

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 menjadi era perubahan dan perkembangan, terutama dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang ditandai oleh ketersediaan informasi di mana pun, penerapan mesin, otomatisasi pekerjaan, dan kemudahan komunikasi (Kemendikbud, 2023). Meskipun teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat, *World Economic Forum* (2020) memperkirakan 85 juta pekerjaan akan tergantikan oleh teknologi, sementara 97 juta pekerjaan baru akan muncul pada tahun 2025. Pekerjaan yang terancam akan digantikan adalah pekerjaan monoton dan instruksi spesifik (Miller, 2023).

Untuk menghadapi tantangan ini, terbentuklah keterampilan abad ke-21 yang dibuat agar manusia tidak dapat digantikan oleh teknologi. Keterampilan ini mencakup adaptasi terhadap teknologi, keterampilan dalam pekerjaan, dan kemampuan pembelajaran inovatif (Hamnadi, 2022). Salah satu pengembangan keterampilan abad ke-21 yang diterapkan adalah kompetensi 4C: *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Communication* (komunikasi). Kompetensi 4C, yang dikembangkan oleh P21 dari *Battelle for Kids*, bertujuan untuk membangun *soft skills* siswa dalam berpikir kritis, berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi (*Battelle for Kids*, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Nakano dan Wechsler (2018), keterampilan 4C diperlukan untuk diterapkan semenjak pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, dan penting untuk diajarkan sejak dini. Di Indonesia, dari kurikulum 2013 hingga kurikulum Merdeka Belajar telah mencakup kompetensi 4C (Redaksi Guru Inovatif, 2023). Penerapan kompetensi 4C di sekolah swasta dan negeri sama-sama penting, namun adanya perbedaan diantara keduanya. Dalam sekolah swasta, kurikulum yang digunakan berbeda-beda tergantung yang

dipilih dari sekolahnya yang bahkan dapat mengambil kurikulum dari luar negeri, sedangkan sekolah negeri mengikuti kurikulum berdasarkan dari Kemendikbud, yang walaupun sudah mencakup kompetensi 4C, guru yang mengajar dalam sekolah negeri memiliki keterbatasan sumber daya dan dukungan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif jika dibandingkan dengan swasta (AkuPintar.id, 2021).

Guru memainkan peran penting dalam menanamkan pembelajaran abad ke-21 kepada siswa. Namun, guru mengalami kendala seperti keterbatasan waktu dan keterbatasan pemahaman serta pengetahuan konsep kompetensi 4C, sehingga dalam upaya mengimplementasikannya menjadi kurang terselenggarakan sepenuhnya (Parwati, 2021).

Dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai kompetensi 4C, terutama yang berusia 30-39 tahun (katadata.co.id, 2022), dibentuklah media website. Solusi ini dipilih untuk memberikan informasi dengan mudah dan jelas sesuai dengan pandangan Coates dan Ellison (2014, hlm. 23-24). Berdasarkan dari *website* akademik yang sudah ada, kurang ditunjukkannya fitur gamifikasi. Padahal menurut Werbach dan Hunter (2020), gamifikasi dapat membantu motivasi guru untuk menelusuri *website* tersebut dan mengubah kebiasaan secara perlahan. Dengan demikian, langkah-langkah ini diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang yang telah disebutkan diatas, berikut masalah yang ditemukan mengenai kompetensi 4C:

- a. Guru-guru SDN kurang mengetahui dan mengenali apa itu kompetensi 4C.
- b. Dari *website* akademik yang sudah ada di Indonesia, kurangnya fitur gamifikasi yang dapat menarik perhatian guru-guru untuk mengakses dan mempelajarinya.

Bagaimana merancang *website* untuk memberikan informasi dan cara mengimplementasikan secara efisien mengenai kompetensi 4C kepada guru SDN umur 30-39 tahun di Kabupaten Tangerang?

1.3 Batasan Masalah

1. Demografis

- a. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- b. Usia : 30-39 tahun
- c. Tingkat Ekonomi : SES C
- d. Tingkat Pendidikan : S1
- e. Pekerjaan : Guru SD Negeri

2. Geografis

Daerah Kabupaten Tangerang

3. Psikografis

- a. Guru-guru yang menganggap Kompetensi 4C itu penting.
- b. Guru-guru menggunakan internet sebagai sumber inspirasi bahan metode atau strategi pembelajarannya.
- c. Guru-guru sudah mulai terbiasa dengan menggunakan teknologi untuk membantu pengajaran dan pembelajaran mereka (Setiadi, 2024).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media *website* untuk membangun kompetensi 4C kepada guru SD usia 30-39 tahun di daerah kabupaten Tangerang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi penulis

Penulis berharap melalui perancangan media informasi interaktif yang dilakukan sebagai bentuk pembelajaran dari Universitas Multimedia Nusantara selama 6 semester dapat mengasah kemampuan penulis di

bidang Desain Komunikasi Visual serta menambah wawasan lebih terkait pendidikan dan kompetensi 4C di Indonesia.

2. Bagi orang lain

Manfaat perancangan media informasi interaktif bagi orang lain agar dapat membantu guru SD usia 30-39 tahun sebagai media pembelajaran terkait kompetensi 4C

3. Bagi universitas

Perancangan ini bisa menambahkan pembelajaran literasi yang bermanfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara serta menjadikan referensi dan inspirasi bagi mahasiswa/i angkatan mendatang yang akan melakukan tugas akhir dengan topik yang mirip.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA