

Implementasi keterampilan abad 21 (6c) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis

Veronica Elvina Montessori*, Tri Murwaningsih, Tutik Susilowati

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email: veronica_elvina@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: penerapan keterampilan abad 21 (6C), kendala penerapan keterampilan abad 21 (6C), dan solusi kendala penerapan keterampilan abad 21 (6C) dalam pembelajaran daring pada Simulasi Bisnis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian diperoleh dari informan, tempat, peristiwa, dan dokumen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan model interaktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) perencanaan dimulai dengan pembuatan RPS; (2) kegiatan diskusi kelompok, pembuatan video peluncuran produk baru, kerja sama dalam praktik expo dan *grand launching*, dan lain-lain; dan (3) evaluasi dilakukan melalui penilaian sejawat dan pemantauan laporan kemajuan. Kendalanya adalah: (a) rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa; (b) miskomunikasi yang menimbulkan kebingungan; (c) kurangnya kerjasama dan tanggung jawab antar individu dalam kelompok; dan (d) kurangnya kontrol dari dosen. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah: (a) penugasan observasi foto dan video pembelajaran; (b) diskusi *offline* rutin; (c) saling berkolaborasi dan meningkatkan hubungan profesional; dan (d) penerapan pengendalian berkala.

Kata Kunci: kecakapan abad 21; kualitatif; pembelajaran online

Abstract

This study aims to find out: the implementation of 21st-century skills (6C), obstacles in implementing 21st-century skills (6C), and solutions to the obstacles in implementing 21st-century skills (6C) in online learning at Business Simulation. This study used a qualitative method with a case study approach. Research data was obtained from informants, places, events, and documents. The sampling techniques used were purposive sampling and snowball sampling. The data validation was done through source triangulation and method triangulation. The data analysis technique uses an interactive model. The research's findings demonstrate that: (1) planning starts with the creation of the RPS; (2) group discussion activities, making new product launching videos, working together on expo and grand launching practices, etc.; and (3) evaluation takes place through peer assessments and monitoring progress reports. The obstacles were: (a) a lack of critical thinking skills in students; (b) miscommunication that causes confusion; (c) a lack of cooperation and responsibility between individuals in the group; and (d) a lack of control from lecturers. Solutions to overcome the obstacles were: (a) the assignment of observing photos and learning videos; (b) regular offline discussions; (c) collaborating with each other and improving professional relationships; and (d) implementing periodic control.

*Corresponding author

Keywords: 21st century skills (6C), online learning, qualitative

Received May 23, 2022; Revised June 3, 2022; Accepted June 14, 2022; Published Online January 2, 2023

<https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v7i1.61415>

Pendahuluan

Perkembangan dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan kemajuan internet, teknologi informasi, dan komunikasi. Era ini menghasilkan otomatisasi dan kecerdasan buatan dimana pekerjaan yang memerlukan *hard skill* akan semakin berkurang sedangkan pekerjaan yang mengandalkan *soft skills* akan semakin besar. Maka, manusia dituntut tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi saja, namun harus juga menguasai *soft skills* yang mendukung keberhasilan dalam bekerja dan bermasyarakat.

Soft skills adalah sifat-sifat karakter dan keterampilan interpersonal yang menjadi ciri hubungan seseorang dengan orang lain. Purnami dan Rohayati (2016) menjelaskan bahwa *soft skills* merujuk pada kelompok sifat kepribadian yang diterima oleh masyarakat seperti komunikasi, bahasa, kebiasaan seseorang, keramahan, dan optimisme yang mencirikan hubungan dengan orang lain.

Soft skills berpengaruh positif terhadap kinerja karyawan, Irawati dkk. (2020). Di samping itu *soft skills* juga mempengaruhi kesiapan kerja. Menurut Yulianti dan Khafid (2015) semakin tinggi kemampuan *soft skills* yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi pula tingkat kesiapan kerjanya dan sebaliknya.

Anugerahwati (2019, hlm.167) menyebutkan “keterampilan *soft skills* pada abad ke-21 meliputi: berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi/kerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), budaya (*culture*) dan konektivitas (*connectivity*) yang disebut dengan 6C”. Berpikir kritis mengacu pada cara seseorang menyaring, menganalisis, dan mempertanyakan informasi apa pun yang mungkin mereka temukan. Kolaborasi menunjuk pada cara seseorang menggunakan berbagai kepribadian, bakat, dan pengetahuan untuk bekerja sama dan menghasilkan sesuatu yang baru. Komunikasi mengacu pada kemampuan untuk mengemukakan ide-ide dan informasi dengan cara yang jelas dan bermakna. Kreativitas mengacu pada kemampuan seseorang untuk memanfaatkan pengetahuan dan/atau bakatnya untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau untuk menghasilkan sesuatu dalam suatu jalan baru. Budaya yaitu kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan segala sesuatu yang mengelilingi mereka, untuk mengetahui dan menghargai di mana mereka berasal dari, dan nilai-nilai dan kepercayaan yang dipegang oleh orang-orang dalam masyarakat mereka, dan sejarah mereka. Konektivitas adalah kemampuan individu untuk selalu terhubung dengan dunianya.

Keterampilan 6C sangat bermanfaat untuk dapat sukses dalam dunia kerja dan bermasyarakat sehingga perlu ada upaya untuk menumbuhkembangkan hal tersebut dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang Perguruan Tinggi. Hal ini sejalan dengan salah tujuan Perguruan Tinggi yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pada pasal 5 poin a yaitu berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, terampil, kompeten, dan berbudaya untuk kepentingan bangsa. Untuk itu keterampilan 6C perlu diintegrasikan dalam pembelajaran agar mahasiswa dapat berperilaku baik, siap memasuki dunia kerja, dan sukses.

Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran (PAP) merupakan salah satu prodi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Prodi PAP berupaya mengintegrasikan keterampilan 6C dalam pembelajaran. Salah satunya pada mata kuliah Simulasi Bisnis. Mata kuliah Simulasi Bisnis ini bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa mengikuti program magang kerja di perusahaan/instansi.

Pada era pandemi *Covid-19* ini, semua pembelajaran dilaksanakan secara daring termasuk mata kuliah Simulasi Bisnis. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara *online*, dan tes juga dilaksanakan

secara *online*. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Zoom Meeting*, *Whatsapp Group*, *Google Meet*, *Edmodo* dan *Schoology*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah Simulasi Bisnis diketahui bahwa dalam mendukung proses pembelajaran dosen telah mendesain pembelajaran sedemikian rupa dengan tujuan untuk membantu para mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki seperti keterampilan komunikasi, kolaborasi dan koneksi. Namun diketahui bahwa keterampilan mahasiswa belum maksimal. Hal tersebut juga diketahui dari hasil wawancara dengan mahasiswa yang menyebutkan bahwa ketidakmaksimalan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa salah satunya dalam hal kemampuan berpikir kritis. Keterampilan mahasiswa dalam hal berpikir kritis diketahui masih kurang, yang terlihat dari masih terdapat banyak mahasiswa yang tidak berani bertanya dan memberikan argumen baik pada forum kelas maupun diskusi kelompok. Kemudian terkait komunikasi yakni sering terjadinya miskomunikasi karena pembelajaran tidak dilaksanakan secara langsung, sehingga penyampaian informasi seringkali kurang maksimal. Pada keterampilan kolaborasi mahasiswa PAP dalam kerjasama masih ada yang pasif mengandalkan teman dalam mengerjakan tugas. Keterampilan budaya dan konektivitas mahasiswa kurang memahami mereka masih asing dengan keterampilan tersebut.

Permasalahan di atas diperkuat dengan hasil studi yang dilakukan Trilling dkk. (2017) yang menunjukkan bahwa lulusan pendidikan mulai dari tingkat sekolah menengah, diploma hingga perguruan tinggi masih kurang berkompeten dalam hal-hal yang meliputi berkomunikasi lisan maupun tertulis, dalam berpikir kritis dan mengatasi permasalahan, etika bekerja dan profesionalisme, bekerja secara tim dan berkolaborasi, bekerja di kelompok yang berbeda, kurangnya penguasaan dalam menggunakan teknologi serta kurangnya manajemen proyek dan kepemimpinan.

Hasil studi yang ditemukan oleh Qalbi dan Saparahayuningsih (2021) bahwa keterampilan berpikir kritis mahasiswa rendah. Hal tersebut terlihat dari antusias mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dosen belum menunjukkan pengembangan yang sesuai dengan potensi serta kemampuan mahasiswa. Kemudian ada beberapa mahasiswa yang masih sulit bekerjasama secara berkelompok, berkomunikasi, memecahkan masalah dan belum mampu mengambil keputusan sebagai solusi dari masalah.

Mengingat peran keterampilan 6C sangat penting dalam dunia kerja dan bermasyarakat maka perlu adanya solusi untuk mengembangkan dan memperkuat keterampilan tersebut salah satunya dalam pembelajaran Simulasi Bisnis.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan secara mendalam dengan judul “Implementasi Keterampilan Abad 21 (6C) Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Simulasi Bisnis (Studi Kasus di Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran FKIP UNS)”.

Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret yang beralamat di Jl. Ir. Sutami 36A, Kentingan, Surakarta. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara lebih mendalam dan lengkap mengenai implementasi keterampilan abad 21 (6C) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis. Data yang digunakan yaitu jenis data primer dan sekunder. Data primer dari sumber asli hasil wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder berasal dari RPS, bahan ajar, lembar penilaian, catatan observasi, arsip, jurnal, maupun penelitian sebelumnya. Sumber data antara lain narasumber, tempat dan peristiwa, dokumen dan arsip.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Menurut Sugiyono (2018) teknik *purposive sampling* adalah pengambilan sampel dengan mempertimbangkan dan memilih informan yang dianggap paling mengetahui serta memahami mengenai informasi dan permasalahan yang diteliti. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang awalnya berjumlah sedikit menjadi banyak hingga peneliti cukup pada kelengkapan informasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan cara observasi, wawancara dan analisis dokumen. Validitas data diperoleh dengan cara triangulasi sumber dan metode. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian

Munculnya pandemi *Covid-19* menyebabkan seluruh aktivitas pembelajaran harus dilaksanakan secara daring, tak terkecuali pada mata kuliah Simulasi Bisnis. Walaupun dilakukan secara daring, pelaksanaan perkuliahan tetap memperhatikan keterampilan-keterampilan yang harus diasah, ditingkatkan dan dikembangkan mahasiswa sebagai bekal di masa depan, berupa 6C yaitu: *critical thinking, collaboration, communication, creativity, culture dan connectivity*.

Implementasi keterampilan abad 21 berupa keterampilan 6C diawali dengan membuat perencanaan. Perencanaan implementasi dilaksanakan dengan penyusunan RPS, di mana dalam RPS ini terdapat materi pokok, metode pembelajaran dan penilaian yang akan digunakan pada proses penyampaian materi serta media pembelajaran yang digunakan.

Setelah perencanaan tersusun dengan baik kemudian masuk pada tahap pelaksanaan. Pelaksanaan implementasi keterampilan abad 21 (6C) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis. Pelaksanaan implementasi keterampilan 6C tersebut terlihat dari 6 keterampilan yaitu: 1. Keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) yang terlihat ketika mahasiswa menginterpretasikan informasi atau proyek yang diberikan oleh dosen untuk kemudian diolah menjadi suatu karya. 2. Kreativitas (*Creativity*), mengacu pada kemampuan individu untuk dapat menciptakan atau menghasilkan ide, gagasan yang baru yang ditunjukkan pada saat mahasiswa membuat produk-produk seperti video *company profile*, video rapat, video *launching* produk, *leaflet*, desain produk. 3. Keterampilan Komunikasi (*Communication*), ditunjukkan dalam bentuk kegiatan presentasi untuk melaporkan *progress report* tagihan dan diskusi kelompok. 4. Kolaborasi (*Collaboration*) terlihat pada saat setiap kelompok membangun relasi dan kerjasama untuk acara *expo* perusahaan dan *grand launching* produk. 5. Budaya (*Culture*) terlihat dalam pembagian tugas di kelompok yang terdiri dari 5 orang, masing-masing anggota bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas sesuai *project* tematik tersebut. 6. Keterampilan Konektivitas (*Connectivity*) ditunjukkan pada kerjasama, solidaritas, disiplin, tanggung jawab dan sikap toleransi pada kegiatan diskusi kelompok berlangsung.

Pada pelaksanaan implementasi keterampilan 6C juga dilakukan evaluasi. Evaluasi dilaksanakan dengan cara *Monitoring* dengan *movev* di minggu ke 2 pengerjaan *project* melalui pertemuan *zoom meeting* dan evaluasi dengan *peer assessment*, yakni penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat menggunakan form yang diberikan dari dosen.

Pada pelaksanaan implementasi keterampilan abad 21 (6C) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis ditemukan kendala. Kendala tersebut antara lain: (a) kurangnya keterampilan berpikir kritis pada hal interpretasi Informasi, (b) adanya miskomunikasi yang menyebabkan kebingungan, (c) kurangnya kerjasama dan koordinasi antar individu dalam kelompok, (d) kurangnya pengawasan dari dosen pada saat proses pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala tersebut telah dilakukan beberapa upaya antara lain: (a) pemberian tugas pengamatan foto dan video pembelajaran, (b) diskusi luring secara rutin oleh anggota kelompok, (c) saling bekerjasama dan memperbaiki hubungan yang profesional dalam kelompok, (d) pelaksanaan *controlling* secara berkala.

Pembahasan

Keterampilan 6C merupakan keterampilan yang penting bagi mahasiswa untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan mendukung keberhasilan mahasiswa di masa depan. Untuk itu, keterampilan 6C berusaha diimplementasikan pada kegiatan perkuliahan. Meski pada masa *pandemic Covid-19* seluruh pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara daring, keterampilan 6C ini tetap dilaksanakan, salah satunya di mata kuliah Simulasi Bisnis. Implementasi keterampilan 6C diawali dengan proses perencanaan.

Perencanaan perkuliahan pada mata kuliah Simulasi Bisnis dimulai dari penyusunan RPS. Menurut Tim Penyusun dalam Cikarge dan Utami (2018, hlm.96), "Rencana pembelajaran semester (RPS) suatu mata kuliah adalah rencana proses pembelajaran yang disusun untuk kegiatan pembelajaran selama satu semester guna memenuhi capaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah atau modul". Banyak unsur yang terdapat di dalam RPS, antara lain bahan kajian, metode pembelajaran,

kriteria atau indikator, capaian pembelajaran lulusan, bobot penilaian, daftar referensi yang digunakan dan lain sebagainya.

Setelah RPS terbentuk, pelaksanaan pembelajaran dapat dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan mengimplementasikan keterampilan yang penting bagi masa depan mahasiswa berupa keterampilan 6C. Keterampilan 6C tersebut yang pertama adalah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*). Berpikir kritis menurut Fikri dkk. (2020) adalah individu mampu menganalisis, mengevaluasi hingga mengambil keputusan. Implementasi keterampilan berpikir kritis yang telah dilakukan pada pembelajaran Simulasi Bisnis di prodi PAP adalah ketika dosen memberikan *project* tematik untuk dikerjakan mahasiswa.

Kedua keterampilan kreativitas (*creativity*). Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Menurut Lateef dan Yakin (2021) menyampaikan bahwa kreativitas adalah suatu kondisi di mana individu mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik berdasarkan ilmu yang telah dipelajari sebelumnya dalam mencapai tujuannya. Implementasi indikator kreativitas dalam pelaksanaan mata kuliah Simulasi Bisnis di program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran UNS ini terlihat ketika para mahasiswa mampu memunculkan berbagai ide dan gagasan dalam prosesnya menciptakan produk-produk baru, unik dan berbeda yang sesuai dengan identitas perusahaan masing-masing untuk pemenuhan tugas yang diberikan.

Ketiga adalah keterampilan komunikasi. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada lawan bicara. Oleh karena itu komunikasi harus terjalin dengan jelas sehingga informasi yang diungkapkan akan tersampaikan dengan baik. Sesuai dengan yang disebutkan oleh Lateef dan Yakin (2021) bahwa informasi yang diungkapkan harus jelas, ringkas, dan menarik agar seseorang dapat memahami arti informasi yang diterima. Implementasi keterampilan komunikasi ini yang sudah dilakukan adalah kegiatan rapat misalnya membahas produk baru.

Keempat yaitu keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan individu saling bekerjasama, berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Selaras dengan pendapat dari Putra dan Nurlizawati (2019) bahwa keterampilan kolaborasi merupakan suatu bentuk bekerjasama dengan satu sama lain, saling membantu dan melengkapi dalam menyelesaikan tugas-tugas untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Implementasi keterampilan kolaborasi ini dalam pembelajaran Simulasi Bisnis ini yang telah dilakukan yaitu pada kegiatan *grand launching* misalnya semua perusahaan saling bekerjasama untuk saling mempromosikan produk baru dalam satu acara dan ada perwakilan anggota yang menjadi penanggung jawab acara.

Kelima adalah keterampilan budaya atau kewarganegaraan yang mengacu pada kemampuan individu bersosialisasi dengan segala sesuatu di sekitar mereka, mampu memahami dan menghargai dari mana mereka berasal, serta nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat (Anugerahwati, 2019). Adapun kegiatan dalam mengimplementasi keterampilan budaya ini adalah diskusi di dalamnya terdapat budaya kerjasama menyelesaikan tugas, saling menghormati dan menghargai pendapat temannya. Selain itu ada pembagian tugas mengerjakan *project* akhir untuk menyiapkan *grand launching*.

Terakhir adalah kemampuan konektivitas (*connectivity*). Konektivitas atau Pendidikan karakter ini menekankan peserta didik untuk menjalin koneksi atau hubungan dengan orang lain, bukan hanya sekedar komunikasi. Namun juga memperbaiki dan mempertahankan kualitas hubungan dengan orang lain. Selaras dengan pendapat Miller dan Fulan (Anugerahwati, 2019) yang menjelaskan bahwa keterampilan *connectivity* mengacu pada keterampilan yang harus di kembangkan bagi siswa untuk dapat menjalin hubungan dengan teman-teman mereka maupun orang lain di lingkungan sekitar, serta berkontribusi untuk mengembangkan dunia yang lebih baik. Pada pembelajaran Simulasi Bisnis ini keterampilan koneksi dapat terjalin melalui diskusi kelompok.

Pada pelaksanaan implementasi keterampilan 6C juga dilakukan *monitoring* dan evaluasi. Kegiatan *monitoring* ini dilakukan oleh dosen untuk menanyakan *progress* dan kendala yang dihadapi dalam proses penyelesaian *project* yang diberikan. *Monitoring* dilakukan dengan cara *progress report*, yakni penyampaian progres dari masing-masing kelompok untuk kemudian berikan tanggapan maupun saran dan masukan oleh dosen.

Evaluasi kedua yang dilaksanakan pada proses implementasi kemampuan 6C pada mata kuliah Simulasi Bisnis di prodi PAP adalah dengan *peer assessment*. *Peer assessment* merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan cara penilaian teman sejawat. Evaluasi ini dilakukan dengan cara setiap individu yang ada dalam kelompok saling menilai anggota kelompok yang lain.

Sama dengan kegiatan pembelajaran pada umumnya. Pelaksanaan pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis juga menemui beberapa kendala. Kendala yang pertama berupa kurangnya keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis mahasiswa pada tiap individu tidak sama, tergantung pada bagaimana setiap individu melatih dan mengembangkannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa PAP dalam mata kuliah simbis masih kurang dalam kemampuan berpikir kritisnya. Duri dkk. (2021) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis yang kurang dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa mengenai soal dan kurangnya bertanya mengenai materi yang kurang dimengerti pada saat pembelajaran berlangsung.

Kendala kedua yaitu adanya miskomunikasi yang menyebabkan kebingungan. Kendala ini muncul sebagai akibat dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring pada masa pandemi *Covid-19*, di mana pada masa pandemi seluruh kegiatan perkuliahan dilaksanakan dengan daring secara penuh sehingga muncul masalah yang akhirnya menimbulkan miskomunikasi. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Puspaningtyas dan Dewi (2021) siswa mengatakan sulit untuk berkomunikasi dengan guru apabila pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pendapat lain disampaikan oleh Jariyah dan Tyastirin (2020) penjelasan yang tidak dapat diterima oleh mahasiswa, karena penjelasan langsung melalui pembelajaran konvensional lebih baik dan lebih bisa dipahami secara maksimal oleh mahasiswa daripada penjelasan melalui diskusi *online*.

Kendala ketiga berupa kurangnya kerjasama dan koordinasi antar individu dalam kelompok. Dalam berkelompok tentu harus terdapat kerjasama dan koordinasi yang baik serta sangat penting dilakukan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dosen. Kerjasama dan koordinasi yang baik di antara anggota kelompok akan dapat memudahkan dan meringankan segala pekerjaan yang ada. Hal tersebut termasuk pada keterampilan kolaborasi yang mana bisa dilatih bertukar ide dan informasi untuk menemukan solusi kreatif dan keberhasilan dalam menyelesaikan tugas yang bergantung pada seberapa jauh mereka berinteraksi satu sama lain (Fitriyani dkk, 2019).

Pada implementasinya, pembelajaran Simulasi Bisnis yang dilaksanakan secara daring membuat anggota kelompok terpisah jarak, sehingga menimbulkan hambatan dalam menyelesaikan tugas-tugas. Diketahui bahwa kerjasama dan koordinasi dari beberapa kelompok yang ada pada pelaksanaan mata kuliah Simulasi Bisnis masih kurang berjalan dengan terlihat pada saat tenggat waktu penyelesaian dan pengumpulan tugas dan presentasi, di mana beberapa mahasiswa dalam suatu kelompok terlihat saling melempar tanggung jawab atas tugas yang diberikan kepada teman yang lain dengan alasan tidak berbakat dan tidak mampu untuk menjadi presenter.

Terakhir adalah kurangnya pengawasan dari dosen. Hal ini disebabkan karena jarak yang memisahkan dosen dan mahasiswa. Pelaksanaan pembelajaran daring sepenuhnya dilaksanakan secara daring dengan menggunakan media sosial seperti *zoom* dan lain sebagainya. Untuk itu, intensitas tatap muka antara dosen dan mahasiswa menjadi terhambat dan menimbulkan kendala di atas. Kendala berupa kurangnya pengawasan dari dosen pada saat pembelajaran berlangsung ini sesuai pendapat Sadikin dan Hamidah (2020, hlm.217-218) bahwa "Perbedaan lokasi menyebabkan dosen tidak dapat mengawasi mahasiswa secara langsung.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, lakukanlah beberapa upaya, yaitu: pertama, pemberian tugas pengamatan foto dan video pembelajaran. Dari penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada pelaksanaan mata kuliah daring Simulasi Bisnis cenderung kurang. Untuk itu dilakukanlah upaya berupa pemberian tugas pengamatan foto dan video pembelajaran. Pada pelaksanaannya mahasiswa akan diberikan tayangan foto dan video pembelajaran. Dari kegiatan tersebut mahasiswa dapat menganalisis permasalahan saat berdiskusi bersama kelompoknya untuk membahas tayangan foto dan video, memfokuskan pertanyaan dari sebuah masalah, menentukan tindakan yang harus dilakukan dan mempertimbangkan apakah sumber yang digunakan dapat dipercaya atau tidak lalu kemudian membuat kesimpulan, sesuai dengan aspek keterampilan berpikir Ennis (Suana dkk., 2019).

Kedua yakni dengan diskusi luring secara rutin oleh anggota kelompok. Diskusi merupakan cara untuk bertukar pikiran atau pendapat untuk menyelesaikan permasalahan. Untuk menyelesaikan permasalahan berupa miskomunikasi yang kerap terjadi pada pelaksanaan pembelajaran diperlukan langkah yang efektif untuk memecahkan permasalahan, menganalisis dan pengambilan keputusan. Metode diskusi tersebut memungkinkan mahasiswa untuk berkomunikasi dengan dosen atau mahasiswa lain berdasarkan topik yang akan dibahas Suprihatiningrum (Hikmawati dkk, 2021).

Ketiga adalah saling bekerja sama memperbaiki hubungan yang profesional. Berdasarkan hasil penelitian, solusi yang telah dilakukan terhadap kurangnya kerjasama dan koordinasi yang ada antar individu dalam kelompok yaitu dengan saling berkoordinasi dengan cara terus diskusi kelompok untuk menjaga tim yang solid, membuat list pembagian tugas secara merata sesuai kemampuan mahasiswa dan memperbaiki hubungan yang profesional untuk menyelesaikan tugas-tugas yang ada serta membagi tugas berdasarkan. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut dapat dilakukan dengan cara peserta didik dapat bekerjasama untuk menyelesaikan tugas secara kolaboratif berdasarkan proyek dan mengembangkan keterampilan mereka melalui pembelajaran tutor sebaya dalam kelompok (Ayu, 2019).

Solusi terakhir yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang ada adalah pelaksanaan *controlling* secara berkala. Pelaksanaan *controlling* dilakukan dengan *progress report*, yang biasanya dilakukan di minggu terakhir sebelum pelaksanaan proyek.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi keterampilan abad 21 (6C) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis, dapat disimpulkan 3 tahap. Pertama, perencanaan dilakukan sebelum diimplementasikannya keterampilan 6C pada mata kuliah Simulasi Bisnis dengan dosen menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai pedoman dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Kedua, Pelaksanaan keterampilan abad 21 (6C) pada mata kuliah ditunjukkan sebagai keterampilan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*) kegiatan yang telah dilakukan yaitu diskusi kelas dan kelompok untuk membahas proyek tematik, kreativitas (*Creativity*) mengacu pada penciptaan sesuatu yang baru, hal tersebut kegiatan yang menunjukkan kreativitas yaitu pembuatan video launching produk baru, leaflet, desain produk untuk publikasi, membuat voucher dan membuat kuis pada acara *expo grand launching* secara daring, keterampilan Komunikasi (*Communication*) kegiatan yang mengasah keterampilan komunikasi yaitu presentasi progress report, rapat kantor, publikasi atau promosi di media sosial dan website masing-masing perusahaan, Kolaborasi (*Collaboration*) ini ditunjukkan yaitu saling bekerjasama, berkoordinasi, dan berdiskusi dalam anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas proyek dalam kegiatan praktik Simulasi Bisnis, keterampilan Budaya (*Culture*) mengacu pada budaya Indonesia yaitu gotong royong, yang mana dalam praktik Simulasi Bisnis ini ditunjukkan pada diskusi kelompok, keterampilan Konektivitas (*Connectivity*) ini menekankan hubungan dengan orang lain, seperti dalam kontribusi mahasiswa untuk bersama-sama menyelesaikan tugas proyek dari dosen. Ketiga, monitoring dan Evaluasi dilakukan oleh dosen dengan melaksanakan *progress report* dan oleh mahasiswa menggunakan penilaian teman sejawat (*peer assessment*). Dari 3 tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan terdapat kendala-kendala yang dihadapi dalam implementasi keterampilan 6C pada mata kuliah Simulasi Bisnis secara daring antara lain: kurangnya keterampilan berpikir kritis mahasiswa pada hal interpretasi informasi, adanya miskomunikasi yang menyebabkan kebingungan, dan kurangnya kerjasama dan tanggung jawab antar individu dalam kelompok. Dari simpulan yang telah dikemukakan di atas maka ada beberapa saran dapat diberikan sebagai berikut: (a) Kepala Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran UNS hendaknya dapat melakukan pengawasan dan koordinasi secara berkala dengan dosen pengampu mata kuliah terutama Simulasi Bisnis dalam pelaksanaan pembelajaran daring pada masa pandemi *Covid-19*, agar Kaprodi juga mengetahui hambatan-hambatan yang dialami atau ditemui, sehingga dapat membantu mencari solusi terbaik dalam penyelesaian hambatan yang ada, (b) dosen hendaknya dapat lebih membantu mahasiswa dalam memahami materi atau tugas praktik yang ada dalam pelaksanaan perkuliahan daring pada masa pandemi *Covid-19*, yakni dengan cara memberikan arahan dan penjelasan sejelas-jelasnya terkait dengan proyek-proyek yang akan dikerjakan oleh mahasiswa, dan juga hendaknya lebih kreatif dan inovatif agar dapat mengembangkan dan memaksimalkan pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis agar dapat meningkatkan penguasaan keterampilan 6C pada mahasiswa, salah satunya dengan cara menyiapkan proyek-proyek baru, (c) mahasiswa yang kurang menguasai keterampilan 6C hendaknya menyadari pentingnya penguasaan keterampilan 6C terhadap kehidupan serta jenjang karir kedepannya. Kemudian lebih semangat dan berusaha untuk dapat melaksanakan serta menyelesaikan segala tugas atau proyek yang diberikan oleh dosen dengan sebaik-baiknya sehingga dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan 6C yang dimiliki oleh mahasiswa, dan (d) dari permasalahan yang terjadi dan hasil penelitian ini diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat meneliti dan mengkaji lebih mendalam serta terbaru terkait perencanaan dan pelaksanaan implementasi keterampilan abad 21 (9C).

Daftar Pustaka

- Anugerahwati, M. (2019). Integrating the 6Cs of the 21st century education into the English lesson and the school literacy movement in secondary schools. *ISoLEC: International Seminar on Language, Education, and Culture. Kne Social sciences*. 165-171.
- Cikarge, G.P., & Utami, P. (2018). Analisis dan desain media pembelajaran praktik Teknik digital sesuai rps. *Jurnal ELIVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 3(1), 92-105. <https://doi.org/10.21831/elinyo.v3i1.20509>.
- Duri, T., Lubis, R., & Ahmad, M. (2021). Analisis kemampuan berpikir kritis matematika siswa pada masa pandemic Covid-19. *Mathematic education journal*, 4(3), 78-83.
- Fikri, A., Rahmawati, A., & Hidayati, N. (2020). Persepsi calon guru pai terhadap kompetensi 6C dalam menghadapi era 4.0. *Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 89-96.
- Fitriyani, D., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan problem based learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(3), 77-87.
- Hikmawati, Sahidu, H., & Kosim. (2021). Metode diskusi berbasis learning management system (lms) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(1), 8-11. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3310>.
- Irawati, S. A., Faidal, Aprilyanto, J. O. (2020). Pengaruh *soft skills* dan hard skill terhadap kinerja pada pt cahaya indah madya pratama lamongan. *Jurnal Eco-Entrepreneurship*, 6(2), 97-107. <https://doi.org/10.21107/ee.v6i2.11795>.
- Jariyah, I. A., & Tyastirin, E. (2020). Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19: Analisis Respon Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 183-196. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.224>.
- Lateef, G. T., & Yakin, A. A. (2021). Current Research in ELT 21st century skills. CV. Prima Putra Pratama.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran berbasis daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 703-712. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.p%25p>.
- Purnami, R., S., & Rohayati. (2016). Implementasi metode experiential learning dalam pengembangan softskill mahasiswa yang menunjang integrasi teknologi, manajemen, dan bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1). 98-104. <https://doi.org/10.17509/jpp.v13i1.3511>.
- Putra, D. M., & Nurlizawati, N. (2019). Lesson Study dalam Meningkatkan Ketrampilan 4C (Critical Thingking, Collaborative, Communicative dan Creative) pada Pembelajaran Sosiologi yang Terintegrasi ABS-SBK di SMAN 1 Pasaman. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 139-146.
- Qalbi, Z., & Saparahayuningsih, S. (2021). Penggunaan blended-problem based learning di masa covid-19 untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah kreativitas dan keberbakatan. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.30998/fjik.v8i1.8600>.
- Suana, W., Raviany, M., & Sesunan, F. (2019). Blended learning berbantuan whatsapp: pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 5(2), 37-45. <http://dx.doi.org/10.30870/gravity.v5i2.4990>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah Covid 19. *Jurnal ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224.
- Undang-Undang. (2012). Undang-undang tentang *Pendidikan Tinggi* <http://diktis.kemenag.go.id/>
- Yulianti, I., & Khafid, M. (2015). Pengaruh pengalaman praktik kerja industri, motivasi memasuki dunia kerja, dan kemampuan soft skills terhadap tingkat kesiapan kerja siswa kelas XII kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 2 semarang tahun ajaran 2014/2015. *Economic Education Analysis Journal*, 4(2)., 389-403.