

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi dan pasar bebas yang terjadi membuat berbagai ketidakaturan, yang membuat manusia dihadapkan pada perubahan-perubahan yang sangat kompleks dan tidak menentu. Hal tersebut telah menimbulkan jurang pemisah yang mengakibatkan hubungan yang tidak linear antara pendidikan dan dunia kerja atau *“one to one relationship”*, karena apa yang terjadi dalam dunia kerja sulit diikuti oleh pendidikan sehingga terjadi kesenjangan. Dunia kerja saat ini dan ke depan akan fokus pada kompetensi sumber daya manusianya dibandingkan dengan kualifikasi pendidikan.

Apalagi saat ini dunia industri telah memasuki era baru yaitu era revolusi industri 4.0. Hal tersebut, ditandai dengan berkembangnya berbagai teknologi *Artificial Intelligence (AI)* atau kecerdasan buatan di masyarakat. Teknologi *artificial intelligence* adalah bidang ilmu komputer yang memfokuskan pada penciptaan mesin cerdas yang dapat bekerja dan bereaksi seperti manusia. Sistem tersebut dirancang untuk mengenali suara, membantu belajar, perencanaan dan penyelesaian masalah.¹ Teknologi *artificial intelligence*

¹ Technopedia, “Artificial Intelligence (AI)”, Technopedia, diakses dari <https://www.techopedia.com/definition/190/artificial-intelligence-ai>, pada tanggal 5 Desember 2018 jam 20.30

termasuk dalam teknologi virtual, dimana penggunaan mesinnya dilakukan secara otomatis dan terintegrasi dengan jaringan internet. Teknologi *artificial intelligence* digunakan untuk meningkatkan efisiensi produksi dan peningkatan produktivitas serta daya saing. Namun, industri 4.0 tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga tantangan baru untuk para tenaga kerja. Dimana, penggunaan teknologi *artificial intelligence* dalam industri akan memungkinkan terjadinya pergeseran tenaga manusia digantikan dengan robot yang akan menimbulkan pengurangan terhadap tenaga kerja. Menurut Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia di era revolusi industri 4.0 akan ada pekerjaan yang hilang, dari beberapa penelitian yang dilakukan Oxford, McKinsey, Global Institute maupun Organisasi Buruh Indonesia (ILO) memprediksi akan ada 50 persen jenis pekerjaan sekarang yang akan hilang. Namun akan ada 65 persen jenis pekerjaan baru yang belum dikenali sekarang. Dari pemetaan pasar tenaga kerja yang dibuat Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia di tahun 2021-2025 pekerjaan yang akan mengalami penurunan adalah resepsionis, pengelola semikonduktor, teller bank, travel agents, juru masak fast-food dan operator mesin. Sedangkan profesi yang akan bertumbuh adalah pekerjaan mengenai pemeliharaan dan instalasi, mediasi, medis, analisis data, manajemen sistem informasi, konselor

vokasi, dan analisis dampak lingkungan.² Permasalahan-permasalahan tersebut yang harus diperhatikan oleh masyarakat dan pemerintah Indonesia.

Sebagai salah satu negara yang memiliki populasi terbesar di dunia. Saat ini, Indonesia memiliki jumlah penduduk usia produktif yang sangat besar. Dengan ini, Indonesia memiliki peluang untuk dapat meningkatkan pertumbuhan produktifitas masyarakatnya. Pada tahun 2018 penduduk Indonesia mencapai 265 juta jiwa. Presentase kelompok umur penduduk Indonesia sebagai berikut: penduduk anak-anak (0-14 tahun) mencapai 70,49 juta jiwa atau sekitar 26,6 persen dari total populasi. Untuk populasi kategori usia produktif (14-64 tahun) 179,13 juta jiwa atau sekitar 67,6 persen dari total populasi. Dan, penduduk usia lanjut (65 tahun ke atas) sebanyak 85,89 juta jiwa atau 5,8 persen dari total populasi masyarakat Indonesia.³

Saat ini Indonesia mempunyai sumber daya manusia pada usia produktif yang besar. Supaya sumber daya tersebut dapat produktif dengan maksimal maka, perlu ditransformasikan menjadi sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi dan keahlian dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber

² Wisnubro, "Jangan Khawatir Masih Banyak Profesi Baru di Era Industri 4.0" Jpp, diakses dari <https://jpp.go.id/ekonomi/industri/319783-jangan-khawatir-masih-banyak-profesi-baru-di-era-industri-4-0>, pada tanggal 1 Desember 2018, jam 10.05

³ Katadata, "2018, Jumlah Penduduk Indonesia Mencapai 265 Juta Jiwa" Katadata.co.id diakses di <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/05/18/2018-jumlah-penduduk-indonesia-mencapai-265-juta-jiwa> pada tanggal 5 desember 2018, jam 19.30

daya manusia. Hal tersebut sesuai dengan fungsi pendidikan yaitu untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan sangat penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi dan media informasi, keterampilan bekerja, dan keterampilan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life Skills*). Upaya yang dapat dilakukan adalah memperbaiki kualitas pendidikan dengan menyesuaikan kurikulum sesuai perkembangan zaman serta meningkatkan kompetensi dan keahlian sumber daya manusia yang relevan dengan tuntutan dunia kerja.

Uraian di atas sejalan dengan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2016 tentang revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia. Sumber daya manusia Indonesia yang besar, perlu dipersiapkan secara matang agar terampil. Maka, strateginya adalah dengan menguatkan pendidikan kejuruan. Jenjang pendidikan menengah kejuruan merupakan jenjang pendidikan yang mengembangkan kemampuan peserta didik untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan jenjang ini mengutamakan penyiapan peserta didik untuk memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional.

Selama tahun 2016 sampai 2018 sekolah menengah kejuruan telah direvitalisasi untuk meningkatkan kompetensi lulusan, salah satu agenda revitalisasi yaitu dengan sinkronisasi dan penyesuaian kurikulum. Pokok penguatan pengembangan dan penyesuaian kurikulum sekolah menengah kejuruan meliputi 1) penguatan strategi implementasi, 2) penyesuaian standar kompetensi dan sertifikasi keahlian, 3) penyesuaian kurikulum dengan perkembangan dunia usaha dan industri, 4) penguatan literasi TIK, 5) integrasi intra dan ekstra kurikuler untuk penguatan karakter produktif dan kreatif, dan 6) penyesuaian kurikulum bermuatan lokal. Tujuan dari penyesuaian kurikulum ini adalah untuk 1) reorientasi kompetensi keahlian di sekolah menengah kejuruan agar lebih memenuhi kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, 2) menjamin keterserapan lulusan sekolah menengah kejuruan ke dalam dunia kerja sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan industri.

Kurikulum sekolah menengah kejuruan dikembangkan sesuai dengan pertumbuhan pasar kerja dan beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan jenjang ini merupakan pendidikan yang dinamis. Pendidikan sekolah menengah kejuruan akan selalu mengalami pergeseran orientasi mengikuti perkembangan teknologi dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, orientasi pendidikan kejuruan diarahkan pada pendidikan bekerja (*work education*) atau pendidikan teknologi (*technology education*) yang selalu dinamis. Konsep pendidikan bekerja (*work*

education) di kemukakan oleh Pavlova (2009) yang terdiri dari tiga komponen yaitu 1) pendidikan untuk bekerja (*learning for work*), mencakup pengetahuan dan praktik yang berkaitan dengan pekerjaan. 2) pembelajaran tentang bekerja (*learning about work*) meliputi, situasi dan kondisi 3) pemahaman sifat dasar bekerja (*understanding the nature of work*) berkaitan dengan, sosial budaya, tekanan ekonomi dan politik yang mempengaruhi pekerjaan. Sedangkan, pendidikan teknologi (*technology education*) adalah program pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang memungkinkan siswa dapat memaksimalkan keluwesan dan beradaptasi dengan pekerjaan di masa akan datang.⁴

Abad 21 menuntut sumber daya manusia untuk memiliki keterampilan *softskill* maupun *hardskill* yang mumpuni agar dapat terjun ke dunia kerja dan siap berkompetisi dengan negara lain. Keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 menurut Trilling dan Fadel adalah keterampilan hidup dan berkarir (*life and career skills*), keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovations skill*) dan ketrampilan teknologi dan media informasi (*information media and technology skills*) yang dirangkum dalam sebuah skema yang disebut dengan pelangi keterampilan abad 21. Kemudian diadaptasi oleh p21 (*Partnership for 21st Century*) yang mengembangkan kerangka kerja

⁴ Direktorat Pembinaan SMK, "Kilasan Dua Tahun Revitalisasi Sekolah Menengah Kejuruan", Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, September 2018.

Pendidikan abad 21. Pada skema pelangi keterampilan abad 21 Trilling dan Fadel diperjelas oleh p21 dengan menambahkan core subjek 3R. dalam konteks pendidikan, 3R adalah singkatan dari *reading, writing, arithmatik*. Untuk memperjelas fungsi core subjek 3R dalam kontes ketrampilan abad 21, penjelasannya yaitu sebagai berikut⁵ :

1. Keterampilan hidup dan berkarir, ketrampilan ini ditujukan agar peserta didik dapat mengembangkan kecakapan hidup dan karir yang memadai untuk menentukan arah kehidupan yang kompleks dan lingkungan kerja di era persaingan informasi global. meliputi fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan mengatur diri, interaksi sosial dan budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kepemimpinan dan tanggung jawab.
2. keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan ini untuk mempersiapkan peserta didik di masa depan. yang meliputi berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi, kolaborasi, kreativitas dan inovasi.
3. Keterampilan teknologi dan media informasi, keterampilan ini sangat penting karena pada abad 21 manusia hidup dalam lingkungan yang digerakan oleh teknologi dan media sehingga dituntut untuk kritis

⁵ P21, "P21 Framework Definitions", P21 Partnership For 21st Century Learning, mei 2015, hal 2-9

terhadap informasi, media dan teknologi. meliputi literasi informasi, literasi media, literasi ICT

Dari uraian di atas didapat bahwa pendidikan abad 21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan kecakapan sikap, pengetahuan dan keterampilan, serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga, pendidikan abad 21 akan menghasilkan output yang memiliki 1) Karakter keterampilan abad 21 meliputi iman dan taqwa, cinta tanah air, rasa ingin tahu, inisiatif, gigih, kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, tanggung jawab, dan akuntabilitas. 2) Kompetensi keterampilan abad 21 meliputi kecakapan berfikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan berkomunikasi, kreatif dan inovatif, dan kolaborasi. 3) Literasi meliputi literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, literasi visual.

Kurikulum sekolah menengah kejuruan menggunakan kurikulum 2013 yang telah disempurnakan. Pencapaian kompetensi pada kurikulum 2013 berdasarkan pada konsep keterampilan abad 21, pendekatan pembelajaran saintifik, dan penilaian autentik. Kurikulum 2013 bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai keterampilan *softskill* dan *hardskill*, dimana terdapat empat aspek kompetensi inti yaitu spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Kompetensi sikap spiritual dan sosial diperoleh dari pembelajaran tidak langsung yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta

kebutuhan dan kondisi peserta didik. Sedangkan penumbuhan dan pengembangan kompetensi pengetahuan dan ketrampilan diperoleh dari proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Struktur kurikulum sekolah menengah kejuruan yang telah disempurnakan pada juni 2018 yaitu tentang spektrum keahlian sekolah menengah kejuruan, dimana terdapat perubahan jumlah bidang, program dan kompetensi keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan zaman. Perubahan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdiri atas mata pelajaran wajib dan mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran pilihan terdiri atas akademik dan vokasional. Mata pelajaran akademik dikelompokkan dalam kelompok A dan B, dan mata pelajaran pilihan dikelompokkan dalam kelompok C. Penjabarannya sebagai berikut mata pelajaran muatan nasional (A), mata pelajaran muatan lokal (B), mata pelajaran pilihan (C) yang terbagi lagi dalam dasar bidang keahlian (C1), dasar program keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3). Karena perubahan pada kompetensi yang disesuaikan dengan kebutuhan maka, terdapat mata pelajaran baru dalam kelompok mata pelajaran pilihan.

Kurikulum sekolah menengah kejuruan dirancang untuk memantapkan paradigma keterkaitan dan kesepadanan (*link and match*) dengan dunia industri, yang berorientasi pada penggabungan antara *instruction* dan *construction* sehingga pendekatan utama dalam membentuk tahapan

pembelajaran mengacu pada fase pembelajaran di sekolah ataupun praktik di industri dan berorientasi pada hasil proses pembelajaran yang diinginkan. Pendidikan kejuruan mempersiapkan peserta didik untuk bekerja, oleh karena itu pendidikan yang digunakan adalah pendidikan berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis industri didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan sisi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik sekolah menengah kejuruan. Sehingga peserta didik diharapkan mampu mengadopsi keterampilan *High Order Thinking skill* atau HOTS, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan berfikir kritis, berfikir kreatif, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan

High Order Thinking skill atau HOTS merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh siswa sekolah menengah kejuruan. Oleh karena itu, pembelajaran harus didasari dengan *Low Order Thinking skill* atau LOTS menuju HOTS untuk mengukur kompetensi yang akan dicapai. *Low Order Thinking skill* atau LOTS adalah kemampuan berfikir tingkat rendah yang hanya dapat menjawab pertanyaan faktual, yaitu meliputi mengingat, memahami, dan menerapkan. Artinya pembelajaran dimulai dari suatu hal yang mudah menuju hal yang sulit. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan kompetensinya secara bertahap untuk menjadi kompeten. Untuk melakukan pembelajaran LOTS menuju HOTS sebagai berikut 1) Pembelajaran dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk

mengembangkan bakat, minat, dan potensi peserta didik agar berkarakter, kompeten, dan literat. Oleh karena itu, dalam pembelajarannya dibutuhkan pengalaman belajar yang bervariasi dari yang sederhana sampai kompleks. Pelaksanaan pembelajaran dan penilaian harus relevan dengan karakteristik pembelajaran abad 21. 2) Pembelajaran dalam setiap mata pelajaran harus dikembangkan sesuai dengan kompetensi dan konteks agar peserta didik memiliki kemampuan berfikir dari LOTS menuju HOTS. 3) kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap namun, terlihat perubahan. Kapasitas pembelajaran LOTS yang banyak sedikit demi sedikit dikurangi dan menambahkan kapasitas HOTS, sehingga kapasitas HOTS dapat dominan dan menjadi karakter peserta didik. 4) pembelajaran tersebut akhirnya dapat menghasilkan lulusan yang berkarakter, kompeten dan literat untuk siap menghadapi tantangan abad 21.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru program studi multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Madani Brebes. Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Namun, dengan berlakukanya kurikulum 2013 revisi yang diterapkan pada tahun ajaran baru 2018 terdapat masalah dengan adanya mata pelajaran baru yaitu Desain Grafis Percetakan yang sebelumnya tidak ada pada kurikulum. Mata pelajaran desain grafis percetakan termasuk dalam mata pelajaran Kompetensi Keahlian (C3) yaitu kompetensi inti dan kompetensi dasar keahlian spesifik yang mewadahi kompetensi keahlian,

berlaku khusus untuk kompetensi keahlian multimedia. Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa mata pelajaran ini sangat penting karena, mata pelajaran ini termasuk dalam keahlian spesifik yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai salah satu kompetensi lulusan program keahlian multimedia. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran sangat penting dilakukana agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif untuk mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Dengan berlakukanya mata pelajaran baru tersebut, guru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan pembelajaran. Hal itu terjadi karena belum adanya silabus mata pelajaran Desain grafis percetakan. Sehingga, guru mengalami kesulitan dalam memilih materi apa saja yang akan dibelajarkan pada siswa, bagaimana kegiatan pembelajaran, bagaimana alokasi waktu pembelajaran dan sumber belajar yang akan digunakan.

Silabus sangat penting untuk dikembangkan. Silabus berperan penting dalam proses pembelajaran. Silabus sebagai acuan penyusunan kerangka pembelajaran pada suatu mata pelajaran agar pembelajaran terjadi secara efektif dan sistematis. Pengembangan silabus dapat menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran, yaitu untuk mengetahui kompetensi apa yang akan di kuasai peserta didik, bagaimana memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensi tersebut, dan bagaimana mengetahui tingkat ketercapain kompetensi oleh peserta didik. Silabus sebagai pedoman dalam

pengembangan pembelajaran lebih lanjut, yaitu untuk pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian. Oleh karena itu, pengembangan silabus harus sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi.

Menurut Peraturan Menteri No. 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 dalam silabus kurikulum 2013 terdapat identitas (nama mata pelajaran, nama sekolah, nama kelas), kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Pengembangan silabus dalam kurikulum 2013 revisi, dilakukan secara inspiratif yaitu pemberian ruang kreatif untuk melakukan pembelajaran. Hal tersebut, dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, kompetensi, materi pelajaran, serta kondisi daerah masing-masing sekolah.

Desain grafis percetakan adalah mata pelajaran yang menggabungkan unsur seni dan teknologi. Sehingga, dibutuhkan pengetahuan tentang seni, teknologi, sains, sosial dan budaya, dan filsafat dan etika untuk menciptakan sebuah produk desain grafis percetakan. Oleh karena itu, pembelajaran yang akan dilaksanakan harus berdasarkan pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Dari uraian permasalahan di atas, maka penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tentang pengembangan silabus pada mata pelajaran desain

grafis percetakan yang di dalamnya mengandung keterampilan abad 21, yang berguna untuk membentuk kompetensi siswa program keahlian multimedia sekolah menengah kejuruan yang sesuai dengan kebutuhan di dunia usaha dan industri. Sehingga, lulusan sekolah menengah kejuruan dapat mengembangkan kompetensinya untuk bisa menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 ini.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana fenomena sosial, ekonomi, dan budaya yang terjadi di masyarakat?
2. Bagaimana menanggulangi permasalahan tersebut?
3. Bagaimana intruksi presiden tentang revitalisasi sekolah menengah kejuruan?
4. Bagaimana kurikulum sekolah menengah kejuruan dikembangkan?
5. Apa itu keterampilan abad 21?
6. Seberapa penting keterampilan abad 21 dimiliki oleh peserta didik?
7. Kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah menengah kejuruan?
8. Bagaimana struktur kurikulum 2013 pada sekolah menengah kejuruan setelah disempurnakan?
9. Bagaimana pembelajaran pada sekolah menengah kejuruan?
10. Bagaimana mengembangkan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada sekolah menengah kejuruan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk memfokuskan penelitian yang akan dilakukan maka perlu memberi ruang lingkup yang akan diteliti. Oleh karena itu, ruang lingkup tentang penelitian yaitu bagaimana mengembangkan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan Berbasis Keterampilan abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan? Penelitian ini akan dilakukan pada program keahlian Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Madani Brebes. Penelitian ini dilakukan karena sekolah tersebut belum mempunyai silabus dalam pembelajaran untuk mata pelajaran Desain Grafis Percetakan, yang merupakan mata pelajaran baru dari diberlakukannya kurikulum 2013 revisi tahun 2018 pada Sekolah Menengah Kejuruan.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan silabus mata pelajaran Desain Grafis Percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian multimedia. Silabus ini dapat digunakan oleh sekolah menengah kejuruan yang menerapkan kurikulum 2013 revisi tahun 2018, karena dalam kurikulum tersebut terdapat mata pelajaran baru.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Bagi Guru

Manfaat pengembangan ini bagi guru adalah sebagai acuan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan sebagai panduan untuk menanamkan Keterampilan abad 21 kepada peserta didik yang diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. Sehingga, peserta didik dapat mempunyai *softskill* dan *hardskill* sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

2. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan ini bagi sekolah adalah untuk menunjang pembelajaran secara efektif di SMK Madani Brebes. Selain itu pengembangan ini juga dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk mengembangkan silabus yang didalamnya terintegrasi dengan Keterampilan abad 21 yang menunjang pengembangan *softskill* dan *hardskill* peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Pengembangan ini berguna untuk memberikan banyak pengalaman mengenai pengembangan silabus dengan menanamkan Keterampilan abad 21 pada pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai referensi dan studi perbandingan tentang pengembangan silabus bagi penelitian selanjutnya.