

BAB 4

PEMBELAJARAN ABAD 21

Pada abad 21 sekarang ini, telah terjadi perubahan besar visi, perilaku, pengetahuan, keterampilan juga kehidupan manusia di bumi ini. Kemajuan teknologi berkembang sangat pesat. Globalisasi telah menunjukkan bahwa kehidupan dimanapun terasa tanpa jarak; kecepatan berkomunikasi dan akses informasi sangat cepat tersebar dan sangat mudah untuk didapat. Keadaan ini merubah cara pandang terhadap sesuatu, bergesernya nilai dasar yang harus diyakini dan diikuti, duplikasi nilai untuk proses peniruan semakin mudah dan cepat diakses, memudarnya tata nilai, hubungan social dan kepedulian menurun, instanisasi merebak dan menjadi karakter, dll.

Perubahan yang sangat pesat ini telah disampaikan dalam ayat al Qur'an surat Ar-Rohman ayat 33.



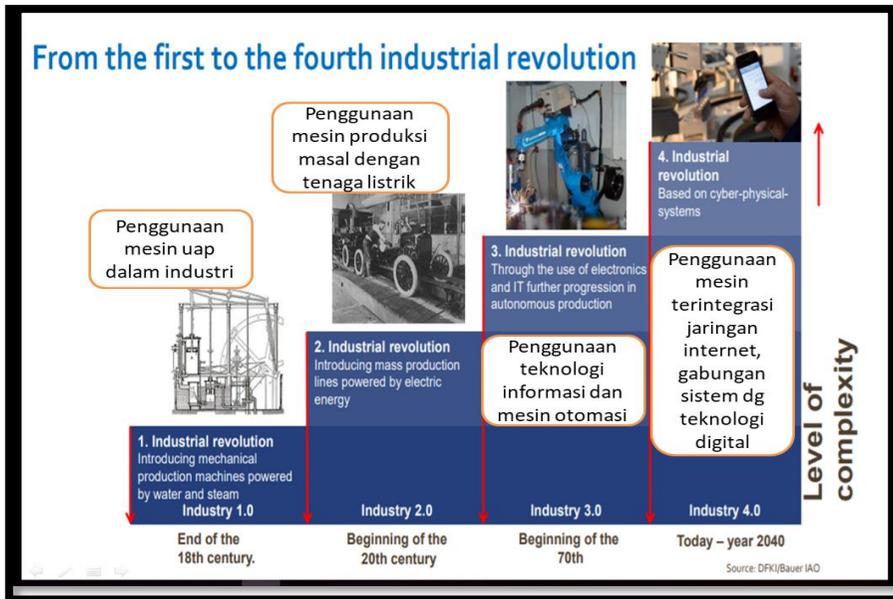
Penafsiran ayat di atas mengindikasikan bahwa: manusia tidak akan bisa menembus langit dan bumi tanpa ilmu. Tuntutan belajar merupakan kewajiban agar manusia selalu haus untuk belajar. “Hai jamaah jin dan manusia” memberikan gambaran bahwa manusiapun dapat menembus

lengit dan bumi, yang semula tidak mungkin, dan menjadi mungkin dengan kekuatan ilmu. Menembus langit dan bumi, di abad 21 ini telah kita rasakan bersama yaitu kekuatan internet. Guna menguasai internet, maka manusia harus bisa menguasai dengan ilmu. Perubahan yang sangat cepat ini, menuntut manusia melakukan perubahan yang sangat besar dalam banyak hal.

Secara bertahap tahapan perubahan terjadi, dimana pada setiap abad telah ditandai kemajuan yang signifikan. Diantaranya adalah tanda-tanda yang muncul terkait dengan perkembangan Revolusi Industri 1.0, 2.0, 3.0, dan Revolusi industri 4.0. ada dua pengertian terkait Revolusi Industri ini. Revolusi diartikan terjadinya perubahan secara cepat atau perubahan yang sangat mendasar dalam suatu bidang pada suatu tempat. Industri adalah proses membuat atau menghasilkan barang.

Revolusi industri pertama dimulai pada pertengahan abad 18 sekitar tahun 1750-1850. Hal ini ditandai dengan digantikannya peran manusia atau hewan diganti dengan mesin. Terjadilah pengurangan tenaga pekerja saat itu. Revolusi industri kedua (2.0), lahir pada awal abad 20 dengan rentang waktu sekitar 1850-1940. Perubahan ditandai saat ditemukannya listrik, mulai muncul alat komunikasi. Tenaga mesin telah menggunakan tenaga listrik. Revolusi Industri ketiga, dikenal dengan revolusi teknologi, termasuk ditemukannya computer yang berdampak dihasilkannya mesin control. Revolusi Industri 4.0 diawali dengan ditemukannya internet.

Perubahan diatas, berdampak pula pada perubahan bidang ekonomi, budaya, politik termasuk pendidikan. Dunia pendidikan harus melakukan perubahan yang sangat cepat, agar dapat beriringan sejalan dengan perubahan yang terjadi ini.



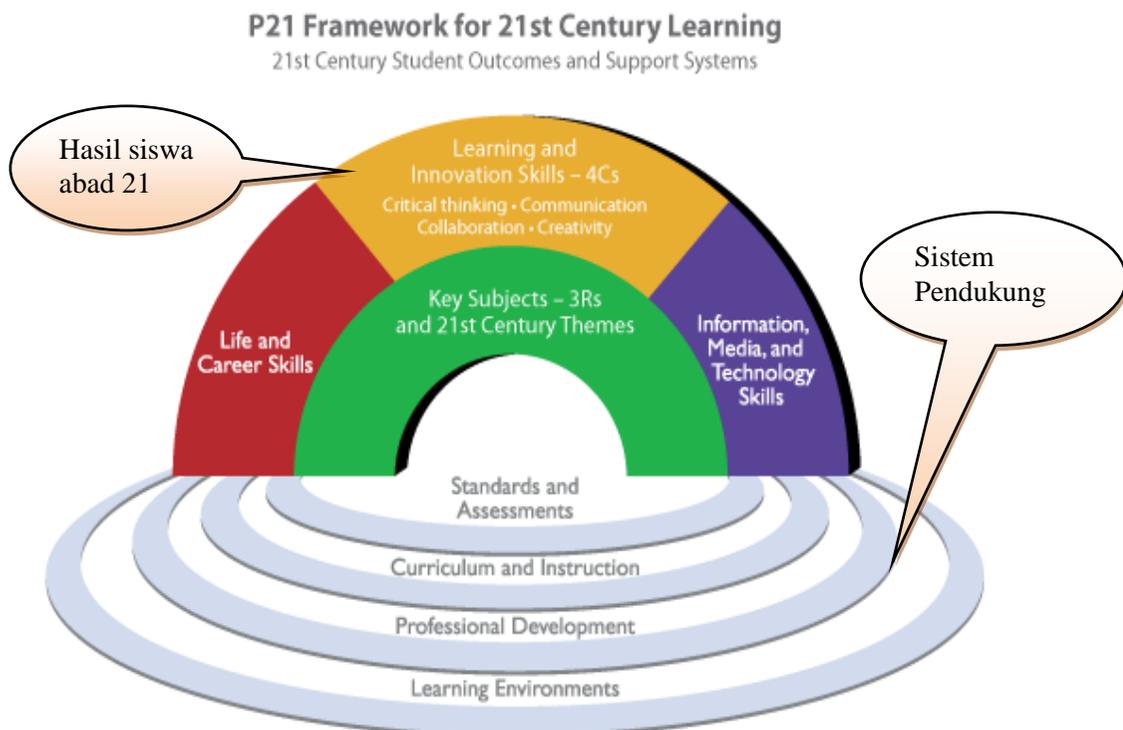
Guru harus menggeser *mindset* kerangka/konsep pembelajarannya pada abad 21. Perlunya kerangka yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang harus dimiliki peserta didik untuk berhasil dalam pekerjaan dan kehidupan sekarang ini dan memiliki kesiapan menghadapi tuntutan kehidupan masa depan. Keberhasilan ini merupakan perpaduan antara konten pengetahuan, keterampilan khusus, keahlian dan literatur, yang memberi penguatan dan kesiapan. Ada satu hal yang menarik dari kemajuan Teknologi Informasi dengan sistem networking, yang dapat dilihat bagaimana terbangunnya system kerja Whatsapp, BBM, Instagram FB, dll. Alhasil komunikasi dan kolaborasi merupakan warna hubungan antar pribadi maupun kelompok. Pada akhirnya setiap penerapan keterampilan abad 21 memerlukan pengembangan pengetahuan dan keterampilan, serta pemahaman oleh pesesrta didik.

Mereka yang bisa berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif saling berlomba untuk membangun basis pengetahuan, dan saling

memberi pengaruh. Sebagus apapun informasi kalau tidak disiapkan media yang mengantarkannya/menyambungkannya, akan tidak memberi efek apapun. Dominasi penguasaan komunikasi dan kemampuan mengkolaborasi menjadi sangat mendukung. Inilah yang memberikan gambaran, bahwa konteks **instruksi pengetahuan menjadi kunci**; siswa harus belajarketerampilan-keterampilan penting agar dapat sukses di dunia sekarang ini. Dengan dimilikinya kerangka pembelajaran abad 21 yang merupakan integrasi pengetahuan dan keterampilan seperti **berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi menjadi suatu tuntutan**. Sebuah sekolah harus dibangun di atas fondasi kerangka di atas, serta menggabungkannya dengan sistem pendukung yang diperlukan yaitu: standar, penilaian, kurikulum dan pengajaran, pengembangan profesional dan lingkungan belajar - siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan pascasarjana lebih siap untuk berkembang dalam ekonomi global saat ini.

A. KERANGKA KERJA PEMBELAJARAN ABAD 21

Kerangka kerja untuk **Pembelajaran Abad 21** dikembangkan dengan masukan dari para guru, pakar pendidikan, dan pemimpin bisnis untuk mendefinisikan dan menggambarkan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk berhasil dalam pekerjaan, kehidupan dan kewarganegaraan, serta sistem pendukung yang diperlukan untuk hasil belajar abad ke-21. Hal ini telah digunakan oleh ribuan pendidik dan ratusan sekolah di AS dan luar negeri untuk menerapkan keterampilan abad ke-21 yang terpusat di pembelajaran.



Gambar 13. Framework Pembelajaran Abad 21

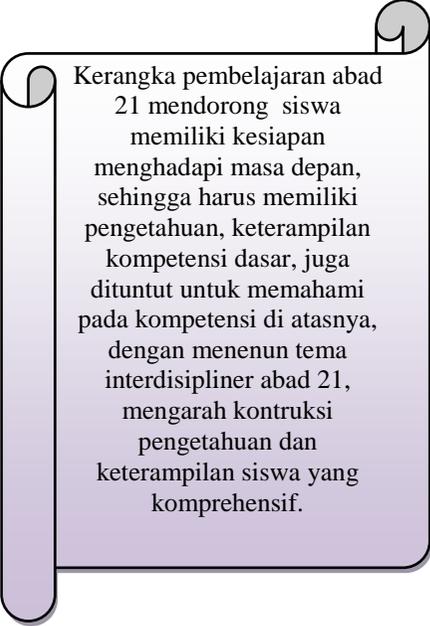
Sumber: <http://www.p21.org/our-work/p21-framework>

Gambar diatas ada dua unsur yaitu: (1) **Hasil siswa** abad ke-21 (seperti yang ditunjukkan oleh lengkungan pelangi) dan (2) **sistem pendukung** (seperti yang ditunjukkan oleh kolam di bagian bawah). Semua komponen terhubung sepenuhnya dalam proses belajar dan mengajar abad ke-21. Unsur-unsur yang dijelaskan di bawah ini adalah sistem penting yang diperlukan untuk memastikan kesiapan abad ke-21 bagi setiap siswa. Standar, penilaian, kurikulum, instruksi, pengembangan profesional dan lingkungan belajar abad ke-21 harus disesuaikan untuk menghasilkan hasil abad ke-21 bagi siswa masa kini.

1. HASIL SISWA ABAD 21

Unsur-unsur yang dijelaskan dalam bagian ini sebagai "Hasil Siswa Abad ke-21" (diwakili oleh pelangi dibagian atas) terdiri dari: keterampilan, pengetahuan dan keahlian yang harus dimiliki siswa untuk berhasil dalam pekerjaan dan kehidupan di abad ke-21. Ada beberapa bidang ilmu (mata pelajaran) yang mendorong untuk dikuasai siswa seperti: matematika, seni, kewarganegaraan, geografi, bahasa, teknologi informasi, lingkungan, ekonomi, bisnis, kesehatan. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah pemahaman dan implementasi dari ayat-ayat suci Al Qur'an, sebagai sumber ilmu.

Selain mata pelajaran di atas, sekolah harus bergerak **melampaui kompetensi dasar untuk dapat memahami pada tingkat yang lebih tinggi. Kolaborasi ilmu sangat dituntut untuk mendapatkan kristalisasi pemahaman yang membentuk konstruksi pemahaman dan keterampilan.** Melalui interdisipliner antar bidang ilmu/mata pelajaran. Dengan



Kerangka pembelajaran abad 21 mendorong siswa memiliki kesiapan menghadapi masa depan, sehingga harus memiliki pengetahuan, keterampilan kompetensi dasar, juga dituntut untuk memahami pada kompetensi di atasnya, dengan menenun tema interdisipliner abad 21, mengarah konstruksi pengetahuan dan keterampilan siswa yang komprehensif.

menenun tema interdisipliner abad 21 ke dalam kurikulum. Kerangka interdisipliner ini menuntut adanya: (1) Kesadaran global, (2) Melek finansial, ekonomi, bisnis dan kewirausahaan, (3) Literasi kewarganegaraan, (4) Literatur kesehatan, (5) Melek lingkungan. Berikut secara rinci dibahas per unsur di atas.

a. Tema Interdisipliner

1) Literasi global

Dihasilkannya kesadaran global pada siswa seperti keterampilan abad 21, memiliki keterbukaan, saling menghormati dan bekerjasama dalam keragaman budaya, agama dan adat istiadat. Siswa dituntut memiliki keterampilan berbahasa, serta memiliki penguasaan teknologi informasi, internet, dengan segala cabangnya. Kesemuanya digunakan untuk kemaslahatan manusia dan masa depan.

2) Literasi Keuangan, Ekonomi, Bisnis dan Kewirausahaan

Perlu dimilikinya suatu pilihan ekonomi yang sesuai dengan minat dan bakat siswa, dan memiliki peran untuk ikut memberdayakan masyarakat, agar dapat memberi kemanfaatan. Keterampilan wirausahaserta tidak melakukan dominasi ekonomiyang berdampak kepentingan, harkat dan martabat orang banyak.

3) Literasi Kewarganegaraa

Ikut berpartisipasi secara aktif dan kreatifdalam kehidupan kewarganegaraan, melaksanakan hak dan kewajiban kewarganegaraan serta memahami suatu keputusan kewarganegaraan yang berimplikasi lokal dan global, dengan tetap mengacu hak asasi bangsa.

4) Literatur kesehatan

Mendapatkan, menafsirkan dan memahami informasi kesehatan, mampu melakukan tindakan preventif, untuk tujuan kesehatan pribadi dan keluarga dan keselamatan umum nasional dan internasional.

5) Literasi Lingkungan

Menunjukkan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan dan keadaan dan kondisi yang mempengaruhinya, terutama yang berhubungan dengan udara, iklim, lahan, makanan, energi, air dan ekosistem serta dampaknya bagi alam.

b. Keterampilan Belajar dan Inovasi

Keterampilan belajar, yang dipersiapkan untuk kehidupan dan lingkungan kerja yang semakin kompleks di abad ke-21. Selain itu dimilikinya inovasi, kreativitas, memiliki pemikiran kritis, komunikasi dan kolaborasi agar siswa memiliki kesiapan untuk masa depan. Hal ini yang disingkat dengan 4 C meliputi: (a) Kreativitas dan Inovasi, (b) Pemikiran Kritis dan Pemecahan Masalah, (c) Komunikasi, (d) Kolaborasi. Ada beberapa hal terkait dengan 4 C, yang harus dipahami untuk memberi penguatan terealisirnya 4C, yaitu:

1) Berfikir Kritis dan Solusi Masalah.

Segala pihak dan semua individu yang terlibat dalam pembelajaran harus memahami dan memiliki semangat ingin bisa serta melakukan kemampuan dan keterampilan berfikir kritis dan solusi menyelesaikan masalah. Persoalan dan tantangan kehidupan semakin komplek, dan membutuhkan penyelesaian masalah dengan berbagai cara, terkadang melewati zona (wilayah) yang telah dipahami. Seorang guru dalam pembelajaran dituntut dapat mendorong siswanya agar memiliki keterampilan berfikir kritis, dengan kemahiran guru untuk memberikan jumpung pada siswa dengan permasalahan secara formatif dengan kasus HOTS (*High Order Thinking Skill*). Guru harus banyak membaca dengan banyak referensi agar suatu kasus dapat diselesaikan secara kritis, inovatif dan kreatif.

2) Komunikasi dan kegiatan.

Lembaga yang berkonsentrasi pada pendidikan harus mampu menciptakan komunikasi dengan berbagai strategi dan keterbukaan, kemudian melakukan bentuk-bentuk kegiatan yang mendukung komunikasi yang efektif dan efisien. Suatu komunikasi tidak hanya pada tataran tahu dan paham saja, namun keterampilan komunikasi dalam bentuk suatu aksi/kegiatan yang mengarah pada transformasi knowledge maupun skill pada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi kehidupannya. Selain itu siswa harus pula memiliki keinginan untuk duplikasi baik bagi dirinya sendiri dan lingkungannya sehingga memiliki kepekaan secara responsive untuk kepentingan masa depannya.

3) Informasi, Media dan Teknologi Keterampilan.

Penguasaan informasi lebih awal, menunjukkan telah dimilikinya keterampilan mengakses informasi lebih cepat. Kecepatan ini menunjukkan kemahiran menggunakan media dan teknologi. Keempat unsur di atas saling terkait dan menguatkan. Tidak hanya sekedar memiliki keterampilan mengakses informasi dengan fasilitas media dan teknologi saja, namun yang lebih penting adalah kelanjutannya, setelah informasi itu dimiliki. Kemudian menghubungkan satu informasi dengan informasi lainnya untuk dihubungkan dan didukung dengan pengalaman masa lampau, sehingga menjadi konstruksi pengetahuan dan keterampilan baru. Agar suatu ilmu itu memberi kemanfaatan bagi orang lain, masyarakat dan bangsa, tentu harus dibagi, agar mendapatkan kemanfaatan juga. Proses transformasi ilmu/informasi ini tidak

lepas dari keterampilan me-share yang didukung dengan keterampilan teknologi dalam suatu wadah media.

4) *Literacy*

Pada awal perkembangannya literasi dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis (*the ability to read and write*), kemudian perkembangan selanjutnya adalah aktivitas bercakap-cakap dalam bahasa latin, yang intinya dikaitkan dengan keaksaraan atau bahasa. Literasi berasal dari bahasa latin literatus yang artinya “*a learned person*” (orang yang belajar), atau *lettera* (huruf) yang dapat diartikan pelibatan penguasaan system-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Konvensi adalah aturan yang telah menjadi kebiasaan. Literasi membaca dan menulis, tentu akan diiringi beragam simbol, kode, angka, notasi, diagram, dll, yang mengubahnya menjadi realitas sehingga dapat dikomunikasikan kepada orang lain/masyarakat dan memberi kemanfaatan. Penjelasan di atas itulah yang akhirnya terdapat perkembangan lanjut pengertian literasi.

Jika dikaitkan dengan pengertian di era modern ini dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, maka keaksaraan dalam kacamata makro adalah kemampuan membaca dunia dengan segala implikasinya. Perluasan makna dari literasi juga dihubungkan dengan budaya, ekonomi, social, politik, sejarah, pendidikan, dll. Sehingga muncullah literasi ekonomi, literasi sains, literasi budaya, dll. Jika dihubungkan dengan kemajuan teknologi informasi, maka muncullah literasi media, literasi informasi, literasi ICT, dll, selain literasi membaca dan menulis. Hal ini senada dengan pengertian literasi menurut Sofia

Valdivielso Gomez, (2008), yang menyampaikan bahwa literasi berkaitan dengan berbagai fungsi dan keterampilan hidup.

(a) Literasi menulis

Lietarsi menulis tentu akan diiringi dengan beragam simbol, kode, angka, grafik, yang mengarah pada pemaknaan. Dalam perkembangan lahirnya mesin ketik, computer yang memberi kemudahan menulis. Agar apa yang ditulas dapat ditangkap oleh oaring lain, lahirnya berbagai metode, cara, dan gaya bahasa, yang dalam perkembangannya ada novel, puisi, cerpen, serta adanya ilmu metode menulis praktis, ilmu gaya bahasa, dll. Melalui menulis dapat ditransformasikannya suatu ilmu pada generasi berikutnya, kontribusi pada keaslian suatu budaya dan sejarah, juga kontribusi pada suatu kemajuan. Perkembangan lanjut dari literasi menulis di atas berdampak munculnya literasi informasi, literasi teknologi, dll. Melalui literasi menulis, seseorang dapat meningkatkan gaya hidupnya melalui pendapatan dihasilkannya seperti tulisan di mass media, buku, dan bentuk karya lainnya. Alhasil juga dilahirkan beberapa komunitas yang memiliki visi yang sama terkait dengan menulis.

(b) Literasi membaca

Membaca menuntut kemampuan dan keterampilan gaya membaca, yang pada akhirnya melahirkan berbagai ilmu cara membaca. Dari kebiasaan membaca dapat meningkatkan ilmu yang dimilikinya, kedewasaan berfikir, meningkatkan kualitas kinerja, yang berdampak pada kualitas hidup. Keluasan pengetahuan tidak lepas dari kesenangan membaca, dan kemampuan memilih dan me-sari/menyimpulkan apa yang

dibacanya. Al hasil dari kebiasaan ini lahirlah pendakwah, guru, kemahiran berpidato, berpuisi, dll, agar ilmu yang dipahaminya dari hasil membaca memberi kemanfaatan bagi orang banyak. Ilmu pemahaman secara bertingkat, didasarkan bahwa pemahaman suatu ilmu sesuai dengan jenjang usia, yang pada akhirnya lahirlah jenjang pendidikan, seperti TK, SD, SMP dst. Daris inilah berkembangnya aktivitas kolaborasi dengan pihak-pihak lain.

(c) Literasi Media.

Literasi media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan **media**. Tujuannya adalah agar pemirsa sebagai konsumen **media** (termasuk anak-anak) menjadi sadar (melek) tentang cara **media** dikonstruksi (dibuat) dan diakses (https://id.wikipedia.org/wiki/Literasi_media). Berdasarkan pengertian di atas maka media literasi adalah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang cara media dibuat, dimanfaatkan dan dikomunikasikan kembali kepada pihak lainnya.

Media adalah saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media berasal dari kata “medium” yang diartikan sebagai perantara suatu sumber pesan (*a source*) kepada penerima pesan (*a receiver*). Intinya media adalah alat/sarana/saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Melalui literasi media lahirlah berbagai cabang ilmu diantaranya bagaimana cara membuat FB (*Face Book*) serta bagaimana cara mengisi FB sehingga orang lain dapat menerima apa yang disampaikan

oleh si empunya FB. Contoh literasi media adalah: twiter, instagram, blok, web dll. Melalui media, informasi dapat dengan mudah dan cepat di akses, sehingga pengetahuan masyarakat meningkat, juga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat, karena seseorang akan diberi pemahaman bagaimana memilih informasi yang dihasilkan oleh suatu media.

Keterampilan yang harus dimiliki dalam penguasaan literasi media adalah:

- Memahami bagaimana suatu pesan itu dibuat, tujuannya apa, cara membuatnya bagaimana, karakteristiknya apa.
- Bagaimana agar penerima pesan dapat memaknai suatu pesan agar bermakna, dan mengembangkan pesan tersebut.
- Dapat memahami dan melaksanakan etika-etika dalam menulis pesan dan cara menyampaikannya.

(d) Literasi informasi

Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengetahui kapan ada kebutuhan untuk informasi, untuk dapat mengidentifikasi, menemukan, mengevaluasi dan secara efektif menggunakan informasi tersebut untuk isu atau masalah yang dihadapi (Wikipedia). Lasa HS (2009 : 190) menyampaikan literasi informasi disebut juga melek informasi, yakni kesadaran akan kebutuhan informasi seseorang, mengidentifikasi, mengakses secara efektif efisien, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi secara legal ke dalam pengetahuan dan mengkomunikasikan informasi itu. Dengan kesadaran ini akan

mendukung perkembangan proses pembelajaran sepanjang hayat / *long life education*.

Pengertian informasi adalah: sekumpulan data/fakta yang diorganisir atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima/ yang membutuhkan. Selain itu informan (sumber pesan) dapat diperoleh dari guru dalam suatu pembelajaran, dari pengalaman sebelumnya, dan instruksi yang disampaikan oleh atasan. Misalnya: laporan neraca untung-rugi yang ditulis dalam bentuk excel, produk skripsi mahasiswa, dll.

Dalam perkembangan di era global ini, literasi informasi tidak hanya membaca atau menulis saja, namun bagaimana informasi yang disampaikan dapat berdampak luas dan mempengaruhi massa, untuk mengambil keputusan terbaik, sehingga dapat digunakan untuk *mara ma'ruf nahi munkar*. Penyebaran informasi akan semakin cepat, manakal dilakukan suatu kerjasama sehingga terintegrasi informasi dengan unit lain, institusi lain, atau antar individu. Alhasil akan berdampak saling melengkapi, memperkuat dan terbentuknya aktivitas berkelanjutan.

(e) ICT (Informasi, Komunikasi dan Teknologi) Literacy

ICT literacy adanya suatu kegiatan literasi computer yang diintegrasikan dengan literasi informasi, juga literasi komunikasi. Intinya adanya penggunaan teknologi informasi sebagai alat untuk komunikasi dan temu kembali informasi.

Ada persyaratan yang harus dilakukan yaitu:

- (1) Teknologi sebagai alat untuk meneliti, mengartur, mengemenggunakan teknologi digital., mengvaluasi dan mengkomunikasikan informasi.
- (2) Menggunakan teknologi digital (kuputer, notebook, media player, GPS, Hp, dll) secara terampil, serta membangun komunikasi secara jejaring social secara tepat, untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan mengevaluasi dan mencipta informasi agar berhasil dan berfungsi. *ICT literacy* akan berkembang adanya *e-literacy*. Ada lima aspek aktivitas dalam *ICT Literacy* yaitu:
 - (a) Akses. Mengetahui bagaimana cara mengumpulkan dan atau mendapatkan informasi.
 - (b) *Manage* (mengelola): bagaimana mengelola informasi yang telah dimilikinya serta bagaimana agar oarng lain dapat menangkap informasi yang telah dikomunikasikan.
 - (c) *Create* (menciptakan): melakukan bentuk-bentuk kreatif agar informasi yang dikomunikasikan menjadi lebih efektif, efisien dan bermanfaat.
 - (d) *Evaluate* (me-evaluasi): melakukan evaluasi apakah kualitasnya telah terpenuhi, keterkaitan antar infomasi, kegunaan dan kemanfaatan, efisiensi dan efektivitas informasi.
 - (e) *Integrate* (me-integrasikan): mengintegrasikan informasi dengan bidang lain, termasuk kegiatan membuat ringkasan, membandingkan atau menggaris bawahi.
- (3) Menerapkan pemahaman mendasar tentang masalah etika/hukum seputar akses (baik cara mengakses,

menggunakan dan menyebarkannya) dan etika/hukum penggunaan teknologi informasi.

5) Keterampilan Kehidupan dan Karir

Kehidupan sekarang ini semakin kompleks. Setiap anak akan semakin kompleks menghadapi tantangan dan persoalan. Lulusan sarjana, dituntut tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja, namun kebiasaan *soft skill* menjadi tuntutan seorang dalam memasuki dunia kerja. Beberapa perusahaan telah mulai menerapkan penilaian *soft skill* dalam perekrutan pegawai. Menghadapi kompleksitas kehidupan tidak cukup hanya mendasarkan IQ (kognitif) saja, namun bentuk-bentuk aktivitas yang telah menjadi kebiasaan seperti karakter kerjasama, kejujuran, kerja keras, semangat, loyalitas, inisiatif, jati diri, dll. Karakter inilah yang akan tahan uji dalam menghadapi persoalan karir. Kepemimpinan akan terbentuk, dengan kepekaan terhadap situasi, serta tanggung jawab yang tinggi, dengan segudang produktivitas, dan memiliki akuntabilitas sehingga seluruh komponen perusahaan dapat bekerja dengan baik.

6). Fleksibilitas dan Adaptabilitas.

Di abad 21 ini kita dituntut untuk memiliki fleksibilitas yang tinggi, sehingga dapat menyesuaikan diri dimanapun dan kapanpun. Hal ini menuntut dimiliki kemampuan dan keterampilan yang tinggi terkait penguasaan teknologi informasi. Selain itu mudah beradaptasi di lingkungan dengan berbagai kondisi. Mampu bekerja secara efektif dalam iklim yang kompleks, penuh persaingan dan gejolak, dengan tingkat individu yang tinggi.

Memiliki tanggungjawab yang tinggi, terhadap apa yang telah menjadi tugasnya dengan mengesampingkan kebutuhan yang mengarah kepentingan pribadi.

7). Inisiatif dan Pengendalian Diri

Di abad 21 ini guru harus benar-benar memahami apa kebutuhan pembelajaran itu. Goal pembelajaran adalah, apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah mengikuti perjalanan dari proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat menempatkan diri, sehingga mampu memanaj penguasaan diri sendiri dalam kerangka kepentingan kemajuan bangsa. Hal ini akan mendorong seorang guru untuk secara aktif selalu bereksplorasi memperluas keahliannya, selalu haus akan pengetahuan baru sehingga bisaditransformasikan pada peserta didiknya. Mengingat tuntutan perkembangan abad 21 yang sangat kompleks, dan banyak persoalan yang menuntut diselesaikan melalui berbagai disiplin ilmu, maka guru harus memiliki keterampilan ke level yang lebih tinggi, serta mampu mendemonstrasikan inisiatif dan gagasannya. Perlunya menggeser mindset mengajar, bahwa pembelajaran yang baik adalah suatu kewajiban. Buah bekerja adalah terbaik dalam melakukannya dan berusaha untuk meraih prestasi.

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٩١﴾

Artinya: Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras untuk (urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

Penafsiran ayat diatas sangat dalam. Dimanapun seseorang itu bekerja, diawasi atau tidak, selalu menunjukkan dan ada keinginan untuk berprestasi. Setiap pekerjaan akan dimaknai, untuk kepentingan orang lain dan berdimensi kebermanfaatn. Dampak dari tuntutan berprestasi adalah, akan menempatkan efisiensi, efektifitas dan memanaj dengan sebaik-baiknya. Bekerja adalah belajar, dan belajar adalah sepanjang hayat.

8). Keterampilan Sosial Antar-Budaya.

Manusia hidup akan selalu berdampingan dengan orang lain, dalam suatu komunitas. Dalam suatu komunitas, dituntut untuk selalu menempatkan kepetingan bersama di atas kepentingan diri. Diantara ciri pembelajaran abad 21 adalah komunikasi dan kolaborasi, sehingga kemajuan diri juga diiringi kemajuan bersama orang lain. Hal ini tidaklah mudah, karena ketika seseorang itu bekerja akan berfikir dan berorientasi bagaimana agar orang lain juga mendapatkan nikmat yang sama. Sesungguhnya hal ini telah diteladani dari ajaran Al Qur'an ketika kita beribadah. Tidak ada ibadah yang hanya untuk kepentingan diri; ibadah selalu berdimensi bagi orang lain. Sebagai contoh: bagaimana tuntutan berjamaah dalam sholat, memberikan gambaran bagaimana cara dan akhlak kita dalam berjamaah. Ibadah puasa juga berdimensi empati, simpati dan ikut merasakan penderitaan yang dialami oleh saudara kita yang kurang mampu. Pelaksanaan ibadah haji, saat akan pemberangkatan juga membutuhkan orang lain, ketika berthowaf dan sa'i juga harus memperhatikan kepentingan orang lain, dsb.

Indonesia sangat kaya dengan keragaman kebudayaan. Berdasarkan BPS data tahun 2016 Indonesia memiliki 1340 suku, dengan 633 kelompok suku besar. Jumlah suku akan bertambah lagi manakala dirinci sampai sub suku. Ada 17.508 pulau yang membentang dari Sabang hingga Merauke. Keragaman ini harus dapat dikembangkan dengan beragam inovasi agar dapat memberi kemakmuran bagi bangsa ini. Sesungguhnya potensi di atas dapat dijadikan sebagai sumber dan laboratorium pembelajaran.

2. SISTEM PENDUKUNG

Unsur-unsur yang diuraikan di bawah adalah sistem penting yang diperlukan untuk memastikan siswa penguasaan keterampilan abad ke-21. Standar, penilaian, kurikulum, instruksi, pengembangan profesional dan lingkungan belajar harus disesuaikan menghasilkan sistem pendukung yang menghasilkan hasil abad ke-21 bagi siswa masa kini.

a. Standar Abad 21

Kerangka kerja pembelajaran di abad Abad 21 ini, membutuhkan standar abad 21 yang harus dipahami, dikuasai dan di laksanakan. Ada 8 standar untuk mengelola pendidikan. Ada beberapa hal diantaranya: harus fokus pada pengetahuan dan pemahaman konten abad 21. Hal ini penting, agar siaga dan tanggap dengan fenomena yang terjadi. Hal ini akan menjadikan guru dinamis dan progresif dalam mengembangkan keilmuan.

Membangun jejaring interdisipliner atau antar disiplinier dengan berbagai kalangan, berbagai bidang, guna mengusung tema pembelajaran abad 21. Harapannya dapat menjadi kebiasaan dan karakter. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari kekuatan

jejaring/networking. Melalui jejaring, energi yang dikeluarkan tidak banyak, namun dihasilkan produk yang maksimal. Implementasinya dalam pembelajaran adalah dilaksanakannya kolaborasi guru-siswa, siswa-siswa., sekolah-masyarakat, yang berdampak kepentingan orang banyak.

Pemahaman suatu bidang/topic harus mendalam, agar memiliki penguasaan yang makro dan komprehensif. Hal ini menuntut adanya konstruktifis dari pengetahuan yang dimiliki, pengalaman masa lalu, dan informasi yang dimiliki yang memberi tuntutan kebutuhan masa depan. Perlunya pelibatan siswa terkait data, informasi, peralatan, dan pakar/ahli dari kalangan perguruan tinggi, serta realita dunia nyata yang dihadapi dalam kehidupan. Hal yang perlu dipahami adalah, bahwa siswa akan belajar paling baik adalah saat terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah. Perlu penguasaan beberapa hal yang dibutuhkan dan berkembang dewasa ini, terutama persoalan dan tuntutan di era globalisasi.

b. Penilaian Keterampilan Abad 21.

Penilaian untuk pembelajaran abad 21 yang paling tepat adalah penilaian formatif. Penilaian ini akan dapat mengukur perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Tahapan kemampuan dan keterampilan anak dipahami secara setahap demi setahap, dan guru dapat mengetahui perkembangan masing-masing individu siswa. Penilaian keterampilan abad 21 ditunjukkan dengan karakteristik:

- (1) Memperkuat adanya penilaian yang mengedepankan dan mendukung keseimbangan penilaian, baik afektif, psikomotor dan kognitif.

- (2) Mengembangkan pengujian dengan standar penilaian berkualitas tinggi baik pada penilaian formatif dan sumatif yang efektif. Penilaian ini akan menjadikan siswa terbiasa menghadapi kesiapan abad 21 yang penuh tantangan.
- (3) Menekankan adanya umpan balik yang berguna terhadap kinerja siswa, sehingga ada perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau siswa juga tahu letak kesalahannya.

Mebutuhkan keseimbangan teknologi yang disempurnakan, baik pada tes formatif dan sumatif. Maka implementasi penilaian adalah untuk mengukur penguasaan siswa terhadap keterampilan abad ke-21. Hal ini memungkinkan pengembangan portofolio karya siswa yang menunjukkan penguasaan keterampilan abad 21 untuk pendidik dan calon pendidik. Melalui portofolio ini, guru dapat merekam jejak perkembangan dan penguasaan siswa secara sistematis, sehingga dapat mengambil sikap yang tepat. Memungkinkan penilaian portofolio yang seimbang untuk menilai sistem efektifitas pendidikan, melalui penilaian untuk mencapai tingkat tinggi kompetensi keterampilan siswa di abad 21. Hal inilah yang menjadi alasan perlunya penilaian portofolio, dan mengembangkan cara menilainya.

c. **Kurikulum dan Instruksi Abad 21**

Kurikulum yang dikembangkan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21 adalah: mengajarkan keterampilan abad 21 secara diskrit dalam konteks subjek kunci dan 21 tema interdisipliner. Diskrit adalah sejumlah elemen yang berbeda dan saling tidak berhubungan. Keterampilan mengaitkan dalam perbedaan akan memberikan kemanfaatan yang besar. Pembelajaran tematik yang dilaksanakan di Sekolah dasar (SD), juga dikembangkan di SMP, SMK/SMA juga

perguruan Tinggi (PT). Keterampilan dan pengembangan tema interdisipliner dalam belajar, akan menghasilkan konsep berfikir makro dan komprehensif.

Berfokus pada pemberian kesempatan untuk menerapkan keterampilan abad 21 pada area konten/isi dan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi. Hal ini akan mengaktifkan metode pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan penggunaan dukungan teknologi, pendekatan berbasis penyelidikan dan masalah serta dengan penilaian kemampuan berfikir tingkat tinggi. Selain itu mendorong integrasi sumber daya masyarakat dengan pihak sekolah.

d. **Pengembangan Profesional Abad 21**

Ciri yang sangat menonjol di abad 21 adalah perkembangan multimedia, ada dan terjadinya *multitasking*, dan peningkatan keberhasilan manakala dilakukan cara kerja berkelompok. Cara kerja kelompok namun berdampak kepentingan diri. Cara guru dalam memanfaatkan peluang untuk mengintegrasikan keterampilan abad 21, dengan alat dan strategi pengajaran yang diintegrasikan ke dalam praktik dan mengidentifikasi aktivitas apa saja yang bisa mereka ganti/kurangi, yang mengarah pada kemandirian.

Instruksi dengan metode pengajaran mengarah dan berorientasi pada proyek. Hal ini akan mengarahkan dan menggambarkan bagaimana pemahaman materi pelajaran yang lebih dalam dan rinci, sehingga benar-benar dapat meningkatkan pemecahan masalah, pemikiran kritis, dan keterampilan abad ke 21 lainnya. Dimanapun dan kapanpun guru selalu mengaktifkan komunitas pembelajaran profesional abad 21, sebagai model belajar yang mempromosikan keterampilan abad ke-21 pada siswa.

Mengembangkan kemampuan guru untuk mengidentifikasi gaya belajar siswa tertentu, kecerdasan, kekuatan dan kelemahannya. Melalui penilaian formatif dapat dilihat potensi masing-masing siswa. Guru dituntut untuk mengembangkan kemampuannya untuk menggunakan berbagai strategi (seperti penilaian formatif) untuk menjangkau siswa yang beragam dan menciptakan lingkungan yang mendukung pengajaran dan pembelajaran.

Melalui penilaian formatif, terjadi proses pemberian dukungan evaluasi secara terus menerus terkait pengembangan keterampilan siswa abad 21. Komunitas masyarakat menjadi daya dorong untuk berbagi pengetahuan, kolaborasinya antara komunitas-praktisi, dengan berbagai strategi yang berdampak kualitas pembelajaran. Menggunakan model pengembangan profesional yang berkelanjutan.

e. Lingkungan Belajar Abad 21

Pembelajaran di abad 21 ini, menuntut koneksitas dengan lingkungan yang tinggi. Lingkungan belajar yang kondusif, akan sangat mendukung keberhasilan pembelajaran. Sehingga menciptakan praktik pembelajaran, selain dukungan manusia, lingkungan fisik yang baik akan sangat mendukung hasil pengajaran dan pembelajaran keterampilan.

Diantara karakter pembelajaran abad 21 adalah terbentuknya kolaborasi yang harmonis dan saling bersinergi. Pembelajaran abad 21 mendukung komunitas profesional pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk berkolaborasi, berbagi praktik terbaik dan mengintegrasikan keterampilan abad 21 ke dalam praktik di kelas. Pengejawantahannya bisa dalam bentuk *Lesson study*.

Pembelajaran abad 21 memberi peluang guru berinovasi dan berkreaitivitas. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dalam konteks dunia abad 21 yang relevan (misalnya, melalui pekerjaan berbasis proyek atau pekerjaan terapan lainnya).Memungkinkan akses yang adil terhadap alat pembelajaran, teknologi dan sumber belajar yang berkualitas. Desain arsitektur dan interior abad 21memberi peluang perkembangan kelompok, tim dan belajar individu.Selain itu peran masyarakat sangat penting. Keterlibatan masyarakat dalam suatu pembelajarapun juga sangat dibutuhkan. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas pembelajaran itu mimpi semua orang, dan membutuhkan keterlibata semua orang (masyarakat).

Lingkungan memiliki pengertian yang melingkupi. Lingkungan belajar adalah yang melingkupi suatu pembelajaran, baik lingkungan hidup maupun tidak hidup, lingkungan sekitar sekolah dan lingkungan yang akan mempengaruhi suatu pembelajaran. Meliputi bahan ajar, metode, siswa, orang tua, masyarakat, tenaga kependidikan, sarana prasarana, dll.

f. Tentang Kemitraan untuk Belajar Abad 21

Kemitraan untuk pembelajaran abad 21 mengakui bahwa semua pelajar membutuhkan pendidikan pengalaman di sekolah dan di luar, dari buaian sampai karier, untuk membangun pengetahuan dan keterampilan agar sukses dalam dunia yang saling terkait secara global dan digital. Mewakili lebih dari 5 juta anggota angkatan kerja global, pembelajaran abad 21 menyatukan bisnis, pemerintahan dan pendidikan, dan pemimpin dari AS dan luar negeri memajukan kebijakan pendidikan berbasis bukti dan berlatih serta membuat pengajaran dan pembelajaran inovatif menjadi kenyataan bagi semua. Pembelajaran abad 21 dan organisasi, dimana anggota menyediakan alat dan sumber daya yang

membantu memudahkan dan mendorong ini perlu perubahan Pelajari lebih lanjut dan ikut terlibat .

B. MUATAN RELIGIUS DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21

Tugas Pendidikan adalah mengantarkan generasi bangsa ini agar mampu mengelola secara lebih dekat agar manusia tidak tercerabut dari kemampuannya dalam menghadapi gejolak perubahan yang sangat dinamis dan progresif. Globalisasi kehidupan harus diikuti dengan globalnya pemikiran, luasnya jangkauan wawasan dan pengetahuan, serta penguasaan teknologi yang telah berkembang sedemikian pesatnya. Pendidikan harus mampu menjawab berbagai persoalan, dengan pendekatan metode belajar yang mendekatkan peserta didik pada “dunia secara utuh”, sehingga dapat memahami suatu masalah dalam konteks yang luas dan komprehensif (global). Sehingga mampu mengubah pola konsumsi “pasif” menjadi “aktif”, rendahnya hubungan social menjadi aktif dan dinamis.

Generasi sekarang ini dihadapkan pada 2 tantangan yakni: pertama tantangan untuk memulihkan kehidupan bangsa dengan berbagai permasalahan yang semakin kompleks, dan tantangan menghadapi akibat globalisasi baik sekarang maupun dimasa yang akan datang. Ciri abad 21 dihasilkan karakter abad 21 baik positif maupun negatif. Lahirlah model pembelajaran abad 21, berdasarkan karakteristik yang ada. Karakteristik pembelajaran menempatkan siswa/peserta didik sebagai sentral pembelajaran. Karakteristik peserta didik serta lingkungan belajar merupakan variabel yang paling berpengaruh. Stimulasi kognitif, afektif dan psikomotor, secara bersamaan selalu dipantau melalui penilaian formatif. Harapannya ketika peserta didik berbuat sesuatu mereka tahu dan yakin akan apa yang dilakukan, dari pengalaman hidupnya. Guru dituntut

mengkreasi lingkungan belajar secara positif (*creating positive learning environment*) dan memberdayakan peserta didik (*empowering students*), untuk mewujudkan pengelolaan kelas yang efektif dan inovatif, sehingga dihasilkan lulusan yang berwawasan global dan komprehensif.

Hakekat manusia terdiri atas jiwa dan raga. Sebagai makhluk yang berjiwa terdiri atas aspek cipta, rasa dan karsa. Kalau ketiga aspek berkarya akan menghasilkan **kekreatifan**. **Cipta** (berpusat di otak) menghasilkan **kecerdasan** atau **kepandaian**. **Rasa** (berpusat dihati) menghasilkan **keindahan, keseniaandan kesusilaan**. **Karsa** (sumber kemauan) menghasilkan kejujuran, kedisiplinan. Sebagai makhluk jasmanai (raga) manusia membutuhkan raga yang sempurna berupa kesehatan. Kalau raganya berkarya dan dibina menghasilkan ketrampilan dan *keprigelan* (ulet, rajin dan terampil, KBBI). Jika kita lihat dari sifatnya, manusia selain sebagai makhluk individu juga makhluk social. Manusia selain membutuhkan perkembangan sosial/kemasyarakat, juga membutuhkan perkembangan kemandirian. Jika manusia dilihat dari asalnya, maka manusia berasal dari Tuhan, oleh karenanya manusia butuh perkembangan ketaqwaan kepada Tuhannya. Dalam implementasinya manusia memerlukan lingkungan dan masyarakat untuk mempengaruhi perkembangan pribadinya dalam berhubungan kepada Allah. Allah telah mengaturnya dalam kontek "*hablum minallah dan hablum minannas*". Bahwasanya manusia dalam berkehidupan dituntut untuk dapat memberi kemanfaatan bagi sesamanya dan selalu menempatkan Tuhan Allah diatas segala totalitas kehidupan.

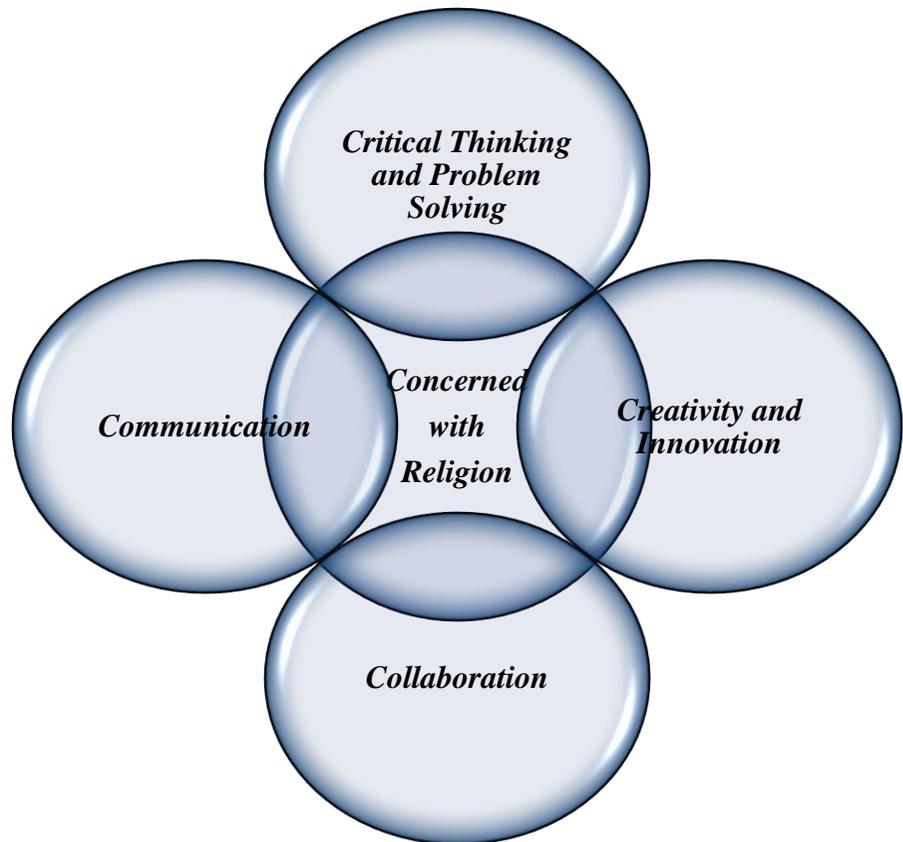
Dalam abad 21 perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi manusia dalam bersikap dan berperilaku. Hal inilah yang menjadi landasan bahwa 4 (empat) karakter pembelajaran abad 21 yang dikenal dengan 4 karakter keterampilan (4Cs)

sangat perlu dilengkapi dengan “*Concerned with religion*”, sehingga menjadi 5Cs. Isi dari 5 C’s secara lengkap adalah: (1) *Critical Thinking and Problem Solving*, (2) *Creativity and Innovation*, (3) *Collaboration*, (4) *Communication*, (5) *Concerned with Religion*. Karakter yang kelima memberikan pengertian bahwa ke empat karakter sebelumnya, secara sendiri maupun bersama harus selalu bertumpu pada keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.

Perlu untuk dipahami, bahwasanya semua rencana, aktivitas, dan hasil suatu kegiatan, harus selalu menempatkan nilai religus pada segala lini. Apa yang dilakukan akan selalu dimintai pertanggungjawaban, dan dalam implementasinya dapat memberi dampak kemanfaatan bagi kehidupan dirinya dan masyarakat pada umumnya; selalu menempatkan kolaborasi dan komunikasi agar memiliki kesiapan dalam menghadapi segala tantangan kehidupan. Peserta didik harus memiliki kesiapan, kemampuan dan keterampilan berfikir tingkat tinggi diiringi kreativitas dan inovasi dalam menghadapi gejolak kehidupan yang semakin kompleks di era global. Keterampilan teknologi informasi dengan turunan implikasinya harus dipahami oleh guru dan siswa, kemudian ada upaya yang serius untuk melakukannya.

Berdasarkan UU Sisdiknas tahun 2003 pasal 3 berisi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Jika kita simak fungsi dan tujuan pendidikan di atas, memberikan penafsiran bahwa tujuan besar pendidikan nasioanl adalah “beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa”. Sehingga fungsi dan tujuan pendidikan di abad 21 dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 14. Lima Cs Keterampilan Pembelajaran Abad 21.

C. CIRI ABAD 21

Diantara ciri-ciri generasi abad 21 adalah *multitasking*, *multimedia*, dan *online info searching*. *Multitasking* adalah istilah teknologi informasi yang mengacu kepada sebuah metode dimana banyak pekerjaan atau dikenal juga sebagai proses yang diolah dengan menggunakan sumberdaya CPU yang sama. *Multitasking* bagi manusia adalah kinerja nyata oleh seorang individu yang menangani lebih dari satu tugas pada satuan waktu yang sama.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi. Media sosial (*social networking*) adalah sebuah media online di mana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. *Search Engine Optimization* (SEO) adalah teknik yang digunakan dalam dunia blog untuk mendapatkan posisi yang bagus dalam halaman pencarian *search engine*. *Search engine* yang paling populer atau yang nomor satu yakni *Google*.

Cirri-ciri abad 21 di atas menuntut beberapa keterampilan (*skill*) yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Mahasiswa harus memiliki *digital skills* (tahu dan menguasai dunia digital), *Agile thinking ability* (mampu berpikir banyak skenario), *interpersonal and communication skills* (keahlian berkomunikasi sehingga berani adu pendapat), *global skills* (*keterampilan meliputi* kemampuan bahasa asing, dapat menyatu dengan orang asing yang berbeda budaya, dan punya sensitivitas terhadap nilai budaya).

Penjelasan di atas menuntut adanya perubahan pendekatan pembelajaran. Aktivitas belajar dan pembelajaran diarahkan untuk mengoptimalkan kondisi anak dan lingkungan. Perilaku sosial mahasiswa yang terbiasa dengan kerja mandiri diarahkan pada pembelajaran yang mencerminkan **komunikasi** dan **kolaborasi**. Lingkungan diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa. Kemajuan teknologi informasi dimanfaatkan secara optimal untuk berkembangnya kreativitas dan inovasi mahasiswa. Tuntutan zaman yang semakin kompetitif mendukung terimplementasinya pembelajaran berfikir kritis dan kesiapan menyelesaikan berbagai bentuk permasalahan

melalui komunikasi dan kolaborasi. Nilai karakter menjadi tuntutan warna perilaku pada siswa.

Adanya tuntutan redesain kurikulum yang mendukung penguatan: pengetahuan, keterampilan, dan karakter dan menempatkan metakognisi sebagai belajar dan cara belajar yang mendekati tiga dimensi pendidikan abad 21. Ada 4 (empat) keterampilan pembelajaran abad 21 yaitu: (1). *Critical Thinking and Problem Solving*; (2) *Creativity and Innovation*; (3) *Communication*; (4) *Collaboration*. Ada karakter pengetahuan dimana nilai tradisional dan modern dalam keseimbangan, dan siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan sebagai bentuk kemampuan me-interkoneksi berbagai bidang. Nilai karakter seperti perhatian secara penuh, rasa ingin tahu, keberanian, ketahanan diri, etika, kepemimpinan, dll menjadi warna perilaku peserta didik.

Tuntutan pembelajaran abad 21 di atas, maka Perguruan Tinggi (PT) harus mampu menciptakan sistem pendidikan dan pengajaran sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki kesiapan menghadapi kompleksnya kehidupan. Harapannya melalui *Lesson Study*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. *Lesson Study for Learning Community* merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilaksanakan secara kolaboratif dan berkelanjutan oleh sekelompok komunitas dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi dan melaporkan hasil pembelajaran. Ciri khas *lesson study* adalah adanya komunitas pembelajar, dilaksanakan secara berkolaborasi, untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi, kemampuan memecahkan masalah dengan berfikir kritis. Melalui komunitasnya, maka akan terjadi proses berbagi (*sharing*), baik senior dan junior berada dalam suasana yang sama.

D. MEDIA SOSIAL

Dampak media sosial sekarang ini, menuntut lahirnya pembelajaran sosial dari TK sampai PT. Kemajuan TI memberikan arahan bahwa penyampaian instruksi pembelajaran dilakukan dengan kolaborasi, co-creation, dalam komunitas pembelajaran, penciptaan produk, pembentukan jaringan pengetahuan, bekerja melintasi ruang dan waktu, membuat keputusan yang tepat dan memecahkan masalah yang kompleks. Media sosial memberikan nilai efektif, hemat, keunggulan kompetitif, dinamis, mutakhir untuk mendukung dan mengubah cara pembelajaran. Berbagai media bisa menjadi cara yang efektif untuk menghilangkan batasan ketika berhubungan dengan orang lain, melibatkan dan mempengaruhi, menumbuhkan budaya, membangun kepercayaan, membangun identitas bersama, memperkuat nilai, dan merekrut bakat.

Dunia mengalami perubahan yang cepat, orang perlu mendapatkan banyak informasi yang berguna sebanyak mungkin, memilah-milahnya, mengkalibrasi dengan apa yang sudah diketahui, dan mengedarkannya kembali dengan orang lain yang memiliki tujuan serupa. Pembelajaran sosial yang baru memanfaatkan komunitas online, media sharing, Microsharing, kolaborasi konten, dan lingkungan yang mendalam untuk mengenalkan orang pada gagasan dengan cepat, yang sesuai dengan alur kerja mereka, dan dengan cara yang lebih dekat, mencerminkan bagaimana kelompok berinteraksi. Secara pribadi untuk sukses di dunia sekarang ini, orang harus memahami informasi baru dan konsep kompleks yang lebih rumit dan hal ini dapat dimiliki seseorang dengan mencari tahu sendiri.

Tony Bingham and Marcia Conner, (2010), menyampaikan bahwa media sosial adalah seperangkat teknologi berbasis internet yang dirancang untuk digunakan oleh tiga orang atau lebih dimana

pembelajaran sosial akan terwujud melalui partisipasi dan bekerjasama dengan orang lain untuk memahami gagasan baru, tidak dibatasi oleh perbedaan geografis atau zona waktu di antara anggota tim. Dalam pembelajaran terjadi pergeseran transfer selain transformasi pengetahuan juga sebagai penghubung dengan pihak lainnya. Hal ini bisa mengakibatkan orang mendapatkan informasi yang banyak, perspektif yang lebih luas, dan mampu membuat keputusan yang **lebih baik dengan melibatkan orang lain**.

Pembelajaran sosial didukung dengan alat komersial seperti *Facebook, Twitter, YouTube, blog, dan wiki*, dan dengan aplikasi enterprise seperti *Socialtext, Socialcast, Newsgator, dan Lotus Connections*. Media sosial memiliki potensi untuk mengubah **tempat kerja menjadi lingkungan**. Hal ini mengindikasikan bahwa semua orang yang terlibat menjadi satu komunitas dan saling berinteraksi. Peran guru sebagai fasilitator, dan melibatkan siswa dalam manajemen kelas. Sekarang ini, orang harus memahami konsep baru dan rumit dengan cara mencari tahu sendiri. Generasi pekerja yang akan datang mengandalkan kinerja dengan **networking, problem solving, dan multi processing skills**, lebih dekat dengan mereka yang membutuhkan, kedekatan dengan jawaban, memecahkan masalah, mengatasi ketidakpastian, dan memperbaiki cara bekerja. Media sosial sebagai alat untuk meningkatkan pelatihan, manajemen pengetahuan, dan praktik komunikasi, dan hal ini dapat mengubah cara mengorganisir pembelajaran dan pengembangan. Setiap orang adalah peserta aktif dalam pembelajaran. seseorang akan menafsirkan apa yang ada di sekitarnya berdasarkan pemahamannya saat ini kemudian terus memodifikasi pemahamannya sampai saat menemukan informasi baru. Inilah dasar konsep dan praktik penemuan model belajar bagi anak-anak dengan penggunaan permainan peran dan simulasi.

Orang selalu terdorong untuk berkomunikasi, bercakap-cakap, dan saling berbagi. Masyarakat menciptakan dan mempertahankan modal sosial untuk kesiapan kepercayaan sosial, norma, dan jaringan yang dikembangkan melalui arus informasi dan timbal balik yang digali untuk memecahkan masalah bersama. Kesempatan untuk mengembangkan modal sosial meningkat dengan munculnya transportasi, telepon, satelit, dan jaringan komputer seluler. Koneksi ini mewakili lebih dari sekedar volume yang meluas percakapan mereka, juga peningkatan pemikiran kolektif, kolaborasi, dan kapasitas untuk tumbuh.

Media sosial mengubah tingkat partisipasi menjadi penerima untuk menjadi pencipta dan inovator. mengubah pekerja dengan pekerjaan, tradisional menjadi budaya *co-produksion, co-design, dan co-development*, mendudukkan tanggung jawab pada setiap orang untuk terlibat dalam proses siklus baru. Ini adalah **model iteratif dan inklusif** baru di mana setiap orang mampu menciptakan, menggunakan, menerbitkan, *remix, repurpose*, dan belajar. Pengertian model iteratif adalah pengembangan suatu model yang dilakukan melalui implementasi sederhana kemudian secara bertahap mengalami peningkatan versi sampai siap digunakan. Model inklusif adalah bagaimana memahami segala kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik.

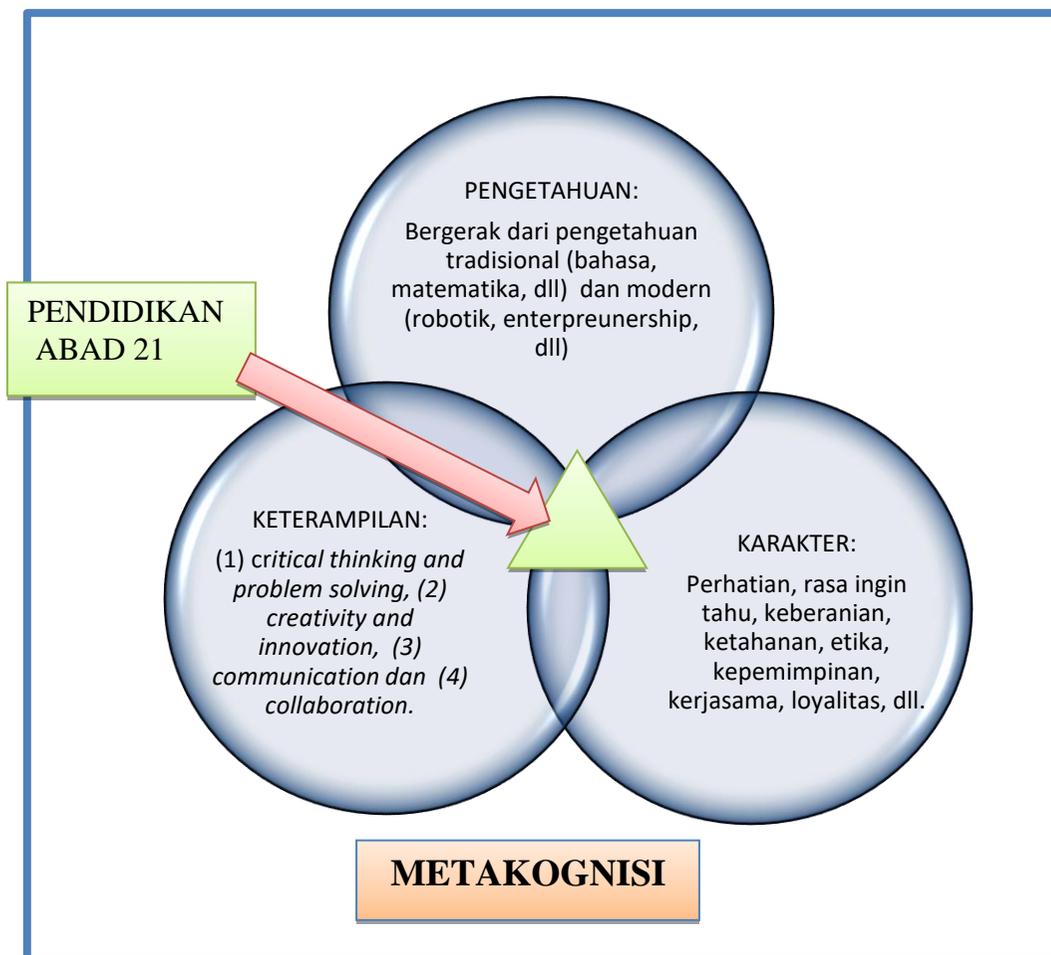
E. PENDIDIKAN ABAD 21

Di abad 21 ini, dunia pendidikan perlu melakukan redesign kurikulumnya secara mendalam, dengan menawarkan kerangka kerja yang lengkap di empat dimensi pendidikan: pengetahuan, keterampilan, karakter, dan metakognisi. Pengetahuan harus mencapai keseimbangan yang lebih baik antara subyek tradisional dan modern, serta interdisiplinaritas antar bidang. Pengetahuan akan kebutuhan masa depan

yang kompetitif melalui penumbuhan jiwa *enterpreunership* harus ditumbuhkan. Siswa diharapkan memiliki kesiapan menghadapi kecepatan perubahan informasi dan teknologi di era global. Keterampilan berhubungan dengan penggunaan pengetahuan, dan sebagai umpan balik terhadap pengetahuan. Karakter menjelaskan bagaimana seseorang terlibat dan berperilaku, sehingga memiliki perhatian secara penuh, rasa ingin tahu, keberanian, ketahanan diri, etika, kepemimpinan, dll. Metakognisi memupuk proses refleksi diri dan belajar bagaimana belajar, serta sekaligus membangun tiga dimensi lainnya (Pengetahuan, Keterampilan, Karakter), (Bialik, M., % Fadel, C, 2015).

Menurut Taccasu Project (2008), metakognisi pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam belajar, yang mencakup **“apa yang harus dipelajari, bagaimana, kapan mempelajari, pemantauan terhadap proses belajar yang sedang dilakukan, serta evaluasi terhadap apa yang telah direncanakan, dilakukan, serta hasil dari proses tersebut”**. Kesiapan menghadapi tantangan abad ke-21 memerlukan upaya yang disengaja untuk berkultivasi (pengembangan) dalam pertumbuhan pribadi siswa dan kemampuan untuk memenuhi tanggung jawab sosial dan masyarakat sebagai warga global.

Kemajuan sains dan teknologi adalah pedang bermata dua. Keduanya memberi lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi dan kemajuan global, juga menciptakan tantangan etika baru seperti penggunaan energi nuklir, pestisida, modifikasi genetik dan paradigma kemajuan material yang lebih luas. Disinilah karakter *enterpreunership* harus hadir, dengans segala kesiapan yang harus dimiliki.



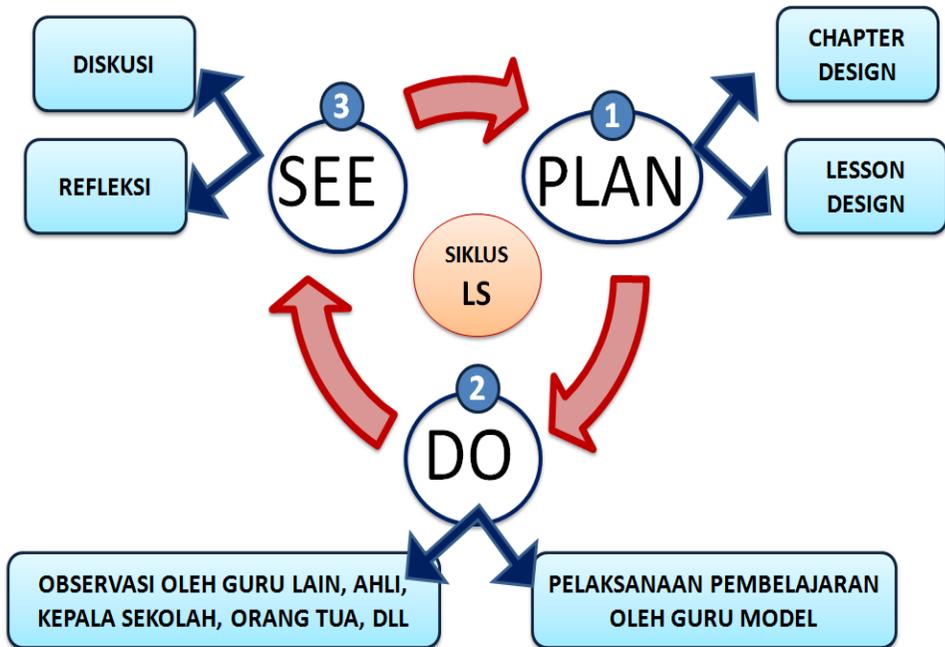
Sumber: Bialik, M., % Fadel, C, 2015

Gambar 15. Sinergitas Pengetahuan, Karakter dan Keterampilan Abad 21

Sebagai bentuk rasa tanggung jawab seorang guru bahwa siswa adalah warga masa depan, akan bijak dalam membuat keputusan selain itu juga bijak untuk menghadapi tantangan masa depan. Seorang pendidik harus memiliki karakter: Membangun fondasi pembelajaran sepanjang hayat; mendukung hubungan yang sukses di rumah, di masyarakat, dan di tempat kerja; Mengembangkan nilai-nilai pribadi dan kebajikan untuk partisipasi berkelanjutan di dunia global.

Pada intinya pembelajaran itu memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang siap menghadapi tuntutan kehidupan masa depan dengan kesiapan alih teknologi, entrepreneurship, dll. Seorang peserta didik dituntut memiliki keterampilan *critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication dan collaboration*. Seorang guru akan mendayagunakan seluruh potensi pembelajaran (media, bahan ajar, metode, penilaian), agar peserta didik memiliki keterampilan menjawab permasalahan yang menuntut jawaban tingkat tinggi dengan pemahaman dan keterampilan interkoneksi antar sistem, secara kreatif dan inovatif, mengoptimalkan fungsi-fungsi komunikasi, dengan mengedepankan berkolaborasi sehingga saling melengkapi dan menguatkan.

Keterampilan abad ke-21 dapat diterapkan di semua bidang studi akademis, dan dalam semua latar belakang pendidikan, karir, dan kemasyarakatan sepanjang kehidupan peserta didik. Dalam melakukan penguasaan pengetahuan dan tuntutan keterampilan di atas, harus selalu berada dalam bingkai nilai-nilai karakter seperti: perhatian, rasa ingin tahu, keberanian, ketahanan, etika, kepemimpinan, kerjasama, loyalitas, dll. Sinergitas ketiga bagian (pengetahuan, keterampilan dan karakter), akan selalu hadir pada tataran perencanaan, bagaimana caranya, kapan mempelajarinya, bagaimana proses belajar dilakukan, serta evaluasi terhadap apa yang telah direncanakan, dilakukan, serta hasil dari proses tersebut. Kondisi ini memberi peluang terbentuknya metakognitif peserta didik. Melalui *Lesson Study for Learning Community (LSLC)* pengetahuan, keterampilan dan karakter di atas, memberi peluang dapat terjadi dan dilaksanakan.



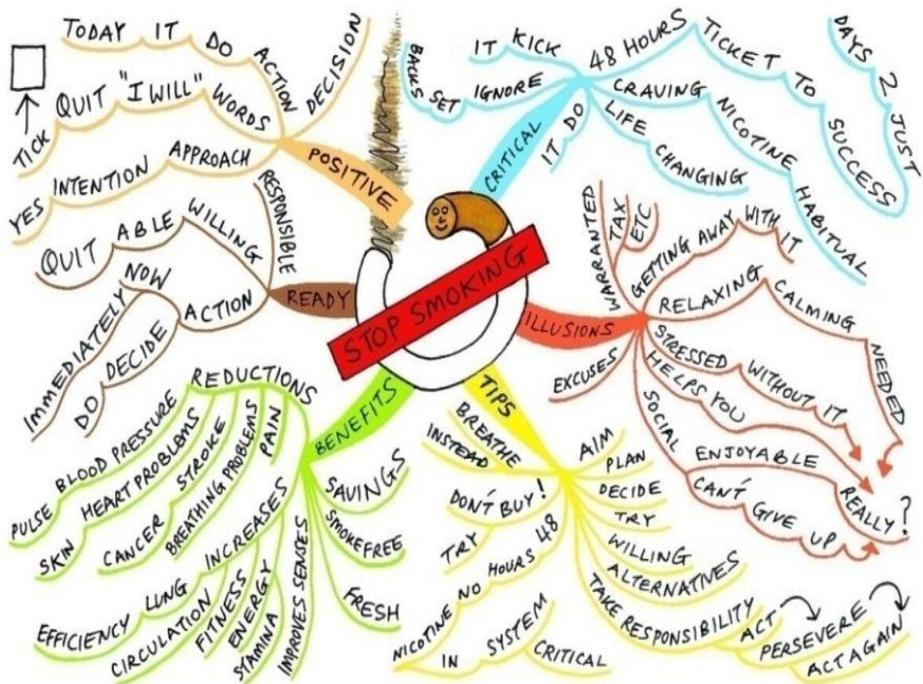
Gambar 16. Tahapan *Lesson Study*

F. *Lesson Study* (LS)

Kebutuhan dan tuntutan implementasi karakter pembelajaran abad-21 di atas ada pada guru. Gurulah yang akan mentransformasikan nilai-nilai di atas kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran harus dilakukan secara profesional dan berkelanjutan dalam rangka meningkatkan pengajaran siswa dan pengajaran guru. Namun, upaya pengembangan profesional guru sering dikritik karena kurangnya kesinambungan dan kemampuan untuk menghasilkan perubahan yang efektif dalam praktik pembelajarannya (Winaryati, E., 2011). Beberapa temuan menyimpulkan bahwa guru kita (Indonesia) belum kompeten, metode yang digunakan sangat terbatas, penguasaan materinya masih kurang, keterbatasan sarana dan prasarana, perlunya pergeseran mindset guru, dll. Hal ini mengindikasikan perlu upaya reformasi pendidikan yang memberi kesempatan para guru kesempatan untuk kerja dengan struktur pendukung

yang sesuai yang dapat mendorong kinerja kritis dalam peningkatan praktik pedagogis. Melalui *Lesson Study* beberapa kebutuhan di atas dapat diakomodir.

Lesson Study adalah suatu bentuk aktivitas rangkaian pembelajaran dengan tujuan utama peningkatan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (senior, junior) secara kolaboratif merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan dengan produknya adalah *chapter design* dan *lesson design* (PLAN); melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan *open lesson*, mengamati pelaksanaan pembelajaran tersebut oleh guru (senior-junior), guru rumpun lain, kepala sekolah, orang tua, dan ahli, dengan dihasilkannya video/data perilaku siswa selama proses pembelajaran (DO); serta melakukan refleksi oleh seluruh observer yang terlibat untuk mendiskusikan dan mengkaji temuan perilaku siswa dalam pembelajaran (SEE). Hasil refleksi adalah sebagai bahan penyempurnaan rencana pembelajaran berikutnya. Kegiatan yang dilakukan oleh observer pada saat observasi pembelajaran, adalah melihat bagaimana siswa memahami konsep, bagaimana siswa menemukan suatu konsep, apa yang dipikirkan, apa yang ditulis oleh siswa, apa yang dipercekapkan oleh siswa. Dengan kata lain *Lesson Study* merupakan suatu cara peningkatan mutu pendidikan yang tak pernah berakhir (*continous improvement*). Observer mencatat apa yang dilihat, didengar, baik sisi negatif maupun positif dalam kertas kosong secara kualitatif secara kualitatif.



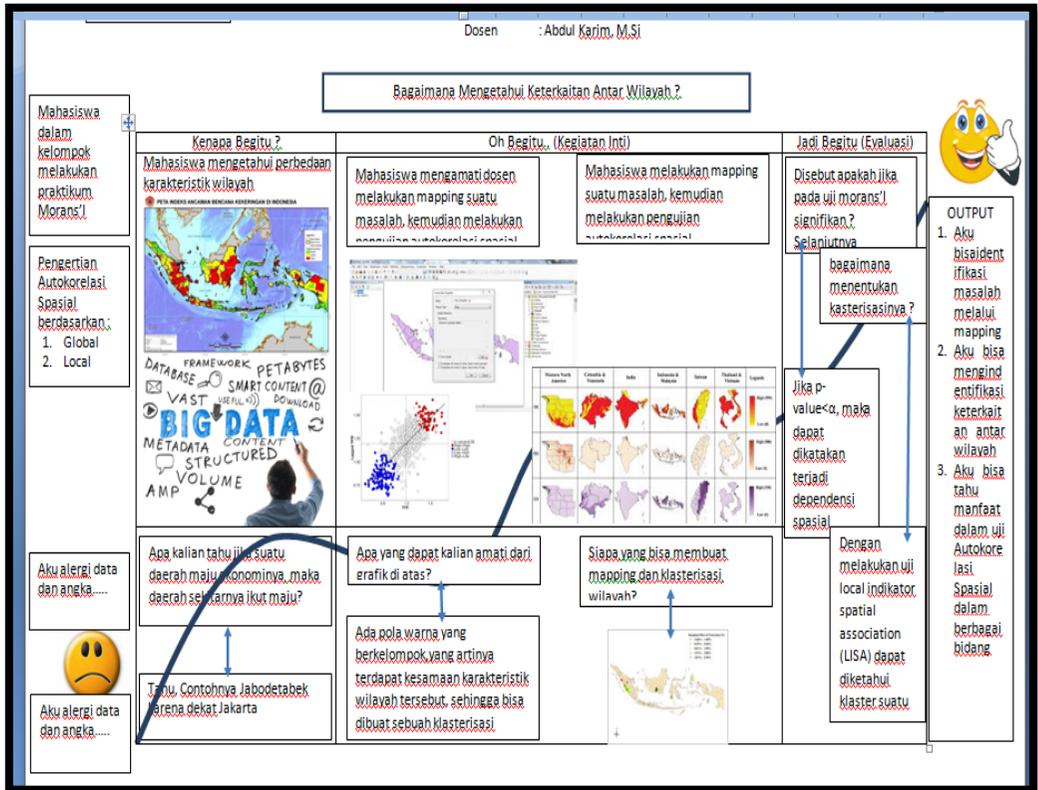
© Paul Foreman <http://www.mindmapinspiration.com>

Gambar 17. Peta konsep dengan tema “No Smoking”.

Sumber: <https://creativeinspiration.deviantart.com/art/Stop-Smoking-Mind-Map-89223430>

Lesson Study (LS) sudah digunakan di Jepang sejak tahun 1870-an. LS melibatkan sekelompok komunitas yang kolaboratif untuk merencanakan, mengajar, mengamati dan menganalisa pembelajaran dan pengajaran dalam *‘research lessons’*. Selama siklus *research lessons*, mereka dapat berinovasi atau memperbaiki pendekatan pedagogis yang akan dibagi dengan orang lain baik melalui publikasi makalah yang menguraikan karya mereka. LS mulai menjadi populer di barat abad ini, menyusul keberhasilan oleh para periset AS dalam mengembangkan pengetahuan guru yang mendalam tentang pedagogi. Guru di Jepang yang

mengarah pada standar pencapaian pendidikan yang tinggi oleh murid-murid Jepang bila dibandingkan dengan kelompok murid di AS (Stigler dan Hiebert, 1999; TIMSS., 1999).



Sumber: Lesson Design. MIPA. Unimus

Gambar 18. Lesson Design Dosen FMIPA Unimus.

Dalam perkembangannya ada bermacam LS, yang disesuaikan dengan kondisi suatu Negara. Di Indonesia perkembangan LS semakin pesat, dan dari tahun ke tahun mengalami perbaikan dan perubahan semakin baik. Hal ini menuntut pegiat LS untuk selalu aktif *update*. Di Swedia dikenal *Learning Study*, Tokyo (*Lesson Study for Learning Community*), Nagoya (*Lesson Analysis*), Tsuba dan Hiroshima Kyozei Kenkyu/study tentang bahan ajar), masing-masing dengan keunikan

pendekatan. Hal mendasar yang menyamakan wawasannya adalah: **“komitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran”**.

Pada abad 21 ini LS menjadi “Bunga” yang diperebutkan oleh dunia pendidikan. Baru-baru ini IPB dan ITB–pun juga minta dan akan mengadakan LS. Melalui LS ini baik pendidik dan institusi pendidikan menjalin kemitraan dan membentuk **komunitas belajar**. Hal ini berarti LS tidak hanya berperan meningkatkan pengetahuan dan praktik pembelajaran, melainkan juga membentuk tradisi, kultur dan identitas profesioanl yang pada akhirnya berdampak terhadap kualitas individu sebagai pendiddik professional, (Tatang Suratno, dkk., 2015).

Pelaksanaan LS sangat relevan dengan karakteristik abad 21. LS menuntut adanya pengetahuan, keterampilan dan penilaian yang tinggi agar dapat menjawab tuntutan kemajuan zaman di era global, berkreatif dan berinovasi. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* menjadi suatu tuntutan keterampilan dan penilaian. Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau dikenal dengan istilah *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada Taksonomi Bloom, berada pada ranah kognitif pada level analisis, sintesis dan evaluasi. Oleh dunia pendidikan abad ke-21, HOTS yang versi lama berupa kata benda (Pengetahuan, Pemahaman, Terapan, Analisis, Sintesis, Evaluasi), bergeser dengan pemahaman HOTS yang direvisi menjadi kata kerja (Mengingat, Memahami, Menerapkan, Menganalisis, Mengevaluasi, dan Mencipta). Alhasil output pembelajaran adalah produk, berbasis proyek, mampu menyelesaikan masalah, dll. *Outcome* pembelajaran adalah *outcome* tujuan pendidikan itu sendiri.



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qcb9Cz4ZBuY>

Gambar 19: *Open Lesson*

Ada beberapa catatan penting terkait pembelajaran melalui LS yaitu:

- a. Walaupun *lesson study*(LS) menyita waktu tetapi seluruh individu dalam komunitas belajar memperoleh manfaat yang sangat besar berupa informasi berharga untuk meningkatkan keterampilan mengajar mereka.
- b. LS merupakan bentuk pembinaan guru berkelanjutan.
- c. Melalui refleksi belajar siswa, semakin menyakini pentingnya LS dalam mendalami karakter siswa. LS lebih fokus memperhatikan siswa, maka guru akan semakin peka terhadap aktivitas siswa sehingga istilah *No Child Left Behind* (tidak ada anak yang tertinggal) bisa terwujud. LS bermuara pada pembelajaran siswa yang berkualitas.
- d. Penilaian LS lebih menempakan penilaian proses melalui evaluasi/penilaian formatif, sehingga seorang guru mendapatkan data penilaian individu.
- e. LS memberi peluang kebebasan untuk menggunakan suatu metode tertentu, sehingga memberi kesempatan guru untuk kreatif dan inovatif.

- f. Melalui LS para pendidik, terdorong untuk melakukan perbaikan pembelajaran melalui penyadaran diri (self reflection).
- g. LS memberi peluang pembentukan pakar/ahli setempat (local expert), berbagi peran (role sharing), institusionalisasi, dan jejaring (*networking*).
- h. Melalui penyusunan *chapter design* dan *lesson design*, guru terlatih menyusun peta perencanaan, dengan tahapan pembelajaran secara seksama dan antisipasi respon siswa.
- i. LS sebuah sistem kegiatan, dimana siswa belajar dalam suasana yang kolaboratif, semua guru belajar dalam suasana kelegalitas, dan masyarakat berpartisipasi bagi peningkatan sekolah.
- j. LS memberikan pemahaman bahwa yang utama ketika guru akan mengajar adalah bukan “apa yang harus diajarkan” tetapi “apa yang akan siswa dapatkan dari pembelajaran”.
- k. LS memberi arahan penyusunan mind-map untuk memetakan materi secara lebih rinci. Melalui chapter design akan dapat memetakan materi apa saja yang akan diberikan secara mendalam, bagaimana urutannya, materi apa yang akan dipelajari oleh siswa secara mandiri, dan apa yang tidak akan diberikan.
- l. *Lesson design* juga memetakan level kemampuan siswa, perasaan siswa, dan kemungkinan terbukanya motivasi, keterampilan, cara berfikir maupun pemahaman. Kesimpulannya adalah bahwa *Lesson design*, bagi guru selain memahami **esensi materi secara kontekstual juga karakteristik secara mendalam**. Seorang guru selalu memosisikan sebagai siswa.
- m. Dalam LS ada tuntutan memberi *jumping* sebagai sebuah tantangan bagi siswa untuk menyelesaikan persoalan yang lebih tinggi.

Keterampilan berfikir pada tingkat yang lebih tinggi atau HOTS, menjadi tuntutan.

G. KORELASI *LESSON STUDY* DENGAN KARAKTER PEMBELAJARAN ABAD 21

Di abad 21 ini, manusia menghadapi gejolak kehidupan dengan segala bentuk tantangan yang sangat berat. Globalisasi dan inovasi berubah dengan cepat, munculnya gangguan sosial dari *offshoring* (peprpindahan proses bisnis dari sebuah negara ke negara lain), sehingga perjuangan harus kuat. Perlunya redesain ulang kurikulum, agar mampu menjawab “**apa yang harus dipelajari siswa di abad 21?**” Kurikulum perlu menawarkan 4 dimensi pendidikan abad 21 yaitu: pengetahuan, keterampilan, karakter, dan metakognisi. Pengetahuan harus menghasilkan keseimbangan yang lebih baik antara subyek tradisional dan modern. Keterampilan berhubungan dengan penggunaan pengetahuan, dan terlibat dalam umpan balik dengan pengetahuan. Kualitas karakter menggambarkan bagaimana seseorang berperilaku. Metakognisi mendorong proses refleksi diri dan belajar bagaimana belajar, serta pembangunan tiga dimensi lainnya. Metakognisi yang dikemukakan oleh para peneliti bidang psikologi memberikan penekanan pada kesadaran berpikir seseorang tentang proses berpikirnya. Pengetahuan saja siswa tidak akan bisa berkembang, maka keterampilan harus dimiliki, serta bagaimana mereka melakukan dengan penguasaan informasi yang dipelajarinya, untuk mendapatkan sesuatu yang baru. Siswa akan tahu bagaimana mereka secara bersama membangun sesuatu yang lebih besar. Disinilah karakter enterpreuner menjadi sangat penting. Entrepreneurship adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang dijadikan dasar, kiat, dan sumber daya untuk **mencari peluang menuju sukses**. Hal yang perlu

diingat adalah bahwa: "Apabila kamu telah melaksanakan shalat, maka bertebaranlah kamu di muka bumi dan carilah rezeki Allah dan ingatlah Allah sebanyak-banyaknya agar kamu beruntung (QS 62:10). "Hendaklah kamu berdagang, karena di dalamnya terdapat 90 persen pintu rezeki (H.R.Ahmad). "Sesungguhnya sebaik-baik mata pencaharian adalah seorang pedagang (entrepreneur)". (H.R.Baihaqy). Ayat dan hadis di atas menjadi landasan bahwa tuntutan PT untuk menyiapkan mahasiswanya agar memiliki pemahaman, keterampilan dan karakter enterpreunership. Mahasiswa harus memiliki pengetahuan dan keterampilan mengoptimalkan potensi yang ada di sekitarnya menjadi bernilai sebagai bentuk kesiapannya menghadapi kompleksnya kehidupan.

Memperbaiki sesuatu yang kompleks dan tertanam secara budaya sebagai pengajaran membutuhkan Upaya semua pemain, termasuk pelajar, orang tua, dan politisi. Tapi guru harus menjadi pendorong utama kekuatan di balik perubahan. Guru yang terbaik memosisikan diri untuk memahami masalah yang dihadapi siswanya, dan menemukan solusinya. Pendidik setuju bahwa kolaborasi berkontribusi terhadap kesuksesan pembelajaran. Hasil survei di AS tahun 1991, diperoleh data bahwa kolaborasi memberikan dampak meningkatkan prestasi belajar siswa, 67% berdampak pada guru, dan 78% pada kepala sekolah dari yang disurvei. Sembilan dari 10 guru sepakat bahwa guru lain berkontribusi pada kesuksesan pembelajarannya di kelas. Guru di sekolah dengan tingkat kolaborasi yang tinggi lebih cenderung sangat puas (68%) dan menyampaikan bahwa mengajar secara profesional dibandingkan dengan sekolah dengan tingkat kolaborasi yang lebih rendah (54%), (MetLife, 2009). Gambaran di atas diakomodir oleh *Lesson Study*. *LS* adalah praktik profesional yang terus berlanjut dimana guru berkolaborasi untuk

merencanakan, mengamati, dan memperbaiki sebuah pelajaran, (Railsback, J,2004).

H. KESIMPULAN

1. Perlunya redesain ulang kurikulum, agar mampu menjawab “apa yang harus dipelajari siswa di abad 21?
2. Metakognisi mendorong proses refleksi diri dan belajar bagaimana belajar, serta pembangunan tiga dimensi lainnya (pengetahuan, keterampilan dan karakter).
3. Lesson Study dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberi peluang pelaksanaan karakter pembelajaran abad 21.
4. Jiwa Enterpreunership harus diwujudkan dalam pembelajaran, agar siswa memiliki kesiapan menghadapi kecapatan perubahan era global, tanpa melupakan nilai-nilai karakter diri, sosial dan berbangsa.

I. PERTANYAAN.

1. Bagaimanakah menggambarkan hubungan antara cirri, karakter dan pembelajaran abad 21?
2. Jelaskan pengertian dari METAKOGNISI?
3. Mengapa Lesson Study selaras dengan karakter pembelajaran abad 21? Jelaskan.