

ORIENTASI PENERAPAN KURIKULUM 2013 AWAL DAN REVISI

Mata Kuliah : Telaah Kurikulum SD

Kode Mata : KPD620209
Kuliah

Jumlah SKS : 2

Dosen : 1. Drs. Maman Surahman, M.
Pengampu Pd

2. Sheren Dwi Oktaria, M. Pd

3. Alif Luthvi Azizah, M. Pd

Disusun oleh :

Kelompok 10

Adelia Ananda SP 2113053286

Annisa Bella Puspita 2113053221

Niken Azzahra 2153053032

Mita Tri Febriyanti 2113053001





**S1 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
TAHUN 2022/2023**



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT. karena atas limpahan rahmat dan karunia-nya penyusun dapat menyelesaikan makalah yang berjudul "Orientasi Penerapan Kurikulum 2013 awal dan revisi" sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Makalah ini akan dibahas mengenai kebutuhan kemampuan abad 21, kemampuan *critical thinking* pada peserta didik abad 21, bentuk-bentuk *creativity* dalam pembelajaran abad 21, dan kebutuhan *collaboration* dalam pembelajaran abad 21.

Dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., ibu Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., dan ibu Alif Luthvi Azizah, M. Pd., selaku dosen pengampu mata kuliah Telaah Kurikulum SD.
2. Serta rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu dalam prses penyusunan makalah ini

Penyusun berharap semua pihak dapat memanfaatkan makalah ini. Penyusun juga menyadari bahwa makalah ini masih perlu ditingkatkan baik dari sisi penyusunan maupun penulisannya. Oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Metro, September
2022

Penyusun



DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar isi.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II PEMBAHASAN	
2.1 Kebutuhan Kemampuan Abad 21.....	3
2.2 Kemampuan <i>Critical Thinking</i> pada Peserta Didik Abad 21.....	4
2.3 Bentuk Bentuk <i>Creativity</i> Dalam Pembelajaran Abad 21.....	6
2.4 Kebutuhan <i>Collaboration</i> dalam Pembelajaran Abad 21.....	8
BAB III PENUTUP	
3.1 Kesimpulan.....	13
3.2 Saran.....	14
Daftar Pustaka.....	15





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Dr. H. Nana Sudjana (2005) kurikulum adalah tujuan dan harapan yang dituangkan kedalam bentuk rencana dan program pendidikan yang dilaksanakan pendidik disekolah. Sedangkan berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan metode yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan karena kurikulum akan mengarahkan seluruh aktivitas yang terjadi dalam proses belajar mengajar didalam kelas untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum merupakan proses dinamis dan berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan praktik pendidikan, sehingga dapat merespon terhadap tuntutan perubahan struktural pemerintahan, perkembangan ilmu, teknologi dan globalisasi. Oleh karena itu, perubahan kurikulum diperlukan karena adanya perubahan zaman dan mengikuti arus globalisasi, sehingga kebutuhan dalam bidang pendidikan pun ikut berubah dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang harus dimiliki generasi muda bangsa. Kurikulum yang dikembangkan Indonesia adalah Kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004. Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi kurikulum 2013 ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia itu bersifat dinamis. Perubahan kurikulum ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan generasi masa depan yang berkarakter, dan mampu bersaing diinternasional. Orientasi



kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Penerapan kurikulum 2013 merupakan aktualisasi kurikulum dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter peserta didik. Hal tersebut menuntut keaktifan guru secara profesional dalam merancang pembelajaran efektif dan bermakna (menyenangkan), mengorganisasikan pembelajaran, memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran dan pembentukan kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan. Ada beberapa indikator yang dapat dilihat dalam keberhasilan kurikulum 2013 antara lain yaitu adanya lulusan yang berakhlakul karimah, memiliki moral, berkualitas, produktif, kreatif, mandiri, peningkatan mutu pembelajaran serta terwujudnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, peningkatan efektivitas pengelolaan dan pendayagunaan sumber belajar. Oleh karena itu kurikulum 2013 penting pada abad 21 karena dapat memenuhi kemampuan *critical thinking*, *creativity*, dan *collaboration* peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kebutuhan kemampuan pada abad 21 ?
2. Bagaimana kemampuan *critical thinking* pada peserta didik ?
3. Bagaimana bentuk-bentuk *creativity* dalam pembelajaran abad 21 ?
4. Bagaimana kebutuhan *collaboration* dalam pembelajaran abad 21 ?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengetahui kebutuhan kemampuan abad 21.
2. Untuk mengetahui kemampuan *critical thinking* pada peserta didik.
3. Untuk mengetahui bentuk-bentuk *creativity* dalam pembelajaran



abad 21.

4. Untuk mengetahui kebutuhan *collaboration* dalam pembelajaran abad 21.



BAB II PEMBAHASAN

2.1 Kebutuhan Kemampuan Abad 21

1. Pendidikan Abad Ke 21

Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu membawa peserta didik kepada bidang keilmuan yang relevan dengan zaman. Peserta didik tentu ingin tahu apa yang mereka pelajari memiliki implikasi dalam kehidupannya nanti ketika dia lulus sekolah. Pendidikan yang mereka peroleh haruslah relevan dengan apa yang mereka butuhkan, sesuai dengan kebutuhan pekerjaan mereka dan sesuai era yang akan mereka alami (Guzik et al., 2015, p. 156).

Mengetahui tujuan dari apa yang kita lakukan adalah faktor terpenting yang mempengaruhi motivasi kita dalam mengerjakan sesuatu. Begitu juga dalam konteks pembelajaran disekolah, ketika peserta didik menghitung soalsoal matematika, membaca semua bab dalam buku, dan semua tugas sekolah. Namun, ketika semua itu dilakukan hanya untuk memperoleh nilai, tentu hal itu hanya akan dianggap sebagai aksi tanpa tujuan, maupun bisa jadi dianggap sebagai hukuman. Hal semacam itu terjadi karena peserta didik tidak mengerti bagaimana mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang mereka dapat dalam pembelajaran untuk kehidupan nyata mereka. Pembelajaran yang bersifat relevan dengan kehidupan adalah apa yang dibutuhkan peserta didik. Tugas guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu menghubungkan antara apa yang akan dipelajari peserta didik, dengan apa yang nantinya bisa dia gunakan di kehidupannya. Hal ini bisa dilakukan guru dengan membelajarkan 3 pembelajaran yang terintegrasi, sehingga siswa tidak terpaku pada mata pelajaran. (Guzik et al., 2015, p. 176)



2. Kebutuhan Pendidikan Abad Ke 21

Peserta didik tentu harus disiapkan untuk kehidupannya dimasa yang akan datang, bukan untuk masa yang sudah lalu. Pada Januari 2001 masyarakat dunia memasuki abad baru, yaitu abad informasi. Datangnya abad baru ini memunculkan berbagai kebutuhan baru dimana akan sangat diperlukan agar bisa bertahan di abad baru. Guru sebagai fasilitator harus mampu mengubah cara pandangnya dalam mengajar dan belajar. Keterampilan pada abad 21 tidak hanya berupa kemampuan membaca, menulis, sains dan matematika, namun juga keterampilan dalam pemikiran global, literasi ekonomi dan isu-isu kesehatan. Keterampilan abad ke 21 bisa dibagi menjadi 3 kategori dalam (Guzik et al., 2015, p. 196) :

- a. Keterampilan inovasi dan belajar : berfikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan komunikasi, inovasi dan kreatifitas
- b. Keterampilan literasi digital : literasi informasi, literasi ICT dan literasi media
- c. Keterampilan karir dan kehidupan : kemampuan adaptasi dan fleksibilitas, inisiatif dan sikap kemandirian, kepemimpinan dan tanggung jawab.

2.2 Kemampuan *Critical Thinking* Pada Peserta Didik Abad 21

Kemampuan berfikir kritis adalah kemampuan tingkat tinggi yang didapatkan dengan proses yang tak bisa ditentukan pada masing-masing individu. Pembiasaan dalam mengembangkan berfikir kritis harus sejak sedini mungkin, agar proses tersebut dapat terlaksana dengan baik, semua unsur pendidikan harus saling bekerjasama. Pada dasarnya *critical thinking* atau berfikir kritis sangat terkait dalam berlangsungnya proses pembelajaran, kegiatan ini harusnya selalu dilaksanakan dalam setiap pembelajaran karena menyangkut kemampuan siswa dalam menemukan ide dan memecahkan masalah.



Tujuan akhir dari kecakapan berfikir kritis ini tentunya agar memiliki keempat kecakapan abad 21 yang dapat membantu individu meraih titik tertinggi dan pengakuan dari hasil belajarnya selama ini. Dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi berpikir kritis memiliki peran yang sangat esensial. Menurut Ennis (1985) ada 12 indikator yang digolongkan menjadi 5 aspek mengenai kemampuan berpikir kritis yaitu :

1. Menjelaskan permasalahan atau case tertentu secara sederhana (*elementary clarification*) meliputi memusatkan pertanyaan, menganalisis argumen bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan atau tantangan.
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*) meliputi: menyesuaikan dengan sumber yang dimaksudkan adalah dapat menentukan apakah sumber relevan atau ilmiah atau tidak, mengobservasi dan mempertimbangkan hasil suatu laporan.
3. Menyimpulkan (*Inferences*) meliputi mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan.
4. Memberikan penjelasan lanjut (*advanced clarification*) meliputi mendefinisikan istilah dan mempertimbangkannya, mengidentifikasi asumsi.
5. Menyusun strategi dan taktik (*strategy and tactics*) meliputi: menentukan tindakan, berinteraksi dengan orang lain.

Pendidik sudah semestinya dan paling bertanggung jawab dalam menghadirkan dan mengembangkan kemampuan berfikir kritis ini pada peserta didik. Namun, pendidik akan lebih mudah melaksanakan tugasnya tersebut apabila kurikulum sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan, jika di perhatikan kurikulum 2013 secara konsep sangat mendukung untuk mencapai kemampuan tingkat tinggi tersebut, tapi ada hal yang tentunya perlu di kembangkan, di titik beratkan serta diberi perhatian khusus.

Berdasarkan dengan prinsip-prinsip desain pengembangan kurikulum yang sudah di paparkan diatas, penulis memfokuskan pada beberapa point inti dalam desain kurikulum yang ideal untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dari sudut aplikatifnya, karena pada proses pelaksanaan yang sangat berpengaruh dibandingkan dengan konsep yang tertulis. Mengingat pembahasan kurikulum tidak akan pernah berhenti selama pendidikan di suatu negara tersebut terus berlangsung.

2.3 Bentuk Bentuk *Creativity* Dalam Pembelajaran Abad 21

Lawrence dalam Suratno (2005: 24) menyatakan kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Berbeda dengan Lawrence. Chaplin dalam Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010: 16) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010: 16-17) proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
3. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan

pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2010: 30-31) kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor seperti berikut:

1. Memberikan rangsangan mental yang baik. Rangsangan diberikan pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis anak
2. Menciptakan lingkungan kondusif. Lingkungan kondusif perlu diciptakan agar memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas Guru yang kreatif akan memberikan stimulasi yang tepat pada anak agar anak didiknya menjadi kreatif.
4. Peran serta orangtua. Orangtua yang dimaksud disini adalah orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas.

Pencapaian kesuksesan profesional dan personal, memerlukan keterampilan berinovasi dan semangat berkreasi. Kreativitas akan semakin berkembang jika siswa memiliki kesempatan untuk berpikir divergen. Siswa harus dipicu untuk berpikir di luar kebiasaan yang ada, melibatkan cara berpikir yang baru, memperoleh kesempatan untuk menyampaikan ide-ide dan solusi-solusi baru, mengajukan pertanyaan yang tidak lazim, dan mencoba mengajukan dugaan jawaban.

Kesuksesan individu akan didapatkan oleh siswa yang memiliki keterampilan kreatif. Individu yang sukses akan membuat dunia ini menjadi tempat yang lebih baik bagi semuanya. Adapun aspek aspek yang dinilai adalah bagaimana siswa:

1. Menentukan tantangan kreatif, siswa yang memiliki keterampilan



abad 21 memiliki ciri kreatif, hal ini tertuang dan tergambar pada saat kegiatan belajar mengajar, kreatifitas siswa tumbuh juga dilator belakang faktor guru yang mampu merangsang para siswa untuk mengutarakan ide dan gagasannya dalam bentuk pendapat. Hal ini tidak lepas dari faktor keterbukaan akan informasi yang dikenal dengan istilah literasi atau melek akan informasi.,

2. Mengidentifikasi sumber informasi, dalam keterampilan abad 21 erat kaitannya dengan literasi informasi, siswa yang memiliki kecakapan menerima, menggali dan mampu mengidentifikasi sumber informasi berate siswa tersebut dikatakan siswa yang melek/literlet akan informasi.,
3. Mengembangkan dan memilih ide, dari kemampuan literasi informasi yang dimiliki siswa abad 21, akan muncul ide-ide atau gagasan yang dapat dipilih dan oleh siswa secara individu dan mampu dikembangkan secara berkelompok dalam bentuk hasil atau produk capaian.
4. Mempresentasikan hasil produk, merupakan capaian akhir atau wujud dari siswa yang mampu berkreatifitas dan berinovasi sebagai keterampilan abad 21. Produk yang dihasilkan baik secara individu dan kelompok akan menjadi temuan dan pengalaman baru dari siswa tersebut, hal ini juga sangat sejalan dengan pendekatan saintific pada kurikulum 2013 dimana capaian akhir merupakan proses penemuan pengalaman baru bagi siswa.

Kompetensi Creativity yaitu salah satunya adalah Ekstrakurikuler merupakan kegiatan sekolah di luar jam mata pelajaran wajib, yang disediakan oleh pihak sekolah. Siswa/siswi diberikan kesempatan memilih sendiri jenis ekstrakurikuler yang sesuai dengan masing masing bakat dan minatnya. Kebebasan memilih tersebut bertujuan supaya siswa dapat mengembangkan kemampuan melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti di sekolah. Adapun jenis kegiatannya pihak sekolah menyediakan dalam berbagai jenis bidang (Anggraini, Yuliasma, & Iriani, 2018). Kegiatannya bisa berupa budaya, sastra, dan

bidang lainnya. Selain sebagai media pengembangan kemampuan, tujuan kegiatan ekstrakurikuler yakni untuk memperluas pengetahuan siswa di sekolah. Penyelenggaraan ekstrakurikuler dianggap penting ada di sekolah karena kegiatan ini dapat mengasah potensi, minat, dan bakat siswa. Ekstrakurikuler adalah seperangkat pengalaman belajar yang tentunya kegiatan ini juga mempunyai nilai manfaat dalam membentuk pribadi siswa yang kreatif (Partono & Ashif Az Zafi, 2020). Salah satunya yaitu ekstrakurikuler tari.

2.4 Kebutuhan *Collaboration* dalam Pembelajaran Abad 21

Collaboration (kolaborasi), Beberapa peneliti membuktikan bahwa peserta didik akan belajar dengan lebih baik jika mereka secara aktif terlibat pada proses pembelajaran dalam suatu kelompok-kelompok kecil. Peserta didik yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil cenderung belajar lebih banyak tentang materi ajar dan mengingatnya lebih lama dibandingkan jika materi ajar tersebut dihadirkan dalam bentuk lain, misalnya bentuk dalam ceramah, tanpa memandang bahan ajarnya (Warsono dan Hariyanto, 2012: 66-67).

Menurut Roberts (2004: 205), *"Collaborative is an adjective that implies working in a group of two or more to achieve a common goal, while respecting each individual's contribution to the whole."* Paz Dennen dalam Roberts (2004: 205), mengemukakan *"Collaborative learning is a learning method that uses social interaction as a means of knowledge building"*. Selanjutnya Bruffee dalam Roberts (2004: 205), menyatakan bahwa *"Educators must trust students to perform in ways that the teacher has not necessarily determined a head of time"*, serta berpendapat bahwa *"collaborative learning therefore implies that (educators) must rethink what they have to do to get ready to teach and what they are doing when they are actually teaching."*

Suatu pembelajaran termasuk pembelajaran kolaboratif apabila anggota kelompoknya tidak tertentu atau ditetapkan terlebih dahulu, dapat beranggotakan dua orang, beberapa orang atau bahkan lebih

dari tujuh orang. Lebih lanjut Wasono dan Hariyanto mengemukakan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat terjadi setiap saat, tidak harus di sekolah, misal sekelompok siswa saling membantu dalam mengerjakan pekerjaan rumah, bahkan pembelajaran kolaboratif dapat berlangsung antar siswa yang berbeda kelas maupun dari sekolah yang berbeda. Jadi, pembelajaran kolaboratif dapat bersifat informal yaitu tidak harus dilaksanakan di dalam kelas dan pembelajaran tidak perlu terstruktur dengan ketat (Warsono dan Hariyanto (2012: 50-51).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok.

Siswa harus dibelajarkan untuk bisa berkolaborasi dengan orang lain. Berkolaborasi dengan orang-orang yang berbeda dalam latar budaya dan nilai-nilai yang dianutnya. Dalam menggali informasi dan membangun makna, siswa perlu didorong untuk bisa berkolaborasi dengan teman-teman di kelasnya. Dalam mengerjakan suatu produk, siswa perlu dibelajarkan bagaimana menghargai kekuatan dan kemampuan setiap orang serta bagaimana mengambil peran dan menyesuaikan diri secara tepat dengan mereka.

Kolaborasi dan kerjasama dapat dikembangkan melalui siswa melalui pengalaman yang ada di dalam sekolah, antar sekolah, dan di luar sekolah. Siswa dapat bekerja bersama-sama secara kolaboratif pada tugas berbasis proyek yang autentik dan mengembangkan keterampilannya melalui pembelajaran tutor sebaya dalam kelompok. Kolaborasi adalah trend pembelajaran abad ke-21 yang menggeser pembelajaran berpusat pada guru menjadi pembelajaran kolaboratif. Lingkungan pembelajaran kolaboratif menantang siswa untuk mengekspresikan dan mempertahankan posisi mereka, dan

menghasilkan ide-ide mereka sendiri berdasarkan refleksi. Mereka dapat berdiskusi menyampaikan ide-ide pada teman-temannya, bertukar sudut pandang yang berbeda, mencari klarifikasi, dan berpartisipasi dengan tingkat berpikir yang tinggi berpikir seperti mengelola, mengorganisasi, menganalisis kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan pembelajaran dan pemahaman baru yang lebih mendalam.

Pembelajaran kolaboratif juga mengarah pada pengembangan metakognisi, perbaikan dalam merumuskan ide, dan diskusi atau berdebat dengan tingkat berpikir yang lebih tinggi. Hal ini memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar saling memantau satu sama lain, saling mendeteksi kesalahan dan belajar bagaimana untuk memperbaiki kesalahan mereka. Terdapat bukti kuat bahwa pembelajaran berpendekatan kolaboratif berbasis penyelidikan bermanfaat dalam pengembangan pengetahuan individu maupun kelompok. Siswa dapat mengembangkan konten pengetahuan dan belajar keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, memecahkan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi lain (Barron dan DarlingHammond, 2008).

Hal ini berbeda dengan pembelajaran berbasis ceramah, pembelajaran kolaboratif adalah bentuk pengembangan interaksi siswa dalam membangun engetahuan secara berkelompok. Kompetensi Collaborative Di setiap lembaga pendidikan pastilah memiliki program-program tertentu yang berguna untuk meningkatkan keterampilan setiap peserta didik. Seperti halnya di Sekolah Indonesia Den Haag atau SIDH sebagai salah satu sekolah yang terdaftar ke dalam Sekolah Indonesia Luar Negeri atau SILN dari beberapa negara lainnya.

Lembaga pendidikan SIDH menyelenggarakan dua sistem pendidikan yaitu pendidikan reguler dan pendidikan jarak jauh (PJJ). Adapun tujuan dari PJJ adalah memberikan layanan pendidikan

kepada putra-putri masyarakat Indonesia yang sedang bermukim sementara di Belanda dan Eropa yang karena keterbatasan geografis tidak bisa mengikuti pembelajaran tatap muka dan reguler di SIDH. Layanan PJJ ini, berlaku untuk semua jenjang di SIDH, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Dalam sistem pendidikan PJJ dilaksanakan melalui program Rumah Belajar. Program Rumah Belajar dipilih sebagai sistem pendidikan PJJ karena penggunaan internet di dunia sudah sangat meluas dan hampir seluruh kegiatan tidak lepas dari yang namanya dunia internet. Sama halnya seperti dalam dunia pendidikan baik di SIDH ataupun di lembaga pendidikan lain baik dalam negeri ataupun luar negeri. Hal inilah yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara daring melalui sebuah portal khusus berbasis web yang resmi dimiliki kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kementerian Pendidikan Nasional membangun portal Rumah Belajar ini tidak lepas dari dinamika dunia pendidikan yang menuntut pengembangan media pembelajaran yang multiakses, cepat, berbiaya murah, serta mampu menghubungkan banyak orang. Adapun kelebihan dari pembangunan portal Rumah Belajar yaitu:

1. Menyediakan fasilitas belajar baik bagi siswa maupun bagi guru.
2. Memiliki berbagai media pembelajaran multimedia berupa teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.
3. Menyediakan kumpulan soal yang lengkap baik untuk latihan maupun try out ujian.
4. Guru dapat memodifikasi dan mereproduksi rancangan pembelajaran dan materi pembelajaran.
5. Siswa dapat mengembangkan jaringan komunikasi.

SIDH berkolaborasi dengan Pusdatin dalam pelaksanaan program Rumah Belajar. Kolaborasi menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam pendidikan di SIDH baik pendidikan secara reguler maupun secara PJJ. Kolaborasi tersebut sangat didukung agar SIDH tetap terhubung bukan hanya dengan para siswa di Belanda saja namun juga dengan para siswa di Indonesia. Rumah belajar sangat

membantu dan memudahkan guru untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena tersedia berbagai komponen yang diperlukan untuk pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas, terutama penugasan kepada peserta didik agar peserta didik sedini mungkin mengenal teknologi.

SIDH berkolaborasi dengan Rumah belajar dan sekolah lokal yang ada di Belanda yaitu Stedelijk Collage. Kerjasama yang dilakukan antara SIDH dengan sekolah lokal Belanda yaitu dengan saling memperkenalkan budaya masing-masing. Peserta didik SIDH memperkenalkan budaya Indonesia. SIDH juga tetap selalu menjaga kebudayaan Indonesia yaitu salah satunya dengan memperingati hari guru namun tetap menggunakan budaya Indonesia yaitu menggunakan nasi tumpeng.



BAB III

KESIMPULAN

Pada abad 21 pembelajaran yang bersifat relevan dengan kehidupan sangat diperlukan oleh peserta didik. Oleh karena itu tugas guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu menghubungkan antara apa yang akan dipelajari peserta didik, dengan apa yang nantinya bisa dia gunakan di kehidupannya. Faktor penting yang mempengaruhi motivasi dalam mengerjakan sesuatu yaitu mengetahui tujuannya. Keterampilan abad ke 21 dapat dibagi menjadi 3 kategori dalam (Guzik et al., 2015, p. 196) yaitu keterampilan inovasi dan belajar, keterampilan literasi, keterampilan karir dan kehidupan. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan tingkat tinggi yang didapatkan dengan proses yang tak bisa ditentukan pada masing-masing individu. Adapun beberapa faktor yang dapat mendukung berkembangnya kreativitas anak yaitu memberikan rangsangan mental yang baik, menciptakan lingkungan kondusif, peran serta guru dan peran orangtua yang memberikan kebebasan anak untuk melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas. Kategori dalam keterampilan abad ke 21 yaitu keterampilan inovasi dan belajar, keterampilan literasi digital, keterampilan karir dan kehidupan.

Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik baik di dalam maupun di luar kelas, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok. *collaboration* sangat diperlukan dalam pembelajaran abad 21 karena dapat mengembangkan metakognisi, perbaikan dalam merumuskan ide, dan diskusi atau berdebat dengan tingkat berpikir yang lebih tinggi pengembangan pengetahuan individu maupun kelompok. Selain itu pula agar siswa dapat mengembangkan konten pengetahuan dan belajar keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan untuk bekerja

dalam tim, memecahkan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi lain.

SARAN

Kami selaku penyusun makalah mengakui masih terdapat banyak kekurangan, namun untuk kami dapat mengevaluasi hasil kerja kami, diharapkan pembaca dapat memberikan kritik dan saran serta masukan agar kami dapat memperbaiki kesalahan yang ada. Semoga dengan adanya makalah ini, dapat memberikan informasi dan wawasan kepada kita semua tentang kebutuhan kemampuan abad 21, kemampuan *critical thinking*, bentuk *creativity* dan kebutuhan *collaboration* dalam pembelajaran abad 21.



DAFTAR PUSTAKA

Guzik, A., Nerc, O., Zalewska, M., Gałęcka, J., Chyrk, P., Milewski, P., ... Żylińska, M. (2015). The Book of Trends in Education 2013/2014, 338. Retrieved from <http://www.ydp.eu/node/663/download/e5c721b0d2674064b9cb7da42512be33%5Cnpapers2://publication/uuid/495041DD87FD-4AD8-8EFB-E90D556517A2>

Maulia, R., Bernadi, A., & Email, K. P. (2017). Jurnal Prima Edukasia , 5 (1), 2017 , 91- 101 Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SD Melalui Pembelajaran TematikIntegratif dengan Pendekatan Open-Ended Enhancing Creativity of Class IV SD Through Thematic Integrated Learning with Open-Ended Approac, 5(1), 91–101.

Azkiah, H., & Hamami, T. (2021). Desain Pengembangan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Kemampuan Critical Thinking. *BINTANG*, 3(1), 77-93.

Septikasari, Resti, dan Rendy Nugraha Frasandy. "Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar." *Tarbiyah Al-Awlad* 8.2 (2018): 107-117.

Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis (2010). Strategi Pengembangan Kreativitas. Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana. Sofia.

Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas

Roberts, Timothy S. Collaborative Learning: Theory and Practice. London: Idea Group Inc., 2004

Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52.

