

LINGKUNGAN BELAJAR ABAD 21 DAN STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH: TELAHAH BUKU “INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY AND MEDIA FOR LEARNING”

Asyif Awaludin Romadhoni^a, Sarah Pramadani^b
Program Studi Pendidikan Sejarah S2^{a,b}, Fakultas Ilmu Sosial^{a,b},
Universitas Negeri Yogyakarta^{a,b}

Abstrak

Perkembangan pendidikan dan proses pembelajaran haruslah disesuaikan dengan konteks zaman. Pendidikan dan di dasarnya pada azas-azas humanism akan membentuk manusia Indonesia yang terampil dan cakap dalam berbagai aspek. Tuntutan dari perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0 menjadi alasan penting untuk menciptakan strategi belajar yang mampu menjadi solusi dari permasalahan pendidikan. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain dengan metode presentasi, demonstrasi, drill and practice, tutorial, diskusi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, permainan, simulasi dan discovery. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana lingkungan belajar dan strategi belajar di abad 21.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Abad 21

Abstract

The development of education and the learning process must be adapted to the context of the times. Education and based on the principles of humanism will form Indonesian people who are skilled and capable in various aspects. The demands of technological developments in the industrial revolution 4.0 are an important reason for creating learning strategies that are able to be solutions to educational problems. Learning strategies that can be used include presentation methods, demonstrations, drill and practice, tutorials, discussions, cooperative learning, problem-based learning, games, simulations and discovery. This study uses a library research method that aims to find out how the learning environment and learning strategies in the 21st century.

Keywords: Learning Strategy, Historical Learning, 21st Century

PENDAHULUAN

Dinamika pendidikan dan proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari konteks kebutuhan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Secara filosofis Ki Hadjar Dewantara (2011: 31) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia dan proses pewarisan kebudayaan antar generasi. Hal tersebut didukung oleh Purwanto (2013: 11) yang mengemukakan bahwa proses pendidikan akan mengembangkan manusia berkembang menuju ke arah kedewasaan. Konteks kedewasaan yang dimaksud bukan dewasa secara umur melainkan dewasa secara pemikiran dan perkembangan kemampuannya berdasarkan potensi yang dimilikinya. Pemerintah melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengemukakan bahwa

pengembangan manusia melalui proses pendidikan diantaranya bertujuan agar masyarakat Indonesia memiliki prinsip pengendalian diri dengan diiringi pengembangan kepribadian, kecerdasan dalam berbagai aspek, pembentukan watak akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, khalayak luas, hingga bangsanya.

Berdasarkan konsep inilah, proses pendidikan tentu diiringi dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses mengajar dan belajar. Proses mengajar tentu saja dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didik dan proses belajar tidak hanya dilakukan oleh peserta didik semata tetapi juga dilakukan oleh guru. Melihat penjabaran ini maka proses pembelajaran dilakukan oleh setiap manusia di setiap hidupnya atau dikenal sebagai belajar sepanjang hayat (Komara, 2018: 547). Hal tersebut telah dijelaskan pula oleh Ki Hadjar Dewantara (2011: 67-68) bahwa di setiap hidupnya, manusia akan bertemu dengan banyak orang dan berpindah ke setiap tempat. Dari aktivitas tersebut, setiap manusia akan saling belajar satu sama lain di setiap tempat atau sekolahnya. Proses tersebut akan berulang dan membentuk siklus bahkan pola tertentu hingga manusia sudah tidak bereksistensi lagi. Proses saling belajar inilah yang kemudian dikenal sebagai pembelajaran.

Proses pembelajaran dapat dimaknai sebagai interaksi antara guru dengan peserta didik pada lingkungan belajarnya. Hal tersebut dikemukakan oleh Firmansyah (2017: 1) dimana kegiatan yang dilakukan tidak lain dan tidak bukan adalah membelajarkan peserta didik tetapi juga belajar oleh guru. Proses ini ditujukan agar peserta didik dan guru memiliki inisiatif dan rangsangan untuk selalu mau belajar (Sardiman, 2014 52). Guru dianggap sebagai fasilitator yang menjadi teman belajar bagi peserta didik sehingga kedudukannya adalah sama yakni sebagai subjek pembelajaran. Paradigma ini menjadi dasar pengembangan pendidikan di Indonesia terutama dalam Kurikulum 2013 dimana proses pembelajaran diubah dengan paradigma bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Peserta didik dalam konteks ini dituntut untuk membuat pemahamannya sendiri terhadap sebuah masalah yang dipelajarinya. Paradigma inilah yang dinamakan paradigma konstruktivistik.

Proses pembangunan pemahaman belajar bagi peserta didik tentu dilakukan guru dengan menerapkan berbagai desain pembelajaran. Dalam pengembangan desain pembelajaran tentu terdapat berbagai model, pendekatan, hingga strategi pembelajaran.

Kurniawan (2013: 35) menyebutkan bahwa pengembangan desain pembelajaran tidak hanya semata-mata untuk membuat peserta didik pintar secara kognitif tetapi harus melengkapi potensi lain seperti keterampilan emosional, keterampilan sosial, maupun keterampilan spiritual. Hal ini merujuk pada hakikat filosofis pengembangan manusia dalam proses pendidikan meliputi perenialisme, esensialisme, eksperimentalisme, rekonstruktivisme, romantik-naturalisme, eksistensialisme, serta landasan lainnya (Hamalik, 2015: 48). Di samping itu, desain pembelajaran yang dikembangkan tentu harus mengacu pada teori perkembangan peserta didik agar proses pembelajaran sesuai dengan koridor pembentukan manusia seutuhnya (Singer dkk, 2003: 167).

Pengembangan desain pembelajaran tidak terlepas pula dengan konteks perkembangan tantangan zaman. Pendidikan merupakan salah satu cara ampuh untuk membentuk dan mengembangkan karakter manusia agar tercipta sebuah keselarasan dalam masyarakat. Pernyataan tersebut dilatarbelakangi persoalan kenakalan remaja dan permasalahan karakter lain yang dilakukan generasi muda akibat kemajuan zaman. Padahal, generasi muda merupakan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang. Hal ini menjadi sebuah keprihatinan tersendiri bagi masyarakat bahwa persoalan generasi muda harus ditangani dengan baik karena jika tidak tertangani dengan baik maka akan semakin berkembang mengerikan. Berdasarkan studi yang dilakukan Unayah dan Sabarisman (2015: 127-128), gambaran kenakalan remaja di Amerika Serikat pada tahun 1930an, 1990an, dan awal 2000an terdapat pola yang berbeda. Pola tersebut mengalami perubahan drastis dan berdampak sangat membahayakan bagi keberlangsungan sebuah negara. Beberapa perubahan penyimpangan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Kenakalan Remaja pada dekade 1940an, 1990an, dan awal 2000an

No.	Permasalahan Remaja 1940an	Permasalahan Remaja 1990an	Permasalahan Remaja awal 200an
1.	Memotong pembicaraan dan berebut kesempatan berbicara	Menyalahgunakan obat-obatan terlarang dan narkoba	Menjadi pengedar dan Bandar narkoba
2.	Membuat	Mengonsumsi	Melakukan

	kegaduhan	minuman keras	hedonisme dunia gemerlap di klub malam (<i>dugem</i>)
3.	Melarikan diri ketika melanggar aturan sekolah melewati lorong sekolah	Pergaulan bebas dan hamil di luar nikah	<i>Kumpul kebo</i> dan melakukan seks sesama jenis (kelainan seks)
4.	Menyerobot antrean	Melakukan bunuh diri	Membunuh orang tua dan keluarga
5.	Melanggar ketentuan berpakaian	Melakukan pemerkosaan	Membuat video porno dan terlibat dalam industri video porno
6.	Melalaikan kewajiban	Merampok	Menipu dan memanipulasi
7.	Mengunyah makanan ketika berbicara	Melakukan tawuran	Mendalangi aksi kekerasan

Permasalahan tersebut tentu akan semakin berkembang seiring bertambahnya waktu terutama saat pandemi Covid-19 saat ini. Pembelajaran pada masa pandemi dilakukan secara jarak jauh atau dikenal sebagai PJJ di sekolah tingkat dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan oleh sekolah dengan menerapkan beberapa media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik meskipun dari rumah. Kebijakan tersebut dikenal sebagai Belajar Dari Rumah atau BDR. Penyesuaian awal dari kebijakan BDR memang terkesan dipaksakan terlebih sekolah merupakan lembaga non-ekonomi yang tidak mengumpulkan massa. Hal tersebut semata-mata untuk mencegah penularan Covid-19 lebih parah di kalangan masyarakat.

Proses pembelajaran dalam masa pandemi merupakan hal yang mau tidak mau harus dilaksanakan agar Indonesia tidak kehilangan generasinya untuk membangun kemajuan bangsa. Pembelajaran jarak jauh semakin menegaskan bahwa kedudukan guru bukanlah seseorang yang tahu akan segala hal. Berbagai paradigma kuno mengenai pendidikan merupakan tanggungjawab guru semata telah dipatahkan dalam waktu sekejap. Jika hal tersebut semakin dibiarkan maka tidak akan terjadi keseimbangan dalam membentuk generasi sehingga kemajuan Bangsa Indonesia akan mengalami

kegagalan bahkan berujung kemunduran. Kompetensi yang harus dicapai oleh sebuah generasi setelah pandemi berakhir tentunya akan semakin kompleks dan semakin sulit. Pendidikan di masa pandemi diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, serta kolaborasi. Kemampuan tersebut merupakan tuntutan Revolusi Industri 4.0 dimana kondisi krisis saat ini tidak menutup kemungkinan akan memberikan hal yang tidak pasti kepada masyarakat.

Indonesia mengalami perubahan secara keseluruhan di era Revolusi Industri 4.0 yang mengakibatkan terdapat penyesuaian penting menghadapi dampak negatif disrupsi. Oleh karena itulah pendidikan sangat diperlukan untuk mengatasi hal tersebut. Ki Hajar Dewantara (2011: 21-22) mengungkapkan bahwa pendidikan diperlukan guna membangun kemampuan berpikir serta kemampuan sikap seseorang untuk menghadapi permasalahan yang dihadapi dalam setiap perkembangan zaman. Oleh karena itulah, hakikat manusia sebagai makhluk pembelajar sepanjang hayat sangat diperlukan. Meskipun demikian, pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 harus banyak menyesuaikan dengan kondisi yang ada terutama dalam kondisi pandemi saat ini. Karakteristik Revolusi Industri 4.0 yang mengedepankan teknologi internet memunculkan berbagai temuan hasil pengembangan dari internet itu sendiri. Hal tersebut tentu membantu aktivitas manusia di berbagai bidang kehidupan. Beberapa perusahaan mulai mengembangkan *platform* yang bisa diakses dengan mudah. *Platform* tersebut pula digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran di era 4.0 saat ini tentu selaras dengan tuntutan kecakapan abad 21. Banyak sekali ahli yang melakukan riset mengenai pengembangan desain pembelajaran abad 21 berbasis media dan teknologi ini, salah satunya buku yang ditulis oleh Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, Clif Mims, dan James D. Russell yang berjudul “*Instructional Technology and Media for Learning*”. Salah satu kajian dalam buku tersebut ada pada Bab 4 yaitu Merancang Lingkungan Belajar Abad 21 (*Designing 21st Century Learning Environments*). Dalam bab tersebut, Smaldino dan kawan-kawan merumuskan berbagai hal mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan abad 21, pembelajaran kontekstual dengan teknologi dan media, pengintegrasian materi, serta inovasi pembelajaran abad 21.

Kajian ini tentu sangat menarik untuk ditelaah untuk memberikan referensi pembelajaran abad 21 yang bisa diterapkan pada pembelajaran khususnya pembelajaran di masa Pandemi Covid-19.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*studi literature*) dengan pendekatan deskriptif analisis. Metode penelitian kepustakaan berasal dari kata Bahasa Inggris yaitu re-search yang berarti mencari Kembali. Terdapat empat Langkah-langkah dalam metode penelitian kepustakaan, Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: 1) menyiapkan alat dan perlengkapan, 2) menyusun bibliografi kerja, 3) mengatur waktu kerja, 4) membaca dan membuat catatan penulisan (Mestika Zed, 2008).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lingkungan Belajar Abad 21

Pernyataan Ki Hadjar Dewantara yang mengemukakan bahwa setiap orang adalah guru dan setiap tempat ialah sekolah banyak diamini oleh para ahli pendidikan hingga saat ini. Lebih lanjut lagi, Ki Hadjar Dewantara (2011: 59-61) menjelaskan perkembangan lingkungan pendidikan terdiri atas tiga lingkungan yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tiga lingkungan tersebut memberikan tiga dampak yaitu dampak positif, dampak negatif, dan dampak netral. Ketiga dampak tersebut saling beriringan satu sama lain dimana diantaranya dapat mendorong manusia untuk belajar, menghalangi dan menolak, bahkan tidak berdampak dalam perkembangan manusia sesuai dengan kebutuhannya. Melihat hal tersebut, lingkungan pendidikan memberikan suasana kepada peserta didik agar mampu menyerap nilai-nilai pendidikan dengan suasana yang baik lagi kondusif bagi peserta didik. Lingkungan pendidikan yang kondusif dapat membangkitkan semangat belajar dan menjadi faktor pendorong dan memberikan daya tarik tersendiri bagi proses belajar.

Di abad 21 ini, tiga lingkungan tersebut kemudian bertransformasi secara signifikan. Karakteristik abad 21 yang diiringi dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 tersebut semakin menegaskan bahwa tantangan zaman memiliki

kesulitannya masing-masing. Dalam kajiannya, Smalldino dkk (2015: 63) menjelaskan tantangan dan ancaman manusia di era tersebut ialah merebaknya informasi seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Informasi yang berkembang di masyarakat dapat diakses secara bebas melalui berbagai kanal dan *platform* serta mudah diakses oleh seluruh kalangan, termasuk peserta didik di tingkat usia dini maupun menengah. Hal tersebut menjadi sebuah keprihatinan apabila peserta didik sebagai generasi muda penerus bangsa dengan mudah mencari dan mengonsumsi hal negatif dari internet. Belum lagi, sistem kontrol yang diterapkan oleh keluarga diantaranya tidak ketat karena beberapa orang tua menginginkan hubungannya dengan anak berlangsung secara demokratis.

Persoalan tersebut telah dibahas sebelumnya oleh Sara Dimerman dalam bukunya yang berjudul "*Character is The Key: How To Unlock The Best in Our Children and Ourselves*" tahun 2009. Dimmerman (2009: 22) menyebutkan bahwa di era milenial saat ini banyak dijumpai orang tua yang "lepas kendali" terhadap anaknya karena tidak ingin pengalaman buruk yang dialaminya waktu kecil diturunkan. Trauma tersebut justru menjadi bumerang bagi orang tua mengingat era saat ini sudah jauh berbeda dengan era orang tua saat masih kecil. Orang tua seharusnya memberikan kontrol dan pengawasan terhadap anak di rumah dan berkomunikasi dengan baik kepada guru di sekolah. Namun fakta yang ditemukan ialah masih banyak dijumpai orang tua yang menyalahkan guru karena sikap anak di rumah. Meskipun guru merupakan orang tua kedua bagi peserta didik namun kedudukannya tidak maksimal seperti pola pengasuhan orang tua yang sepenuhnya di rumah.

Melihat persoalan di atas, tentu hal ini menjadi tantangan bagi para guru untuk ikut mengembangkan potensi peserta didik. Dalam hal ini, guru dianggap sebagai fasilitator dan "penjaga gawang" bagi peserta didik dalam bereksplorasi agar sesuai dengan perkembangannya. Di samping itu, kedudukan guru merupakan pelengkap belajar di samping orang tua. Guru berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik sehingga harapannya terdapat keselarasan untuk membentuk manusia seutuhnya sesuai filosofis pendidikan. Seorang guru mau tidak mau dituntut untuk mau belajar meskipun sejatinya ia telah menempuh

pendidikan lebih dahulu daripada peserta didik (Catalano dkk, 2014: 445). Dalam proses pembelajaran inilah, guru dapat mengakomodir seluruh kemampuan peserta didik agar pembelajaran dapat dimaknai dengan baik (Susanto, 2016: 31). Sebagai contoh apabila guru menerapkan ceramah mungkin sebagian kecil peserta didik akan mengingatnya, tetapi jika guru menerapkan strategi lain seperti demonstrasi bersama peserta didik maka hal tersebut akan diingat dan mudah dimaknai.

Untuk mengembangkan pembelajaran, Smaldino dkk (2014: 62-63) menjelaskan terdapat tujuh cara yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tetapi cara tersebut bisa diterapkan dalam setiap pembelajaran. Pertama, menggunakan kosakata; Kedua, menggunakan *handout* atau modul; Ketiga, memberikan tugas sederhana untuk pemula; Keempat, memberikan waktu yang cukup untuk belajar dan berlatih; Kelima, menggunakan kata kerja tertentu; Keenam, menetapkan tujuan belajar tertentu; dan terakhir mengajak peserta didik untuk mempertimbangkan sumber belajar. Tujuh cara ini jika dicermati lebih lanjut ternyata memberikan pemahaman kepada peserta didik agar untuk mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi. Cara tersebut perlu diterapkan sejak dini mengingat peserta didik usia dini merupakan penguat yang baik karena hal tersebut merupakan usia emas. Jika hal ini diterapkan dengan baik dalam sebuah ranah sistem pendidikan nasional tentu permasalahan standarisasi perbandingan pendidikan antar negara tidak akan berbeda jauh.

B. Strategi Pembelajaran Abad 21

Permasalahan pendidikan di berbagai negara utamanya memiliki kesamaan pola. Hal ini disebabkan karena ketimpangan dan kepentingan politik tertentu yang berimbas pada hasil pendidikan. Trilling dan Fadel (2009: 105) mengemukakan bahwa para lulusan sekolah menengah bahkan perguruan tinggi masih banyak dijumpai kurang memiliki kompetensi komunikasi secara lisan maupun tertulis, kompetensi berpikir kritis dalam mengatasi masalah, kompetensi etika kerja dan profesionalisme kerja, kompetensi kerjasama dan kolaborasi dengan tim yang sama maupun tim berbeda, kompetensi penggunaan teknologi, serta kompetensi manajemen proyek dan kepemimpinan. Persoalan ini sangat ironis mengingat

seharusnya tingkatan pendidikan yang semakin tinggi justru kemampuan yang dimiliki harus semakin terasah. Namun kenyataannya di lapangan masih berpacu pada pengejaran indeks nilai semata bahkan untuk mencapai tujuan pemenuhan kurikulum yang tidak jelas.

Melihat persoalan tersebut, dalam kajiannya Smaldino dkk (2014: 64-76) mengemukakan setidaknya terdapat 10 strategi yang dapat diterapkan selama pembelajaran abad 21. Strategi tersebut dapat diterapkan sejak dini untuk mengembangkan minimal empat aspek kompetensi atau keterampilan abad 21 yang diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Presentasi

Teknik pembelajaran secara presentasi ini dilakukan oleh peserta didik untuk memaparkan temuan atau hasil belajar yang didapatkannya kepada teman yang lain. Hal ini bisa dilakukan dengan rangsangan pemberian tugas dari guru maupun dapat dilakukan peserta didik dengan memaparkan hal sederhana yang dialaminya. Strategi ini dapat diterapkan sejak dini oleh guru terutama untuk mengasah kepercayaan diri dan kemampuan berbicara peserta didik. Setelah presentasi biasanya diiringi dengan sesi diskusi. Presentasi dinilai memiliki kelebihan seperti efektif dan efisien, didukung oleh kemampuan mencatat yang dilakukan peserta didik, serta menjadi salah satu sumber informasi belajar. Namun teknik ini memiliki kelemahan karena harus menyesuaikan karakteristik peserta didik, berpotensi membosankan, serta tidak semuanya bisa menyampaikan informasi secara lancar dan lugas. Teknik ini menjadi salah satu yang diandalkan untuk mengasah kemampuan berpikir dan berdialektika dari sederhana hingga kompleks.

2. Demonstrasi

Demonstrasi atau unjuk kerja merupakan strategi yang hampir sama dengan presentasi. Perbedaannya terletak pada praktik yang dapat dilakukan bersama-sama antara guru maupun peserta didik. Demonstrasi akan memberikan gambaran langkah kerja kepada peserta didik sebelum melaksanakan aktivitas

pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang didapatkan akan bisa dimaknai secara utuh. Teknik ini akan memberikan petunjuk kepada peserta didik agar dapat terdampingi dengan baik. Di samping itu dalam pembelajaran tertentu akan memberikan pedoman keamanan kerja sehingga risiko akan kecil. Namun pelaksanaan demonstrasi akan lebih membosankan dan terbatas karena peserta didik tidak dapat bereksplorasi dengan baik. Meskipun demikian, strategi ini dapat mengasah kemampuan peserta didik dan melatih kemampuan berpikir jika tidak sesuai dengan petunjuk demonstrasi yang diterangkan sebelumnya.

3. *Drill and Practice* (Berlatih dan Praktik)

Strategi ini dilakukan oleh peserta didik untuk mempraktikkan hasil belajar yang dilakukan di sekolah. Dalam konteks ini, peserta didik akan sering berlatih materi yang telah dipelajarinya kemudian dilanjutkan dengan praktik tertentu. Strategi ini sangat efektif untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap materi-materi yang sekiranya dianggap rumit. Oleh karena itulah, praktik dan berlatih meskipun dilakukan secara berulang-ulang dan terkadang monoton tetapi berdampak baik karena seluruh kemampuan peserta didik terasah dengan baik. Peserta didik pun mendapatkan informasi baru dari proses latihan yang dilakukannya sehingga ini menjadi bekal peserta didik dalam mengembangkan materi ke jenjang yang lebih tinggi. Praktik semacam ini sayangnya tidak bisa diadaptasi di beberapa pembelajaran. Meskipun demikian, strategi ini dapat diterapkan sejak dini kepada peserta didik untuk memberikan pemahaman bahwa belajar merupakan proses dari yang tidak bisa menjadi bisa.

4. Tutorial

Secara prinsip, tutorial hampir sama dengan demonstrasi dan berlatih tetapi guru ikut serta mendampingi proses pembelajaran peserta didik. Kegiatannya diawali dari demonstrasi awal lalu kemudian dilakukan praktiknya akan dilakukan secara bersama-sama. Hal ini akan memberikan kesempatan bagi peserta didik lebih bereksplorasi tetapi dalam pengawasan guru sehingga setiap

peserta didik akan berpacu dengan prosesnya masing-masing. Kemandirian peserta didik dalam proses ini dikembangkan karena pendampingan yang dilakukan tentu tidak akan memuaskan dan merangkul semuanya. Hal ini pula menjadi kelemahan tutorial karena peserta didik yang tidak terdampingi akan merasa frustrasi dan tidak berorientasi pada pengembangan diri sendiri. Meskipun demikian, proses ini dapat dilakukan sejak dini.

5. Diskusi

Diskusi merupakan bentuk strategi pembelajaran yang interaktif antara guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Dalam proses ini, berbagai informasi dan hal baru akan dijumpai oleh peserta didik. Hal tersebut akan memberikan tantangan bagi peserta didik sehingga penyelesaian akan dilakukan secara bersama. Diskusi pula akan memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk mengembangkan ide atau pengetahuannya atas dasar pemahamannya sendiri. Namun proses ini dinilai akan membatasi beberapa potensi bagi peserta didik tertentu serta harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

6. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai pembelajaran aktif kolaboratif antar peserta didik dan antara guru dengan peserta didik. Strategi ini menekankan pada kerjasama antara guru dengan peserta didik. Proses ini dapat dilakukan secara formal maupun informal sehingga iklim belajar yang diciptakan akan nyaman dan harapannya dapat memberikan pemahaman utuh kepada peserta didik. Namun, pembelajaran kooperatif harus diperhatikan dalam ranah konten dan anggota kelompok belajar agar sesuai dengan koridor pembelajaran

7. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang mendekatkan masalah kepada peserta didik untuk bisa diselesaikan. Strategi ini

diterapkan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah bagi peserta didik dengan kemandirian dan daya pikirnya. Di samping itu peserta didik dapat memahami tingkat kesulitan permasalahan yang dihadapi karena beberapa tema yang didiskusikan diantaranya dikontekstualisasikan dengan kondisi saat ini. Namun, pembelajaran dengan strategi ini harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan diberi arahan yang jelas karena pelaksanaannya dinilai terkadang kurang efektif karena membuat waktu.

8. Permainan

Proses pembelajaran dapat diintegrasikan dengan permainan atau bahkan guru dapat membuat permainan edukatif kreatif. Hal ini dapat mendekatkan materi belajar dengan peserta didik agar mau belajar. Dalam setiap permainan tentu saja terdapat strategi dan ketentuan yang harus dilakukan sehingga tingkat kesulitan akan membuat peserta didik mau belajar. Namun di sisi lain, esensi permainan dalam proses pembelajaran justru tidak berorientasi pada pemahaman pembelajaran secara utuh tetapi hanya berorientasi untuk memenangkan permainan semata. Di sisi lain, proses pembuatan dan biayanya cukup besar lagi memakan waktu yang lama.

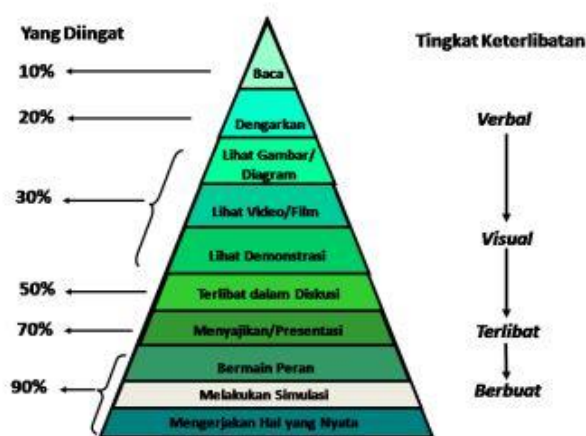
9. Simulasi

Teknik simulasi dalam pembelajaran yang paling sederhana dikenal sebagai sosio-drama. Strategi ini memadukan permainan, praktik, dan berlatih pada peserta didik untuk memahami konten materi yang diajarkan. Hal tersebut akan memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik sehingga seluruh kompetensi harapannya dapat dimaksimalkan. Namun, pertimbangan waktu dan kompleksitas materi yang diajarkan menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan.

10. *Discovery*

Discovery Learning atau pembelajaran dengan melakukan penemuan merupakan hal yang dapat dilakukan oleh peserta didik untuk mencari sumber

belajar dan membangun pemahamannya sendiri. proses ini memerlukan kemandirian peserta didik dan kreativitas guru untuk mendampingi proses kemandiriannya karena tidak semua peserta didik memiliki kesadaran melakukan hal tersebut.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale

Sumber: <http://indahkdewi.blogspot.com/2016/12/kerucut-pengalaman-edgar-dale.html>

Berbagai strategi pembelajaran di atas harapannya dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan abad 21 yakni komunikasi, kerjasama dan kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Model-model akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar kepada peserta didik di tingkat sederhana hingga kompleks. Hal tersebut diutarakan oleh Edgar Dale tentang Teori Kerucut Pengalaman (Rockman, 2020: 21) bahwa hasil belajar diawali dengan pengalaman langsung, benda tiruan, hingga lambang verbal yang bersifat abstrak, dan di puncak kerucut akan semakin abstrak terkait media maupun model tersebut. Maknanya, jika peserta didik hanya mendengarkan atau membaca saja maka yang diingat hanyalah sedikit. Tetapi jika peserta didik menerapkan dan ikut serta aktif dalam pembelajaran maka yang dipahami akan kompleks.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan di atas maka dapat ditarik menjadi beberapa simpulan, yaitu di abad 21 ini, lingkungan pendidikan bertransformasi secara signifikan. Karakteristik abad 21 yang diiringi dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 tersebut semakin menegaskan bahwa tantangan zaman memiliki kesulitannya masing-masing. Oleh karena itu, setidaknya terdapat 10 strategi yang dapat diterapkan selama pembelajaran abad 21 seperti presentasi, demonstrasi, berlatih dan praktik, tutorial, diskusi, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, permainan, simulasi, dan pembelajaran *discovery*. Strategi tersebut dapat diterapkan sejak dini untuk mengembangkan minimal empat aspek kompetensi atau keterampilan abad 21. Penerapan strategi tersebut sesuai dengan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang mengemukakan bahwa hasil belajar diawali dengan pengalaman langsung, benda tiruan, hingga lambang verbal yang bersifat abstrak, dan di puncak kerucut akan semakin abstrak terkait media maupun model tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Catalano, Richard F., Toumbourou, John W., Hawkins, J. David. Positive Youth Development in the United States: History, Efficacy, and Links to Moral and Character Education. Dalam Nucci, Larry P., Narvaez, Darcia., Krettenauer, Tobias. (2014). *Handbook of Moral and Character Education*. New York: Routledge.
- Davis, Robert H. (1974). *Learning System Design an Approach to the Improvement of Instruction*. New York: Mc Graw-Hill Bokk Company.
- Dimerman, Sara. (2009). *Character is The Key: How To Unlock The Best in Our Children and Ourselves*. Ontario: John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Ending Komara. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Sipatahoenan*, 4(1). Retrieved from <https://doi.org/10.2121/sip.v4i1.991.g889>.
- Ki Hadjar Dewantara. (2011). *Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Persatuan Tamansiswa.
- Mestika Zed. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor
- Muhammad Ngalim Purwanto. (2013). *Ilmu Pendidikan, Teoretis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunung Unayah dan Muslim Sabarisman. (2015). Fenomena Kenakalan Remaja dan Kriminalitas". *Jurnal Sosio Informa*, 1(2). Retrieved from <https://doi.org/10.33007/inf.v1i2.142>.
- Oemar Hamalik. (2015). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rockman, Deborah A. (2020). *The Art of Teaching Art: A Guide for Teaching and Learning The Foundations of Drawing-Based Art*. New York: Oxford University Press.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Singer, Alan J., Murphy, Mauren., Hines, Maxwell S. (2003). *Learning to Learn, Leaning to Teach: A Handbook for Secondary School Teachers*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Slamet Rosyadi. (2018). Revolusi Industri 4.0: Peluang dan Tantangan bagi Alumni Universitas Terbuka. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Jenderal Soedirman Tahun 2018*.
- Smaldino, Sharon E., dll (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. New York: Pearson, Inc.
- Trilling, B. dan Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc.