

Melatih Keterampilan 4C Murid dengan Memaksimalkan Teknologi

Oleh: Lenovo Indonesia



Pada era disrupsi saat ini pembelajaran bagi siswa bukan semata proses mengingat dan menghafal materi pelajaran. Pesatnya akselerasi teknologi dalam ranah pendidikan membuat proses pendidikan ikut mengalami pergeseran paradigma. Saat ini pendekatan pembelajaran bukan lagi berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) melainkan berpusat kepada siswa (*Student Centered Learning*).

Belajar saat ini memiliki tujuan untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang adaptif dan memiliki keterampilan hidup abad 21. Kemampuan seperti kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah merupakan instrumen penting yang harus dikembangkan dalam diri setiap siswa.

Pada proses pembelajaran saat ini para murid diposisikan sebagai subjek pembelajaran aktif yang memiliki peran dalam setiap aktivitas pembelajaran. Guru dalam hal ini bertugas sebagai fasilitator, pembimbing, dan konsultan, bukan lagi sebagai pengatur dan sumber belajar tunggal. Dengan perubahan paradigma ini tentu akan semakin membuat proses KBM bisa berjalan lebih fleksibel dan akomodatif yang dapat menumbuhkan budaya kolaboratif, aktif dan partisipatif siswa.

4C Sebagai Keterampilan Abad 21

4C merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh setiap murid saat ini. Keterampilan ini akan menjadi bekal bagi setiap anak agar mampu bersaing dan adaptif di era industri 4.0 saat ini dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi saat ini membuat siswa harus bisa memanfaatkan fungsi teknologi secara bijak dan profesional. Sehingga dibutuhkan keterampilan seperti berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), serta berkolaborasi (*collaboration*) atau disingkat menjadi keterampilan 4C.

1. Berpikir Kreatif dan Inovatif

Siswa dilatih dan dibiasakan untuk menjelaskan setiap ide yang ada dipikirkannya. Siswa juga dilatih untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi melalui hasil karya yang dibuatnya.

Aktivitas seperti ini akan mengembangkan sudut pandang siswa menjadi luas dan bisa terbuka dengan setiap perubahan yang ada.

Menurut Munandar (2009) kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

2. Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah

Berpikir kritis dan pemecahan masalah akan mengajak siswa untuk bisa berpikir deduktif dan induktif secara mandiri yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang rumit.

Berpikir kritis akan membantu siswa untuk memecahkan masalah yang ada dan mampu menjelaskan, menganalisis dan menciptakan solusi bagi individu maupun masyarakat.

3. Berkomunikasi

Kemampuan ini akan membantu para siswa untuk bisa membuat dan membangun hubungan komunikasi intrapersonal yang baik dan benar kepada orang lain.

Kemampuan komunikasi dimaksud seperti menyampaikan gagasan, berdiskusi hingga memecahkan masalah yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan lingkungan kerja.

4. Berkolaborasi

Kolaborasi berguna agar siswa terbiasa bekerjasama dengan orang lain secara kolektif sekaligus melatih kepemimpinan. Pada dasarnya tujuan kerjasama ini agar siswa bisa bekerja lebih efektif dengan orang lain, meningkatkan empati dan mau menerima pendapat yang berbeda.

Selain itu manfaat utama dari kolaborasi ini akan melatih siswa untuk bisa bertanggung jawab, mudah beradaptasi, dan bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat.

Sumber: <https://www.tripven.com/pembelajaran-abad-21/>

Mengasah Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran

Agar siswa cepat beradaptasi dengan kondisi pembelajaran yang berorientasi abad 21 ini maka setidaknya harus memiliki empat hal mendasar, yaitu:

1. **Way of thinking.** Cara berfikir atau kemampuan berpikir ini menjadi modal bagi siswa agar memiliki pendirian yang kuat dan visi pemikiran yang matang. Kemampuan ini mencakup cara berpikir kreatif, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

2. **Ways of working.** Kemampuan bagaimana siswa harus bekerja dengan dunia yang sebenarnya dan bagaimana bekerja menggunakan akses teknologi dan informasi secara profesional. Beberapa kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan berkomunikasi dan berkolaborasi. Generasi abad 21 harus menggunakan secara efektif berbagai metode dan strategi komunikasi berbasis ICT, juga harus mampu berkolaborasi dan bekerja sama dengan individu maupun komunitas dan jaringan yang lebih luas secara kolektif.
3. **Tools for working.** Kemampuan seorang anak dalam menguasai alat untuk bekerja. Hal ini berkaitan dengan penguasaan terhadap TIK, literasi media dan literasi digital. Tanpa kemampuan tersebut siswa atau individu akan mengalami kesulitan dalam berkembang dan adaptif dengan tuntutan pekerjaan saat ini yang membutuhkan efektivitas dan efisiensi. Salah satu perangkat yang relevan digunakan dalam konteks ini adalah *Hybrid & Distance Learning* dari Lenovo.
4. **Skills for living in the world.** Kemampuan untuk menjalani kehidupan di abad 21, yaitu: Bagaimana peserta didik harus hidup sebagai warga negara yang memiliki tanggung jawab pribadi, sosial dan berbangsa. Kemampuan ini menyangkut beberapa aspek seperti:
 - fleksibilitas dan kemampuan adaptasi
 - Inisiatif dan kemandirian
 - Kecakapan lintas budaya
 - Produktivitas dan akuntabilitas
 - Kepemimpinan dan tanggung jawab

Untuk mengembangkan keterampilan tersebut selain dilatih sendiri juga perlu dikembangkan dalam aktivitas pembelajaran di Sekolah.

Adapun model dan strategi yang relevan dan cocok digunakan murid dalam pembelajaran diantaranya:

- *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)
- *Discovery Learning* (Pembelajaran Menemukan)
- *Production Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Produksi)
- *Inquiry Learning* (Pembelajaran Inkuiri)
- *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)
- *Teaching Factory* (Pabrik Pengajaran)

Peran teknologi dalam pengembangan keterampilan 4C Murid

Di era digital saat ini teknologi dan informasi memiliki peran yang sentral. Baik secara mandiri atau di sekolah kemampuan 4C harus diselaraskan dengan pemanfaatan teknologi. Siswa sebagai generasi *digital native* saat ini tentu sudah terbiasa dengan gawai dan perangkat digital.

Hal selanjutnya yang perlu dimaksimalkan adalah bagaimana teknologi dapat menjadi bagian integral dalam mengoptimalkan aktivitas belajar siswa sehingga bisa meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Inilah peran guru dan orangtua dalam membiasakan hal tersebut.

Menurut Reeves (1998), untuk kepentingan KBM di sekolah, terdapat dua pendekatan pokok dalam penggunaan teknologi, yaitu para siswa dapat belajar 'dari' dan 'dengan' teknologi. Belajar 'dari' teknologi dilakukan seperti dalam penggunaan *Computer-Based Instruction* (tutorial) atau *Integrated Learning Systems*. Belajar 'dengan' teknologi adalah menggunakan teknologi sebagai *cognitive tools* atau alat bantu

pembelajaran kognitif dan menggunakan teknologi dalam lingkungan pembelajaran konstruktivis (*Constructivist Learning Environments*).

1. Teknologi dalam kreativitas siswa

Siswa dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran *online* dan *hybrid* untuk memaksimalkan kreativitas yang dimiliki. Siswa dapat menggunakan berbagai aplikasi, *games* dan *platform* pembelajaran daring untuk mencoba berbagai fitur yang sesuai dengan kebutuhan.

Terdapat berbagai *platform* pembelajaran daring yang bisa meningkatkan kreativitas siswa. Misalnya siswa bisa menggunakan fitur *Microsoft Power Point* untuk membuat media belajar presentasi interaktif.

Saat ini Lenovo juga memiliki layanan *hybrid* dan *distance learning* untuk mengakomodasi kelas digital dengan dukungan sistem manajemen pembelajaran yang terintegrasi dengan perangkat keras opsional, aksesoris dan dukungan pengembangan profesional.

Misalnya dalam paket *Hybrid & Distance Learning* terdapat laptop/PC, papan tulis digital dan konten digital yang dirancang khusus untuk aktivitas pembelajaran *hybrid*. Hal ini memungkinkan pembelajaran *Hybrid & Distance Learning* lebih cerdas, cepat dan praktis. Penjelasan rinci mengenai solusi *Hybrid Learning* bisa simak videonya di [sini](#). Ingin mengetahui program dan fitur *Lenovo Hybrid Learning* dapat dilihat di [sini](#).

2. Teknologi dalam aktivitas kolaborasi siswa

Teknologi telah membuat segalanya menjadi mudah dan dekat. Misalnya siswa dan guru dapat berkomunikasi dan melaksanakan KBM meskipun dalam jarak jauh. Oleh karena itu saat ini kolaborasi bukan hanya terjadi secara langsung di dalam kelas tapi juga bisa terjalin melalui dukungan perangkat dan aplikasi.

Aplikasi seperti *Microsoft Teams* bisa menjadi perangkat *video conference* yang menghubungkan guru dan murid secara *real time*. Guru dan para murid bisa saling berdiskusi mengirimkan tugas dan materi melalui fitur yang tersedia. *Microsoft Teams* sangat mudah dan ramah digunakan untuk seluruh kalangan baik guru maupun siswa dengan mampu menampung hingga 300 peserta dalam sekali pertemuan.

Terdapat juga beragam fitur yang akan memudahkan KBM virtual, seperti papan tulis digital, fitur chat dan obrolan, tugas acak, berbagi layar, ganti *background* dan berbagai layanan lain yang saling terintegrasi seperti office 365. Hal terpenting juga adalah terdapat panduan penggunaan yang lengkap dan dukungan teknis dari tim profesional yang siap membantu kesulitan Anda.

3. Teknologi sebagai media komunikasi siswa dalam pembelajaran

Tak bisa dipungkiri kehadiran berbagai macam aplikasi *chat* dan pengiriman *file* secara *online* membuat aktivitas pembelajaran menjadi mudah dan cepat. Guru bisa memanfaatkan fitur pesan singkat dan pengiriman *file* dengan berbagai format untuk menyampaikan materi, pengumuman, dan penugasan kepada para murid secara cepat dan praktis.

Begitupun sebaliknya siswa bisa bertanya dan mengirimkan hasil tugas kepada guru secara mudah tanpa terhalang jarak dan waktu. Kuncinya adalah ketersediaan koneksi internet dan kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi tersebut.

Sehingga bagi para pendidik maupun siswa yang membutuhkan dukungan pelatihan dalam menggunakan dan memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran, maka Lenovo memiliki layanan yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui dukungan teknologi yaitu Lenovo EdVision.

Terdapat berbagai keuntungan ketika bergabung dengan program ini seperti mendapatkan pelatihan, webinar, program ambassador, kemitraan, peminjaman unit perangkat digital, sampai mendapatkan kesempatan mengikuti pameran edukasi tahunan dari Lenovo. Kenal lebih dekat dengan layanan ini di <https://lenovoedvision.com/id/in>

Itu dia penjelasan singkat mengenai keterampilan 4C dan kemampuan dalam memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran abad 21.

Teknologi berkembang begitu pesat, mengharuskan kita untuk senantiasa belajar dan menyesuaikan diri, termasuk dalam aspek pengetahuan dan juga keterampilan. Sehingga penting untuk selalu memiliki inisiatif dalam belajar dan pengembangan diri.

Hal ini penting agar kecakapan 4C bisa terasah dan menjadi bagian integral di dalam diri individu. Dengan begitu setiap anak diharapkan bisa berkontribusi dalam menghadapi kehidupan abad 21 ini sekaligus mampu menggunakan teknologi secara baik dan bijaksana. Selamat Belajar.

Sumber:

<https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>

Maria Dewi Ratna Simanjuntak.2019. MEMBANGUN KETERAMPILAN 4C SISWA DALAM MENGHADAPI REVOLUSI INDUSTRI 4.0. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3.