

STRATEGI PEMBELAJARAN *CHALLENGE BASED LEARNING* UNTUK MENGEMBANGKAN KECAKAPAN HIDUP ABAD XXI DALAM MENGHADAPI TANTANGAN ERA *SOCIETY 5.0*

John Andre Agazy
01403190010@student.uph.edu
Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Ilmu Pendidikan

ABSTRAK

Dunia sedang dihadapkan dengan tantangan era *society 5.0*. Menghadapi tantangan tersebut, dibutuhkan kecakapan hidup abad 21 yang diantaranya adalah *Critical Thinking and Problem Solving, Collaboratively, Creativity, dan Communication*. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di salah satu sekolah kota Tangerang, diamati bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal dalam memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan kecakapan hidup abad 21. *Challenge based Learning (CbL)* adalah sebuah strategi pembelajaran yang menggabungkan aspek penting seperti pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran kontekstual sehingga cocok untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Dengan demikian penulisan *term paper* ini bertujuan untuk memaparkan strategi *Challenge based Learning* dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21 peserta didik untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*. Penulisan ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana pengambilan data berdasarkan portofolio PPL 2. Pendidikan Kristen juga turut andil dalam mengembangkan berbagai elemen yang dibutuhkan dalam mengembangkan kecakapan hidup siswa. Guru Kristen merupakan agen perubahan yang tidak hanya berfokus pada tujuan pembelajaran, namun juga senantiasa membimbing siswa pada kebenaran Allah. Berdasarkan hasil penelitian, penyelesaian dari setiap sintaks pada strategi pembelajaran CbL dinilai efektif dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21, yaitu memenuhi indikator yang dapat melatih kecakapan hidup abad 21. Saran penulis bagi pendidik Kristen agar menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa siap dan mampu berdaya saing dalam menghadapi tantangan kedepan yaitu dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bersifat *Christ-centered and student-oriented*.

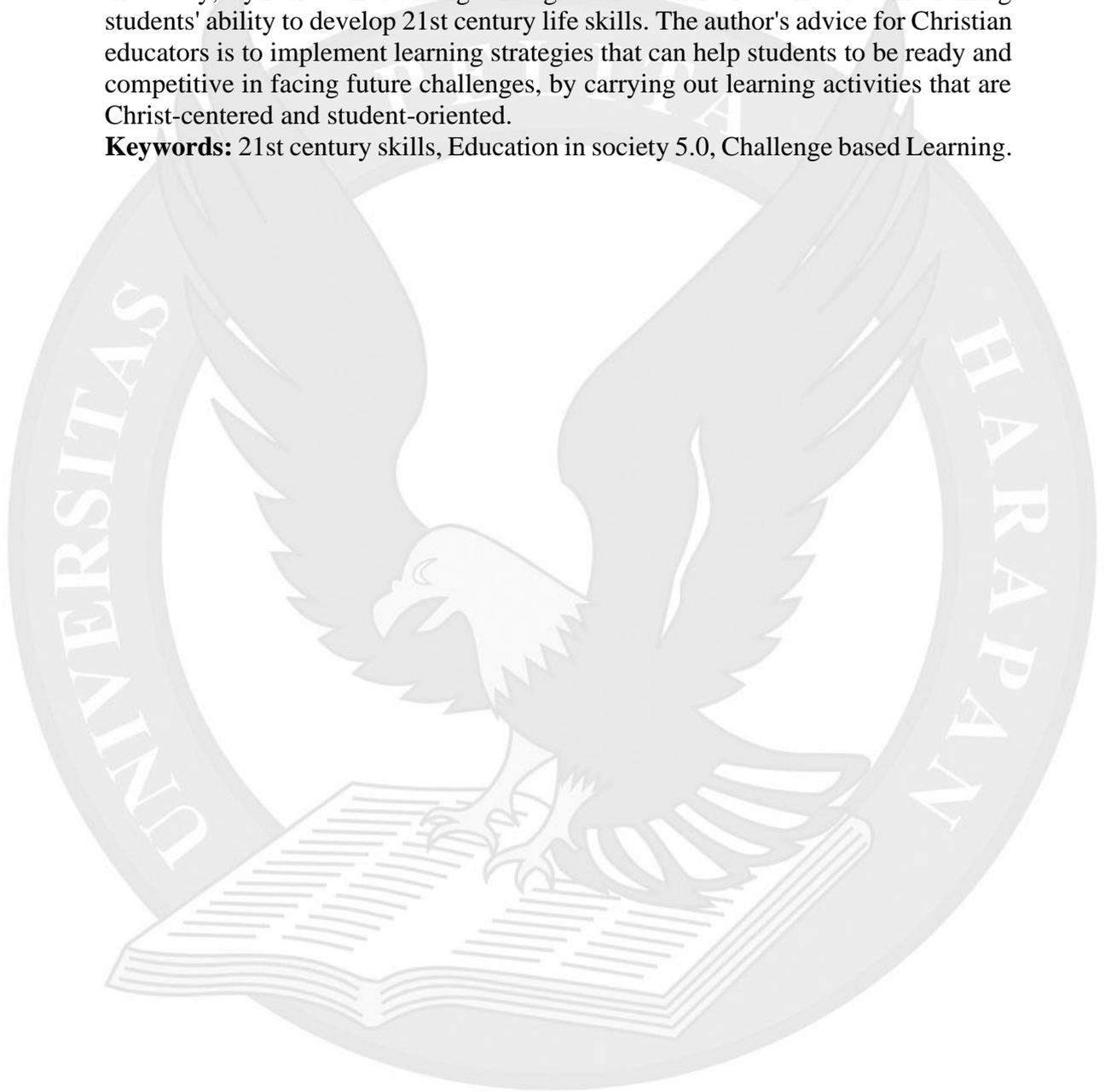
Kata Kunci: Kecakapan hidup abad 21, Pendidikan era *society 5.0*, *Challenge based Learning*.

ABSTRACT

Currently, the world is faced with the challenges of the era of *society 5.0*. To face these challenges, 21st century life skills are needed, including *Critical Thinking and Problem Solving, Collaboratively, Creativity, and Communication*. However, observations made in one of the Tangerang city schools, it was observed that the learning activities carried out by teachers were still not optimal in facilitating students to be able to develop 21st century life skills. *Challenge based Learning (CbL)* is a learning strategy that combines important aspects such as problem-based learning, project-based learning and contextual learning is suitable for improving 21st century life skills. Thus, the writing of this term paper aims to explain the

Challenge based Learning strategy in developing the life skills of 21st century students to face the challenges of the society 5.0 era. This writing uses a descriptive qualitative method based on PPL 2 portfolio data. Christian education also contributes to developing various elements needed in developing students' life skills. Christian teachers are agents of change who not only focus on learning objectives, but also constantly guide students to God's truth. Based on the results of the study, syntax CbL learning strategies are considered effective in training students' ability to develop 21st century life skills. The author's advice for Christian educators is to implement learning strategies that can help students to be ready and competitive in facing future challenges, by carrying out learning activities that are Christ-centered and student-oriented.

Keywords: 21st century skills, Education in society 5.0, Challenge based Learning.



LATAR BELAKANG

Berapa tahun terakhir ini, pendidikan telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan ini menjadikan teknologi sebagai suatu kebutuhan sehari-hari dan menjadi suatu realitas yang tidak terpisahkan dalam segala aspek kehidupan manusia (Mawati et al., 2020). Saat ini, dunia sedang dihadapkan dengan era *society 5.0*. *Society 5.0* digagaskan pertama kali oleh Shinzo Abe, Perdana Menteri yang berasal dari Jepang. Beliau memaparkan bahwa *society 5.0* memfokuskan kepada komponen manusia sebagai pengguna teknologi (Srinivasa & Siddesh, 2022).

Era *society 5.0* berada pada konteks abad 21 yaitu kehidupan manusia yang mengalami perubahan-perubahan fundamental yang berbeda dengan kebutuhan dan tata kehidupan abad sebelumnya yaitu kegiatan manusia yang mengintegrasikan teknologi dalam segala aspek kehidupan (Anwar et al., 2022). Untuk menghadapi tantangan global tersebut, dibutuhkan kecakapan hidup abad 21 yang diantaranya adalah *Critical Thinking and Problem Solving*, *Collaboratively*, *Creativity*, dan *Communication Skills* (Tim Penulis FKIP UMM, 2020). Tantangan yang senada juga dihadapi Pendidikan Kristen. Pendidikan Kristen berperan membimbing siswa untuk siap menghadapi tantangan hidup saat ini maupun juga tantangan masa yang akan datang dengan berlandaskan kebenaran Kristus. Guru Kristen harus memiliki pandangan bahwa siswa adalah gambar dan rupa Allah yang memiliki potensi unik yang harus dipersiapkan untuk menghadapi perkembangan tantangan dunia global demi untuk melayani Tuhan dan sesama (Gallagher & Savage, 2020).

Untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21, dunia pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa terhadap perkembangan dunia saat ini. Menurut Harun (2021), karakteristik dari

strategi pembelajaran *society 5.0* yang sejalan dengan kompetensi abad 21 adalah strategi yang berorientasi pada penguatan kompetensi atau kecakapan hidup yang senantiasa belajar dan berinovasi, menguasai teknologi media informasi, berpikir kritis dalam memecahkan persoalan, sampai pada keterampilan dalam berkomunikasi, berjiwa kreatif, inovatif dan dapat bekerja sama dalam suatu tim.

Berdasarkan fakta yang ada, praktik dari guru kerap kali memberikan strategi pembelajaran dengan pola yang sama yaitu bersifat *teacher centered* dengan menggunakan metode ceramah saat memaparkan materi, melakukan tanya jawab dan latihan soal (lampiran 1, 2, dan 3). Strategi pembelajaran tersebut tentunya tidak seutuhnya mendukung dan mendorong siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Data pengamatan menunjukkan bahwa bobot pertanyaannya dari aktivitas tanya jawab yang dilakukan adalah sebatas pertanyaan *review* materi yaitu hanya mengulang apa yang sudah guru sampaikan sebelumnya (lampiran 1, 2, dan 3). Berdasarkan data observasi, didapatkan bahwa tipe pertanyaan yang dilontarkan guru saat pembelajaran cenderung kurang memicu siswa untuk berpikir lebih tinggi (lampiran 1, 2, dan 3).

Aktivitas pembelajaran yang cenderung satu arah yakni *teacher centered* akan berdampak pada keterampilannya dimana keterampilan untuk berkomunikasi kurang terbangun terlebih lagi keterampilan siswa untuk berkolaborasi dengan sesamanya. Dalam pengamatan lain, sistem sekolah sudah mengakomodasi siswa untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam aktivitas pembelajaran, namun guru belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi pembelajaran guna mengembangkan kreativitas siswa miliki (lampiran 4 dan 5).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, masalah utamanya adalah strategi yang ditentukan guru masih kurang mampu memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21 dalam menghadapi tantangan era *society 5.0*. Guru harus mencari strategi yang menyediakan kebutuhan abad 21, yaitu mempersiapkan pendekatan belajar yang kontekstual yaitu harus dapat menjelaskan konten materi mengaitkan materi tersebut dengan keseharian siswa dan dilakukan dengan pendekatan kontekstual, berbasis masalah, dan pembelajaran berbasis proyek agar kecakapan hidup abad 21 dapat dilatih (Hermita et al., 2021). Salah satu strategi yang mengakomodasi kebutuhan tersebut adalah *Challenge based Learning (CbL)*.

Challenge based Learning (CbL) merupakan strategi yang memadukan antara *analytical thinking*, *problem solving*, dan menciptakan ide-ide kreatif yang bisa diterapkan (Nawawi, 2016). Dari pemaparan tersebut, rumusan masalah yang penulis ambil adalah bagaimana strategi *Challenge based Learning* dapat mengembangkan kecakapan hidup abad 21 peserta didik untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan strategi *Challenge based Learning* dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21 peserta didik untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*.

KECAKAPAN HIDUP ABAD 21

Saat ini, dunia pendidikan dihadapkan dengan era *society 5.0* dimana segala aktivitas manusia harus beradaptasi dalam menguasai penggunaan teknologi. Dalam hal ini, kehadiran teknologi perlu diimbangi pula dengan suatu kecakapan hidup sehingga siswa tidak diperbudak oleh perkembangan teknologi namun dapat

memanfaatkan perkembangan teknologi dengan sebaik-baiknya (Hutagalung, 2019). Menurut Mislaini (2017), kecakapan hidup merupakan aspek yang penting dalam menghadapi tantangan kehidupan sebagai bekal di masa kini dan akan datang secara menyeluruh. Melihat semakin kompleksnya tantangan era *society 5,0*, pendidikan harus dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang inovatif dan menguasai teknologi yaitu dengan cara menjamin mutu pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa untuk memiliki kecakapan hidup abad 21 (Shihab, 2021).

Kecakapan hidup abad 21 adalah kecakapan yang secara praktis dapat membekali manusia untuk menghadapi berbagai macam persoalan hidup dalam tantangan kehidupan abad 21 (Juntaransu & Kusonwatthana, 2020). Kecakapan ini merupakan suatu hal yang penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*. Kecakapan ini antara lain: *Critical thinking & problem solving*, *collaboration*, *creativity*, dan *communication* atau kerap kali disebut sebagai 4C (Bialik & Fadel, 2015).

Menurut Nawawi (2016), *critical thinking & problem solving* adalah keterampilan berpikir melalui aktivitas yakni melakukan berbagai analisis, evaluasi, penilaian, rekonstruksi, serta pengambilan keputusan yang mengarah kepada tindakan-tindakan yang logis dan rasional. Sedangkan *collaboration* merupakan keterampilan untuk dapat bekerja sama secara aktif dan efektif serta mengerjakannya dengan rasa hormat kepada setiap anggota tim. Menurut Ambarita, (2021), melalui kolaborasi siswa diajak untuk dapat melatih kelancaran, keikutsertaan dan kemampuan untuk membuat keputusan dalam mencapai tujuan bersama. *Creativity* merupakan keterampilan untuk mengembangkan ide-ide baru yang unik ataupun bervariasi dalam mengambil berbagai solusi untuk

menyelesaikan permasalahan, sampai kepada suatu inovasi atau menemukan suatu hal baru yang belum pernah ada sebelumnya atau bersifat orisinil (Fairazatunnisa, Dwirahayu, & Musyrifah, 2021). *Communication* adalah keterampilan manusia dalam mengungkapkan gagasannya, pemikiran dan pengetahuan baik secara lisan maupun secara tertulis. (Aslamiah, Abbas, & Mutiani, 2021).

Dalam mengukur kecakapan hidup abad 21, dibutuhkan suatu indikator yang dapat diamati dari siswa. Indikator sendiri merupakan pedoman pelaksanaan atau tingkat pencapaian yang hendak dirancang dimana indikator berfungsi sebagai indikasi tercapainya suatu hal yang diinginkan (Muhaimin, 2015). Berdasarkan hal tersebut indikator kecakapan hidup abad 21 dijelaskan sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Kecakapan Hidup Abad 21

Aspek 4C	Kode	Indikator
Indikator <i>Critical thinking and Problem Solving</i> (Indraswati, Marhayani, Sutisna, Widodo, & Maulyda, 2020)	A1	Keterampilan menganalisis informasi
	A2	Keterampilan menyintesis
	A3	Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah
	A4	Keterampilan mengevaluasi dan menilai masalah
	A5	Keterampilan menyimpulkan
Indikator <i>Collaboration</i> (Greenstein, 2012)	B1	Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi dan perbedaan pendapat
	B2	Menunjukkan keterampilan pengambilan satu pandangan atau perspektif serta bekerja secara kolega dengan berbagai tipe orang
	B3	Berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif
Indikator <i>Creativity</i> (Hidayati, Fahrudin, & Astawa, 2017)	C1	Proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru
	C2	Menghasilkan produk baik berupa gagasan atau berupa suatu objek tertentu

Indikator <i>Communication</i> (Novianti, Masriani, & Hadi, 2019)	C3	Mampu menerapkan gagasan dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri
	D1	Memberikan tanggapan (mengemukakan pendapat) kepada guru atau siswa lain
	D2	Menjawab ataupun mengajukan pertanyaan dari guru atau siswa lain
	D3	Keterampilan komunikasi lisan siswa secara keseluruhan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Agustine & Apriani (2021) didapatkan temuan bahwa penerapan pembelajaran abad 21 di Indonesia masih harus ditingkatkan sebab belum dilakukan secara optimal. Hal ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh (Mislaini, 2017), bahwa kecakapan hidup abad 21 siswa di Indonesia masih rendah. Hal ini diakibatkan karena sistem pembelajaran yang diberlakukan masih belum sepenuhnya melatih kemampuan siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Dalam penelitian yang sama, beliau mengamati bahwa guru belum sepenuhnya melatih dirinya untuk mengembangkan instrumen pembelajaran yang memicu siswa untuk berpikir kritis, memiliki kreativitas, berkomunikasi, sampai kegiatan pembelajaran yang belum memfasilitasi siswa dalam berkolaborasi dengan sesamanya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diketahui bahwa kendala yang dihadapi untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21 ternyata tidak hanya berasal dari kualitas siswa saja tetapi juga kualitas guru. Tentunya permasalahan ini dapat diatasi dengan cara mengembalikan fungsi guru sebagai pendidik, dimana guru memiliki tugas tidak hanya sebagai pengajar namun juga membuat kegiatan pembelajaran yang memicu siswa untuk senantiasa mengembangkan potensinya

dengan maksimal. Berdasarkan fakta tersebut, guru perlu membuka diri terhadap perkembangan teknologi dan melatih diri dalam menerapkan strategi pembelajaran yang potensial dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Pembelajaran yang dibutuhkan di abad 21 adalah strategi pembelajaran yang berbasis aktivitas, masalah, maupun proyek sesuai dengan kompetensi dan karakteristik dari suatu materi dalam pembelajaran.

STRATEGI PEMBELAJARAN *CHALLENGE BASED LEARNING*

Challenge based Learning (CbL) adalah strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran antara teori dan praktik dengan tantangan kehidupan nyata saat ini (Perdomo, Hernández, Villarreal, Lakshmi, & Acosta, 2022). Castro & Zermeño (2020) memaparkan bahwa CbL menjadi pengajaran inovatif yang melibatkan siswa untuk menyelesaikan tantangan dunia nyata sambil menerapkan pengetahuan yang telah mereka dapatkan yang dalam prosesnya akan memunculkan konsep maupun solusi yang inovatif. Haqq (2016) dalam jurnalnya juga menambahkan bahwa strategi pembelajaran ini dapat dikembangkan kreatif mungkin dan dapat dijalankan pada situasi yang sangat fleksibel.



Gambar 1. *Challenge based Learning Framework*

Sumber: (The Challenge Institute, 2018)

CbL merupakan strategi pembelajaran baru yang menggabungkan aspek-aspek penting seperti *Project based Learning*, *Problem based Learning*, dan *contextual learning* yang berfokus pada isu-isu nyata di dunia (Asiyah & Walid, 2017). Secara garis besar, CbL memiliki sintaks meliputi; *Big Idea*, *Essential Question*, *The Challenge*, *Guiding Question*, *Guiding Activities*, *Guiding Resources*, *Solution*, *Assessment and Publishing* (Yoosomboon & Wannapiroon, 2015). Kerangka tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Kerangka *Challenge based Learning*

Sumber: (Johnson, Smith, Smythe, & Varon, 2009)

Penjabaran dari setiap sintaks akan dipaparkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Pengertian Setiap Sintaks Pada Strategi Challenge based Learning

Sintaks	Aktivitas Pembelajaran
<i>The Big Idea</i>	<i>The big idea</i> merupakan suatu konsep materi secara luas yang dapat dieksplor dengan berbagai cara.
<i>Essential Question</i>	<i>Essential question</i> merupakan pertanyaan yang ditujukan untuk mengidentifikasi apa yang penting dalam untuk diketahui dari <i>the big idea</i> .
<i>The Challenge</i>	<i>The challenge</i> merupakan tantangan yang diselesaikan berdasarkan pertanyaan esensial guna membentuk jawaban spesifik ataupun solusi yang dapat dihasilkan.
<i>Guiding Question</i>	<i>Guiding question</i> merupakan aktivitas diskusi yaitu membangun pertanyaan-pertanyaan yang dapat

<i>Activities</i>	memandu siswa dalam membentuk ataupun menemukan jawaban dalam mengerjakan tantangannya. <i>Guiding activities</i> merupakan aktivitas yang dilakukan untuk membantu siswa menjawab pertanyaan pemandu guna membangun fondasi bagi mereka agar dapat menghasilkan solusi yang inovatif dan berwawasan.
<i>Resources</i>	<i>Guiding resources</i> merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membantu murid dalam menemukan sumber yang valid.
<i>Solution - Aion</i>	<i>Solution - action</i> merupakan kegiatan yang menyatakan secara luas dan mempertimbangkan solusi yang dapat dipublikasikan. Aktivitas yang dapat dilakukan adalah memaparkan solusi ataupun jawaban yang telah ditemukan berdasarkan tantangan.
<i>Assessment</i>	<i>Assessment</i> merupakan kegiatan penilaian yang menghubungkan kesesuaian terhadap tantangan, kegiatan penilaian individu, maupun proses individu sebagai tim juga dapat juga dinilai.
<i>Student Samples</i>	<i>Publishing student samples</i> adalah kegiatan yang menganjurkan siswa untuk dapat mempublikasikan hasil karya berdasarkan penyelesaian tantangan kepada rekannya ataupun kepada khalayak umum.
<i>Publishing Student Reflection/ Documentation</i>	<i>Publishing student reflection/documentation</i> merupakan proses siswa untuk mendokumentasikan kegiatan ataupun menyampaikan refleksi yang telah didapatkan berdasarkan keseluruhan hasil pembelajarannya.

Sumber: (Nawawi, 2016)



Gambar 3. Challenge based Learning Process

Sumber: (Gutiérrez-Martínez et al., 2021)

Menurut Yang et al., (2018), secara garis besar, langkah-langkah dari proses pembelajaran menggunakan strategi CbL diantaranya: menyampaikan konsep materi besar dengan cara membuat aktivitas yang merangsang siswa untuk berpikir, baik dengan cara melontarkan pertanyaan-pertanyaan, melihat suatu fenomena, ataupun kegiatan lainnya yang mengenai sasaran. Pada prosesnya guru akan mengorientasikan siswa kepada pemberian tanggapan dan analisis masalah dari ide besar yang disampaikan.

Kemudian memberikan variasi dalam pemberian materi dan kegiatan yang memunculkan tantangan; lalu mengidentifikasi masalah yang akan ditemukan solusinya dengan cara memberi kesempatan pada siswa untuk menciptakan kondisi yang dapat memunculkan pertanyaan dari diri peserta didik dengan guru sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa untuk mengerjakan tantangan. Dalam hal ini, guru akan membimbing siswa untuk memecahkan permasalahan dan melakukan penyelidikan yang bisa dilakukan individu maupun kelompok. Doulougeri et al., (2022) mengatakan bahwa tantangan berbasis proyek mendukung orientasi siswa terhadap kreativitas dalam memecahkan permasalahan. Langkah akhir pembelajaran dengan menggunakan strategi CbL adalah siswa dapat menemukan solusi terhadap tantangan yang dihadirkan hingga pada akhirnya siswa mengonstruksikan hasil solusi berdasarkan pengerjaan tantangan yang nantinya akan dipublikasikan.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa *Challenge based Learning* merupakan sebuah pengalaman pembelajaran dimana dalam prosesnya guru akan menghadirkan suatu ide besar yang dapat mengakomodir materi pembelajaran. Proses pembelajaran akan menjadi aktivitas pemandu bagi siswa dalam

menyelesaikan tantangan dimana hasil dari proses pembelajaran ini berupa solusi terhadap tantangan yang nantinya dapat diaplikasikan.

MENGEMBANGKAN KECAKAPAN HIDUP ABAD 21 SISWA DENGAN *CHALLENGE BASED LEARNING*

Menurut Eraña-Rojas et al., (2019); López-Fernández et al., (2020); dan Legaki et al., (2020), strategi pembelajaran CbL dinilai efektif dalam menggabungkan penggunaan teknologi, kreativitas, kerja tim, pembelajaran mandiri, komunikasi, dan solusi penyelesaian masalah. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningrum et al. (2018) bahwa hasil strategi pembelajaran *Challenge based Learning* dinilai efektif untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendekatan CbL sangat signifikan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sodikin (2015) mengatakan bahwa CbL mengembangkan kecakapan hidup abad 21 melalui sintaknya. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa melalui tahapan sintaksnya, siswa diajak mengamati permasalahan kehidupan atau peristiwa kehidupan yang berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan kemudian menganalisis konsep permasalahan tersebut dan berpikir kritis untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah didapatkan, melatih kolaborasi, komunikasi, sampai kreativitas proyek yang nantinya dipublikasikan.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran *Challenge based Learning* merupakan salah satu strategi yang dinilai cocok dalam memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21. *Challenge*

based Learning merupakan paket komplit yang dapat diimplementasikan dikelas sehingga kecakapan hidup abad 21 dapat berkembang dan memberikan pengaruh terhadap persiapan tantangan era *society 5.0* di Indonesia. Strategi ini dinilai berhasil dalam mendorong siswa dalam membangun pemikirannya sendiri dengan cara perencanaan dan kreativitas, memperbaiki keterampilan, memosisikan diri pada situasi yang dibutuhkan yaitu bisa bekerja sama dengan tim, dan mengkomunikasikan hasil yang didapatkan. Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan keseluruhan dari tahapan sintaks strategi pembelajaran CbL yang dapat mengakomodasi siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21.

PENGUASAAN KECAKAPAN HIDUP ABAD 21 SISWA DI SALAH SATU SEKOLAH KOTA TANGERANG

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh situs *website* resmi di salah satu sekolah yang berada pada kota Tangerang, diinformasikan bahwa sekolah ini siap mendidik dan mempersiapkan siswa untuk mempunyai paradigma global abad 21 yang siap menaklukkan tantangan dan perubahan zaman serta menggapai peluang masa depan. Melalui pengamatan yang dilakukan di sekolah tersebut, dapat diketahui bahwa siswa diizinkan untuk membawa *handphone* kedalam ruang kelas dengan tujuan sebagai salah satu sarana untuk menunjang proses pembelajaran (lampiran 2 dan lampiran 4). Hal ini sangat relevan dengan era *society 5.0* dimana murid sudah tidak asing lagi dengan perangkat-perangkat canggih masa kini untuk menggunakannya sebagai kebutuhan pembelajaran (Ruskandi, Pratama, & Asri, 2021).

Namun, berdasarkan observasi pengamatan yang dilakukan beberapa kali pada kelas peminatan *chemistry*, peneliti menemukan temuan bahwa pembelajaran yang dilangsungkan belum sepenuhnya mendukung siswa untuk menghadapi tantangan era *society 5.0*. Hal ini dikarenakan aktivitas kegiatan pembelajaran masih cenderung berfokus pada guru sebagai pusat dari pembelajaran (lampiran 1, 2 dan 3). Sejalan dengan pernyataan Rahayu (2021) yang mengatakan bahwa paradigma guru Indonesia masih banyak yang terbiasa mengajar dengan strategi pembelajaran konvensional dimana dalam proses cenderung mengutamakan penjelasan materi yang sudah dipersiapkan, sehingga siswa lebih dijadikan sebagai penerima informasi tanpa belajar mengolah dan mengembangkan informasi yang diterima.

Berdasarkan lampiran 1, 2 dan 3, penulis mendapatkan temuan bahwa penerapan pembelajaran cenderung melatih siswa untuk mendengarkan, menghafal, mencatat, kemudian sebatas mengerjakan latihan soal. Pada lampiran yang sama diketahui bahwa ada interaksi tanya jawab antara guru dan murid. Hal ini terlihat ketika guru memberikan pertanyaan dan siswa langsung menjawab pertanyaan yang guru sampaikan. Namun, yang menjadi perhatian khusus adalah jenis pertanyaan yang dilontarkan guru cenderung pada pertanyaan seputar *review* materi (lampiran 1, 2, 3 dan 4). Hal ini yang menyebabkan siswa kurang terlatih untuk berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan pernyataan Septiawan et al. (2020), bahwa desain pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan kecakapan hidup abad 21 secara signifikan.

Tabel 3. Tabel Hasil Penelitian Masalah Berdasarkan Indikator 4C

Kode	Data berdasarkan Refleksi Observasi (Lampiran 4 dan 5)	Data berdasarkan Bukti Observasi (Lampiran 1 - 3)
A1	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
A2	Menjawab insight berdasarkan video pembelajaran yang telah ditonton	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru
A3	Siswa dapat mengerjakan latihan soal dan menjawab pertanyaan yang diajukan	Siswa menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh guru
A4	Siswa dapat mengerjakan latihan soal dan menjawab pertanyaan yang diajukan	Siswa menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh guru
A5	Siswa memberikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilakukan	Siswa menarik kesimpulan ketika pembelajaran usai.
A6	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
B1	Siswa melakukan diskusi kelompok untuk mengerjakan latihan soal	Ketika aktif mendiskusikan dan menjawab latihan soal dengan teman sebangku
B2	Siswa saling membantu dan bekerja sama untuk mengerjakan latihan soal	Berdasarkan aktivitas pengerjaan soal, siswa bekerja sama dan bertanggung jawab dengan baik
B3	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
B4	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
C1	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
C2	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
C3	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran
C4	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran

D1	Siswa dibebaskan untuk memberikan gagasan/pendapat/pertanyaan	Siswa antusias menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa.
D2	Mendiskusikan suatu topik bersama rekan siswa lainnya dengan tertib dan bertanggung jawab	Siswa berdiskusi mengenai materi yang sudah diajarkan pada topik
D3	Siswa dapat menjelaskan pekerjaannya didepan kelas	Siswa menjelaskan hasil jawaban Latihan soal didepan kelas
D4	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran	Belum terlihat siswa menunjukkan indikator yang diukur dalam seluruh aktivitas pembelajaran

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa kecakapan hidup abad 21 yang dimiliki siswa belum sepenuhnya dikembangkan. Data pengamatan menunjukkan bahwa indikator dari kecakapan hidup abad 21 siswa masih banyak yang belum terpenuhi. Hal ini dikarenakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru masih belum optimal dalam memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Namun perlu diingat bahwa bukan merupakan suatu hal yang salah jika orientasi pembelajaran berpusat pada materi konten, namun dalam menghadapi tantangan era *society 5.0*, siswa juga perlu menghadapi tantangan masa depan dimana kecakapan hidup abad 21 menjadi hal penting untuk dikembangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kecakapan hidup abad 21 siswa dalam menghadapi tantangan era *society 5.0*.

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DENGAN CHALLENGE BASED LEARNING

Berdasarkan hambatan yang telah dipaparkan dalam fokus kajian sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru memiliki peran signifikan dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21 yang dibutuhkan siswa untuk

menghadapi era *society 5.0*. Dalam hal ini, rancangan pembelajaran merupakan aspek yang penting. Hal ini sejalan dengan pendapat Fenty (2022) yang mengatakan bahwa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah segala bentuk persiapan demi mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis menerapkan strategi pembelajaran *Challenge based Learning* dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran yang dibuat (lampiran 6, 7 dan 8). Aktivitas pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP akan dijelaskan lebih lanjut dalam tabel berikut:

Tabel 4. Tabel Aktivitas Pembelajaran *Challenge based Learning*

Sintaks	Aktivitas Pembelajaran	Indikator ketercapaian 4C
<i>The Big Idea</i>	Menggali pengetahuan awal siswa terhadap topik pembelajaran	Berpikir kritis
<i>Essential Question</i>	Menjawab pertanyaan esensial sebagai aktivitas pembelajaran	Berpikir kritis, kolaboratif
<i>The Challenge</i>	Mengantarkan siswa pada <i>research</i> melalui tantangan yang harus diselesaikan terlebih dahulu	Berpikir kritis, komunikasi
<i>Question</i>	Secara berkelompok mencari pengetahuan baru melalui pertanyaan panduan	Berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, kreatif
<i>Guiding Activities</i>	Menelaah informasi yang telah didapatkan dan dicari sumber data mengenai permasalahan tersebut lebih lanjut secara berkelompok	Berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, kreatif
<i>Resources</i>	Secara berkelompok mengumpulkan informasi data, kemudian membuat proyek	Berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi, kreatif
<i>Solution - Ation</i>	Hasil proyek dan tanya jawab antar kelompok	Berpikir kritis, kolaboratif, komunikasi
<i>Assessment</i>	Melakukan kuis (dalam <i>kahoot</i>)	Berpikir kritis
<i>Student Samples</i>	Menghasilkan proyek dan melakukan presentasi proyek	Komunikasi, kolaboratif, Kreatif
<i>Publishing Student Reflection/ Documentation</i>	Publikasi proyek (di media <i>online/dsb</i>)	Komunikasi

Berdasarkan tabel 1 indikator kecakapan hidup abad 21, peneliti menyintesis berbagai indikator kecakapan hidup abad 21 dengan aktivitas pembelajaran yang mengimplementasi teknologi sebagai upaya untuk tantangan menghadapi era *society 5.0*. Hasil dari sintesis diperoleh indikator berikut ini:

Indikator *Critical thinking and Problem Solving*

- Melakukan *research* ilmiah dan mampu memahami informasi dengan baik (A1)
- Menganalisis keterkaitan masing-masing bagian dari keseluruhan untuk menghasilkan sistem yang kompleks (A2)
- Mencari alternatif jawaban dan menyelesaikan suatu masalah (A3)
- Menyelesaikan masalah yang tidak biasa / umum dengan cara konvensional maupun inovatif (A4)
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis (A5)
- Implementasi teknologi yaitu dengan menggunakan / menata informasi (A6)

Indikator *Collaboration*

- Diskusi kelompok (B1)
- Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam kelompok (B2)
- Menerima pembagian tanggung jawab dan memberi kontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok (B3)
- Implementasi teknologi yaitu dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam kolaborasi pengerjaan proyek (B4)

Indikator *Creativity*

- Memperluas ide / konsep dasar untuk meningkatkan dan memaksimalkan upaya kreatif (C1)

- Membuat proyek dalam kelompok (C2)
- Mengaplikasikan ide kreatif sebagai kontribusi nyata dalam kehidupan (C3)
- Implementasi teknologi yaitu menggunakan dan menata informasi/ menghasilkan media (C4)

Indikator *Communication*

- Memberikan kebebasan siswa dalam memberikan gagasan / pendapat (D1)
- Mendiskusikan suatu topik bersama siswa lainya dengan tertib dan bertanggung jawab (D2)
- Mempresentasikan proyek / menyajikan hasil data / hasil *research* (D3)
- Implementasi teknologi yaitu mempublikasikan hasil proyek atau menggunakan berbagai media atau teknologi dalam pembelajaran (D4)

Berdasarkan indikator yang telah dipaparkan, penulis mengamati bahwa indikator yang ada telah tercapai sepenuhnya. Ketercapaian indikator diambil berdasarkan data penelitian yakni lampiran dalam refleksi mengajar dan lampiran dalam bukti mengajar peneliti, yang dipaparkan lebih lanjut dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Tabel Tercapainya Indikator 4C Berdasarkan Data Penelitian

Kode	Data berdasarkan Refleksi Mengajar (Lampiran 9 - 14)	Data berdasarkan Bukti Mengajar (Lampiran 6 - 8)
A1	<i>Research</i> dan mengolah data yang telah diperoleh.	<i>Research time</i>
A2	Memecahkan masalah melalui aktivitas pemandu	Mengetahui penyebab melalui hasil <i>research</i>
A3	Kecakapan dalam menggunakan tugasnya ketika jawaban atau solusi tidak jelas terlihat	Dapat membandingkan dua data percobaan.
A4	Menciptakan ide kreatif dalam memecahkan permasalahan	Mencoba menentukan solusi pada permasalahan sebelumnya

A5	Penyelesaian suatu proyek yang diakhiri dengan pelaksanaan kuis	Melakukan uji pemahaman
A6	Memanfaatkan media informasi <i>online</i>	Menampilkan video pembelajaran berbasis animasi
B1	Diskusi kelompok.	Antusias melakukan <i>research</i> bersama
B2	Kerja sama melalui <i>research</i>	Bekerja sama dan bertanggung jawab
B3	Menghargai pendapat orang lain, pengendalian diri, kesabaran, dan kecerdasan emosional	Sungguh-sungguh bekerja sama dalam kelompok
B4	Bekerja sama dalam menggunakan teknologi informasi	Menggunakan <i>platform</i> untuk kolaborasi membuat proyek
C1	Menjadikan hasil <i>research</i> sebagai suatu proyek yakni poster	Menyajikan hasil <i>research</i> kedalam sebuah Poster.
C2	Membuat poster	Menuangkannya kedalam poster
C3	Menciptakan ide-ide kreatif yang bisa diterapkan untuk permasalahan	Menjawab pertanyaan esensial pada suatu karya
C4	Tidak asing lagi dengan perangkat-perangkat canggih masa kini.	Menggunakan <i>platform</i> internet untuk membuat poster
D1	Mengkomunikasikan sikap pendapat dan pemikirannya dengan percaya diri	Aktif menjawab pertanyaan maupun bertanya
D2	Mendengarkan dan memahami pendapat orang lain	Antusias dalam melakukan <i>research</i> bersama kelompok
D3	Komunikasi yang efektif baik secara verbal / non-verbal.	Tidak takut untuk ditunjuk untuk membawakan presentasi.
D4	Mengkomunikasikan proyek menggunakan media digital	Mempublikasikan proyek di media <i>online / offline</i>

Berdasarkan indikator yang tercapai, didapatkan bahwa CbL optimal mampu mengakomodasi siswa untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Data pengamatan lain berupa hasil penilaian kuis dengan soal HOTS (*High Order Thinking Skills*); penilaian presentasi poster dan penilaian presentasi berdasarkan rubrik juga menunjukkan bahwa strategi CbL optimal untuk mengembangkan kecakapan hidup abad 21. Penilaian yang dilakukan ditentukan dengan penskoran skala 1-100 kemudian ditransfer berdasarkan skala huruf. Hal ini karena penggunaan huruf dalam penilaian dapat menunjukkan simbol dari kualitas nilai yang diberikan (Arikunto, 2021). Skala penilaian yang digunakan oleh penulis

untuk mengidentifikasi tercapainya indikator capaian, dijelaskan lebih lanjut dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Skala Nilai

Skala 1-100	Skala Huruf	Keterangan
81-100	A	Baik sekali
61-80	B	Baik
41-60	C	Cukup
21-40	D	Kurang
0-20	E	Gagal

Sumber: (Tampubolon, 2014 dalam Purba, Sitinjak, & Sinaga, 2021)

Tabel 7. Hasil Penilaian Kreativitas Poster Berdasarkan Rubrik

Penilaian Poster	Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Skor Total	Nilai	Huruf	Kriteria
Major A	11	11	10	0.889	88.89	A	Baik Sekali
Major B	10	9	10	0.806	80.56	A	Baik Sekali
Major C	11	12	12	0.972	97.22	A	Baik Sekali

Tabel 8. Hasil Penilaian Komunikasi Berdasarkan Rubrik

Penilaian Presentasi	Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Skor Total	Nilai	Huruf	Kriteria
Major A	4	4	4	1.000	100.00	A	Baik Sekali
Major B	4	3	4	0.917	91.67	A	Baik Sekali
Major C	4	4	4	1.000	100.00	A	Baik Sekali

PEMBAHASAN

Dunia pendidikan sedang mengalami perkembangan dan memasuki masa yang penting. Oleh sebab itu, guru berperan penting dalam memajukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) peserta didiknya sesuai dengan perkembangan peradaban dunia, sehingga dunia pendidikan memiliki peran untuk mengintegrasikan penguasaan teknologi dalam mempersiapkan kecakapan hidup, dimana pengetahuan, sikap, maupun keterampilan dikembangkan. Berdasarkan pemaparan ini, penulis melakukan penelitian dengan metode deskriptif kualitatif

yang dilakukan di salah satu sekolah di kota Tangerang yaitu UPH College, dengan rentang waktu 6 minggu dari tanggal 25 Juli 2022 sampai dengan 26 Agustus 2022. Sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi dimana pengambilan data penelitian melibatkan 3 kelas dari *Major Chemistry* pada *Second Year* yaitu major A, major B, major C.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui bahwa guru cenderung menggunakan strategi pembelajaran konvensional dimana aktivitas pembelajaran berfokus pada guru yang menyampaikan materi dan murid sebagai penerima materi. Dalam pengamatan yang lain penulis melihat bahwa guru juga menggunakan metode tanya jawab untuk menghidupkan suasana kelas, namun data pengamatan menunjukkan bahwa pertanyaan diskusi yang diajukan oleh guru hanya bersifat mengulang apa yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa paradigma dari pembelajaran masih terkesan berpusat pada guru (*teacher centered*) dan belum memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan kecakapan hidup abad 21 guna menghadapi tantangan era *society 5.0*.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan cara menemukan strategi pembelajaran yang optimal untuk menghadapi era *society 5.0*, yaitu dengan cara membuat desain pembelajaran yang dapat melatih kecakapan hidup siswa sesuai dengan tantangan era dunia saat ini. Salah satu strategi pembelajaran yang cocok adalah *Challenge based Learning* (CbL). Strategi ini dinilai optimal dalam membangun pengetahuan siswa untuk belajar lebih dalam mengenai materi pembelajaran yang dipelajari sekaligus melatih kecakapan hidup abad 21 berdasarkan ketercapaian setiap sintaksnya. Hal ini juga didukung oleh beberapa

penelitian yang memaparkan bahwa *Challenge based Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dapat melatih kecakapan hidup abad 21 berdasarkan pelaksanaan setiap langkah-langkahnya.

Berdasarkan penemuan ini, peneliti merancang Rancangan Kegiatan Pembelajaran (RPP) menggunakan strategi *Challenge based Learning* guna mengembangkan kecakapan hidup abad 21 siswa. Sintaks dan aktivitas pembelajaran serta ketercapaian indikator 4C berdasarkan rancangan yang dibuat oleh penulis dalam Rancangan Kegiatan Pembelajaran (RPP) dibahas sebagai berikut: *The Big Idea* (ide besar/gagasan utama) merupakan konsep luas dari materi pembelajaran yang dapat dicari lebih lanjut melalui peristiwa di lingkungan sekitar. Dalam aktivitas yang dilakukan guru mencoba menggali pengetahuan awal peserta didik dengan menampilkan beberapa kejadian peristiwa reaksi kimia dalam kehidupan sehari-hari melalui tayangan gambar maupun video (lampiran 6, 7, dan 8). Kemudian, guru membuka kesempatan secara luas dan bervariasi kepada siswa untuk menyebutkan contoh reaksi kimia dalam kehidupan sehari-hari yang siswa ketahui. Dapat diketahui bahwa *big idea* bertujuan untuk memicu siswa untuk menjadi pembelajar yang dapat mengonstruksi pemahamannya dengan cara berpikirnya sendiri. Berdasarkan indikator 4C tahap ini melatih siswa untuk berpikir Kritis. Hal ini sesuai dengan pemaparan Arifin (2017) yang mengatakan pembelajaran kontekstual dapat melatih rangsangan siswa untuk berpikir kritis karena siswa diajak untuk dapat mengevaluasi pikirannya dan membandingkannya sesuai dengan pengalamannya.

Essential Question (pertanyaan esensial) adalah pertanyaan yang mengidentifikasi mengenai apa yang penting untuk diketahui dari *big idea* dengan

tujuan mengantarkan siswa kepada *enduring understanding*. Dalam aktivitas pembelajaran, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberi pertanyaan esensial sebagai panduan yang nantinya menjadi sebuah pemecahan masalah yang akan memancing rasa ingin tahu siswa, terutama mengenai materi pembelajaran yang akan dibahas.

Berdasarkan pertanyaan esensial tersebut, siswa masuk pada tahap *The Challenge* (tantangan) dimana siswa melakukan tantangan dengan cara membentuk suatu jawaban atau solusi yang dapat dikembangkan atau dihasilkan. Guru kemudian menampilkan sebuah video animasi pembelajaran sebagai pengantar siswa dalam melakukan *research* lebih dalam. Dalam hal ini, guru mengarahkan siswa untuk memberi *insight* terkait video pembelajaran secara lisan. Nantinya, hasil *insight* yang disampaikan siswa merupakan pengantar sekaligus jawaban pokok materi yang akan siswa telaah lebih dalam. Aktivitas *the challenge* dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan mengkomunikasikan hasil pikirannya kedalam komunitasnya (lampiran 6, 7, 8). Hal ini sesuai dengan pemaparan Nurjanah, (2019) yang mengatakan bahwa keterampilan berkomunikasi dapat dilatih dengan cara guru membuat pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk berbicara. Sejalan dengan hal tersebut (Koesoema, 2010) juga memaparkan bahwa kegiatan pembelajaran abad 21 harus melatih siswa untuk pandai mengaspirasikan pendapat dan mampu berinteraksi dengan sesamanya.

Dalam tahap *Guiding Questions* (pertanyaan pemandu), guru bisa melakukan generalisasi dengan menyampaikan pertanyaan yang dapat mewakili pengetahuan yang dibutuhkan siswa untuk menemukan *The Challenge* dengan benar. Dalam pengerjaan tantangan, guru membimbing kegiatan siswa tersebut

melalui tahap *Guiding Activities* (aktivitas pemandu) dimana aktivitas ini dibutuhkan peran guru dalam membangun fondasi bagi mereka untuk memiliki solusi yang inovatif, berwawasan, dan realistik. Selanjutnya adalah *Guiding Resources* (sumber pemandu) yaitu guru melakukan pengawasan mengenai *resource* yang siswa gunakan untuk mengerjakan tantangan. Dalam hal ini, guru mendukung aktivitas siswa dan membantu siswa dalam mencari sumber informasi yang terpercaya.

Solutions-Actions merupakan hasil jawaban dari *The Challenge* yang akan dinyatakan kedalam berbagai solusi yang dapat dipublikasikan secara jelas. Solusi ini dapat dituangkan melalui media seperti poster, pamflet, video, dan sebagainya yang nantinya akan dipublikasikan kepada rekan yang lain. Hasil dari solusi-aksi tersebut dapat dinilai dari hubungannya dengan tantangan, kesesuaian terhadap konten, kolaborasi, kreativitas media publikasi serta mengkomunikasikan media publikasi tersebut. Dalam aktivitas yang sama, guru juga dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi informatif dimana guru mengarahkan siswa yang tidak presentasi untuk mencari pertanyaan dan bertanya kepada siswa yang melakukan presentasi. Jika tidak ada pertanyaan yang diajukan, maka presenter diberikan kesempatan untuk menunjuk salah seorang siswa dalam kelompok lain untuk mencoba mendemonstrasikan/ menjelaskan ulang apa yang disampaikan kelompok presentasi. Setelah semua kelompok sudah melakukan presentasi, guru kembali membuka pertanyaan dan kesempatan tanya jawab pada siswa.

Tahap selanjutnya adalah *Assessment* (penilaian). Dalam tahap ini, guru mencoba merancang penilaian terhadap salah satu kecakapan hidup abad 21 siswa,

yakni kemampuan berpikir kritis. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan kuis dengan tipe pertanyaan HOTS (*High Order Thinking Skills*). Tipe pertanyaan HOTS dinilai membuat siswa untuk berpikir lebih mendalam karena dalam penyelesaiannya siswa tidak hanya menjawab berdasarkan hafalan teori, namun juga mensekresikan pengetahuan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan. Dalam aktivitasnya, kegiatan ini dilakukan dengan mengintegrasikan teknologi yaitu penilaian melalui kuis berbasis *game* yang disediakan gratis oleh *website* kahoot.it.

Tahap terakhir adalah melakukan *Publishing* (publikasi). Proses tantangan yang telah dikerjakan kemudian dipublikasikan. Dalam aktivitas ini, guru bisa meminta menganjurkan siswa untuk mempublikasikan hasil yang telah mereka yang dapatkan didepan publik baik itu *offline* maupun *online*. Dalam aktivitas pembelajaran ini, guru melatih siswa untuk dapat menuangkan hasil *research* kedalam sebuah hasil karya yang nantinya akan dipresentasikan didepan kelas.

Seluruh temuan yang ada memberikan kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Challenge based Learning* dapat mengupayakan pengembangan kecakapan hidup abad 21 siswa. Pengembangan kecakapan hidup merupakan bentuk respons yang diharapkan sebagai pengikut Kristus. Kecakapan hidup yang baik merupakan peluang sekaligus pijakan bagi pengikut Kristus untuk melaksanakan implikasi dari tiga perintah dalam Alkitab: mandat budaya, perintah agung, dan amanat agung (Lo, 2018). Kejadian 1:28 mengungkapkan tugas yang Allah berikan kepada manusia untuk menjaga dan melayani dunia ciptaan-Nya.

Dapat dilihat bahwa guru telah melakukan pengembangan kecakapan hidup abad 21 pada siswa dengan pemenuhan sintaks rancangan pembelajaran. Dapat

diketahui bahwa aspek keterampilan *Critical thinking and Problem solving* terpenuhi melalui tahap (1) *Big Idea*, (2) *Essential Question* (3) *The Challenge*, (4) *Guiding Activities*, (5) *Guiding Question*, (6) *Guiding Resources*, (7) *Solution & Action* dan (8) *Assessment*. Pengembangan kemampuan berpikir merupakan tanggung jawab manusia untuk mengembangkan kapasitas yang Allah anugerahkan (Lebar, 1998). Oleh karena itu, iman Kristen menyadari bahwa keterampilan ini merupakan keterampilan yang harus terus dikembangkan karena merupakan bentuk tanggung jawab sebagai bentuk menghargai anugerah Allah.

Di sisi lain, dapat diketahui juga bahwa aspek dari kolaborasi juga turut terpenuhi melalui tahap (1) *Essential Question*, (2) *Guiding Activities*, (3) *Guiding Question*, (4) *Guiding Resources*, (5) *Solution & Action*, (6) *Publishing Student Samples*. Pengembangan kolaborasi ini merupakan bentuk ungkapan wujud nyata dari kasih kepada sesama (van de Beek, 2003). Melalui pengembangan kolaborasi, pengikut Kristus dapat mempraktikkan kasih itu dimana Tuhan telah memberikan perintah untuk saling mengasihi karena Ia telah terlebih dahulu mengasihi manusia (Milne, 1998).

Pengembangan kreativitas dalam CbL juga telah dilakukan melalui tahapan (1) *Guiding Question*, (2) *Guiding Activities*, (3) *Guiding Resources*, (4) *Publishing Student Samples*. Pengembangan kreativitas merupakan tanggung jawab manusia untuk belajar mengenal Allah. Iman Kristen percaya bahwa Allah merupakan sumber dari kreativitas yang sejati. Alkitab mengatakan bahwa Allah tidak hanya menciptakan namun juga berinovasi, mengembangkan serta memelihara ciptaan-Nya (Hoekema, 1986). Oleh sebab itu sebagai ciptaan yang diciptakan menurut

gambar-Nya, manusia harus mengembangkan kemampuan kreativitas untuk memuliakan Tuhan (Kolose 3:23).

Keterampilan lainnya adalah komunikasi. Pengembangan keterampilan ini telah dilakukan melalui tahapan dalam (1) *The Challenge*, (2) *Guiding Question*, (3) *Guiding Activities* (4) *Guiding Resources Student Samples*, (4) *Student Reflection Documentation*. Komunikasi merupakan kemampuan yang Tuhan berikan kepada manusia yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pikirannya baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara verbal maupun nonverbal. Komunikasi menjadi begitu indah mengingat bahwa keterampilan ini dapat merupakan karunia yang Allah berikan pada manusia. Tentunya sebagai pengikut Kristus, pengembangan kemampuan berkomunikasi dapat menjadi berkat bagi sesama terutama memberitakan kabar baik yaitu Kristus (Holmes, 2005).

Pengembangan kecakapan hidup sangat erat kaitannya dengan ajaran Yesus mengenai perumpamaan talenta (Matius 25:14-30). Oleh sebab itu, pendidikan Kristen diharapkan dapat mengarahkan kepada jalan yang benar (Pazmino, 2016). Dalam hal ini signifikansi guru dalam membimbing peserta didik diperlukan guna membimbing siswa dalam mengembangkan kecakapan hidupnya dengan benar sesuai dengan kacamata Allah. Aktivitas pembelajaran yang digunakan harus terus disesuaikan terhadap perspektif kebenaran Allah, sehingga peserta didik dapat merasakan dan memandang segala sesuatunya dari sudut pandang Allah, terlebih mengenal Kristus dan akan menjadi semakin serupa dengan Kristus sehingga peserta didik dapat memenuhi panggilan Tuhan serta menyatakan kebenaran Allah melalui kecakapan hidup yang dimilikinya.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Pemaparan yang telah dijabarkan diatas memberikan kesimpulan bahwa pengembangan kecakapan hidup abad 21 guna menghadapi tantangan kehidupan era *society 5.0* dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran *Challenge based Learning*. Strategi ini dapat menjadi solusi dalam mengembangkan kecakapan hidup abad 21 karena keseluruhan sintaks CbL dan pelaksanaannya memenuhi indikator yang dapat melatih kecakapan hidup abad 21 yaitu mengakomodasi ketercapaian keterampilan untuk berpikir kritis, kolaborasi, kreatif, dan berkomunikasi.

Pengembangan kecakapan hidup abad 21 menjadi langkah untuk membentuk kehidupan siswa yang semakin serupa dengan Kristus. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru Kristen sebagai pembimbing yang dapat menuntun siswa melalui desain pembelajaran yang *Christ-centered and student-oriented* sehingga siswa dapat menyadari bahwa tujuan akhir dari kehidupannya adalah memuliakan Allah dan menikmati-Nya.

SARAN

Dunia pendidikan harus siap menghadapi tantangan era *society 5.0* yang mau tidak mau harus dihadapi di masa mendatang. Oleh karena itu, guru Kristen sangat disarankan untuk dapat menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa siap dan mampu berdaya saing dalam menghadapi tantangan kedepan yaitu dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang bersifat *Christ-centered and student-oriented*.