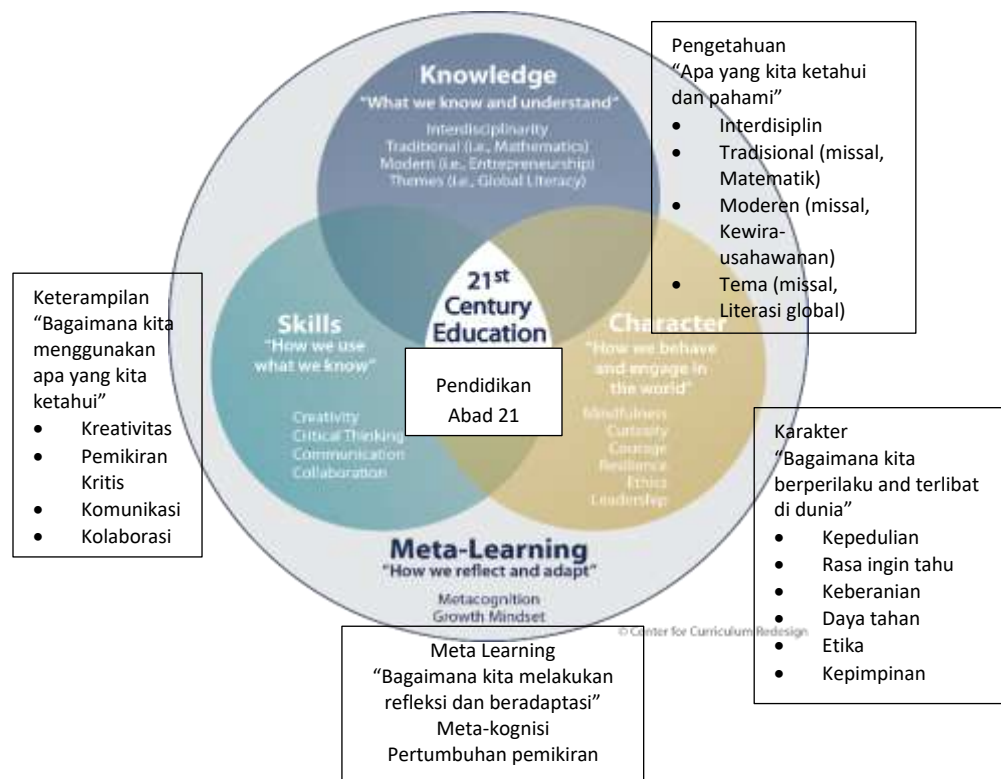


## Merancang Ulang Kurikulum untuk Pendidikan Abad 21

Pada abad ke-21, umat manusia menghadapi tantangan berat, baik pada tatanan masyarakat (perubahan iklim, tingkat ketidakstabilan keuangan), ekonomi (globalisasi, inovasi), maupun pribadi (kemampuan kerja, kebahagiaan). Pertumbuhan eksponensial teknologi menambah permasalahan dengan cepat akibat otomatisasi dan sistem 'kontrak kerja ke pihak luar' (*outsourcing*) yang mengganggu secara sosial. Pendidikan tertinggal jauh di belakang kemajuan teknologi, seperti yang terjadi pada Revolusi Industri pertama<sup>1</sup>.

Perubahan besar terakhir terhadap kurikulum<sup>2</sup> terjadi pada akhir abad 1800-an sebagai tanggapan terhadap pertumbuhan mendadak atas kebutuhan sosial dan sumberdaya manusia. Situasi dunia abad ke-21 berbeda sekali dengan dengan masa lalu, sehingga sangat dibutuhkan perancangan ulang kurikulum pendidikan secara mendasar, menekankan pada 'kedalaman' dan 'fleksibilitas'. Kurikulum di seluruh dunia tentu saja sudah sering diubah, kadang-kadang cukup besar perubahannya, namun belum pernah dirancang ulang secara mendalam untuk semua dimensi sebuah pendidikan, yaitu: Pengetahuan, Keterampilan, Karakter, dan *Meta-Learning* (belajar untuk belajar dengan melakukan refleksi dan adaptasi). Menyelaraskan kurikulum dengan kebutuhan abad ke-21 berarti meninjau kembali setiap dimensi dan saling keterkaitan antar-dimensinya:



<sup>1</sup> Goldin, C. & Katz, L. (2009). The race between education and technology. Harvard University Press.

<sup>2</sup> Di beberapa negara dikenal juga dengan istilah "standar", "program" dsb., tergantung di negara mana.

❖ Pengetahuan - Apa yang kita ketahui dan pahami.

Pengetahuan adalah dimensi yang paling ditekankan dalam pandangan tradisional tentang kurikulum dan konten. Namun dengan meningkatnya pengetahuan kolektif, disadari bahwa kurikulum belum dapat mengikuti perkembangan. Kurikulum saat ini sering tidak relevan, baik bagi siswa (tercermin dalam kurangnya keaktifan dan motivasi belajar) maupun bagi kebutuhan sosial dan ekonomi. Jadi ada kebutuhan mendesak untuk memikirkan kembali tentang signifikansi dan keterterapan akan apa yang diajarkan, serta untuk menyeimbangkan antara teori dan praktik.

Disiplin-disiplin ilmu tradisional (Matematika, Sains, Bahasa - pribumi & asing, Ilmu Sosial, Seni, dll.) tentu penting. Namun harus dilakukan pemilihan fokus yang lebih tepat mengenai rentangan topik apa yang harus diprioritaskan (misalnya dalam Matematika, lebih banyak Statistik & Probabilitas, dan lebih sedikit tentang Trigonometri), termasuk kedalaman pembahasan yang akan memberi peluang berkembangnya tiga dimensi pendidikan lainnya disamping 'pengetahuan' (Keterampilan, Karakter, *Meta-Learning*). Disiplin-disiplin ilmu yang lebih baru/modern (misalnya, Teknologi & Rekayasa, Media, Kewirausahaan & Bisnis, Keuangan Pribadi, Kesehatan, Sistem Sosial, dll.) relevan dalam merespon tuntutan masa kini dan masa depan, serta harus diakomodasi sebagai bagian dari kurikulum dan bukan sebagai kegiatan tambahan atau opsional.

**Interdisipliner** merupakan mekanisme untuk menggabungkan dalam dan antara disiplin ilmu tradisional dan disiplin ilmu modern, dan praktik-praktik yang diperlukannya berpotensi memengaruhi dimensi Keterampilan, Karakter dan *Meta-Learning* serta aksentuasi anat-disiplin. Pendekatan interdisipliner pengetahuan akan membantu peserta didik untuk membuat korelasi antar-konsep, serta memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih mendalam.

**Tema** atau topik-topik terkait hal-hal kontemporer yang penting harus selalu diintegrasikan kedalam semua disiplin ilmu, baik tradisional maupun modern. Ini termasuk Literasi Global, Literasi Lingkungan, Literasi Informasi, Literasi Digital, Pemikiran Sistem, dan Pemikiran Desain/Rancangan.

Untuk membuat keputusan desain ulang yang sulit ini, setiap disiplin ilmu perlu dipertimbangkan tiga area yang diuraikan di bawah ini: (menggunakan Matematika sebagai contoh)

- (1) Konsep (mis. Tingkat perubahan) dan Meta-Konsep (mis. Bukti), yang sering digunakan di disiplin ilmu lain,
- (2) Proses (mis. Merumuskan pertanyaan secara matematis), Metode (mis. Logika proporsional), dan Alat (mis. Tabel perkalian)
- (3) Cabang (mis. Matematika diskrit), Subjek (mis. Teori permainan), dan Topik (mis. Dilema narapidana).

Ada tiga sumber nilai untuk setiap disiplin:

- **Praktis** - Apa yang akan dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka, dan untuk memenuhi tuntutan berbagai jenis pekerjaan di masa depan; aspek ini harus ditekankan melalui Konsep dll. seperti contoh di atas.
- **Kognitif** - Mempelajari disiplin ilmu dapat meningkatkan Keterampilan, Karakter dan *MetaLearning*, "jika dilakukan dengan benar". Seringkali asumsi ini menjadi pendorong utama dalam fokus kurikulum pada disiplin ilmu (seperti gagasan bahwa matematika meningkatkan berpikir kritis). Model pembelajaran seperti ini perlu dikaji secara empiris untuk disiplin ilmu dan kompetensi yang berbeda, dan kurikulum harus diselaraskan sesuai hasil kajian tersebut.
- **Emosi** - Suatu disiplin memiliki 'keindahan' dan kekuatan yang melekat untuk membantu memahami dunia. Ini harus ditekankan sebagai pencapaian umat manusia, dan dapat berfungsi sebagai sumber motivasi bagi siswa. Seseorang harus berhati-hati untuk menghindari gagasan bahwa 'keindahan' suatu disiplin hanya bisa diajarkan setelah sampai pada tataran praktis aspek kognitif, karena ketiga aspek tersebut harus dipelajari secara bersamaan selama masa sekolah.

❖ **Keterampilan**<sup>3</sup> - Bagaimana kita menggunakan apa yang kita ketahui

Keterampilan tingkat tinggi (seperti "C4" Kreativitas, Berpikir Kritis, Komunikasi, Kolaborasi, juga dikenal sebagai "Keterampilan Abad 21"<sup>4</sup>) sangat penting untuk pembelajaran dimensi 'Pengetahuan' secara mendalam, serta untuk menunjukkan pemahaman melalui kinerja<sup>5</sup>. Namun kurikulum sudah terlalu padat dengan konten, sehingga menyulitkan siswa untuk mencapai (dan guru untuk mengajar) dimensi 'Keterampilan'. Selain itu, masih ada kekurangan dukungan dan sumberdaya bagi para pendidik untuk menggabungkan 'pengetahuan' dan 'keterampilan' dalam suatu pedagogi yang mantap, serta untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mendalam. Namun demikian, ada konsensus global yang masuk akal tentang 'keterampilan' tingkat apa yang paling dibutuhkan<sup>6</sup>, dan bagaimana pedagogi yang berbeda (seperti proyek) dapat mempengaruhi pencapaian keterampilan tersebut.

❖ **"Karakter"** - Bagaimana kita berperilaku dan berinteraksi dalam dunia

Kebutuhan untuk pengembangan kualitas di luar pengetahuan dan keterampilan meningkat terus dan menjadi sorotan di seluruh dunia. Ada tiga tujuan pendidikan karakter yang banyak dikutip, yaitu bisa:

- Membangun fondasi untuk pembelajaran sepanjang hayat

---

<sup>3</sup> Tidak ada kata yang dapat menggambarkan arti 'Keterampilan' secara setara dalam semua, hanya makna yang serupa. Bisa berarti "kompetensi", "kemampuan untuk berkata dan berperilaku benar dalam setiap situasi (*savoir-faire*)", "profisiensi/kecakapan/keahlian", dsb.

<sup>4</sup> Trilling, B. & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills. Wiley — [www.21stcenturyskillsbook.com](http://www.21stcenturyskillsbook.com)

<sup>5</sup> The Conference Board's "Are they really ready to work?"; AMA "Critical skills survey"; PIAAC program (OECD); etc.

<sup>6</sup> [www.oecd.org/site/piaac/mainelementsofthesurveyofadultskills.htm](http://www.oecd.org/site/piaac/mainelementsofthesurveyofadultskills.htm)

- Mendukung kemampuan membangun hubungan yang selaras di rumah, di komunitas, dan di tempat kerja
- Mengembangkan nilai-nilai pribadi dan kebajikan untuk berpartisipasi secara berkelanjutan dalam globalisasi dunia.

Dimensi ini memiliki nomenklatur yang sangat berbeda di berbagai bidang, membuat konsensus sulit dicapai. Dimensi Karakter meliputi semua istilah: hak pilihan, sikap, perilaku, kepercayaan, disposisi, pola pikir, kepribadian, temperamen, nilai, keterampilan sosial dan emosional, keterampilan non-kognitif, dan *soft skill*<sup>7</sup>. Karakter, meski terkadang dikaitkan pada konotasi yang tidak berhubungan dengan aspek pendidikan, tetap merupakan istilah yang ringkas dan inklusif yang dikenali oleh semua budaya.

CCR telah mensintesis lebih dari 32 kerangka kerja, penelitian dan umpan balik<sup>8</sup> dari seluruh dunia untuk sampai pada enam aspek karakter esensial, masing-masing mencakup berbagai istilah terkait secara luas. Aspek-aspek karakter utama ini adalah: Perhatian; Keingintahuan; Keberanian; Ketangguhan; Etika; dan Kepemimpinan (*Mindfulness; Curiosity; Courage; Resilience; Ethics; and Leadership*), yang dapat merangkum semua aspek dan konsep lainnya. Karakter belajar juga mungkin terjadi di luar sekolah seperti pada olahraga, kepanduan, perjalanan petualangan, dll. yang mempertinggi tantangan.

| Aspek Karakter Utama | Aspek dan Konsep Karakter Terkait (tidak terbatas)   |
|----------------------|--|
| Perhatian            | Kebijaksanaan, Kesadaran Diri, Pengendalian Diri, Aktualisasi Diri, Observasi, Refleksi, Kesadaran, Welas Asih, Rasa Syukur, Empati, Kepedulian, Pertumbuhan, Visi, Wawasan, Berlapang dada, Kebahagiaan, Kehadiran, Keaslian, Mendengar, Berbagi, Keterkaitan, Ketergantungan, Kesatuan, Keikhlasan, Keindahan, Kepekaan, Kesabaran, Ketenangan, Keseimbangan, Spiritualitas, Eksistensi, Kesadaran Sosial, Kesadaran Antar-budaya, dan lain-lain |
| Keingintahuan        | Keterbukaan Pikiran, Eksplorasi, Semangat, Tujuan Diri, Motivasi, Inisiatif, Inovasi, Antusiasme, Keingintahuan, Penghargaan, Spontanitas, dan lain-lain   |
| Keberanian           | Keperkasaan, Determinasi, Ketabahan, Keyakinan, Berani Berisiko, Ketekalan, Kekuatan, Optimisme, Inspirasi, Bertenaga, Kesungguhan, Keceriaan, Humor dan lain-lain   |
| Ketangguhan          | Ketabahan, Kecekan, Ketabahan Hati, Kepintaran, Disiplin Kendiri, Usaha, Rajin, Komitmen, Kawalan Kendiri, Harga Diri, Keyakinan, Kestabilan, Kebolehsuaian, Berurusan dengan Kekaburan, Fleksibiliti, Maklum balas dan lain-lain  |

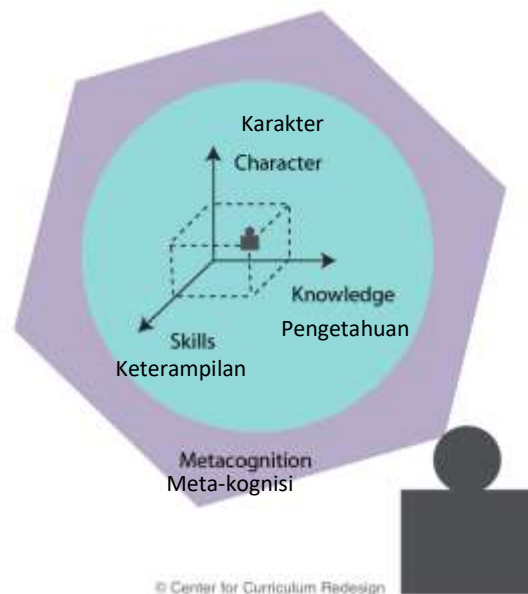
<sup>7</sup> Dua istilah terakhir sebaiknya tidak digunakan karena dapat dapat berkonotasi pada makna yang tidak tepat

<sup>8</sup> Termasuk dari lebih dari 500 guru-guru

| Aspek Karakter Utama | Aspek dan Konsep Karakter Terkait (tidak terbatas)  |
|----------------------|---|
| Etika                | Kebajikan, Kemanusiaan, Integritas, Hormat, Keadilan ( <i>justice</i> ), Persamaan, Kesetaraan ( <i>fairness</i> ), Kebaikan, Mendahulukan orang lain, Inklusivitas, Toleransi, Penerimaan, Kesetiaan, Kejujuran, Berterus terang, Keaslian, Ketulusan, Amanah, Kesederhanaan, Penuh Pertimbangan, Memaafkan, Pengasih, Penyayang, Penolong, Murah Hati, Pengabdian, Rasa Kepemilikan, Kesadaran sebagai warga negara, Kewarganegaraan, Keseimbangan, dan lain-lain |
| Kepimpinan           | Tanggungjawab, Tanpa Pamrih, Akuntabilitas, Keteradalan ( <i>dependable</i> ), Dapat Dipercaya, Cermat, Tidak mementingkan diri, Rendah Hati, Sederhana, Supel, Refleksi, Inspirasi, Tertib, Delegatisi, Teladan, Komitmen, Kepahlawanan, Karisma, Terlibat, Contoh, Orientasi pada Tujuan, Fokus, Orientasi pada Hasil, Tepat, Eksekusi, Efisiensi, Negosiasi, Konsistensi, Sosial, Kecerdasan Sosial, Keberagaman, Sopan, dan lain-lain                           |

❖ **Meta-Learning** - Bagaimana kita melakukan refleksi dan beradaptasi

Dimensi keempat dan terakhir dari kerangka kerja CCR adalah dimensi yang memayungi tiga dimensi lainnya. *Meta-Learning* menyangkut proses yang terkait dengan bagaimana seseorang melakukan refleksi dan penyesuaian dalam belajar. Ini termasuk metakognisi (bagaimana seseorang memprediksi, memantau, dan mengevaluasi), serta kapasitas seseorang dalam menginternalisasi suatu 'Pola Pikir Pertumbuhan' tentang. *Meta-Learning* sangat penting untuk menciptakan kebiasaan belajar sepanjang hayat, dan belajar tiga dimensi lainnya, serta untuk memastikan kemampuan belajar melampaui konteks aslinya. Siswa-siswa yang sukses juga sering sudah terlibat dalam siklus *Meta-Learning* yang baik dan produktif, dan menekankan dimensi ini secara eksplisit dapat membantu siswa di semua bidang pembelajaran, di sepanjang kehidupan mereka dan karier mereka. Di dunia yang membutuhkan adaptasi cepat secara konstan dan semakin meningkat ini, menekankan dimensi ini sangatlah penting.



## Menyerukan Pendidikan Abad 21

Kelambanan sejarah dan dinamika manusia yang terlibat di dalamnya sejauh ini merupakan faktor penentu besar dalam perancangan kurikulum di tingkat kebijakan. Untuk kebijakan di tingkat sistem, kebanyakan negara menghadapi ketidakstabilan siklus politik yang menyulitkan sistem untuk berinovasi secara ambisius karena kurangnya kontinuitas, dan dengan demikian umumnya menjadi kendala penghapusan hal-hal/area-area yang sudah usang. Sedangkan terkait dinamika manusia, keputusan umumnya dibuat oleh para ahli materi pelajaran yang relatif terisolasi dari tuntutan dunia nyata (dan pengguna disiplin itu sendiri), dan karenanya cenderung mengambil pendekatan bertahap (dan mungkin terlalu kolejal). Di sinilah letak nilai dari yuridiksi Centre for Curriculum Redesign (CCR): bebas dari politik lokal, serta dengan memperhatikan bias, dogma dan pemikiran kelompok ("*groupthink*").

Sebagian besar upaya transformasi pendidikan di seluruh dunia difokuskan pada aspek "bagaimana"-nya pendidikan, yang sangat terpuji. Tetapi sangat sedikit yang dilakukan tentang "apa". Pendidikan sangat membutuhkan kurikulum inovatif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan masyarakat abad ke-21: Apakah Pendidikan cukup relevan untuk abad ini? Apakah kita mendidik peserta didik untuk menjadi adaptif di dunia yang ada semakin menantang ini?

CCR menjawab pertanyaan mendasar "APA yang harus dipelajari siswa untuk Century 21? Dan secara terbuka mempropagandakan rekomendasi dan Kerangka Pikir-nya pada tatanan dunia. CCR menyatukan organisasi non-pemerintah, yuridiksi, lembaga akademik, perusahaan, dan organisasi nirlaba termasuk yayasan. Bergabunglah dengan kami dalam perjalanan dan upaya yang menantang ini.

Charles Fadel  
Pendiri dan Ketua  
Pusat Desain Ulang Kurikulum  
[www.curriculumredesign.org](http://www.curriculumredesign.org)

**Diterjemahkan oleh:**  
**Tian Belawati**  
**FKIP Universitas Terbuka, Indonesia**