

Pemberdayaan Masyarakat pada Pendidikan Berbasis Fun Learning Guna Meningkatkan Motivasi Belajar di Masa Covid-19

Community Empowerment Efforts In Fun-Learning-Based Education To Increase Learning Interest In Covid-19 Period

Riki Purnama Putra ¹⁾, Muhammad Yusuf Daffa ²⁾, Rangga Aulia ²⁾, Anisa Ilmia

¹⁾ Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, purnamariki20@gmail.com

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Muhammadyusufdaffa@gmail.com

³⁾ Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, anisailmia@uinsgd.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam kehidupan yang paling dibutuhkan pada abad-21 ini. Pendidikan pada abad-21 ini sangatlah menekankan pada berbagai aspek terutama pada aspek kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang menjadi pilar pada pembelajaran yang dimana diharuskan ada minat belajar pada subjek pembelajaran tertentu. Pandemi covid-19 yang melanda sebagian besar negara termasuk Indonesia merupakan tantangan besar yang dihadapi oleh Indonesia dan negara-negara terdampak lainnya, terutama pada sektor pendidikan yang menjadi dampak besar bagi kemajuan pendidikan di suatu negara. Pembelajaran di masa pandemi covid-19 membuat Indonesia melakukan pembelajaran secara daring guna mengefisiensikan pembelajaran di masa pandemi. Pelaku pembelajaran di Desa Sindanggalih merasakan hal yang kurang efektif jikalau melakukan pembelajaran secara daring dikarenakan pembelajaran yang kurang kreatif dan sumber daya pendidik yang kurang memumpuni sehingga membuat para peserta didik Desa Sindanggalih hampir tidak memiliki motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan dalam upaya peningkatan motivasi belajar di Desa Sindanggalih pada masa Covid-19. Metode yang digunakan merupakan partisipatif dan juga pre-experimental berdesain One Group Pretest-posttest Design yang dimana terdapat pretest-posttest dan treatment pada subjek yang berjumlah sekitar 120 subjek di berbagai jenjang pendidikan. Adapun hasil yang diperoleh yaitu pengabdian bejalan secara lancar memenuhi tujuan dengan ditunjukkannya nilai sig < 0.05 pada uji statistik paired sample t-test.

Kata Kunci: Pendidikan, Fun-Learning, Kemampuan Berpikir Kritis, Motivasi Belajar

Abstract

Education is one of the important elements in life that is most needed in this 21st century. Education in the 21st century places great emphasis on various aspects, especially on the aspect of critical thinking skills. Critical thinking ability is an ability that becomes a pillar in learning where there is required to be an interest in learning in certain learning subjects. The COVID-19 pandemic that hit most countries including Indonesia is a big challenge faced by Indonesia and other affected countries, especially in the education sector which has a big impact on the progress of education in a country. Learning during the COVID-19 pandemic has made Indonesia conduct online learning to streamline learning during the pandemic. The perpetrators of learning in Sindanggalih Village feel that it is less effective if they do online learning due to less creative learning and less qualified educator resources so that Sindanggalih Village students have almost no motivation to learn. This study aims to increase learning motivation in Sindanggalih Village during the Covid-19 period. The method used is participatory and also preexperimental with the One Group Pretest-posttest Design in which there is a pretest-posttest and treatment on a subject totaling about 120 subjects at various levels of education. The results obtained are that the service runs smoothly to meet the objectives by showing the value of sig < 0.05 in the paired sample t-test statistical test.

Keywords: Critical Thinking Skills, Education, Fun-Learning, Learning Motivation.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pilar kehidupan yang sangat dibutuhkan oleh banyak kalangan masyarakat. Pendidikan ini merupakan sebuah bekal guna mempertahankan hidup di masa yang akan datang (Sewell and Newman 2014). Abad 21 merupakan abad perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, yang menyiratkan perubahan signifikan dalam masyarakat dan budaya kehidupan pada umumnya (Putra et al. 2021). Banyak perubahan muncul dalam masyarakat terutama pada informasi, restrukturisasi ekonomi dan reformasi organisasi, dan perubahan elemen pekerjaan yang ada terjadi. Jumlah pengetahuan baru terus meningkat, dan pengetahuan yang ada tertinggal dengan kurva yang tinggi (Zubaidah 2016).

Perubahan sosial yang dialami pada pembelajaran abad-21 menetapkan persyaratan baru di hadapan manusia modern, menuntut perkembangan, gradasi, pemberdayaan yang konstan, dan itu mengarah pada kebutuhan untuk menemukan cara yang lebih efisien untuk belajar dan mentransmisikan pengetahuan yang juga akan memungkinkannya berhasil merespons kebutuhan baru, yaitu tantangan yang ditawarkan kepadanya oleh abad baru. Kunci sukses di abad 21 terlihat pada

pengetahuan. Ini menjadi salah satu sumber daya yang paling berharga dan penting dari setiap masyarakat dan asumsi dasar pembangunan secara keseluruhan di tahap pasca-industri.

Pandemi CoViD-19 yang menjadi wabah di berbagai negara termasuk Indonesia membuat seluruh aspek kehidupan masyarakat di Indonesia berdampak (Repici et al. 2020). Banyak sekali dampak langsung yang terasa oleh masyarakat diantaranya kesulitan dalam pencarian pangan, kesulitan mendapatkan pekerjaan, bahkan kesulitan dalam menikmati fasilitas pendidikan (Wilkinson, Nibbs, and Francis 2021).

Karena kerentanan bahkan di lingkungan sekolah, ribuan penutupan sekolah diterapkan di seluruh dunia karena COVID-19. Per 06 April 2020, Dawadi (Dawadi, Giri, and Simkhada 2020) melaporkan bahwa ada 1.576.021.818 pelajar yang terkena dampak dari 91,3% total pelajar yang terdaftar di 188 negara di semua jenjang pendidikan. Demikian pula halnya dengan penutupan sekolah dan universitas yang terjadi selama wabah Sindrom Pernafasan Akut Parah atau SARS di China pada tahun 2003. Di Hong Kong, misalnya, ada 1.302 sekolah yang ditutup, 1.000.000 anak-anak tinggal di rumah, dan 50,600 guru menghadapi tantangan dalam menggunakan teknologi untuk memberikan pendidikan kepada siswanya.

Dalam upaya pemutusan rantai penyebaran virus covid-19, pemerintah menerapkan *Work From Home* (WFH) dan juga *Study From Home* (SFH) (Putra and Anjani 2020a). Pendidikan merupakan salahsatu aspek yang ditinjau oleh menteri pendidikan Indonesia dalam perubahan cara belajar, yaitu dengan penerapan pembelajaran secara daring. Lockdown telah memaksa banyak institusi pendidikan untuk membatalkan kelas, ujian, magang, dll, dan memilih model online. Awalnya, para pendidik dan siswa kebingungan dan tidak paham dengan bagaimana menghadapi situasi krisis mendadak yang memaksa peralihan kegiatan Pendidikan.

Pandemi Covid-19 ini tentu menyebabkan perubahan gaya belajar yang berbeda drastis, dengan ketidak terbiasaannya peserta didik dalam menikmati dan mendapatkan pembelajaran menjadi *culture shock* tersendiri (Chafsoh 2020). Masyarakat di Desa Sindanggalih mengalami hal yang serupa dengan apa yang disebutkan oleh chafsoh pada penelitiannya. Pandemi Covid-19 mengakibatkan penurunan motivasi belajar peserta didik dikarenakan kurangnya kreatifitas pendidik dan juga kurang mahirnya sumber daya pendidik di Desa Sindanggalih tersebut.

Riki (Putra and Anjani 2020a) dalam penelitiannya di tahun 2020 menganalisis pemahaman siswa di masa pandemi covid-19 mendapatkan hasil bahwa masih banyaknya siswa yang merasakan kurang paham akan materi yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut dikarenakan kurangnya pendidik dalam memilih pembelajaran yang interaktif. Saraswati (Dawadi, Giri, and Simkhada 2020) dalam penelitiannya pun menunjukkan hasil yang serupa, dimana para pendidik kebingungan dalam meghadapi pendidikan di masa pandemi, yang dimana para peserta merasa tidak paham akan suatu materi yang di sampaikan oleh pendidik. Suharni (Suharni and

Purwanti 2019) dalam penelitiannya menjabarkan pembelajaran berbasis *fun-learning* yang terbilang efektif dalam peningkatan motivasi belajar yang dihadapi siswa sejak sebelum adanya pandemi.

Fun-learning atau *learning for fun* digunakan untuk merujuk pada fenomena di mana pendidik terlibat dalam pengalaman belajar karena mereka menghargai dan menikmati proses belajar itu sendiri, bukan karena alasan instrumental, seperti pencapaian hasil belajar tertentu (Packer 2006). Serupa seperti perbedaan antara pembelajaran pilihan bebas dan pembelajaran yang diatur secara formal terutama bergantung pada motivasi yang mendasari pembelajar, demikian pula perbedaan antara belajar untuk bersenang-senang dan bentuk atau ekspresi lain dari pembelajaran pilihan bebas juga merupakan salah satu motivasi. Jadi, misalnya, orang mungkin terlibat dalam pembelajaran pilihan bebas untuk memperoleh beberapa informasi khusus atau pengetahuan umum yang penting bagi mereka.

Pendidikan yang interaktif dan juga menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar para peserta didik dikarenakan ketertarikan mereka pada subjek pembelajaran meningkat (Putra and Anjani 2020b). Penelitian ini bertujuan dalam pemberdayaan pembelajaran berbasis *fun learning* guna meningkatkan motivasi belajar siswa di masa pandemi covid-19.

B. METODE PENGABDIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dan juga pengadopsian langkah-langkah pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) yang disusun oleh tim Pusat Pengabdian LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang terdapat siklus I hingga IV. KKN-DR SISDAMAS ini melibatkan satu dosen pembimbing lapangan dan juga 10 mahasiswa yang dimulai dari tanggal 02 Agustus 2021 hingga 31 Agustus 2021 dengan lokasi pelaksanaan bertempat di Madrasah Al-Barokah Desa Sindanggalih, Kabupaten Sumedang.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat KKN-DR SISDAMAS memiliki beberapa tahapan diantaranya; (a) social reflection; (b) community organizing & social mapping, (c) participation planning; (d) action. Tahap social reflection dilaksanakan kegiatan sosialisasi awal ke pihak desa guna mempermudah koordinasi lebih lanjut dengan kepala dusun dan RT/RW setempat. Tahap community organizing & social mapping dilaksanakan analisis dan juga pemilihan organisasi ataupun kelompok masyarakat yang akan dijadikan subjek dalam penggerak pemberdayaan masyarakat. Tahap participation planning atau perencanaan partisipatif merupakan tahapan pengelolaan data hasil social reflection berupa penyusunan program kegiatan masyarakat yang akan dilaksanakan. Tahapan akhir yaitu action atau pelaksanaan program serta monitoring evaluasi. Dalam tahapan ini semua pihak terlibat dalam kegiatan pelaksanaan program sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing pelaksana.

Kriteria keberhasilan pemberdayaan masyarakat ini yaitu ditunjukkannya peningkatan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Al-Barokah, Desa Sindanggalih, Kabupaten Sumedang dengan mengetahui hasil peningkatan motivasi belajar siswa yang ditinjau dari peningkatan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan metode penelitian berupa pre-experimental design dengan desain one group pretest-posttest dengan sampling yang digunakan yaitu purposive sampling. Skema dalam one group pretest-posttest dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skema *One Group Pretest-Posttest*

Samplin g	Pretest	Perlakuan	Posttest
<i>Purposive</i>	O ₁	X	O ₂

Tanpa adanya kelompok pembanding, maka peneliti hanya meneliti peningkatan literasi digital dan informasi subjek dari satu kelas dari perlakuan yang diberikan kepada subjek sehingga tidak perlu adanya kelas kontrol maupun kelas eksperimen (Riduwan and Akon 2009). Peningkatan kemampuan berpikir kritis berdasarkan skor Normal Gain (N-Gain) yang dinormalisasi yang dimaksudkan agar menghindari kesalahan dalam penginterpretasian perolehan N-Gain total. Paired sample t-test dilakukan guna mengetahui signifikansi perbedaan untuk sampel dengan subjek yang sama namun mendapatkan dua perlakuan yang berbeda (Sugiyono 2013).

C. PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Social Reflection

Merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh kelompok masyarakat untuk menganalisis dan mengetahui perihal konsep maupun identitas diri terhadap kelompok masyarakat dengan harapan teridentifikasinya kebutuhan, masalah, potensi, dan atau asset kelompok masyarakat. Bidang pendidikan menjadi fokus permasalahan dalam pemberdayaan ini. Wawancara dengan berbagai masyarakat setempat mengenai pembelajaran di masa pandemi Covid-19 digunakan dalam pengidentifikasian permasalahan yang ada di lapang. Tahapan ini dilakukan pada minggu pertama 4 Agustus 2021 di Desa Sindanggalih. Kurang efektifnya pembelajaran dengan sistem daring diungkapkan oleh beberapa siswa dan orang tua, bahkan mereka menilai pembelajaran daring yang dilaksanakan pada masa Covid-19 cenderung membosankan sehingga menghambat motivasi dan minat belajar siswa.



Gambar 1. Refleksi Sosial di lingkungan masyarakat

2. Social Mapping & Community Organizing

Merupakan suatu proses penggambaran masyarakat yang sistematis serta melibatkan pengumpulan data dan informasi mengenai masyarakat termasuk di dalamnya profil dan masalah sosial yang terjadi pada masyarakat tersebut.

Mayoritas mata pencaharian warga Desa Sindanggalih yaitu sebagai buruh harian lepas dan juga pekerja pabrik yang terbiasa dengan bekerja pada pagi hari dan pulang pada sore hari. Mayoritas warga Desa Sindanggalih hanya menempuh pendidikan hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sedikit yang melanjutkannya hingga ke jenjang Perguruan Tinggi.

Pengorganisasian Masyarakat (*community organizing*) merupakan proses membangun sebuah kekuatan dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat dalam menelusuri permasalahan yang terjadi dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki agar tercipta perubahan positif.

Pemilihan organisasi atau kelompok masyarakat yang akan menjadi motor penggerak dalam pelaksanaan pemberdayaan masyarakat, maka pengabdian memutuskan untuk bekerja sama dengan pengurus Madrasah Al-Barokah, Desa Sindanggalih guna memfasilitasi masyarakat dalam bidang pendidikan. Hal tersebut merupakan tahapan *social mapping & community*.



Gambar 2. Diskusi dengan pengurus Madrasah Al-Barokah

3. Participation Planning

Merupakan tahapan pengelolaan data berdasarkan hasil kajian masalah (kebutuhan) berupa penyusunan program kegiatan masyarakat yang akan dilaksanakan. Tahapan ini dilaksanakan setelah melakukan pengorganisasian dan pengembangan. Melihat dari permasalahan yang dihadapi Desa Sindanggalih saat itu, yaitu terhambatnya pengetahuan, motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran, maka direncanakannya model pembelajaran *Fun Learning*.

Terlaksananya model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, motivasi dan minat belajar siswa di masa pandemi Covid-19.



Gambar 3. Diskusi perancangan model pembelajaran

4. Action

Merupakan tahapan utama dari pelaksanaan kegiatan dan semua pihak yang terlibat melaksanakan tugas dan fungsinya masing-masing. Demi terealisasinya tujuan pengabdian, maka pada tanggal 15 Agustus 2021 diselenggarakan sosialisasi yang bertempat di Madrasah Al-Barokah Desa Sindanggalih.



Gambar 4. Sosialisasi pembelajaran di madrasah Al-Barokah

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Empat tahapan dilakukan dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat ini yaitu: (a) *social reflection*; (b) *community organizing & social mapping*; (c) *participation planning*; (d) *action*. Tahap refleksi sosial (*social reflection*) menunjukkan adanya

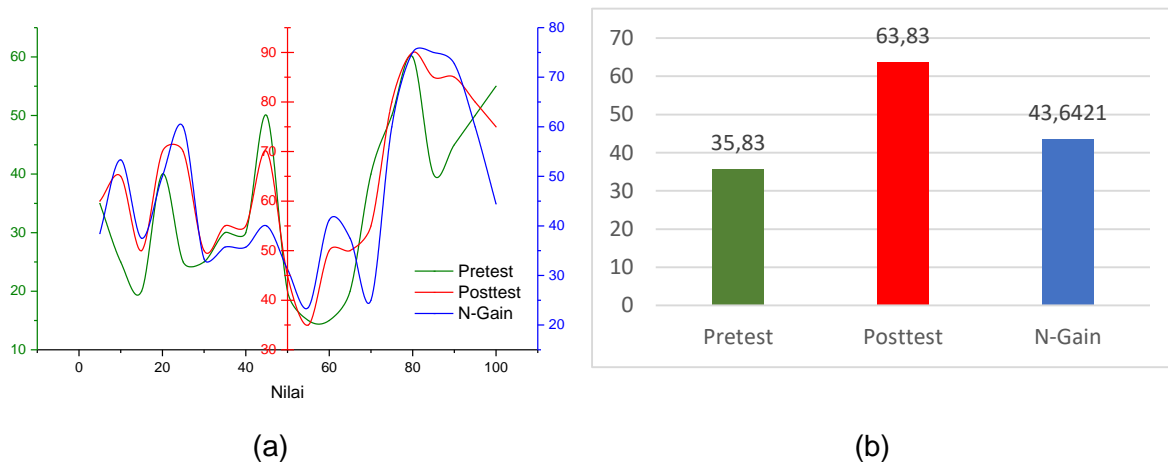
permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing. Para pendidik hanya memberikan bahan ajar seperti video dan dokumen materi melalui *platform* media sosial *Whatsapp* yang nantinya dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Rigianti (Rigianti 2020) merasakan hal yang sama dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kebanyakan guru yang berada di Banjarnegara melakukan hal yang sama seperti guru di Desa Sindanggalih, Kab. Subedang.

Tahap kedua yaitu *community organizing & social mapping* yang dimana pada tahap ini, dilaksanakannya diskusi bersama pengurus Madrasah Al-Barokah Desa Sindanggalih. Permasalahan yang menjadi fokus utama adalah kurangnya minat belajar dan motivasi belajar pada jenjang pendidikan sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dikarenakan pembelajaran dari sekolah dan pemberian guru terbilang kurang interaktif selama masa pandemi. Diskusi yang telah dilakukan memberikan hasil bahwa akan diberikannya model pembelajaran Fun Learning.

Perencanaan partisipatif dilakukan guna merencanakan model pembelajaran *fun learning*. Model pembelajaran ini dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman yang baik pada pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik (Tews, Michel, and Noe 2017).

Tahap *action* dilakukan dengan cara memberikan model pembelajaran *fun learning* guna meningkatkan motivasi belajar dan juga sebagai bentuk implementasi perlakuan sesuai dengan desain model.

Setelah implementasi model pembelajaran diterapkan, analisis hasil pretest-posttest dan n-gain ini yang akan menjadi salahsatu indikator ketercapaian program selama pengabdian berbasis pendidikan melalui model pembelajaran fun learning yang dilaksanakan di Madrasah Al-Barokah.



Gambar 6 menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan pada posttest dan juga pada n-gain yang dihasilkan, hal tersebut menunjukkan juga bahwa penggunaan media fun learning pada Madrasah Al-Barokah dinyatakan dapat

meningkatkan motivasi belajar yang ditunjukkan dari peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, dilakukan juga uji Paired Sample t-test guna mengetahui apakah ada peningkatan pada domain kemampuan berpikir kritis sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Uji Paired Sample t-test dapat dilihat pada tabel 2.

Paired Differences							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	sig (2-tailed)
			Lower	Upper			
-28.000	10.796	1.971	-32.031	-23.969	-14.206	119	.000

t hitung pada tabel 2 menunjukkan nilai sebesar -14.206 dengan derajat kebebasan bernilai 119 mendapatkan nilai signifikan sebesar 0.000 dengan nilai $\alpha = 0.05$ maka hasil tersebut menunjukkan $\text{sig} < \alpha$. Hasil Uji tersebut mengartikan terdapat peningkatan pada domain kemampuan berpikir kritis dengan penggunaan metode fun learning sebagai peningkatan motivasi belajar siswa Madrasah Al-Barokah.

E. PENUTUP

Pembelajaran yang memobsankan dan terbilang monoton menjadi sebuah permasalahan yang ditunjukkan pada Tahap refleksi sosial. Banyak siswa yang kemudian bermain media sosial dan game online untuk menghilangkan kejenuhan. Selain itu, motivasi belajar juga menurun dikarenakan tidak adanya pembelajaran di lembaga pendidikan. Berangkat dari masalah tersebut, maka terprogramkan sebuah pengabdian berbasis pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran bermodel fun learning sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil peningkatan motivasi belajar dilihat dari peningkatan domain kemampuan berpikir kritis siswa yang menunjukkan nilai posttest dan n-gain yang meningkat tinggi, dan juga dilihat dari nilai signifikansi pada uji paired sample t-test menunjukkan nilai 0.000, yang mengartikan $\text{sig} < 0,005$. Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi pengabdian lainnya sehingga dapat melakukan pengabdian pada bidang pendidikan secara masif dan luas, selain itu diharapkan pada penelitian selanjutnya mengambil pengabdian tidak hanya pada satu tempat.

F. DAFTAR PUSTAKA

Suharni, and Purwanti. 2019. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3(1): 73–82.

Chafsoh, Arifah Munawaroh. 2020. "Munculnya Culture Shock Pada Mahasiswa Baru Dalam Perkuliahan Daring Selama Pandemi Covid-19."

Dawadi, Saraswati, Ram Ashish Giri, and Padam Simkhada. 2020. "Impact of COVID-19 on the Education Sector in Nepal: Challenges and Coping Strategies." *Online Submission*.

Packer, Jan. 2006. "Learning for Fun: The Unique Contribution of Educational Leisure Experiences." *Curator: The Museum Journal* 49(3): 329–44.

Putra, Riki Purnama, and Rizki Amelia Anjani. 2020a. "Analisis Pemahaman Siswa Kelas 12 Di SMAN 1 Cileunyi Terhadap Pembelajaran Fisika Online Selama Pandemi CoVid-19." *Jurnal Profesi Keguruan* 6(2): 167–73.

———. 2020b. "Pandangan Mahasiswa Terhadap Virtual Laboratory Dengan Menggunakan PhET Sebagai Media Dalam Melakukan Kegiatan Laboratorium Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika* 8(1): 94–91.

Putra, Riki Purnama, Novia Silvianti, Salsabila Fauziah Idris, and Nida Nabilla. 2021. "Uji Perbandingan Virtual Lab Dengan Real Lab Pada Hukum Archimedes." *Radiasi : Jurnal Berkala Pendidikan Fisika* 14(1): 23–33.

Repici, Alessandro et al. 2020. "Coronavirus (COVID-19) Outbreak: What the Department of Endoscopy Should Know." *Gastrointestinal Endoscopy* 92(1): 192–97. <https://doi.org/10.1016/j.gie.2020.03.019>.

Riduwan, and Akon. 2009. *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemula*. 6th ed. Bandung: Alfabeta.

Rigianti, Henry Aditia. 2020. "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara." *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an* 7(2).

Sewell, Karen, and Stephen Newman. 2014. "What Is Education." *Education Studies: An Issue Based Approach*.

Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kombinasi." In *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta.

Tews, Michael J, John W Michel, and Raymond A Noe. 2017. "Does Fun Promote Learning? The Relationship between Fun in the Workplace and Informal Learning." *Journal of Vocational Behavior* 98: 46–55.

Wilkinson, Thomas S, Rob Nibbs, and Nigel J Francis. 2021. "Reimagining Lab-based Immunology Education in the Time of COVID-19." *Immunology*.

Zubaidah, Siti. 2016. "Keterampilan Abad 21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." (2): 1–17..