

# **MENGAJARKAN KETERAMPILAN ABAD 21 4C (COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING AND PROBLEM SOLVING, CREATIVITY AND INNOVATION) DI SEKOLAH DASAR**

**Slamet Widodo, Rizky Kusuma Wardani**

e-mail: slamet.10050@gmail.com, rizky.10107@gmail.com

## **Abstract**

*Nowadays, teaching primary students grades in the 21st-century era is more challenging than ever for teachers. One of the challenges is the necessity of developing teaching 21st-centuries' skills such as Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Problem Solving, Creativity, and Innovation (henceforth, 4C). Those skills must be taught at all educational levels, especially at the primary school with considering some of aspects such as the students' needs and students' development, due to the students face the very fast-changing era periodically. Indirectly, the primary students are being part of 21st-century society. Based on the fact as mentioned, it was led the researchers to conduct this study. Therefore, the aim of this study is to describe 21st-century learning by integrating it for every grade student at the primary school level. Moreover, a literature review was chosen to be a research method of this study through 5 stages process, namely: 1) Determining the research theme; 2) Collecting the relevant articles; 3) Classifying the articles; d) Synthesizing articles and highlighting the important points; and 5) Writing research articles based on the synthesizing result. As a result, two conclusions were found, namely: 1) Teaching 21st-century skills can be done by teachers at all educational levels, and 2) Learning Process at 21st-century can be innovated by teachers with considering the appropriate materials, the students 'needs, and the students' learning conditions.*

**Keywords:** *Teaching 21st century skills, 4C, and primary school.*

## **Abstrak**

Keterampilan abad 21 mutlak harus diajarkan di semua jenjang pendidikan khususnya SD, karena siswa telah mengalami perubahan zaman yang sangat cepat tersebut. Secara otomatis siswa SD terlibat menjadi bagian dari masyarakat abad 21. Oleh karena itu, keterampilan abad 21 diajarkan pada semua jenjang kelas SD sesuai dengan

## Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C di Sekolah Dasar

perkembangan dan kebutuhan siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran abad 21 dengan mengintegrasikan keterampilan abad 21 di SD. Metode dalam penelitian ini adalah literature review dengan proses, yakni: a) Menentukan tema penelitian; b) Mencari dan mengumpulkan artikel yang relevan; c) Mengklasifikasi artikel; d) Mensintesis artikel dengan menulis poin-poin penting; dan e) Menulis artikel penelitian dari hasil sintesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cara mengajarkan keterampilan abad 21 dapat dilakukan oleh guru semua jenjang pendidikan. Pembelajaran tersebut dapat diinovasi oleh guru dengan memperhatikan kesesuaian materi, kebutuhan siswa, dan situasi kondisi belajar siswa.

**Kata kunci:** Mengajarkan Keterampilan Abad 21, 4C, Sekolah Dasar.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran yang mengajarkan siswa agar berprestasi masih belum cukup, karena prestasi identik dengan kompetisi. Padahal, kemajuan yang dirasakan sekarang ini bahwa sukses secara mandiri akan tertinggal. Sesuatu hal yang sama tidak dianggap sebagai kompetitor, melainkan partner untuk maju bersama. Demikian juga dengan siswa yang cenderung individual, pintar teori, gagap dengan perkembangan juga akan tertinggal. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa siswa dalam satu kelas yang enggan berbagi ilmu kepada temannya. Biasanya siswa-siswa yang pintar di kelas cenderung individualis dan tidak mau berbagi ilmunya karena takut tersaingi.

Akibat dari pembelajaran tersebut, siswa tidak dapat menyesuaikan dengan perkembangan dan tidak terbiasa dengan kolaborasi. Kelak siswa akan merasa aneh bila saatnya berkarir ternyata mengharuskan bekerja sama. Begitu pula sekarang ini, siswa sudah mengalami masyarakat abad 21 beserta dinamika perubahannya. Untuk dapat menjadi bagian masyarakat tersebut, siswa harus menguasai keterampilan abad 21 yang terdiri dari komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatif dan inovatif.

Data dari hasil penelitian Nakano dan Wechsler (2018) menunjukkan perlunya pendidikan kreatif, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi, memotivasi siswa untuk benar-benar ingin belajar, menemukan mata pelajaran baru, dan melampaui pengajaran yang ditawarkan di kelas. Perubahan

sikap terhadap pendidikan ini melibatkan pemikiran ulang strategi pengajaran dan tantangan terhadap gaya pengajaran lama untuk mendorong siswa dan profesional masa depan untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif yang sangat dibutuhkan dan dihargai sebagai keterampilan penting di abad ke-21 (Griffin, 2015).

Oleh karena itu, keterampilan abad 21 harus diajarkan sejak dini, terutama tingkat SD. Cara mengajarkan keterampilan tersebut adalah mempraktikkan langsung dalam proses pembelajaran dengan prinsip pembelajaran abad 21. Selain itu, pembelajaran tersebut juga diintegrasikan dengan kebutuhan, seperti diintegrasikan dengan islam, inklusi, dan budaya lokal.

Tujuan pembelajaran tersebut supaya siswa terbiasa dengan komunikasi yang baik, bekerjasama secara kompak, kritis terhadap masalah dan mampu menyelesaikannya, dan kritis dan inovatif dalam menghasilkan barang-barang baru (Shapiro, 2004). Siswa akan mahir dengan berbagai keterampilan tersebut dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan ketika sudah lulus dari sekolah.

Manfaat dari mengajarkan keterampilan abad 21 bagi siswa adalah mampu menumbuhkan siswa yang terampil berkomunikasi dengan berbagai perbedaan. Siswa mampu menjalin kerjasama yang saling menguntungkan untuk tujuan yang sama. Siswa akan memiliki pendirian, pendapat, dan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi, baik diri sendiri maupun masyarakat. Siswa akan mampu mengkreasi hal-hal baru dengan menganalisis peluang, tantangan, dan kemampuannya secara mahir (Brookhart, 2010).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pustaka atau literature review dengan fokus masalah pembelajaran abad 21 di SD. Desain penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan instrumen penelitian adalah peneliti. Peneliti menggunakan lembar checklist untuk menyeleksi berbagai artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Prosedur penelitian ini adalah a) Menentukan tema penelitian tentang mengajarkan keterampilan abad 21 di SD; b) Mencari dan mengumpulkan berbagai artikel di website Scopus, Web of Science, Google Scholar, dan website jurnal-jurnal lainnya; c) Mengklasifikasikan berbagai jenis artikel yang relevan dengan tema penelitian, d) Mensintesis artikel yang relevan

dengan menandai poin-poin penting dalam setiap artikel; dan e) Menulis artikel dari hasil sintesis. Metode analisis data menggunakan metode kualitatif.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **1. Perubahan zaman**

Perubahan zaman sekarang ini sangat cepat sekali, bahkan perubahan tersebut belum selesai dipelajari sudah berubah lagi. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan percepatan cara belajar supaya tidak ketinggalan dengan perubahan tersebut. Indikator perubahan tersebut yaitu a) Dunia semakin mudah dijangkau oleh siapapun dengan adanya teknologi; b) Siapapun dapat memperoleh, menyebarkan, dan mengkritisi informasi; c). Berbagai macam pekerjaan telah digantikan oleh teknologi; d) Kebutuhan yang mendesak terhadap sumber daya utama yakni air, tanah, makanan, dan energi. Untuk menjawab perubahan tersebut maka dibutuhkan inovasi pembelajaran yakni dengan mengajarkan keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatif dan inovatif (Kamp, 1999).

Sekarang ini merupakan era ilmu pengetahuan, karena era revolusi pertanian dan industri telah selesai. Maksudnya kemampuan mengolah barang menjadi produk di tangan konsumen telah diselesaikan oleh teknologi dan peralatan canggih. Di era ilmu pengetahuan manusia tidak lagi mengajarkan hal yang rutin dan monoton, tetapi yang dibutuhkan adalah kompleks komunikasi, berkolaborasi, berinovasi, menyelesaikan masalah. Kemampuan tersebut tidak dapat digantikan oleh teknologi dan peralatan canggih.

Setiap siswa nantinya akan berperan sebagai masyarakat global yang berkontribusi terhadap informasi global, penyelesaian masalah global, peningkatan ekonomi global, peningkatan kapasitas personal di tingkat global, bekerja dengan skala global, mengambil peluang dan kesempatan berskala global, dan membangun identitas lokal ke kancah global.

## 2. Pembelajaran abad 21

Prinsip pembelajaran abad 21 yakni blended learning dengan menggabungkan ilmu pengetahuan, keterampilan berpikir (kritis, inovasi, penyelesaian masalah), teknologi, dan penelitian (Graham, 2006). Pengetahuan diintegrasikan dengan dengan berbagai alat yang mendukung percepatan persebaran ilmu pengetahuan seperti, komputer dan handphone. Keterampilan berpikir yang bisa mengontrol adalah manusia, sedangkan mesin dan teknologi hanya mengolah, mengklasifikasikan, mengolah data. Teknologi digunakan untuk mempercepat informasi sampai kepada setiap manusia. Penelitian berperan untuk meningkatkan khasanah keilmuan sekaligus menyelesaikan berbagai masalah dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut ini perubahan pembelajaran abad 21 dideskripsikan dalam tabel 1.

**Tabel 1. Perubahan Pembelajaran Abad 21**

<b>Aspek</b>	<b>Sebelum abad 21</b>	<b>Abad 21</b>
<b>Fokus</b>	Terpusat pada guru	Terpusat pada siswa
<b>Model pembelajaran</b>	Langsung	Interaktif
<b>Isi</b>	Pengetahuan	Keterampilan
<b>Proses</b>	Berbasis hasil	Berbasis proses
<b>Keterampilan</b>	Dasar	Terapan
<b>Konsep</b>	Fakta dan prinsip	Permasalahan dan penyelesaian
<b>Kajian</b>	Teori	praktik
<b>Metode pembelajaran</b>	Kompetisi	Kolaborasi
<b>Tempat belajar</b>	Kelas	Masyarakat global
<b>Tugas</b>	Berbasis tulisan di kertas	Berbasis web

## Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C di Sekolah Dasar

<b>Asesmen</b>	Sumatif	Formatif
<b>Peran sekolah</b>	Tempat belajar	Tempat untuk kehidupan

### 3. Keterampilan abad 21



**Gambar 1. Keterampilan Abad 21**

Komunikasi merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh setiap manusia. Komunikasi adalah alat untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Supaya informasi dapat diterima secara efektif, maka harus memenuhi prinsip jelas, tidak membingungkan, dapat dipahami, dan terstruktur. Selain itu, komunikasi juga memiliki aturan dan etika yang harus diikuti supaya komunikasi tidak merugikan penerima (Sandy, 2008).

Kolaborasi adalah kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama oleh dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama. Kolaborasi dilakukan dengan mengutamakan keuntungan kedua belah pihak. Semua pihak yang terlibat memiliki tanggung jawab yang jelas, dan masing-masing peran dideskripsikan dengan jelas (Conklin, 2013).

Berpikir kritis berarti menimbang segala informasi dengan takaran logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Kritis terhadap informasi adalah memiliki pendapat atau pandangan disertai alasan dan data yang jelas. Jadi berpikir kritis tidak hanya aktif saja tetapi juga alasan yang diutarakan bisa diterima oleh akal. Supaya terbiasa berpikir kritis, maka otak harus dilatih fokus, karena berpikir kritis timbul dari akibat pemahaman yang benar sedangkan pemahaman tidak bisa diperoleh tanpa fokus dan konsentrasi (Judge, 2009).

Keterampilan penyelesaian masalah adalah kemampuan dalam memahami masalah, menemukan solusi, dan mampu memprediksi hasil. Di dalam menyelesaikan masalah pasti melibatkan keterampilan pengambilan keputusan, karena untuk menemukan solusi yang paling tepat pasti diikuti oleh alternatif-alternatif solusi yang lainnya. Prosedur menyelesaikan masalah adalah a) Mendefinisikan masalah; b) Mencari alternatif solusi; c) Menentukan pilihan solusi yang paling tepat diantara banyak alternatif pilihan; d) menerapkan solusi terhadap permasalahan; dan e) Memprediksi hasil dari penyelesaian masalah (Butterworth & Thwaites, 2013).

Kreatif merupakan kemampuan dalam mengadakan hal baru yang sebelumnya belum ada (Piiro, 2011). Kreatif membutuhkan keberanian karena hal yang baru biasanya menimbulkan masalah tersendiri disebabkan ketidaksiapan terhadap hal baru tersebut. kreatif juga melakukan di luar kebiasaan orang secara jamak.

Inovasi adalah melakukan penambahan nilai baik dari kreatifitas maupun aspek lainnya terhadap segala yang telah ada sebelumnya. Keterampilan inovasi timbul atas keadaan yang membutuhkan atau ingin meningkatkan kemampuan barang yang sudah ada. Keterampilan menginovasi juga identik dengan kemampuan menganalisis, memodifikasi, dan pembaruan (Nakano & Wechsler, 2018).

**Tabel 2. Indikator 4C**

**Indikator berkomunikasi**

Indikator berkomunikasi	
Aspek	Indikator capaian
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengetahui apa yang ingin disampaikan.</li> <li>2. Siswa mengetahui cara menyampaikan pesan.</li> </ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengutarakan pesan dengan jelas, tidak membingungkan, dan mudah dipahami.</li> <li>2. Siswa mampu menyampaikan pesan dengan memperhatikan sopan santun, estetika, dan tidak menyinggung perasaan.</li> <li>3. Siswa mampu menyampaikan pesan dengan suara yang pas, tidak terlalu keras dan tidak terlalu lirih.</li> </ol>

## Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C di Sekolah Dasar

<b>Indikator berkolaborasi</b>	
Aspek	Indikator capaian
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu menunjukkan tujuan kolaborasi.</li><li>2. Siswa mampu menunjukkan peran dalam melakukan kolaborasi.</li></ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu menyesuaikan dengan anggota.</li><li>2. Siswa mampu berbaaur dengan anggota dengan melaksanakan tugas penuh tanggung jawab.</li><li>3. Siswa mampu menaati aturan yang telah disepakati dalam kelompok.</li></ol>
<b>Indikator berpikir kritis</b>	
Aspek	Indikator capaian
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu menyajikan argumentasi.</li><li>2. Siswa mampu menganalisis argumen.</li><li>3. Siswa mampu menarik kesimpulan.</li></ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu menjelaskan informasi berdasarkan data, fakta, dan bukti yang logis.</li><li>2. Siswa mampu menganalisis data untuk memperkuat sebuah argumen dengan berdasarkan bukti dan alasan yang logis.</li><li>3. Siswa mampu menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang ada.</li></ol>
<b>Indikator menyelesaikan masalah</b>	
Aspek	Indikator capaian
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu berpikir definisi masalah.</li><li>2. Siswa mampu mencari penyelesaian yang paling tepat.</li></ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa mampu mengidentifikasi masalah, penyebab dan akibat masalah.</li><li>2. Siswa mampu menunjukkan berbagai alternatif penyelesaian masalah.</li><li>3. Siswa mampu mengambil keputusan cara penyelesaian masalah yang paling tepat.</li></ol>



	4. Siswa mampu mendeskripsikan hasil dari penyelesaian yang telah dilakukan.
<b>Indikator Kreatif</b>	
Aspek	Indikator capaian
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengkreasi ide/gagasan</li> <li>2. Siswa mampu menghasilkan hal baru atau memodifikasi hal yang sudah ada</li> <li>3. Siswa mampu mengelaborasi, menemukan, menganalisis, dan mengevaluasi ide yang telah dibuat untuk diperbaiki dan ditingkatkan kualitas idenya</li> </ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu mengkomunikasikan ide baru secara efektif kepada orang lain</li> <li>2. Siswa mampu berpikir secara terbuka dan responsif terhadap hal-hal baru dalam kelompok</li> <li>3. Siswa mampu mendemonstrasikan hal-hal baru</li> <li>4. Siswa mampu mengungkapkan kekurangan ide yang telah dibuat</li> </ol>
<b>Indikator Inovatif</b>	
Aspek	Capaian indikator
Berpikir	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu berpikir imajinatif</li> <li>2. Siswa mampu menciptakan ide/gagasan ke dalam sebuah karya</li> <li>3. Siswa mampu mengkreasikan barang menjadi produk baru</li> <li>4. Siswa mampu membuat produk yang bermanfaat dan memiliki nilai seni</li> </ol>
Melakukan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu berpikir tentang suatu hal dengan cara yang berbeda</li> <li>2. Siswa mampu menemukan ide membuat produk dari bahan yang ada di sekitar</li> <li>3. Siswa mampu mewujudkan idenya ke dalam sebuah produk</li> <li>4. Siswa mampu mengkreasikan produk menjadi barang yang bermanfaat dan memiliki nilai seni</li> </ol>

### 3. Praktik Mengajarkan Keterampilan Abad 21

**Tabel 3. Praktik Mengajarkan Keterampilan Abad 21**

Komunikasi	Prosedur
<b>Contoh</b>	
<b>Berbagi keunikan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jelaskan kepada siswa bahwa setiap siswa memiliki ciri-ciri khusus</li> <li>2. Mintalah siswa menuliskan keunikan tersebut di selembar kertas</li> <li>3. Kertas tersebut dikumpulkan di satu kotak untuk diacak</li> <li>4. Pilihlah salah satu siswa untuk mengambil kertas tersebut dan dibacakan secara keras di kelas</li> <li>5. Setelah selesai membaca, siswa ditanya siapakah yang dimaksud dalam kertas tersebut</li> <li>6. Jika berhasil siswa boleh memilih teman yang lainnya untuk melakukan hal yang serupa</li> </ol>
<b>Cerita pengalaman</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuklah siswa menjadi 2 kelompok besar, lebih baik dibuat secara acak</li> <li>2. Bentuklah siswa menjadi barisan memanjang saling berhadapan</li> <li>3. Berilah instruksi kepada siswa untuk bercerita kepada lawan bicara tentang pengalamannya selama 2 menit, begitu pula lawan bicaranya</li> <li>4. Berilah aba-aba ganti <i>sharing</i> pengalaman ke lawan bicara sampingnya sampai semua siswa melakukan hal yang sama</li> <li>5. Amatilah dan bimbing setiap siswa yang mengalami kesulitan</li> </ol>
<b>Kolaborasi</b>	<b>Prosedur</b>
<b>Contoh</b>	
<b>Bergabung ke kelompok baru</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuklah beberapa kelompok dengan anggota 4 sampai 5 orang</li> <li>2. Pilihlah 1 orang dari masing-masing kelompok untuk menjadi volunteer</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Berilah permasalahan bahwa volunteer sebagai pendatang baru, siswa yang baru pindah sekolah. Sedangkan kelompok bebas berdiskusi apapun</li> <li>4. Tugasnya volunteer adalah menunjukkan cara bergabung ke kelompok</li> <li>5. Lakukanlah hal yang sama ke semua kelompok</li> </ol>
<b>Menyelesaikan tugas untuk inovasi dan kreatifitas</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuklah siswa menjadi berkelompok dengan anggota 4 sampai 5 orang</li> <li>2. Berilah masing-masing kelompok sebuah kertas untuk menggambar gedung dan perencanaan pembangunannya</li> <li>3. Masing-masing untuk presentasi hasil pekerjaan, tekankan pada setiap siswa memiliki peran apa terhadap tugas tersebut</li> </ol>
<b>Penyelesaian masalah</b>	<b>Prosedur</b>
<b>Contoh</b>	
<b>Studi kasus</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ajukan sebuah masalah ke siswa untuk menyelesaikannya</li> <li>2. Masalahnya adalah siswa berangkat ke sekolah menggunakan sepeda dengan jarak 2 km. Baru dikayuh 200m ban bocor. Padahal waktu menunjukkan pukul 06.45 WIB sedangkan masuknya pukul 07.00 WIB. Apa yang akan dilakukan siswa? Setiap pilihan memiliki resiko.</li> <li>3. Tunjukkan setiap siswa untuk mengutarakan pendapatnya secara bergantian</li> </ol>
<b>Menyelesaikan masalah lingkungan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuklah siswa menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 sampai 5 orang</li> <li>2. Berikan tugas ke setiap kelompok untuk mengidentifikasi segala permasalahan yang ada di lingkungan sekolah beserta penyelesaiannya</li> <li>3. Beri kesempatan setiap kelompok untuk mempresentasikannya di depan kelas</li> </ol>

### SIMPULAN

Mengajarkan keterampilan abad 21 menjadi kebutuhan setiap sekolah untuk membentuk siswa yang terampil dalam masyarakat abad 21. Tujuan pembelajaran tersebut supaya siswa terbiasa dengan komunikasi yang baik, bekerjasama secara kompak, kritis terhadap masalah dan mampu menyelesaikannya, dan kritis dan inovatif dalam menghasilkan barang-barang baru. Dalam mengajarkan keterampilan abad 21 ini, guru dapat mengintegrasikan menjadi kegiatan tersendiri berbentuk aktivitas pembelajaran. Siswa yang mempraktikkan sendiri dan guru berperan sebagai fasilitator.

Pembelajaran abad 21 sebaiknya dilakukan dengan mengedepankan keterampilan berpikir dan melakukan terutama aspek berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, dan kreatif dan inovatif, sedangkan komunikasi dan berkolaborasi dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan berpikir dan melakukan tersebut. Asesmen pembelajaran seharusnya dibuat untuk mengasah keterampilan berlogika siswa, dengan bentuk soal studi kasus, deskripsi, soal cerita, dan sebagainya.

### DAFTAR RUJUKAN

- Brookhart, Susan M. 2010. *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: Association for Supervision & Curriculum Development.
- Butterworth, John. & Geoff Thwaites. 2013. *Thinking Skills- Critical Thinking and Problem Solving: Second Edition*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Conklin, Wendy. 2013. *Higher-Order Thinking Skills to Develop 21st Century Learners*. Huntington Beach: Shell Education.
- Graham, Charles R. 2006. *The Handbook of Blended learning: Global Perspectives, Local Design*. San Fransisco: Wiley Publishers.
- Griffin, Patrick. & Esther Care. 2015. *Assesment and Teaching of 21st Century Skills: Methods and Aprroach*. New York: Springer Science+Business Media Dordrecht.
- Judge, Brenda., Patrick Jones., & Eline McCreery. 2009. *Critical Thinking Skills for Education Students*. Southernhay East: Learning Matters.
- Kamp, Di. 1999. *The 21st Century Manager: Future-Focused Skills for the Next Millenium*. London: Kogan Page.

- Nakano, Tatiana de Cassia., & Solange Muglia Wechsler. 2018. *Creativity and Innovation: Skills for the 21st Century*. Estudos de Psicologia (Campinas) 35(3).
- Piirto, Jane. 2011. *Creativity for 21st Century Skills: How to Embed Creativity into the Curriculum*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Sandy, Chuck., & Churtis Kelly. 2009. *ACTIVE Skills for Communication, Student Book 1*. Boston: Heinle, Cengage Learning.
- Shapiro, Lawrence E. 2004. *101 Ways to Teach Children Social Skills*. USA: The Bureau For At-Risk Youth.