

Pelatihan Keterampilan Abad 21 Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Untuk Siswa Kelas 3 SDN 3 Nagrikaler Purwakarta

Sofyan Iskandar¹, Mamad Kasmad², Abad Badrudin³, Dea Nurulida⁴, Oka Julita Marlinang Simanjuntak⁵, Ragitha Salsabila Putri⁶, Salsabila Khairunnisa Arfani⁷, Sitta Afriyanti⁸

¹Universitas Pendidikan Indonesia

Jalan Veteran No.8, Purwakarta, Indonesia, 41115

Email: sofyaniskandar@upi.edu

Abstrak: Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu guna menghadapi tantangan di kehidupan abad 21. Keterampilan abad 21 terdiri dari 4 keterampilan atau biasa disebut juga dengan 4C. Keterampilan tersebut di antaranya adalah berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Keterampilan ini juga perlu dikembangkan dalam jenjang sekolah. Namun, belum semua siswa mampu menunjukkan keterampilan abad 21. Oleh karena itu, tim pengabdian membuat kegiatan pengabdian berupa penggunaan media ular tangga yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan abad 21 siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui pelatihan keterampilan abad 21 menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa. Pengabdian ini dilaksanakan di kelas 3 SDN 3 Nagrikaler Purwakarta pada 31 Maret 2022 yang diikuti oleh 18 orang siswa. Hasil dari pengabdian ini adalah siswa sangat antusias dalam kegiatan dan mampu menunjukkan keterampilan-keterampilan abad 21 yang dimilikinya dalam permainan ular tangga dengan baik.

Kata Kunci: keterampilan abad 21, ular tangga

Abstract: 21st century skills are important skills that must be possessed by every individual to face the challenges of 21st century life. 21st century skills consist of 4 skills or also known as 4Cs. The skills mentioned above are critical thinking and problem solving, communication, collaboration, and creativity. These skills also need to be developed at the school level. However, not all students are able to demonstrate 21st century skills. Therefore, the time of service makes dedication in the form of using media which is expected to be able to develop students' 21st century skills. This service aims to find out 21st century skills training using giant snake ladder learning media. This service was carried out in grade 3 of SDN 3 Nagrikaler Purwakarta on March 31, 2022, which was attended by 18 students. The result of this service is that students are very enthusiastic in activities and are able to demonstrate 21st century skills well.

Keywords: 21st century skills, snake ladder

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan informasi dalam segala aspek kehidupan menjadi ciri khas abad 21. Penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan dan informasi yang berlimpah tersebut akan mengubah pola komunikasi dan kolaborasi sehingga diperlukan keterampilan-keterampilan khusus dalam menghadapi tantangan abad 21. Keterampilan-keterampilan tersebut biasa disebut dengan keterampilan abad 21. Bisa juga diartikan bahwa kecakapan abad 21 ini hadir sebagai hal yang harus kita kuasai agar bisa bersaing dan berkompetensi di era digital.

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap individu guna menghadapi tantangan di kehidupan abad 21. Menurut *Partnership for 21st Century Skills* (dalam Azka, 2018 hlm. 103), keterampilan abad 21 terdiri dari 4 keterampilan atau biasa disebut juga dengan 4C. Keterampilan tersebut di antaranya adalah *critical thinking and problem solving* atau berpikir kritis dan pemecahan masalah, *communication* atau komunikasi, *collaboration* atau kolaborasi, dan *creativity* atau kreativitas.

Salah satu bidang yang sangat perlu ditingkatkan dalam abad 21 ini adalah bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, telah dikembangkannya pembelajaran abad 21 guna mendidik siswa-siswa agar kelak mampu memiliki kemampuan abad 21. Menurut Septikasari & Frasandy (2018, hlm. 108), berkembangnya pembelajaran keterampilan abad 21, diharapkan setiap siswa memperoleh keterampilan untuk hidup di abad 21 sekaligus memiliki berbagai peluang dan tantangan yang muncul di era kemajuan teknologi dan kemajuan informasi. Beberapa ahli menjelaskan pentingnya memperoleh berbagai keterampilan abad 21 sebagai sarana keberhasilan dalam abad perkembangan dunia yang cepat dan dinamis.

Mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran dapat dilakukan menggunakan strategi-strategi yang tepat. Menurut Saputro (2016, hlm. 199), strategi yang dapat digunakan dan paling tepat untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan kerja kelompok, diskusi, dan presentasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dalam konteks ini, guru perlu kreatif dalam

menggunakan model dan strategi pembelajaran yang berbeda. Tidak hanya untuk mencapai pemahaman konseptual siswa, tetapi juga untuk mengembangkan karakter dan keterampilan abad ke-21.

Salah satu strategi yang bisa digunakan dalam pengembangan keterampilan abad 21 adalah menggunakan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran ular tangga raksasa dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Media pembelajaran ular tangga merupakan sebuah media yang berbentuk permainan papan ular tangga yang dilengkapi dengan dadu. Untuk mengembangkan keterampilan abad 21, penggunaan media ini dilaksanakan dalam kegiatan berkelompok dan setiap kotak papan ular tangga berisi soal-soal dan tantangan yang dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas 3 SDN 3 Nagrikaler, siswa dan siswi belum menunjukkan kemampuan abad 21 yang baik. Utamanya, siswa belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya yaitu kesulitan mengembangkan ide-idenya dan kesulitan bertanya ketika dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tim pengabdian membuat kegiatan pengabdian berupa penggunaan media ular tangga yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan abad 21 siswa. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi guru kelas sehingga nantinya dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Metode

Pengabdian dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2022 di ruang kelas 3 SDN 3 Nagrikaler Purwakarta. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 18 orang siswa dan siswi kelas 3. Pengabdian dilaksanakan menggunakan metode pelatihan dengan menggunakan media berupa media pembelajaran ular tangga raksasa.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan diawali dengan pembukaan yaitu perkenalan dan berdoa bersama terlebih dahulu. Kegiatan dilanjutkan dengan tahapan sesuai rancangan yang telah dibuat. Kegiatan pertama adalah pengarahan. Kegiatan pengarahan meliputi di antaranya adalah pertama pembagian 18 orang siswa menjadi 3 kelompok yang berisi 6 orang siswa dan mengarahkan siswa untuk duduk sesuai kelompoknya masing-masing. Setelah siswa duduk sesuai kelompoknya, tim pengabdian memberikan arahan terkait tata cara bermain permainan ular tangga raksasa.

Kegiatan selanjutnya yaitu penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa. Kegiatan penggunaan media pembelajaran ular tangga raksasa dimulai dengan siswa menunjuk salah satu perwakilan kelompoknya untuk maju memutar dadu. Setelah mendapatkan angka, siswa menggerakkan pionnya sesuai angka yang didapatkan. Jika pion berhenti di kotak yang terdapat amplop di kotaknya, siswa harus menjawab pertanyaan yang ada di dalamnya secara berkelompok. Jika benar, akan mendapatkan poin. Sedangkan jika pion berhenti di kotak yang berisikan huruf D yang berarti "*Dare*" atau tantangan, siswa harus mengambil kartu tantangan dan melakukan tantangan tersebut bersama teman sekelompoknya. Kegiatan tersebut diulang sampai mendapatkan pemenang yang menyentuh kotak *finish* pertama.

Kegiatan terakhir adalah penutupan dan pemberian *reward* kepada siswa. Pemberian *reward* dilaksanakan ketika semua permainan telah selesai. Penilaian pemenang diambil dari banyaknya poin yang didapatkan oleh kelompok. Terdapat juara 1, 2, dan 3. Namun, semua siswa mendapatkan hadiah tersebut yang berbentuk makanan.

Berdasarkan pemaparan pada bagian pendahuluan, tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengetahui pelatihan keterampilan abad 21 menggunakan media pembelajaran ular tangga raksasa untuk kelas 3 SDN 3 Nagrikaler Purwakarta. Tujuan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir. Ketika pelaksanaan, siswa

cukup menunjukkan keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas.

Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritisnya ditandai dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam bentuk *High Order Thinking Skills* (HOTS). Selain itu, siswa juga aktif bertanya ketika pelaksanaan permainan. Kemampuan kolaborasi dan komunikasi ditunjukkan siswa dengan bekerja sama dengan baik dalam kelompok serta mampu mengkomunikasikan ide-ide dan jawaban-jawabannya satu sama lain. Sedangkan untuk kemampuan kreativitas, ditunjukkan siswa dengan mampu menjawab tantangan-tantangan yang mengharuskan siswa berpikir kreatif. Berdasarkan beberapa hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa tujuan pengabdian sudah terlaksana dengan baik.

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan kegiatan yang telah dilaksanakan, pengabdian ini menyimpulkan bahwa sebagian siswa kelas 3 SDN 3 Nagrikaler belum menunjukkan keterampilan abad 21 dengan baik. Namun, keterampilan abad 21 dapat dikembangkan oleh siswa dibantu dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran pembelajaran ular tangga raksasa dapat dinilai cukup efektif dan bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan abad 21 siswa kelas 3 SDN 3 Nagrikaler. Kegiatan PPM yang telah dilakukan diapresiasi dengan baik oleh siswa dan diikuti dengan antusias oleh siswa.

Referensi

- Fisher, Alec. (2009). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta.: Erlangga.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). *Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar*. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Azka, E. W. dan R. (2018). *Menyambut Pisa 2018 : Pengembangan Literasi Matematika Untuk*. *De Fermat:Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-38
<https://jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id/index.php/DEFERMAT/article/download/14/8>

- Saputro, H. B. (2016). *Peran Guru Sd Dalam Membangun Karakter Dan Kecakapan di Abad 21*. In Prosiding, Seminar Nasional PGSD dan BK yang diselenggarakan oleh FKIP UAD, tanggal 20 Maret 2016. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.
- Muhtadi dan Saeful, Asep. (2012). *Komunikasi Dakwah Teori Pendekatan Dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Redhana, I. W. (2019). *Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia*. Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia, 13(1).
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Nugrahani, R. (2007). *Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar*. Lembaran Ilmu Kependidikan, 36(1).
- Afandi, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di sekolah dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 1(1), 77-89.