

Inovasi Pembelajaran Abad 21 dengan Media Puzzle Pada Sejarah Kebudayaan Islam untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah

M. Fairuz Arrahman¹, Umairah Nurfadilah²

¹ Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto
e-mail: ezafairuz99@gmail.com

² Universitas KH Abdul Chalim Mojokerto
e-mail: umairohnurfadilah@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the implementation of puzzle media in the teaching of Islamic Cultural History (SKI) as an effort to enhance 21st-century skills among students. The research employed a qualitative approach with a field study method. Data were collected through interviews and documentation, then analyzed through three main stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings of the study indicate that the use of puzzle media in SKI learning can effectively develop 4C skills, namely critical thinking, creative thinking, collaboration, and communication. Students demonstrated improved critical thinking skills in problem-solving, creative thinking in assembling and understanding puzzle content, as well as enhanced collaboration and communication skills while working in teams. The implementation of this media successfully transformed SKI learning, which was previously perceived as monotonous, into a more engaging and interactive experience, thereby increasing students' learning interest. The conclusion of this study is that puzzle media not only facilitates better understanding of learning materials but also fosters essential 21st-century skills. Therefore, puzzle media serves as an innovative solution to support learning that is relevant to the needs of students in the modern era.

Keywords: Puzzle Media, Islamic Cultural History, 21st-Century Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media puzzle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai upaya meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode penelitian lapangan. Data dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran SKI mampu mengembangkan keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. Peserta didik menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam memecahkan masalah, berpikir kreatif dalam menyusun dan memahami materi puzzle, serta kemampuan kolaborasi dan komunikasi selama bekerja dalam tim. Implementasi media ini juga berhasil mengubah pembelajaran SKI yang sebelumnya dianggap monoton menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media puzzle tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik tetapi juga

membangun keterampilan esensial abad 21. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Kata Kunci: Media Puzzle, Sejarah Kebudayaan Islam, Keterampilan Abad 21

PENDAHULUAN

Transformasi dunia pendidikan dewasa ini telah menyatukan berbagai keterampilan, ilmu pengetahuan, serta optimalisasi Teknologi, Informasi, dan Komunikasi dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen yang wajib ada dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan dalam suatu materi (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik minat peserta didik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik dengan melibatkan komponen-komponen pembelajaran seperti materi, media pembelajaran, dan bahan ajar. Kesuksesan suatu pembelajaran tidak akan tercapai dengan maksimal jika salah satu komponen dalam pembelajaran tidak ada. Media pembelajaran sebagai komponen penting dalam proses pembelajaran menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tanpa adanya media pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Sehingga guru perlu mengupayakan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dirancang dengan matang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Langkah pertama yang data dilakukan adalah mempertimbangkan kemudahan peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan melalui media yang digunakan. Urgensi dalam menentukan media pembelajaran adalah mengetahui karakteristik mata pelajaran serta karakteristik peserta didik sebagai subjek pembelajaran sekaligus objek pembelajaran (Abdul, 2018). Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik agar mudah dipahami. Media pembelajaran menurut Nugraheni (2017) adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima agar terangsang pikiran, perasaan, atensi, dan motivasi sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Rifai dan Anni, media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan dapat diterapkan kepada peserta didik untuk memenuhi kebutuhan akan keterampilan pembelajaran Abad 21 adalah puzzle. Media puzzle merupakan media pembelajaran dengan unsur permainan menyusun potongan-potongan gambar yang dapat dimainkan secara bongkar pasang (Yunita & Supriatna, 2021). Media puzzle menjadi alternatif guru dalam menyesuaikan katakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung suka bermain, sehingga media puzzle sesuai dengan usia perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Darmawan yang menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle dapat menarik atensi dan fokus peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan Abad 21 adalah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai disiplin ilmu yang mengajarkan pada pemikiran yang maju dan berwawasan global untuk masa kini dan masa yang akan datang. Pembelajaran SKI tidak hanya berfokus pada penyampaian materi terkait menyebutkan definisi, tahun kejadian suatu peristiwa, dan nama-nama tokoh di dalam sejarah tersebut, melainkan pembahasan terkat kesistematiskan suatu cerita atau kisah dalam sejarah yang divisualisasikan dengan gambar. Dalam pembelajaran SKI juga termuat hikmah untuk memotivasi peserta didik untuk meneladani perilaku yang baik dan menjauhi perilaku yang buruk (Aslan, 2018).

Urgensi mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terpadu dalam pembelajaran. Namun, anggapan peserta didik terkait mata pelajaran SKI yang membosankan dan monoton karena hanya berisi bacaan yang panjang dan sulit untuk dihafalkan (Hasmar, 2020). Hal tersebut membuat peserta didik merasa takut dan tidak dapat menikmati pembelajaran karena hanya seputar menghafalkan materi secara terus menerus. Maka dari itu, guru perlu mengupayakan pembelajaran SKI yang interaktif dan berpusat pada peserta didik agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dinikmati tanpa adanya rasa tertekan dalam belajar.

Pembelajaran dengan metode permainan dapat meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI adalah games puzzle sejarah sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran

SKI kelas 4 di MIN 6 Jembrana Bali. Permainan puzzle ini diterapkan dalam pembelajaran SKI bab II dengan judul Kepribadian Nabi Muhammad SAW.

Pembelajaran Abad 21 dapat terwujud dengan berpegang pada beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran didasarkan pada kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi, bertukar gagasan, dan berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah, dan tanggap dalam menghadapi suatu keadaan untuk menciptakan pengalaman baru (Septikasari & Frasandy, 2018). Beberapa keterampilan tersebut dapat dikuasai oleh setiap individu jika guru sebagai fasilitator mampu berkembang dan berinovasi dalam merencanakan pembelajaran aktif yang melibatkan peserta didik dengan kegiatan-kegiatan yang menantang dan memotivasi peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Ada hubungannya antara permainan puzzle dengan keterampilan Abad 21 di antaranya *communication* (komunikasi) yaitu proses pertukaran bahasa yang dilakukan oleh minimal dua manusia baik dalam konteks intrapersonal, kelompok, atau pun massa. Menurut Muhtadi, saat ini bahasa diakui sebagai media yang paling efektif untuk menyampaikan suatu pesan dalam interaksi antar individu termasuk dalam proses belajar mengajar (Laila, 2022). *Collaboration* (kolaborasi) yaitu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam suatu kelompok berinteraksi satu sama lain dalam rangka membangun pengetahuan yang bermakna dengan bimbingan guru. Dalam menyelesaikan suatu pekerjaan kelompok, peserta didik dibelajarkan mengenai bagaimana menyikapi perbedaan karakter dan kemampuan antar peserta didik untuk bisa saling melengkapi satu sama lain. *Critical Thinking and Problem Solving* (Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah) yaitu kemampuan seseorang untuk berpendapat secara terorganisasi untuk memastikan sejauh mana kevalidan suatu informasi, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi. *Creative Thinking* (Berpikir Kreatif) yaitu kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan baru untuk memecahkan suatu masalah dengan metode-metode baru yang belum ada sebelumnya (Hidayatullah et al., 2021).

Penelitian ini dilakukan di MIN 6 Jembrana Bali. Media puzzle yang diterapkan di MIN 6 Jembrana Bali dengan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif untuk berlomba-lomba menyusun gambar puzzle secara utuh, kemudian menjawab pertanyaan yang ada dalam gambar puzzle tersebut dalam sesi diskusi kelompok, pada tanggal 20 Agustus 2023. Dalam pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif tentang sifat-sifat Nabi Muhammad dalam melakukan

dakwah, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyusun puzzle menjadi gambar yang utuh serta membangun komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik dalam memecahkan masalah atas pertanyaan yang tertulis dalam puzzle yang sudah berhasil disusun secara utuh. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan Abad 21 peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di Abad 21 dewasa ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai novelty yang tinggi karena dapat mengintegrasikan permainan puzzle dengan keterampilan Abad 21 secara spesifik meliputi, *creative thinking, critical thinking and problem solving, communication, dan collaboration* atau biasa disebut dengan istilah 4C.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi. Data primer didapatkan dari hasil wawancara Kepala MIN 6 Jembrana Bali, Guru kelas IV MIN 6 Jembrana Bali, dan peserta didik kelas IV MIN 6 Jembrana Bali. Adapun data sekunder didapatkan dari modul ajar pembelajaran SKI Kelas IV semester I bab II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Abad 21 memotivasi peserta didik untuk menguasai keterampilan Abad 21 yang biasa disebut dengan istilah 4C yaitu *Creative Thinking, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, dan Collaboration* (Rosnaeni, 2021). Ketika peserta didik menikmati interaksi dengan teman sebayanya, peserta didik akan berinteraksi secara alamiah. Hal ini akan berdampak pada kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dan berkomunikasi. Dengan berinteraksi pula, peserta didik dapat melatih keterampilannya dalam mengolah beberapa informasi yang disampaikan oleh teman sebayanya saat berinteraksi. Melalui interaksi pula, peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan yang diberikan kepada mereka melalui diskusi kelompok. Hal ini dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif (Agustinova et al., 2022).

Fokus pembelajaran Abad 21 utamanya pada pembentukan karakter peserta didik dengan belajar sepanjang hayat, aktif, dan mandiri. Dalam mengembangkan keterampilan Abad 21, guru sebagai fasilitator dapat melakukan berbagai inovasi pembelajaran untuk menunjang keberhasilan peserta didik (Astutik & Hariyati, 2021). Dengan demikian, penulis mencoba untuk merefleksikan penerapan media

pembelajaran puzzle dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan keterampilan Abad 21 untuk peserta didik.

Gambar 1. Analisis Hasil Penerapan Media Puzzle dalam Pembelajaran Abad 21 Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam



Critical Thinking

Berpikir kritis merupakan suatu keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan, memutuskan suatu keputusan, bernegosiasi, menganalisis hipotesis, dan terlibat dalam kegiatan penelitian ilmiah (Nurul, 2016). Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menyintesis informasi untuk disampaikan kepada lawan bicara dengan sistematis dan terorganisasi. Secara esensial, berpikir kritis dapat diartikan sebagai suatu proses aktif memikirkan berbagai informasi secara mendalam dengan mengajukan pertanyaan kepada diri sendiri untuk menemukan informasi yang relevan (Sihotang, 2019). Dengan demikian, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan berpikir kritis. Dalam memecahkan suatu masalah, peserta didik harus mampu mencari solusi dari sudut pandang yang kompleks dan tidak hanya berpegang teguh pada suatu acuan yang sudah diberikan sebelumnya.

Hasil penelitian tentang penerapan media puzzle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Abad 21 menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang biasanya hanya berpusat pada guru membuat peserta didik cenderung pasif dan tidak bisa bereksplorasi dengan pengetahuannya. Melalui inovasi penerapan media pembelajaran berupa permainan puzzle untuk peserta didik Madrasah Ibtidaiyah dapat membangun pembelajaran aktif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk dapat berpikir kritis melalui pemecahan masalah berupa teka-teki

puzzle yang harus disusun secara utuh. Dengan penerapan media puzzle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan salah satu keterampilan Abad 21 yaitu peserta didik dapat berpikir secara kritis untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi, sehingga dapat menemukan suatu penyelesaian atau solusi yang diharapkan. Namun, guru sebagai fasilitator harus berupaya seoptimal mungkin dalam menyiapkan pembelajaran baik dari persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga guru harus mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Creative Thinking

Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan baru dalam memecahkan suatu permasalahan melalui metode dan teknik baru pula (Yusnaeni et al., 2020). Dalam proses pembelajaran, guru dapat merangsang pemikiran peserta didik melalui pertanyaan yang menimbulkan dorongan peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya. Dalam pembelajaran Abad 21, peserta didik dibentuk karakternya agar dapat cakap dalam menerima, menggali, dan mengidentifikasi suatu informasi. Dengan mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki peserta didik Abad 21 dapat membangun keterampilan berpikir kreatif dalam diri setiap peserta didik karena melalui penemuan ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Lailatul Alifah & Sukartono, 2023).

Dalam penelitian ini, temuan penulis tentang keterampilan Abad 21 tentang berpikir kreatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah adalah peserta didik yang semula tidak diberi kesempatan untuk bercurah pendapat mengenai materi yang dipelajari karena guru masih menggunakan pendekatan konvensional melalui ceramah dengan peserta didik sebagai audiens. Dalam penerapan media puzzle ini, peserta didik diberi kebebasan untuk menyampaikan pendapat terkait pertanyaan yang ada dalam puzzle yang berhasil disusun menjadi gambar utuh. Peserta didik secara berkelompok dapat menentukan jawaban atas pertanyaan yang ada berdasarkan informasi-informasi yang telah didapatkan sebelumnya untuk menyampaikan pendapat dengan diksi yang peserta didik buat sendiri.

Collaboration

Menurut beberapa riset terdahulu, dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan kelompok dan melibatkan peserta didik secara aktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Winaryati et al., 2022). Hal tersebut karena peserta didik dapat mengingat kegiatan yang dilakukan langsung daripada hanya melalui ceramah tanpa adanya media sedikit pun. Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan seseorang untuk bekerja dalam kelompok untuk membangun interaksi sosial dalam membangun pengetahuan melalui bimbingan guru sebagai fasilitator (Thornhill-Miller et al., 2023). Dalam berkolaborasi, peserta didik dapat bekerja sama dengan satu kelompok untuk menghargai karakter dan kemampuan teman serta menyesuaikan diri dalam melakukan interaksi sosial dengan teman satu kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan pembelajaran media puzzle pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan keterampilan Abad 21 yaitu keterampilan kolaborasi. Guru dapat memfasilitasi peserta didik dengan membentuk beberapa kelompok kecil yang diberikan satu puzzle untuk masing-masing kelompok. Peserta didik diminta untuk bekerja sama dalam memecahkan potongan-potongan gambar menjadi puzzle yang utuh. Guru dapat mendorong setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan gambar yang ada serta menjawab pertanyaan yang diberikan melalui diskusi kelompok. Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan media puzzle dalam penyampaian materi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Communication

Keterampilan berkomunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan pemikiran secara efektif kepada pendengarnya agar terjadi timbal balik. Dalam proses pembelajaran, guru harus memfasilitasi peserta didik untuk berinteraksi dengan teman sebayanya agar terjadi komunikasi yang baik. Dengan demikian, peserta didik dapat terbiasa untuk menyampaikan pendapatnya tanpa merasa kesulitan dalam mengungkapkannya. Hal ini juga berlaku saat peserta didik di dalam suatu forum diskusi. Peserta didik yang terbiasa menyampaikan pendapat kepada temannya, cenderung memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Sehingga, saat diminta untuk menyampaikan gagasan atau pun hasil kerja di depan kelas tidak merasa malu atau takut (Angganing et al., 2022).

Hasil penelitian tentang penerapan media puzzle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik Madrasah Ibtidaiyah dalam Pembelajaran Abad 21

adalah peserta didik juga dapat memiliki keterampilan berkomunikasi yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini dapat diamati saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang berkelompok memainkan media puzzle saling berdiskusi satu sama lain untuk memecahkan potongan-potongan gambar menjadi puzzle yang utuh. Dalam pembelajaran Abad 21, keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik seperti tiga keterampilan sebelumnya. Dengan berkomunikasi, peserta didik dapat menyampaikan ide masing-masing untuk membantu memecahkan teka-teki yang ada. Setelah peserta didik berhasil menyelesaikan puzzle, guru menginstruksikan peserta didik untuk berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada dalam puzzle. Setiap kelompok mempresentasikan karya dan pemikiran mereka di depan kelas dengan bimbingan guru.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat digunakan untuk menumbuhkan keterampilan Abad 21 yang dapat diamati berdasarkan dari keterampilan yang tunjukkan oleh peserta didik. Keterampilan yang terbentuk adalah berpikir kritis (*Critical Thinking*), berpikir kreatif (*Creative Thinking*), kolaborasi (*Collaboration*), komunikasi (*Communication*). Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sebelumnya terkesan membosankan dan monoton bagi peserta didik kini lebih menarik minat belajar sekaligus menjadi solusi untuk membangun pembelajaran Abad 21 dengan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication*).

Dalam penelitian ini, penulis memberikan saran kepada pembaca utamanya guru-guru tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang mengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter dan kemampuan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Bagi peneliti selanjutnya, penulis berharap agar media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah dapat terus ditingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran Abad 21 untuk membangun keterampilan Abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.

- Agustinova, D. E., Sariyatun, Sutimin, L. A., & Purwanta, H. (2022). Urgensi Keterampilan 4C Abad ke-21 dalam Pembelajaran Sejarah The. *Socia*, 19(8.5.2017).
- Angganing, P., Budiningsih, C. A., & Haryanto. (2022). The Profile of Students' Communication Skills on Science Learning in Elementary Schools. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 13(1). <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.01.14>
- Aslan. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 1(1), 76–94.
- Astutik, P., & Hariyati, N. (2021). Peran Guru Dan Strategi Pembelajaran Dalam Penerapan Keterampilan Abad 21 Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3).
- Hasmar, A. H. (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
- Hidayatullah, Z., Wilujeng, I., Nurhasanah, N., Gusemanto, T. G., & Makhrus, M. (2021). Synthesis of the 21st Century Skills (4C) Based Physics Education Research In Indonesia. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.26737/jipf.v6i1.1889>
- Laila, R. (2022). KREATIVITAS BERBAHASA DALAM KAJIAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *METAMORFOSIS | Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 15(2). <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v15i2.796>
- Lailatul Alifah, & Sukartono. (2023). Integration of 21st Century Skills in Thematic Learning in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.55050>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Nurul, F. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreativitas, Komunikasi, Dan Kolaborasi Dalam Pembelajaran Abad 21: Inovasi Pembelajaran Abad 21*, 1.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21DALAM

- PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Sihotang, K. (2019). Berpikir Kritis Kecakapan Hidup Di Era Digital. In *Respons* (Vol. 22, Issue 2).
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education. In *Journal of Intelligence* (Vol. 11, Issue 3). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2022). 21St Century of Collaboration Skills: The Practical Basis of Learning Supervision. *Italienisch*, 12(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Syntax Idea*, 3(2), 6.
- Yusnaeni, Corebima, A. D., Susilo, H., & Zubaidah, S. (2020). The Contribution of Metacognitive Skills and Creative Thinking Skills in 21st Century Learning. In *Universal Journal of Educational Research* (Vol. 8, Issue 4 A). <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081805>