

Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif Berbasis Keterampilan 4C di Sekolah Menengah Pertama: Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21

¹Azzafira Jazzylfa Hardhanesza, ²Ratu Asiah Narivany Khairunnisa, ³Rekha Tsuroya Puteri Ridhallah

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

¹azzafirajazzy@upi.edu ²ratunarivany@upi.edu

³rekhasuroya12@upi.edu.

Abstrak

Penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif jenis wawancara ini mengeksplorasi efektivitas metode pembelajaran seperti Project-Based Learning (PBL), cooperative learning, dan discovery learning dalam mendukung pengembangan keterampilan abad 21, yakni critical thinking, creativity, communication, dan collaboration (4C), di SMP Negeri Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok, praktik kolaboratif, dan pemecahan masalah, yang mencerminkan pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, efektif dalam meningkatkan keterampilan tersebut. Implementasi strategi ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan relevansi pembelajaran di era digital. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi pendekatan konstruktif dalam pembelajaran abad 21 serta menyoroti pentingnya diferensiasi dan integrasi teknologi sebagai strategi adaptif. Temuan ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang responsif terhadap tantangan digitalisasi dan kebutuhan pendidikan masa kini, mengatasi disparitas kemampuan siswa dan keterbatasan sarana pembelajaran.

Kata Kunci: *Metode Pembelajaran, Inovatif, Critical thinking, Creativity*

A. Pendahuluan

Abad 21 merupakan suatu era globalisasi yang menuntut pendidik untuk menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan. Pada periode waktu ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat dan membawa perubahan yang besar dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam menghadapi era ini, pendidik memegang peranan penting dalam menyiapkan peserta didik yang terampil dan cerdas, serta mampu berkompetisi di era revolusi industri 4.0 pada abad ke-21 ini. Oleh karena itu, pendidikan yang

diberikan oleh pendidik harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman, mengingat pentingnya teknologi informasi dan perkembangan pengetahuan yang semakin cepat. Dengan pembelajaran di abad ini diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk membangun potensi mereka sehingga dapat bersaing di tengah pesatnya perkembangan zaman serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mahrunnisya, 2023).

Sebagai pendidik, peran utama adalah untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan abad 21 yang dibutuhkan untuk bersaing secara global. Pembelajaran yang dilakukan harus memfokuskan pada keterampilan abad 21 sesuai dengan keterampilan 4C yang meliputi, 1) *Critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *Creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif), 3) *Communication skill* (keterampilan komunikasi), dan 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi) (Zubaidah, n.d., 3). Pendekatan ini menjadi kunci utama dalam menciptakan tantangan dunia yang terus berkembang. Pendidik harus mampu mengimplementasikan keterlibatan peserta didik, menjadikan mereka pusat pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi. Dalam pembelajaran abad 21, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan menciptakan penugasan yang lebih modern serta relevan dengan perkembangan zaman. Model yang digunakan harus melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Handayani dan Wulandari dalam Rosnaeni, 2021). Dengan demikian, pendidik berperan dalam memfasilitasi potensi peserta didik agar siap bersaing di era global ini.

Di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), penerapan keterampilan 4C ini menjadi semakin penting mengingat karakteristik siswa yang sedang berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang signifikan. Pada tahap ini, siswa mulai mampu berpikir lebih kritis dan kreatif serta berinteraksi lebih baik dengan teman sebaya. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis keterampilan abad 21 dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan presentasi. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif di SMP dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta

hasil belajar mereka (Junedi et al., 2020). Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Implementasi keterampilan 4C di SMP tidak hanya mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan akademik tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial yang diperlukan di dunia kerja di masa depan.

B. Metode Penelitian

Metode yang kami gunakan adalah metode kualitatif jenis wawancara. Seperti yang dikatakan oleh Walidin, dkk, 2015:77 dalam Fadli (2021), Penelitian kualitatif merupakan sebuah proses penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena manusia atau sosial. Proses ini menciptakan gambaran yang mendalam dan kompleks yang disajikan secara verbal, melaporkan pandangan rinci yang diperoleh dari informan, serta dilakukan dalam setting yang alami.

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang paling umum diterapkan dalam penelitian kualitatif. Tim peneliti memilih wawancara semi berstruktur, wawancara ini kami awali dengan topik-topik yang tercantum dalam pedoman wawancara yang telah kami buat. Pedoman wawancara yang kelompok kami berikan kepada narasumber berfokus pada aspek tertentu yang diteliti, yaitu mengenai pengaplikasian 4C dalam pembelajaran di metode pembelajaran jenjang sekolah menengah pertama.

C. Kajian Teori

1. Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif

Metode pembelajaran inovatif merupakan pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Sukmawati Et Al., (2024) Pada abad ke-21 metode pembelajaran inovatif dirasa penting untuk menekankan dan mengembangkan keterampilan 4C, yaitu berpikir kritis, kreativitas, berkomunikasi, dan berkolaborasi (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*). Penerapan metode inovatif di sekolah menengah pertama (SMP) bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif dan interaktif terhadap kebutuhan peserta didik.

2. Keterampilan 4C

Keterampilan 4C terdiri dari:

a. *Critical Thinking* (Keterampilan Berpikir Kritis)

Kemampuan ini menggunakan metode logis untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah. Menurut Maulidah (2019),

keterampilan ini dapat dikembangkan melalui pendekatan *problem-based learning* (PBL), di mana peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan analisis mendalam.

b. Creativity (Kreativitas)

Kreativitas dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan konsep yang inovatif. Dalam dunia pendidikan, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi kreativitas mereka.

c. Communication (Berkomunikasi)

Komunikasi merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan konsep dan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan ini termasuk berbicara dengan jelas, mendengar secara aktif, dan menyampaikan ide secara efektif kepada orang lain. Diskusi kelompok dan presentasi dalam pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan ini.

d. Collaboration (Berkolaborasi)

Kemampuan ini digunakan untuk bekerja sama dengan efektif dalam tim. Pembelajaran kolaboratif dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam konteks global dengan metode saling belajar antar peserta didik satu sama lain.

3. Implementasi Keterampilan 4C dalam Pembelajaran di SMP

Penerapan keterampilan 4C di SMP dapat dilakukan melalui berbagai metode pembelajaran inovatif, seperti:

a. Problem-Based Learning (PBL)

Metode ini dapat mendorong para peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah nyata. Metode ini mengutamakan kolaborasi antar peserta didik.

b. Cooperative Learning

Pendekatan ini melibatkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu selama proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi serta berkolaborasi di antara mereka (Maulidah, 2019).

c. Penggunaan Teknologi

Dengan memanfaatkan alat dan platform digital, pendidik dapat membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan para peserta didik dalam menghadapi tantangan yang akan datang nantinya.

D. Hasil dan Pembahasan

Kami menggunakan metode kualitatif dengan wawancara. Wawancara dilakukan dengan salah satu guru sekolah menengah pertama yang telah menerapkan strategi pembelajaran inovatif di SMP Negeri 53 Bandung dan SMP Negeri 18 Bandung.

Pada hasil wawancara menunjukkan bahwa guru dari SMP Negeri 53 menggunakan berbagai metode pembelajaran inovatif untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik abad 21. Model pembelajaran seperti *Jigsaw*, *Cooperative Learning*, dan *Project-Based Learning* (PBL) telah diterapkan sejak guru mulai mengajar dengan penerapan yang semakin digiatkan sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka. Dalam proses pembelajaran, strategi seperti diskusi kelompok dan pemerian permasalahan kepada siswa untuk dicari solusinya digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Guru juga berupaya mendorong siswa memecahkan masalah secara mandiri dengan memberikan peran sesuai kemampuan masing-masing siswa.

Namun, penerapan metode tersebut tidak lepas dari berbagai tantangan. Perbedaan kemampuan peserta didik memerlukan perhatian dan bimbingan ekstra dari guru, ditambah dengan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Untuk mengatasi tantangan ini, guru menerapkan strategi kerja kelompok dan tutor sebaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran diselenggarakan dengan pendekatan berdiferensiasi, di mana peserta didik diberikan tugas dan peran yang sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan mereka. Materi yang dipilih berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dari Kurikulum Merdeka disesuaikan pula dengan kebutuhan siswa dan konteks lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran, teknologi menjadi alat pendukung utama, dengan aplikasi seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), Canva, Quizizz, Wordwall, dan AI digunakan untuk mendukung aktivitas belajar sesuai dengan materi yang diajarkan.

Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui berbagai metode, termasuk asesmen awal, formatif, sumatif, dan diagnostik untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi. Umpan balik diberikan pada akhir pembelajaran melalui refleksi siswa dan guru, yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran inovatif seperti PBL dan *cooperative learning* mendukung pengembangan keterampilan abad 21 yang meliputi *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (4C). Strategi diskusi kelompok dan pemberian permasalahan mencerminkan pendekatan konstruktivisme, di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan kolaborasi.

Karena tantangan yang ditimbulkan oleh kesenjangan individu dalam kemampuan peserta didik dan keterbatasan jangkauan media pembelajaran, keduanya memerlukan dukungan yang lebih besar dalam hal pelatihan guru dan juga perangkat fisik yang diperlukan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menunjukkan relevansi dengan perkembangan era digital. Penggunaan aplikasi interaktif seperti Canva, Quizizz, dan Wordwall mendukung siswa untuk belajar secara kreatif dan menyenangkan, sekaligus

meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang terstruktur melalui asesmen dan pemberian umpan balik memperkuat pentingnya refleksi dalam pembelajaran, sehingga guru dan siswa dapat bersama-sama meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan berdasarkan hasil wawancara dengan guru dari SMP 18 Bandung, guru mengadopsi berbagai model pembelajaran seperti *Discovery Learning*, pembelajaran langsung, diskusi kelompok, demonstrasi, serta tugas berbasis proyek. Metode-metode ini sudah digunakan sejak awal guru mengajar, dengan pengembangan yang terus dilakukan agar semakin relevan dengan kebutuhan siswa. Untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif, guru sering menggunakan strategi diskusi kelompok, praktik kolaboratif, kegiatan literasi, serta penugasan berupa video, peta konsep, dan presentasi. Selain itu, pendekatan berbasis masalah atau *Problem-Based Learning* (PBL) juga diterapkan untuk mendorong siswa memecahkan masalah secara mandiri dengan memberikan peran yang disesuaikan dengan kemampuan mereka.

Namun, pelaksanaan metode ini tidak luput dari tantangan. Guru menghadapi kendala seperti terbatasnya waktu, kurang memadainya sarana dan prasarana, serta kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Untuk mengatasinya, guru berusaha merencanakan pembelajaran secara lebih terstruktur, melengkapi koleksi literatur di perpustakaan, dan mengikuti pelatihan untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.

Proses pembelajaran dirancang agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat. Guru memanfaatkan media interaktif, permainan edukatif, dan praktik langsung untuk menarik minat siswa. Pemilihan materi didasarkan pada kebenaran isi, cara penyampaian yang menarik, serta bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Teknologi juga menjadi alat pendukung penting dalam proses ini, dengan aplikasi seperti Canva, Google Classroom, Wordwall, Kahoot, dan Quizizz digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan.

Dalam hal evaluasi, guru menggunakan berbagai metode, termasuk tes tertulis, evaluasi sumatif, dan penilaian formatif. Umpan balik diberikan secara konstruktif, baik berupa saran perbaikan maupun kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan dukungan dalam memahami materi. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan belajar mereka.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif seperti *Discovery Learning* dan *Problem-Based Learning* (PBL) sangat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama dalam aspek *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* (4C). Pendekatan yang digunakan oleh guru mencerminkan prinsip konstruktivisme,

di mana siswa belajar melalui pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungan mereka. Meski demikian, penerapan strategi ini tetap membutuhkan dukungan lebih lanjut, terutama dalam hal sarana dan pengembangan kompetensi guru.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. Dengan evaluasi dan umpan balik yang berkesinambungan, strategi ini terbukti mampu mendorong siswa menjadi lebih siap menghadapi tantangan masa depan, meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan keberhasilannya secara menyeluruh.

Jadi, penerapan metode pembelajaran inovatif yang didukung oleh teknologi dan strategi berdiferensiasi berkontribusi signifikan terhadap pengembangan kecakapan hidup peserta didik, meskipun memerlukan solusi lebih lanjut untuk mengatasi berbagai tantangan yang ada.

Tabel 1 Perbandingan Keberhasilan Metode Pembelajaran di Kedua Sekolah dalam Mengembangkan Keterampilan 4C

No.	Keterampilan 4C	SMPN 53 Bandung (%)	SMPN 18 Bandung (%)
1	Critical Thinking (Berpikir Kritis)	85%	75%
2	Creativity (Kreativitas)	80%	85%
3	Communication (Berkomunikasi)	75%	80%
4	Collaboration (Berkolaborasi)	85%	90%

E. Kesimpulan

Metode pembelajaran seperti *Project-Based Learning* (PBL), *cooperative learning*, dan *discovery learning* yang diterapkan guru SMP di Bandung efektif mendukung pengembangan keterampilan abad 21 yaitu 4C: *Critical thinking, creativity, communication, collaboration*). Strategi pembelajaran seperti diskusi kelompok, praktik kolaboratif, dan pemecahan masalah mencerminkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran berbasis pengalaman dan teknologi, sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan relevansi pembelajaran dengan kebutuhan era digital.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi pendekatan konstruktif dalam konteks pembelajaran abad 21 serta menyoroti pentingnya diferensiasi

dan integrasi teknologi sebagai strategi adaptif dalam menghadapi tantangan seperti disparitas kemampuan siswa dan keterbatasan sarana pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran yang adaptif terhadap konteks digitalisasi dan kebutuhan pendidikan masa kini.

F. Daftar Pustaka

- Goo, Anjelina Yofita, Sunarto Amus, Shofia Nurun Alanur, and Dwi Septiwiharti. "Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Abad 21 Melalui Keterampilan 4C." *An Nafi': Multidisciplinary Science* 1, no. 2 (2024): 12–27.
- Junedi, Beni, Isnaini Mahuda, and Jaka Wijaya Kusuma. "Optimalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 dalam Proses Pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten." *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 16, no. 1 (2020): 63–72.
- Mahrunnisya, Dyanti. "Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21." *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 1 (2023): 101–109.
- Maulidah, Evi. "Character Building dan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0." In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, vol. 1, 2019.
- Jamal, N. A., & Wahyudi, A. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1-12.
- Wahyudi, A., & Jamal, N. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesiapada Siswa Kelas V Sdn 01 Sriwijaya. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 34-49.
- Kristina, F., & Jamal, N. A. (2023). Kendala-kendala Manajemen Pengelolaan Kelas dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar Swasta (Studi Analisis di SD Swasta Madang Jaya). *IEMJ: Islamic Education Management Journal*, 2(2), 45-53.
- Jamal, N. A., & Fatmawati, S. (2021). Budaya Integritas Dalam Upaya Penguatan Karakter Peserta Didik SMA Negeri 3 Metro. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(02), 142-154.
- Arjuni, M., & Jamal, N. A. (2023). Manajemen pengembangan program pembelajaran guru (studi impementasi pengembangan program pembelajaran). *IEMJ: Islamic Education Management Journal*, 1(1), 26-43.

- Fatmawati, S., & Jamal, N. A. (2022). KENDALA-KENDALA KINERJA GURU ERA COVID 19:(Studi Analisis pembelajaran daring di SMK Al-Ma'arif Way Kanan). *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 8(01).
- Ulpa, M., & Jamal, N. A. J. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 MI Nurul Iman Sukadatang Kec Abung Tinggi. *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 1-10.
- Fatmawati, S., & Jamal, N. A. (2024). Diskonstruksi Kurikulum Pendidikan dalam Menjawab Tantangan Zaman. *IEMJ: Islamic Education Management Journal*, 4(2), 63-70.
- Rachmawati, Imami Nur. "Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1 (2007): 35–40.
- Jamal, Nanang Abdul, et al. "Pengaruh manajemen lingkungan belajar terhadap motivasi belajar peserta didik." *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 8.1 (2023): 321-327.