# PENGEMBANGAN PERANGKAT RPPH BERBASIS 4C (*CRITICAL THINKING, CREATIVITY, COMMUNICATION AND COLLABORATION*) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Bella Sarie Batoran**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : bella.17010684006@mhs.unesa.ac.id

# Muhammad Reza, S.Psi., M.Si

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : muhammadreza@unesa.ac.id

## Abstrak

Perkembangan abad 21 yang semakin pesat mengharuskan guru mampu membekali anak dengan kemampuan kecakapan hidup (*Life Skill*), kemampuan ini dapat diperoleh melalui model pembelajaran berbasis 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication and Collaboration*). Model pembelajaran ini sudah di Indonesia, namun belum terimplementasi secara menyeluruh. Melihat hal ini peneliti melakukan survey dan observasi untuk mengetahui kendala dalam pengimplikasian model pembelajaran 4C. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun dan Keterbacaan guru pada perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Reasearch and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang ditujukan kepada ahli materi untuk expert judgement kelayakan perangkat RPPH berbasis 4C yang dibuat. Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi pertama sebesar 96,9% dan ahli materi kedua sebesar 96,2% yang dikategorikan sangat layak. Subjek penelitian ini adalah 25 guru TK yang ada di TK Pembina dan TK Little Star Surabaya untuk menjadi validator keterbacaan terhadap produk yang dikembangkan dan memperoleh persentase 88,4% dan dikategorikan sangat layak. Hasil persentase kelayakan dan keterbacaan terhadap perangkat RPPH berbasis 4C, maka pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C sangat layak sebagai pedoman guru dalam pembelajaran 4C diabad 21.

**Kata Kunci:** RPPH, 4C (*Critical thinking, Creativity, Communication and Collaboration*)

# Abstract

*The 21st century which is growing rapidly requires teachers to be able to equip children with Life Skills, this ability can be obtained through a 4C-based learning model (Critical thinking, Creativity, Communication and Collaboration). This learning model is already in Indonesia, but has not been fully implemented. Seeing this, the researchers conducted surveys and observations to find out the obstacles in the implication of the 4C learning model. This development research has the aim to determine the feasibility of the 4C-based Learning plan tool for children aged 5-6 years and the teacher's legibility on the 4C-based Learning plan tool for children 5-6 years of age. This study uses R&D (Reasearch and Development) research using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The data collection technique used an instrument aimed at material experts for expert judgment on the feasibility of the 4C-based Learning plan device that was made. The percentage results obtained from the first material expert is 96.9% and the second material expert is 96.2% which is categorized as very feasible. The subjects of this study were 25 kindergarten teachers in Pembina Kindergarten and Little Star Kindergarten Surabaya to become legibility validators for the product developed and obtained a percentage of 88.4% and categorized as very feasible. The results of the percentage of feasibility and readability of the 4C-based Learning plan tools, the development of 4C-based Learning plan tools is very feasible as a teacher guide in 4C learning in the 21st century.*

**Keywords:** *Learning Plan, 4C (Critical thinking, Creativity, Communication and Collaboration)*

## PENDAHULUAN

Kewajiban untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, bermakna, dialogis, dinamis dan menyenangkan menjadi tugas Pendidik maupun tenaga kependidikan didalam UUD No. 20 tahun 2003. Dengan adanya hal tersebut kompetensi pendagogik, kompetensi sosial, kompetensi profesional dan kompentensi kepribadian harus dimiliki guru pada UUD No.14 tahun 2005. Selain itu membuat RPP serta melaksanakan RPP yang dibuat sesuai kurikulum yang berlaku harus direncanakan guru dalam pembelajaran (Susanti, 2019).

Anak usia dini melalui proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Memiliki kemampuan menakjubkan untuk menyerap sesuatu yang mereka lihat pada usia dini yang disebut *Golden Age,* Yulianingsih (2019). Pendidikan usia dini adalah upaya dalam bimbingan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun dengan pemberian rangsangan pendidikan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual, sehingga pada usia ini anak memiliki kesiapan untuk memasuki masa perkembangan selanjutnya, hal ini tertulis jelas dalam UUD RI No. 20 tahun 2003.

Seiring era globalisasi perkembangan teknologi dan pengetahuan meningkat pesat membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah. Dalam hal ini guru memiliki peran yang makin luas dan diharapkan memiliki karakter yang baik. Ketidaksiapan masyarakat dalam menerima perubahan ini akan mengakibatkan kehancuran bangsa di era globalisasi yang penuh dengan perubahan teknologi dan pengetahuan, sehingga kualitas pembelajaran harus ditingkatkan. Keterampilan Kreatif (*Creative*), Berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical thinking and problem solving*), Kolaborasi (*Collaboration*) dan Komunikasi (*Communication*) dituntut kepada sekolah di era globalisasi ini (Septikasari, 2018)

Guru perlu mahir dalam pendagogik, inovatif pembelajaran, memahami psikologi pembelajaran, memiliki keterampilan konseling, mengikuti perkembangan kurikulum, memanfaatkan teknologi dan media dalam pembelajaran, serta menerapkan nilai-nilai pembentukan kepribadian baik. Hal ini mengharuskan guru untuk menyiapkan anak didik dalam keterampilan diabad 21 (Zubaidah, 2016)

Setyowati dalam (Artobatama, 2018:41) menjelaskan pembelajaran harus memberikan manfaat untuk anak dan tujuan pendidikan tercapai secara efisien dan efektif. Oleh karena itu, guru harus mampu membekali anak didik dengan kemampuan kecakapan hidup (*life skill*) sesuai kebutuhan zaman dan lingkungan anak. Pada abad 21, kemampuan kognitif bukan menjadi kunci kesuksesan. Melalui kemampuan kecakapan hidup yang mampu membuat anak mandiri pun dapat menjadi jalan untuk kesuksesan anak.

Berdasarkan pernyataan diatas guru bisa menstimulus anak dengan *Golden Age* yang mereka miliki dengan mudah. Namun stimulus yang diberikan tidak hanya mengembangkan setiap aspek perkembangan yang mereka miliki melainkan harus mempertimbangkan dan mempersiapkan anak di Abad 21 ini dengan kemampuan *life skill* untuk masa depan mereka. Dimasa sekarang kemampuan kognitif bukanlah hal yang menentukan kesuksesan anak. Di abad 21 kemampuan *Life skill* dapat memberikan pengalaman dan persiapan yang baik untuk anak.

Munculnya 4C diawali dengan Mandikbud, *Battleforkids* lahir lebih awal di tahun 2001 yang berisi *inovation and creativity, Critical thingking dan problem solving, Collaboration and Communication*. Lalu P21 lahir tahun 2003 yang berisi *Creativity, Critical thingking, communication and collaboration*. *Framework* tidak ada perubahan signifikan terhadap sumber akronim 4C yang muncul untuk memudahkan dalam mengingat sejak tahun 2003 hingga sekarang.

*Ways to learning (literacy and softskill)*, *ways to thingking (knowledge, critical and creative thingking),* dan *ways to learning with other (personal, social and civic responsibilities)* tergolong dalam keterampilan dan sikap diabad 21*.* Mengidentifikasi keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thingking Skills*), Berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*), keterampilan kolaborasi (*Collaboration skills*) dan keterampilan komunikasi (*Communication skills*), merupakan kompetensi di identifikasi *US-based patnership for 21 century*. Kompetensi tersebut dikenal dengan kompetensi 4C, Griffin & care (2015).

Peneliti membuat model RPPH berbasis 4C untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak diabad 21. Rotherdam & Willingham (2009) melihat bahwa kecakapan abad 21 menjadi kunci kesuksesan dan siswa harus belajar untuk mendapatkanya. Kecakapan yang dimaksud yakni: Kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan komunikasi dalam *Patnership for 21st Century Skills*. Menjelaskan definisi dari setiap poin 4C yaitu, Keterampilan berpikir Kreatif (*Creativity)* diartikan seseorang yang melihat masalah dari berbagai perspektif atau sudut pandang terbuka dalam menyelesaikan masalah serta berkreasi tanpa dibatasi aturan yang mengikat*.* Berpikir Kritis (*Critical thinking)* dikatakan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah (*problem solving*) dengan berpikir secara mendalam menggunakan berbagai cara agar tujuan tercapai. Keterampilan Bekerjasama (*Collaboration*) adalah aktifitas kelompok yang terdiri dua orang atau lebih bekerjasama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. Keterampilan Kolaborasi melatih anak dalam mencapai tujuan dan dapat diterima oleh semua anggota kelompok sebagai hasil yang terbaik. Keterampilan Komunikasi (*Communicatin*) dimaknai sebagai kemampuan anak dalam menyampaikan ide dan pikirannya secara efektif, cepat dan jelas (Saifullah, 2020)

Melihat beberapa jurnal penelitian, Model pembelajaran 4C sudah terimplementasikan di Indonesia, namun belum terimplementasi secara menyeluruh. Dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada guru di TK Pembina dan Little Star Surabaya adalah kebutuhan panduan dalam menjalankan pembelajaran berbasis 4C di TK untuk menjadi pedoman dalam persiapan saat kurikulum sudah diperbaharuhi. Hal lain yang di temukan dalam Dalam pengamatan, guru mampu mengimplimentasikan kegiatan *Collaboration* dan *Communication* dengan baik, namun dalam hal *Critical thingking* dan *Creativity,* guru sering memberikan LKA atau lembar kerja anak sedangkan dalam pembelajaran berbasis 4C anak diberikan kebebasan dalam bereksplorasi .

Penerapan pembelajaran yang tidak sesuai dengan definisi 4C menjadikan setiap poin dalam 4C tidak tersampaikan dengan baik kepada anak. Perlunya pemahaman guru sebagai pengarah pembelajaran dalam pembelajaran 4C. Dalam situasi seperti ini maka diperlukan panduan RPPH berbasis 4C untuk pedoman guru. Dengan tujuan dalam pembelajaran ini, anak dapat mengaktualisasikan dirinya. Ketidakmampuan dalam mengaktualisasikan keinginan, perasaan serta diri mereka menjadikan semakin besarnya masalah yang dihadapi anak. Untuk itu, keterampilan dan kemampuan dalam mengungkapkan masalah yang dihadapi kepada orang lain harus dimiliki anak. Maka dari itu peneliti mengangkat judul “Pengembangan Perangkat RPPH Berbasis 4C pada anak usia 5-6 tahun”.

Pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyusun kegiatan yang menarik dan sesuai dengan definisi setiap poin dalam 4C. Pengembangan RPPH dibuat sesuai dengan Konsep RPPH pada umumnya, namun dilengkapi dengan setiap tulisan berwarna untuk setiap poin 4C, *Concept web* dan *Subject web* untuk pengembangan tema, buku tema untuk mengisi setiap kegiatan yang akan dilakukan guru serta *Lesson plan* sebagai patokan rencana pembelajaran. Penelitian ini diharapkan mampu membantu kesiapan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis 4C (*Critical thingking, Communication, Collaboration, Creative*) untuk anak usia 5-6 tahun.

## METODE

## Jenis Penelitian

## Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Model ini bertujuan untuk melakukan perancangan dan pengembangan terhadap suatu produk sistem belajar dan mengajar yang tepat.

*Analyze*

(Analisis) 

*Design*

(Desain) 

*Evaluation*

(Evaluasi) 

*Development*

(Pengembangan)

Implementation

(Implementasi)

## Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE(Sugiyono (2009)

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru tentang kendala yang dialami dalam penerapan atau pengimplikasian pembelajaran yang bersifat 4C di PAUD. Dalam hal ini pengembangan model RPPH 4C untuk membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang melatih Life skill anak di abad 21. Pada tahap ini perlu adanya evaluasi berupa validasi mengenai analisis yang sudah dilakukan dilembaga.

1. Perancangan (*Design*)

Tahap ini, peneliti menyusun rencana penelitian yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan dan tujuan yang ingin dicapai, desain dan langkah-langkah penelitian dan merancang materi dan kegiatan sebagai isi dari RPPH model 4C. Selain itu, merancang instrumen untuk menguji kelayakan dari produk tersebut untuk di serahkan kepada ahli materi dan keterbacaan guru. Pada tahap ini juga dilakukan evaluasi mengenai rancangan konseptual yang sudah dirancang.

1. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan, peneliti selanjutnya melakukan pengembangan. Pada tahap pengembangan ini, rancangan konseptual yang telah disusun siap untuk di implementasikan. Pengembangan yang dilakukan dengan menghasilkan prototipe dari produk RPPH berbasis 4C. Tahap ini peneliti membutuhkan evaluasi berupa validasi ahli materi untuk melanjutkan proses implementasi yakni, keterbacaan dari guru.

1. Implementasi (*Implementation*)

Hasil dari pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran (Tegeh, 2013). Dalam hal ini melakukan survey dan wawancara kepada setiap guru PAUD untuk menanyakan (1) keefektifan RPPH 4C yang dibuat. (2) kemenarik kegiatan dalam RPPH 4C yang dapat memotivasi anak usia dini. (3) Efesiensi RPPH 4C untuk meningkatkan Life skill anak usia dini. Uji kelayakan dilakukan untuk mendapat penilaian dan masukan dari guru PAUD.

1. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan untuk melihat apakah produk yang buat memiliki pengaruh seperti tujuan yang ingin dicapai peneliti, yaitu membantu guru dalam proses pembelajaran di abad 21. Ada dua bentuk evaluasi yang dilakukan yaitu, evaluasi sumatif yang mencakup kelayakan dari proses validasi ahli materi dan keterbacaan oleh guru. Sedangan evaluasi formatif dimana evaluasi dilakukan pada setiap tahapan ADDIE.

## Subjek Penelitian

## Subjek penelitian ini adalah 25 guru TK yang ada di TK Pembina dan TK Little Star Surabaya untuk menjadi validator keterbacaan terhadap produk yang dikembangkan. Sebelum diserahkan kepada guru, dilakukan *Expert Judgement* oleh ahli materi pembelajaran model 4C dan ahli perangkat pembelajaran 4C yang bisa dilakukan oleh dosen pendidikan anak usia dini, Universitas Negeri Surabaya dengan kriteria pendidikan minimal S2 untuk memberikan validasi terhadap intrumen 4C dan juga perangkat RPPH berbasis 4C yang dibuat oleh peneliti.

## Teknik Pengumpulan Data

## Langkah dalam mengumpulkan data yaitu menentukan instrumen atau sering disebut alat pengumpul data, menyusun pertanyaan yang akan ditujukan kepada ahli materi dan guru, menyebarkan instrumen kepada para validator dan mengumpulkan kembali data yang telah disebarkan. Alat pengumpul data yang disebarkan disertai dengan rancangan pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C.

## Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan perangkat dengan menggunakan survey dan wawancara. *Expert judgment* digunakan peneliti untuk penilaian dan menguji kelayakan rancangan pengembang perangkat RPPH berbasis 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, Commuication*).

## Teknik Analisis Data

## Data yang diperoleh melalui wawancara, survey dan *expert judgment* yang berbentuk uraian terperinci dirangkum menurut hal-hal yang penting lalu disusun secara sistematik sehingga memberikan gambaran yang jelas. Analisis data merupakan pekerjaan kritis dalam proses penelitian. Dalam penelitian pengembangan perangkat. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C ini.

## Instrumen Penelitian

 Pedoman wawancara dan format validasi adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian. Pedoman wawancara menjadi acuan peneliti dalam mewawancarai guru mengenai model pembelajaran 4C (*Critical thinking, communication, collaboration, creativity*) dan kendala dalam pengimplementasiannya. Sedangkan format validasi penelitian ini sebagai alat yang di pakai dalam mengumpulkan data yang berisi pertanyaan terkait pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C yang akan diberikan kepada validator ahli materi dan guru.

 Hasil data ini untuk mengetahui kelayakan rancangan perangkat pengembangan RPPH berbasis 4C. Skor yang telah terkumpul akan dikonversikan menggunakan skala likert menjadi nilai dengan skala 4 :

Tabel 1. Tingkat penilaian skala likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Penilaian** | **Interpretasi** |
| Kurang | 1 |
| Cukup | 2 |
| Baik | 3 |
| Sangat Baik | 4 |

(Riduwan, 2013:16)

Dalam perhitungan menggunakan rumus:

(Riduwan, 2013:41)

Keterangan:

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari

N = Skor ideal dikali jumlah soal

 Berdasarkan rumus diatas maka dapat ditentukan keterangannya yaitu presentase (P), frekuensi (F), dan jumlah nilai maksimal (N). Hal ini bertujuan untuk melihat kualitas RPPH model 4C untuk anak usia dini.

Mengetahui presentase dalam menentukan hasil analisis RPPH ini valid atau tidak akan menggunakan interprestasi skor yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat kelayakan kriteria produk

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** | **Keterangan** |
| 81% - 100% | Sangat Baik | Sangat Layak |
| 61% - 80% | Baik | Layak |
| 41% - 60% | Cukup | Cukup Layak |
| 21% - 40% | Kurang | Kurang Layak |
| 0% - 20% | Sangat Kurang | Tidak Layak |

(Riduwan, 2013:15)

Analisis berupa analisis kuantitatif serta kualitatif digunakan dipenelitian ini. Data dikumpulkan melalui uji presentase menggunakan skala likert untuk menguji kelayakan dengan menggunakan data kualitatif yang berupa saran dan masukan yang diperoleh dari responden sebagai data tambahan RPPH model pembelajaran 4C untuk anak usia 5-6 tahun.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan produk Perangkat RPPH berbasis 4C (*Critical thinking, communication, collaboration, creativity*) untuk anak usia 5-6 tahun dilakukan menggunakan model pengembangan atau R&D (*Research and Development*) ini menghasilkan produk Rancangan pembelajaran Harian (RPPH) berbasis 4C (*Critical Thinking, communication, collaboration, creativity*)

Tujuan pengembangan produk perangkat berbasis 4C ini yaitu: (1) Mengetahui kelayakan produk perangkat RPPH 4C dan (2) Melihat keterbacaan guru pada produk perangkat RPPH 4C. Komponen dalam Pengembangan Perangkat meliputi, Program semester (PROSEM), Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berbasis 4C, *Concept web* dan *Subject Web* untuk membantu guru dalam pengembangan tema, Buku tema yang berisikan penyusunan materi yang akan diberikan dan yang terakhir Lesson Plan yang berisikan kegiatan dan aspek yang akan dikembangkan.

Model ADDIE dalam penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu analisis (Analyze) merupakan tahapan untuk menganalis dan mengamati kendala dan permasalah yang di alami guru dalam penerapan atau pengimplikasian model pembelajaran 4C (*Critical thinking, communication, collaboration and creativity*) di PAUD. Sembiring, 2016 mengatakan bahwa *needs assessment* (analisis kebutuhan) dan mengidentifikasi masalah (kebutuhan) dalam analisis dilakukan dengan wawancara dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, apakah perbedaan model 4C dengan yang lain? Model pembelajaran 4C adalah model yang cocok digunakan pada kurikulum 2013 dan abad 21 saat ini, setiap poin dalam 4C (*Critical thinking, communication, collaboration, creativity)* mampu menciptakan pengalaman, kesiapan dan kemandirian pada diri anak. Makarani (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran untuk mempersiapkan diri untuk hidup dengan sukses di abad ke-21 membutuhkan lebih dari sekadar isi mata pelajaran. Orang harus tahu bagaimana menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka dengan berpikir kritis, menerapkan pengetahuan pada situasi baru,menganalisis informasi, memahami ide-ide baru, berkomunikasi, berkolaborasi, memecahkan masalah, membuat keputusan dan sebagainya. Model pembelajaran 4C juga tidak membuat anak hanya terpaku pada LKA (Lembar kerja Anak) yang disiapkan oleh guru, namun anak dibebaskan untuk berekspolasi sebebas dan senyaman mungkin dalam pembelajarannya.

Tahap yang kedua yaitu desain (*design*), menyusun rancangan konseptual, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini (2015) mengemukakan bahwa susunan dalam pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan pembelajaran) yaitu (1) membuat Program Semester (PROSEM) yang berisikan bidang pengembangan, kompetensi dasar (KD), tema, sub tema dan alokasi waktu, (2) membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) yang berisikan tahun pembelajaran, semester/minggu, tema/sub tema, kelompok/usia, model pembelajaran dan aspek perkembangan, (3) membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berbasis 4C yang berisikan model pembelajaran, semester/bulan/minggu, kelompok/usia, tema/sub tema, karakter, alokasi waktu, kompetensi dasar (KD), muatan materi, tujuan, alat dan bahan, kegiatan dalam sentra, rencana penilaian, teknik penilaian. Hal ini sesuai dengan pedoman penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini dalam (Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2015). Rancangan perangkat RPPH yang berbasis 4C yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan hasil analisis berupa wawancara kepada beberapa guru, serta mengidentifikasi penyusunan RPP yang benar sesuai kurikulum yang berlaku. Berikut rancangan desain dari perangkat RPPH Berbasis 4C

Tahap pengembangan (*Development*) dilaksanakan dengan mengumpulkan sumber data yang relevan untuk menambah bahan kegiatan dari materi yang disiapkan. Tahap pengembangan pada perangkat RPPH terletak pada (1) Membuat RPPH yang lebih menarik dan mudah dipahami guru dari segi 4C yang dikembangkan, memberikan tanda-tanda berwarna pada setiap poin 4C, Kompetensi dasar dan taksonomi bloom pada tujuan. (2) Selain itu menurut Direktorat, 2018:9 mengatakan bahwa kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menggunakan pembelajaran tematik sehingga untuk mendukung hal tersebut diperlukan keterampilan guru dalam mengembangkan tema. Dalam pengembangan ini maka peneliti memberikan guru pedoman dalam pembuatan *Concept web* dan *Subject web* untuk mengembangkan tema, (3) membuat Buku tema untuk menyusun materi yang akan disampaikan, berisikan cover, tema/sub tema, pengenalan anggota tubuh, materi tentang tubuh (nama-nama anggota tubuh, kegunaan anggota tubuh, cara merawat anggota tubuh, cara membiasakan hidup sehat), media yang digunakan (lagu tentang tubuhku, gambar anggota tubuh, buku cerita, dan kegiatan dalam setiap sentra) serta sumber referensi yang digunakan. (4) Lesson Plan digunakan untuk menyusun setai kegiatan menurut aspek perkembangan yang berisikan tema/ sub tema, aspek perkembangan, kelompok/usia, tujuan, alat dan bahan, langkah kegiatan dan evaluasi. Pada lesson plan, kegiatan 4C muncul pada aspek kognitif (mengelompokkan anggota tubuh sesuai fungsinya, *Critical thinking*), aspek sosial emosional (menyusun *puzzle*, *Collaboration*), aspek seni (*Finger Painting, Creativity*) dan aspek bahasa (bercerita video tentang tubuhku, *Communication*).

**Hasil Pengembangan Perangkat RPPH berbasis 4C**



Gambar 2. Tampilan RPPH



Gambar 3. Concept Web



Gambar 4. Subject web



Gambar 5. Buku tema



Gambar 6. Lesson plan

Produk yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan *expert judgement* pada ahli materi 1 dan memperoleh nilai persentase 96,9% yang termasuk pada kategori sangat layak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penilaian ahli materi 1 pada produk perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun. *Expert judgement* yang dilakukan terdiri dari 4 aspek yaitu: 1) Aspek Prosem mendapatkan skor 100%, 2) Aspek RPPM mendapatkan skor 100%, 3) Aspek RPPH mendapatkan skor 95%, Aspek Keterampilan 4C mendapatkan skor 92,5%. Hasil perolehan persentase setiap aspek dapat dilihat melalui diagram berikut:

Diagram 1. Validasi ahli materi 1

Selanjutnya, diujikan kepada ahli materi 2 dengan 4 aspek yang sama dan memperoleh nilai persentase 96,2%, yang termasuk dalam kategori produk sangat layak. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai persentase dari setiap aspek yaitu: 1) Aspek Prosem mendapatkan skor 100%, 2) Aspek RPPM mendapatkan skor 100%, 3) Aspek RPPH mendapatkan skor 95%, Aspek Keterampilan 4C mendapatkan skor 90%. Hasil perolehan persentase setiap aspek dapat dilihat melalui diagram berikut:

Diagram 2. Hasil persentase ahli materi 2

Produk yang telah dikatakan layak dari ahli materi, kemudian dilanjutkan pada tahap implementasi yaitu, melakukan uji keterbacaan kepada 25 guru di TK model sentra di surabaya. Bukti keterbacaan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 3. Persentase keterbacaan guru

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Responden** | **Nilai** |
| 1. | IK | 90% |
| 2. | TRJL | 75% |
| 3. | L | 100% |
| 4. | SN | 87.5% |
| 5. | S | 82.5% |
| 6. | ST | 92.5% |
| 7. | YR | 100% |
| 8. | NM | 100% |
| 9. | HS | 100% |
| 10 | MA | 85% |
| 11. | PP | 75% |
| 12. | IKH | 75% |
| 13. | DS | 82.5% |
| 14. | YA | 90% |
| 15. | DEMW | 85% |
| 16. | DES | 82.5% |
| 17. | DI | 82.5% |
| 18. | DA | 75% |
| 19. | NR | 100% |
| 20 | RY | 95% |
| 21. | ED | 87.5% |
| 22. | MZ | 90% |
| 23. | DR | 92.5% |
| 24. | SI | 95% |
| 25. | TW | 90% |

Adapun beberapa indikator yang di nilai, antara lain: 1) Kesesuaian strandar kompetensi (SK), Kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi, 2) Kejelasan tujuan pembelajaran, 3) Keterbacaan materi dan kegiatan 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*), 4) Kemudahan materi untuk dipahami, 5) Kesesuaian kegiatan dengan usia anak, 6) Kesesuaian materi dengan kehidupan sehari-hari anak, 7) Kesesuaian penulisan kompetensi dasar pada program semester, 8) Kesesuaian penulisan kompetensi dasar pada RPPM, 9) kesesuaian penulisan kompetensi dasar pada RPPH dan 10) Kesesuaian alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran. Pernyataan ini disebarkan di TK surabaya melalui angket *google form* dengan hasil persentase 88,4% dikategorikan sangat baik dengan keterangan sangat layak untuk menjadi acuan dan pedoman guru dalam pembelajaran abad 21.

Data deskriptif berupa apresiasi yang diberikan guru bahwa pedoman perangkat pembelajaran berbasis 4C ini sangat membantu mereka dalam mempersiapkan diri dalam menghadapi abad 21 dan rencana penerapan pembelajaran berbasis 4C.

Tahap evaluasi pada penelitian ini dilakukan secara formatif, yakni melakukan evaluasi dan penilaian pada setiap tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk memperoleh kesempurnaan produk yang dikembangkan.

**Pembahasan**

Perangkat RPPH berbasis 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) dilengkapi dengan beberapa tanda berwarna untuk membantu guru dalam mengenali poin 4C yang dimaksud dalam RPPH yang dibuat. Peran penting guru abad 21 ialah peran yang mereka ciptakan sebagai *role model* untuk kepercayaan, keterbukaan, ketekunan serta komitmen untuk siswanya dalam menghadapi ketidakpastiaan di abad 21 (Septikasari, 2018). Walaupun perkembangan teknologi diera digital berkembang sangat pesat, namun hal ini tak mengurangi peran sentral guru sebagai seorang pendidik. (Hampson, et al., 2011) mengemukakan bahwa Peran guru diabad 21 bergeser dari “penanaman pengetahuan” menjadi “pembimbing, pengarah dikusi dan pengukur kemajuan belajar siswa. Memberikan dukungan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar dan membimbing siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dimiliki merupakan makna dari peran guru sebagai pembimbing.

Keterampilan 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) dikenal juga dengan istilah *Learning to Do*. Hal ini diperkuat dengan definisi setiap poin yang terdapat dalam 4C. Duron, Limbach, dan Waugh (2006) Keterampilan berpikir kritis yaitu kemampuan dalam menganalisis dan memilih informasi dengan baik, mengajukan pertanyaan pada masalah yang dihadapi, memahami tugas secara jelas serta mengumpulkan informasi dan menerapkannya melalui ide-ide abstrak, berpikir terbuka dan mampu berkomunikasi dengan baik. Melalui kegiatan yang dibuat pada RPPH, kegiatan mengelompokkan anggota tubuh dengan fungsinya dapat dikategorikan berpikir kritis, sama halnya (Bean, 2011) berpendapat bahwa berpikir kritis dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

Keterampilan kreativitas menimbulkan suprarasional yang berarti tidak hanya melibatkan keinginan dan kognitif, tetapi tergantung pada kecenderungan bermain-main, fantasi, imajinasi, rasa ingin tahu dan tantangan atau bahkan emosional yang tidak dibatasi (Torrance, 1965). Kreativitas bisa dilihat dari proses anak dalam penyelesaian tugas yag berikan, menanyakan ide yang didapatkan anak dan mengembangkan ide dan imajinasi anak serta mengajak anak untuk mempresentasikan karya yang diciptakan sertas berbagi cerita dengan teman-temannya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan *finger painting* yang dilakukan anak, memberikan kebebasan dalam menuangkan imajinasi dan ide mereka tanpa batasan dari guru. Berfokus pada aspek kognitif sering kali menimbulkan ketimpangan dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Mullet et al., 2016) bahwa guru ingin meningkatkan keterampilan dalam anak namun dihadapkan dengan beban akademik yang selalu meningkat sehingga pendagogi kreatif menjadi prioritas rendah.

Komunikasi bisa dikatakan keterampilan yang sangat berharga dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari anak. Keterampilan dalam menyampaikan pemikiran secara secara langsung maupun tidak langsung, mengemukakan pemikiran secara persuasif dan jelas, menyampaikan pendapat dan memotivasi dalam kemampuan berbicara merupakan cakupan dari keterampilan komunikasi (Septikasari, 2018). Dalam pembelajaran abad 21, komunikasi merupakan keterampilan yang mudah dimunculkan dalam pembelajaran, mengajak anak untuk saling bertukar pikiran dan saling bercerita dua arah (*feedback*) dapat menciptakan komunikasi yang efektif dan baik untuk anak. Hal ini diperkuat oleh (Kurnia, 2009:15) bahwa komunikasi efektif melatih anak dalam penggunaan bahasa nonverbal secara baik. Dalam pembelajaran disekolah, komunikasi adalah poin yang selalu muncul bahkan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, dari kedatangan anak disekolah saja sudah tercipta komunikasi antara pendidik dan anak.

Kolaborasi merupakan pembelajaran *hits* abad 21 yang menggeser guru sebagai pusat pembelajaran menjadi pembelajaran kolaboratif (Septikasari, 2018), Namun perlu diketahui bahwa peran guru tetap ada untuk memberikan simbol pendukung dalam pembelajaran yang berupa perhatian, bimbingan dan mendekati anak yang memiliki kesulitan (Maulidiyah, 2020). Pembelajaran yang kolaboratif menantang anak untuk bereksplorasi, berekspresi dan mengungkapkan ide-ide, saling bertukar pikiran dari sudut pandang yang berbeda dan menciptakan pembelajaran yang lebih mendalam melalui pembelajaran berbasis proyek. Hal ini di perkuat oleh (Robert, 2004:205) bahwa kolaborasi menyiratkan kerjasama dalam kelompok yang terdiri dua orang atau lebih dalam mencapai tujuan yang sama dan tetap saling menghormati dalam perbedaan. Hal ini terlihat dalam kegiatan menyusun puzzle yang dilakukan anak, selain melatih keterampilan *critical thinking*, proyek menyusun puzzle juga dilakukan untuk menyamakan dan mengungkapkan antar anak. Dalam kegiatan ini guru tidak hanya melihat hasil akhir tugas proyek, namun lebih kepada sosialisasi yang tercipta antara anak.

Kegiatan yang dirancang dalam perangkat RPPH berbasis 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) dipilih sesuai dengan kedekatan sehari-hari anak dan mempertimbangkan sesuai dengan tahapan usia perkembangan anak serta mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada anak usia dini. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Pribadi, 2009:10) bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang dirancang untuk menciptakan aktivitas belajar dalam setiap individu.

Pengembangan Perangkat RPPH berbasis 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) untuk anak usia 5-6 tahun sudah melalui tahapan validasi untuk menguji tingkat kelayakan produk. Validasi ini dilakukan oleh 2 validator ahli materi menggunakan metode angket. Ahli materi yang pertama mendapat persentase 96,9% yang mana dari hasil ini dapat dikategorikan sangat baik dengan keterangan produk sangat layak digunakan. Ahli materi yang kedua mendapat persentase 96,2%. Hasil produk perangkat RPPH berbasis 4C untuk menjadi pedoman guru dalam pembelajaran di abad 21 telah melalui beberapa revisi berdasarkan saran dari validator guna memperbaiki perangkat RPPH agar lebih memilih unsur pengembangan dan mempermudah keterbacaan oleh guru. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun layak diujicobakan untuk melihat keterbacaan guru dan melihat apakah perangkat ini layak digunakan. Sejalan dengan hal ini (Arikunto, 2014) mengemukakan bahwa produk akan disebut layak apabila telah memenuhi kriteria yang ditentukan.

Perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun ini memuat kegiatan pembelajaran yang mudah untuk dipahami guru serta pengimplikasian kepada anak juga tergolong mudah karena dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dilengkapi dengan lagu, cerita video, serta rubrik penilai yang akan memudahkan guru sebagai fasilitator dalam memberikan materi. Didukung oleh (Tarihoran, 2019) yang mengemukakan bahwa guru merupakan fasilitator yang membantu anak dalam *prior knowledge* yang sudah dimiliki dan pembelajaran yang akan dipelajari dengan tetap memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sesuai gayanya masing-masing.

Melakukan semua tahapan penelitian pengembangan serta uji coba kepada 25 guru TK, maka perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan sangat baik dan sangat layak untuk di gunakan dalam pedoman pembelajaran 4C diabad 21. Kegiatan dalam RPPH yang dominan berbasis masalah dan berbasis proyek akan menunjukkan pembelajaran yang faktual. Hal ini diperkuat oleh Trilling dan Fadel (2009) yang menjelaskan bahwa membutuhkan waktu dalam namun menunjukkan hasil belajar dan berbagai keterampilan diabad 21 secara signifikan.

Perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun dilengkapi dengan kegiatan yang mampu menstimulus setiap aspek perkembangan anak. Perangkat ini juga berisi tanda-tanda berwarna yang akan mempermudah guru dalam memahami poin 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) yang ingin dicapai. Melalui perangkat ini di harapkan dapat membantu guru dan menjadi pedoman bagi guru yang belum mengetahui informasi tentang pembalajaran 4C diabad 21 untuk meningkatkan kemampuan belajar anak dan memotivasi perkembangan mereka menjadi pelajar semasa hayat, pembelajar yang mandiri dan aktif.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hal penelitian dan analisis data serta pembahasan tentang pengembangan perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun diperoleh kesimpulan perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun telah melalui tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development,* Perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun telah melalui tahapan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) sebagai model penelitian pengembangan. Perangkat ini berisikan kegiatan harian pada model kelas sentra dengan berbagai tahapan pijakan yang ada dan telah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun telah dikembangkan, direvisi dan dilakukan uji validari oleh 2 ahli materi menggunakan angket yang memperoleh nilai 96,9% dan 96,2%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat RPPH ini dikategorikan sangat baik dan sangar layak digunakan untuk pedoman pembelajaran guru. Perangkat RPPH berbasis 4C untuk anak usia 5-6 tahun telah melalui uji coba keterbacaan 25 guru TK dan memperoleh nilai 88,4% sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat RPPH berbasis 4C ini sangat baik dan sangat layak untuk dijadikan pedoman dan referensi dalam pembelajaran anak usia dini diabad 21.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan data yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran agar Perangkat RPPH berbasis 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) untuk anak usia 5-6 tahun yang telah dikembangkan, diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai pedoman guru dalam pembelajaran 4C dan juga jugaPerangkat RPPH berbasis 4C *(Critical Thingking, Communication, Collaboration, and Creativity*) untuk anak usia 5-6 tahun diharapkan bisa disebarluaskan dan digunakan dengan baik bagi TK yang ingin menerapkan pembelajaran 4C.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. *Bandung: Alfabeta*.

Artobatama, I. (2018). *Pembelajaran stem berbasis outbound permainan tradisional*. *Indonesian Journal of Primary Education*, *2*(2), 40–47.

Bean, J. C. (2011). *Engaging ideas: The professor’s guide to integrating writing, critical thinking, and active learning in the classroom*. John Wiley & Sons.

Cahaya, I., Suarni, K., Dantes, N., & Margunayasa, I. G. (2020). *The Effect of Guided Inquiry Learning Model on Creativity and Linguistic Ability Viewed from Social Interaction Ability among Kindergarten Children of Group B*. *Journal of Education and E-Learning Research*, *7*(4), 421–429.

Duron, R., Limbach, B., & Waugh, W. (2006). *Critical thinking framework for any discipline*. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, *17*(2), 160–166.

Griffin, P., & Care, E. (2014). *Assessment and teaching of 21st century skills: Methods and approach*. Springer.

Hampson, M., Patton, A., & Shanks, L. (10 C.E.). *ideas* *for 21st century education*. *London: Innovation Unit*, 1–25.

Indonesia, P. R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Kurnia, R. (2009). *Metodologi pengembangan bahasa anak usia dini*. *Pekanbaru: Cendikia Insani*.

Lambert, J., & Cuper, P. (2008). *Multimedia technologies and familiar spaces*: 21st century teaching for 21st century learners. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, *8*(3), 264–276.

Maulidiyah, E. C., & Reza, M. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Interaksionisme Simbolik Untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, *20*(1), 81–95.

Mayesky, M. (2002). *Creative activity for young children*. *Columbia: Delmar*.

Moradmand, N., Datta, A., & Oakley, G. (2014). *The design and implementation of an educational multimedia mathematics software: using ADDIE to guide instructional system design*. *The Journal of Applied Instructional Design*, *4*(1), 37–49.

Mullet, D. R., Willerson, A., Lamb, K. N., & Kettler, T. (2016). *Examining teacher perceptions of creativity: A systematic review of the literature.* *Thinking Skills and Creativity*, *21*, 9–30.

Mulyatiningsih, E. (2016). P*engembangan model pembelajaran*. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*.

Negara, M. (N.D.). *Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.

Pemerintah, P. (2009). *Peraturan Pemerintah (PP) tentang Tunjangan Profesi untuk guru dan Dosen*.

Pribadi, B. A. (2009). *Model desain sistem pembelajaran*. *Jakarta: Dian Rakyat*, *35*.

Riduwan, M. B. A. (2007). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. *Alf. Bandung*.

Roberts, T. S. (2004). *Online collaborative learning: Theory and practice*. IGI Global.

Rotherham, A. J., & Willingham, D. (2009). *21st century*. *Educational Leadership*, *67*(1), 16–21.

Sembiring, S. (2016). *Model Online Learning untuk Perguruan Tinggi menggunakan Pendekatan ADDIE.* *Jurnal SIFO Mikroskil*, *17*(1), 29–38.

Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). *Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar*. *Tarbiyah Al-Awlad*, *8*(2), 107–117.

Sipayung, D. H., Sani, R. A., & Bunawan, W. (2018). *Collaborative inquiry for 4C skills*. *3rd Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2018)*, *200*, 440–445.

Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. *Cet. Vii*.

Susanti, E., & Arista, A. (2019). *Analisa Tingkat Pengetahuan Guru terhadap Kompetensi 4C*. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK), September*, 73–78.

Tarihoran, E. (2019). *Guru Dalam Pengajaran Abad 21*. *SAPA-Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, *4*(1), 46–58.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model*. *Jurnal Ika*, *11*(1).

Torrance, E. P. (1965). *Seven guides to creativity*. *Journal of Health, Physical Education, Recreation*, *36*(4), 26–68.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

Yulianingsih, W., Susilo, H., & Nugroho, R. (2020). *Optimizing Golden Age Through Parenting in Saqo Kindegarten*. *1st International Conference on Lifelong Learning and Education for Sustainability (ICLLES 2019)*, 187–191.

Zubaidah, S. (2016). K*eterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran*. *Seminar Nasional Pendidikan*, *2*(2), 1–17.