

## ***Profil Keterampilan Abad 21 (4c) Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun***

Received: 6 Agustus 2024

Revised: 8 September 2024

Accepted: 15 September 2024

**Anisa Ruhi Shabrina<sup>1</sup>, Peny Husna Handayani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Email: [anisaruhi@gmail.com](mailto:anisaruhi@gmail.com), [peny@unimed.ac.id](mailto:peny@unimed.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Profil Keterampilan Abad 21 (4c) Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan jumlah responden sebanyak 26 anak yang berusia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan abad 21 (4C) anak usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara, T.A 2023/2024 adalah 73% dan berkategori baik. *Critical thinking* memiliki Persentase sebesar 69% berkategori baik, *creativity* memiliki Persentase sebesar 62% berkategori cukup baik, *communication* memiliki Persentase sebesar 86% berkategori sangat baik, dan *collaboration* memiliki Persentase sebesar 79% berkategori baik.

**Kata Kunci:** Keterampilan Abad 21 (4C), *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, *Collaboration*, Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

### **PENDAHULUAN**

Keadaan di abad 21 membawa perubahan salah satunya pada bidang pendidikan yang menugaskan anak untuk memiliki dasar ilmu dalam penggunaan teknologi, karena teknologi telah digunakan untuk berbagai aktivitas (Handayani,dkk 2023. h.181). Penggunaan teknologi untuk berbagai aktivitas mengakibatkan pembelajaran di abad 21 menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja berkat lajunya penerimaan akan informasi yang disediakan oleh teknologi. Selain penguasaan dalam penggunaan teknologi terdapat hal lain yang harus dimiliki oleh anak yaitu memiliki keterampilan abad 21. Organisasi *Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* (P21) telah mengeluarkan pendapat mengenai keterampilan yang mesti dimiliki di abad 21 yaitu *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* yang dikenal sebagai 4C (Trilling & Fadel, 2009).

Pengembangan keterampilan abad 21 (4C) direkomendasikan mulai dari jenjang terdasar yaitu pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi. Membangun keterampilan abad 21 (4C) pada anak usia dini adalah fondasi utama bagi perkembangan selanjutnya sehingga dapat membangun aspek-aspek perkembangan yang kokoh dan optimal yang dapat membantu anak usia dini nantinya di masa depan. *Critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration* diperlukan anak usia dini bukan hanya untuk lingkup belajar di sekolah saja namun juga sebagai fondasi untuk berinteraksi dengan masyarakat di lingkungan sekitarnya. Hal ini didukung dari penelitian oleh Simanjuntak (2019) yang berjudul “Membangun Keterampilan 4 C Anak dalam

Menghadapi Revolusi Industri 4.0”, didapatkan kesimpulan dalam penelitian tersebut yaitu diperlukan keterampilan yang baru untuk dapat mengakomodasi karakteristik anak saat ini dalam pembelajaran di kelas dan menghadapi tantangan yang ada, “The 4Cs”- *communication, collaboration, critical thinking*, dan *creativity* tersebut penting diajarkan pada anak dalam pembelajaran di kelas.

Keterampilan abad 21 (4C) pada anak usia dini dipergunakan anak untuk kompetitif dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mampu menghadapi masalah-masalah yang sedang terjadi (Maulidah, 2021). *Critical thinking* berkaitan dengan kemampuan dalam mengambil keputusan yang tepat untuk menghadapi situasi atau peristiwa yang sedang terjadi, *creativity* berkaitan dengan kemampuan untuk mencari cara baru (inovatif) dalam menyelesaikan permasalahan, *communication* berkaitan dengan kemampuan dalam menerima dan menyampaikan pesan, gagasan, ataupun pemikiran baik secara lisan ataupun tulisan, dan *collaboration* berkaitan dengan kemampuan dalam bekerja sama dengan orang lain maupun kelompok.

Keterampilan *critical thinking* anak usia dini berkenaan dengan aspek kognitifnya, yaitu mampu memecahkan masalah sederhana setelah menimbang sebab akibat dari situasi yang dihadapi dan dapat menjelaskan alasan dari keputusan yang diambil. Keterampilan *creativity* berkenaan juga dengan aspek kognitif dan fisik motorik anak, yaitu memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan perasaan dalam bentuk tindakan ataupun karya. Keterampilan *communication* berkenaan dengan aspek bahasa anak, yaitu mampu menyimak, memahami instruksi sederhana, dan mampu mengutarakan pendapatnya. Keterampilan *collaboration* berkenaan dengan aspek sosial emosional anak, yaitu mampu mengenali emosi dan mengendalikan keinginannya sebagai sikap menghargai orang lain dan mampu berinteraksi dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti diketahui bahwa rata-rata anak di TK Asmaul Husna belum menguasai keterampilan 4C. Melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan para guru di TK Asmaul Husna, didapatkan penjelasan mengenai alasan anak di TK Asmaul Husna masih belum menguasai keterampilan 4C, antara lain anak cenderung mengambil keputusan yang impulsif tanpa memikirkan konsekuensi ke depannya, anak juga cenderung tidak memiliki gagasan baru dan unik dalam pengerjaan tugas yang diberikan, anak juga mengalami hambatan dalam menyampaikan gagasannya, dan anak juga kesulitan untuk bekerja sama dengan temannya. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mendeskripsikan profil keterampilan abad 21 (4C) pada anak usia dini usia 5-6 tahun.

## **METODE**

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran pada variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik (Sukiati, 2016, h. 78). Tujuan penelitian ini menggambarkan secara tepat sifat-sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu atau untuk menentukan frekuensi atau penyebaran suatu gejala (Abubakar, 2021, h. 6). Sehubungan dengan itu penelitian ini akan berusaha untuk memberikan informasi yang sistematis, faktual, dan asli yang berkaitan dengan profil keterampilan abad 21 (4C) pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara, T.A 2023/2024.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Asmaul Husna, lebih tepatnya berada di desa Perkebunan Kanopan Ulu, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara, Provinsi Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Asmaul Husna. Sampel dalam penelitian ini adalah anak TK Asmaul Husna yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 26 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 18 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan diisi sendiri oleh peneliti. Lembar observasi untuk penelitian terhadap profil keterampilan abad 21 (4C) anak usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara, T.A 2023/2024 adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Lembar Observasi Profil Keterampilan Abad 21 (4C) Anak Usia 5-6 Tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara,

T.A 2023/2024

No.	Keterampilan Abad 21 (4C)	Indikator	Jumlah Soal
1.	<i>Critical Thinking</i>	a. Bernalar secara efektif	4
		b. Gunakan pemikiran sistem	1
		c. Membuat pertimbangan dan keputusan	2
		d. Menyelesaikan masalah	1
2.	<i>Creativity</i>	a. Berpikir kreatif	1
		b. Bekerja kreatif	2
		c. Tetapkan inovasi	1
3.	<i>Communication</i>	Berkomunikasi dengan jelas	3
4.	<i>Collaboration</i>	Berkolaborasi dengan orang lain	4

Teknik analisis data akan dilakukan dengan mempresentasikan data-data yang telah diperoleh berdasarkan jawaban responden pada lembar observasi dan akan dihitung dengan rumus Persentase menurut Suherman dan Sukjaya (dalam Malik, 2018, h. 88) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi

F = Frekuensi jumlah jawaban responden N = Skor ideal/ banyak indikator

100% = Bilangan tetap

**Tabel 2.** Kategorisasi Tingkat Pencapaian Responden

Persentase	Predikat Kategori
85% - 100%	Sangat baik
66% - 84%	Baik
51% - 65%	Cukup baik
36% - 50%	Kurang baik
0%-35%	Tidak baik

(Sugiyono, 2018)

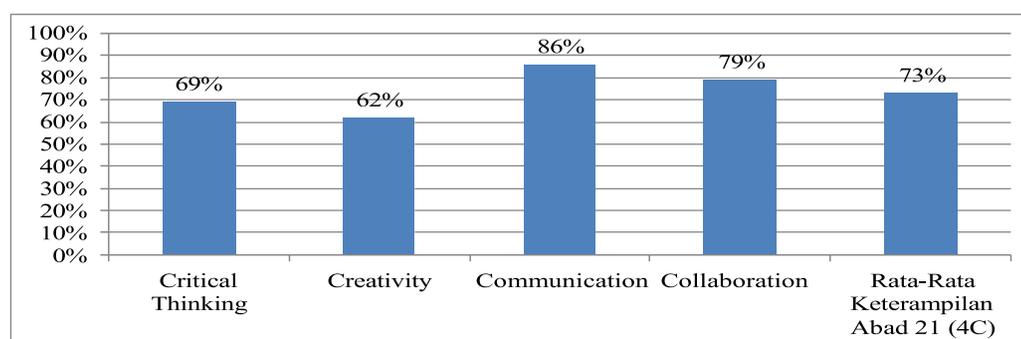
Tabel 2 adalah kategorisasi dari tingkat pencapaian responde yang dilihat dari jawaban yang diperoleh di lembar observasi. Jawaban tersebut lalu diolah ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus di atas.

## HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilakukan di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara yang bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan abad 21 (4C) yang dimiliki oleh anak yang bersekolah di TK tersebut.

## HASIL

Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dengan pilihan jawaban YA atau TIDAK, dengan nilai 1 jika YA dan 0 jika TIDAK. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan, yaitu tanggal 27 Juli sampai 23 September 2023 dengan jumlah responden sebanyak 26 anak. Adapun keterampilan yang diteliti pada penelitian ini adalah *critical thinking*, *creativity*, *communication*, dan *collaboration*. Berikut grafik hasil dari keseluruhan ke-4 keterampilan tersebut:



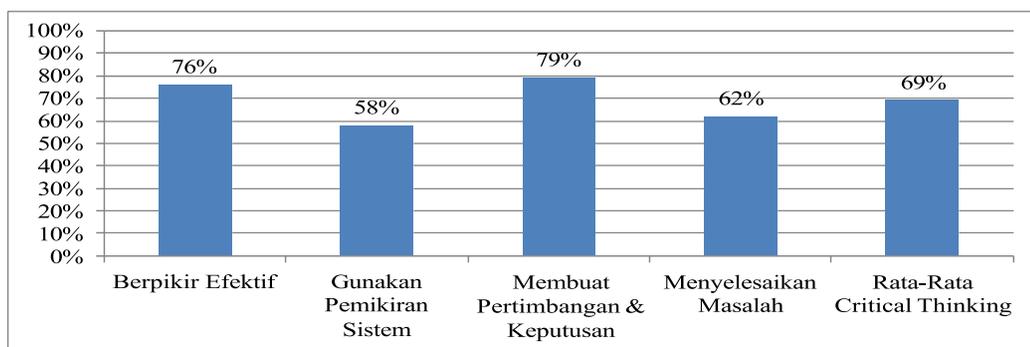
**Gambar 1.** Grafik Persentase Keterampilan Abad 21 (4C) Anak Usia 5-6 Tahun TK Asmaul Husna

Gambar 1 menunjukkan rata-rata keterampilan abad 21 (4C) anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara sebesar 73% sehingga dapat dikatakan keterampilan abad 21 (4C) anak usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna adalah **baik**. *Critical thinking* dan *creativity* berada di bawah rata-rata dengan *critical thinking* mendapatkan Persentase sebesar 69% berkategori baik dan *creativity* mendapatkan Persentase sebesar 62% berkategori cukup baik. Sedangkan *communication* dan *collaboration* mendapatkan Persentase di atas rata-rata dengan Persentase *communication* sebesar 86% berkategori sangat baik dan Persentase

*collaboration* sebesar 79% berkategori baik. Rincian dari keseluruhan Persentase yang di dapatkan untuk tiap-tiap keterampilan adalah sebagai berikut:

### 1.1.1 *Critical Thinking*

Indikator *critical thinking* dalam penelitian ini ada 4, yaitu berpikir efektif, gunakan pemikiran sistem, membuat pertimbangan dan keputusan, dan menyelesaikan masalah. Persentase untuk indikator bernalar secara efektif sebesar 76% berada pada kategori baik dan di atas rata-rata. Indikator gunakan pemikiran sistem mempunyai Persentase sebesar 58% berada pada kategori cukup baik dan berada di bawah rata-rata. Indikator membuat pertimbangan dan keputusan mempunyai Persentase sebesar 79% berkategori baik dan berada di atas rata-rata. Persentase untuk indikator menyelesaikan masalah adalah sebesar 62% sehingga berkategori kurang baik dan berada di bawah rata-rata. Grafik Persentase untuk keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) adalah sebagai berikut:

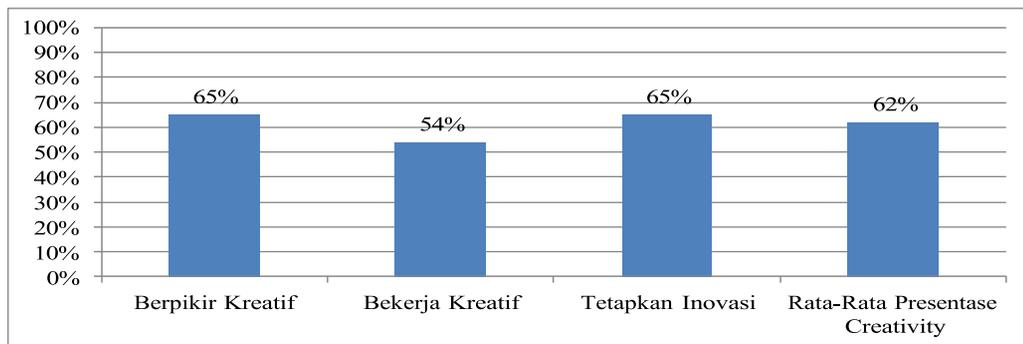


**Gambar 2.** Grafik Persentase Setiap Indikator *Critical Thinking*

Gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat 2 indikator yang berada di atas rata-rata Persentase *critical thinking*, yaitu indikator berpikir efektif dan indikator membuat pertimbangan dan keputusan, dan terdapat 2 indikator yang berada di bawah rata-rata persentase *critical thinking*, yaitu indikator gunakan pemikiran sistem dan indikator menyelesaikan masalah.

### 1.1.2 *Creativity*

Indikator dalam *creativity* ada 3, yaitu berpikir kreatif, lalu bekerja kreatif, dan yang terakhir tetapkan inovasi. Persentase untuk indikator berpikir kreatif sebesar 65% berada pada kategori cukup baik dan di atas rata-rata. Indikator bekerja kreatif mempunyai Persentase sebesar 54% berada pada kategori cukup baik dan berada di bawah rata-rata. Indikator tetapkan inovasi mempunyai Persentase sebesar 65% berkategori cukup baik dan berada di atas rata-rata. Grafik Persentase untuk keterampilan kreatif (*creativity*) adalah sebagai berikut:

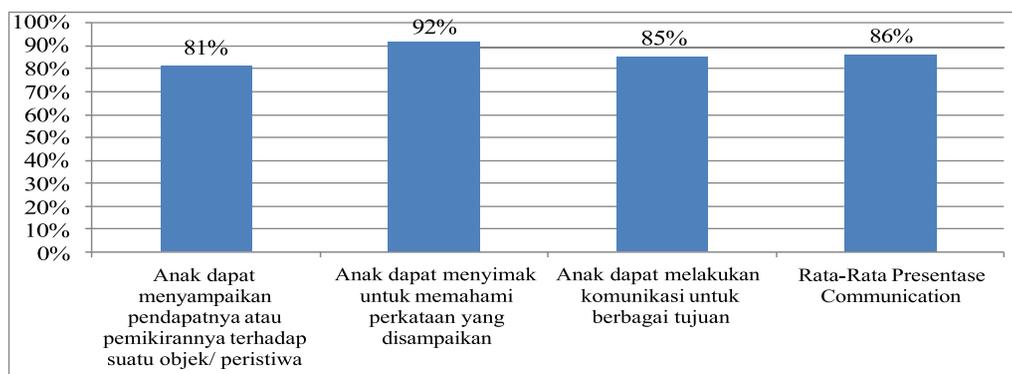


**Gambar 3.** Grafik Persentase Setiap Indikator *Creativity*

Gambar 3 menunjukkan bahwa 2 indikator yang berada di atas rata-rata Persentase *creativity*, yaitu indikator berpikir kreatif dan indikator bekerja kreatif, dan terdapat 1 indikator yang berada di bawah rata-rata Persentase *creativity*, yaitu indikator tetapkan inovasi.

### 1.1.3 *Communication*

*Communication* mempunyai indikator yaitu berkomunikasi dengan jelas dan sub indikator nya adalah anak dapat menyampaikan pendapatnya atau pemikirannya terhadap suatu objek/ peristiwa, anak dapat menyimak untuk memahami perkataan yang disampaikan, dan anak dapat melakukan komunikasi untuk berbagai tujuan. Persentase sub indikator anak dapat menyampaikan pendapatnya atau pemikirannya terhadap suatu objek/ peristiwa sebesar 81% dan berada di bawah rata-rata. Sub indikator anak dapat menyimak untuk memahami perkataan yang disampaikan sebesar 92% berada pada kategori sangat baik dan di atas rata-rata. Sub indikator anak dapat melakukan komunikasi untuk berbagai tujuan memiliki Persentase sebesar 85% berada pada kategori sangat baik dan berada di atas rata-rata. Grafik Persentase *communication* dapat dilihat sebagai berikut:

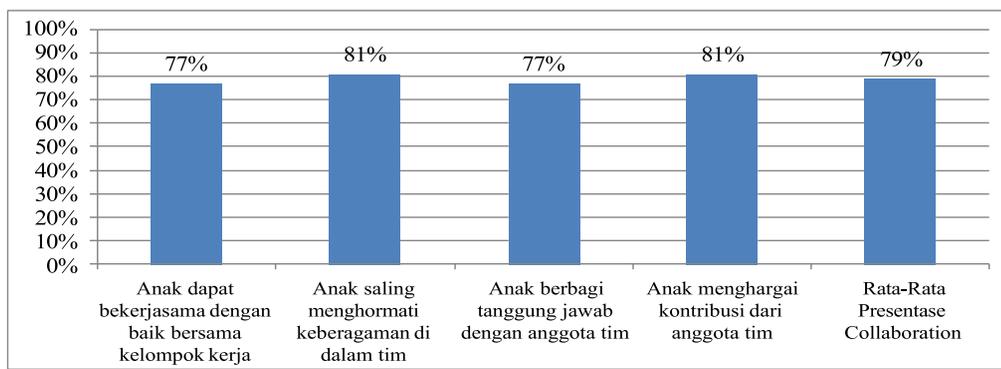


**Gambar 4.** Grafik Persentase Setiap Sub Indikator *Communication*

Gambar 4 menunjukkan bahwa terdapat 1 sub indikator yang berada di atas rata-rata Persentase *communication*, yaitu sub indikator anak dapat menyimak untuk memahami perkataan yang disampaikan, dan terdapat 2 sub indikator yang berada di bawah rata-rata Persentase *communication*, yaitu sub indikator anak dapat menyampaikan pendapatnya atau pemikirannya terhadap suatu objek/peristiwa dan sub indikator anak dapat melakukan komunikasi untuk berbagai tujuan.

### 1.1.4 Collaboration

*Collaboration* memiliki 1 indikator yaitu berkolaborasi dengan baik, sub indikatornya adalah anak dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompok kerja, anak saling menghormati keberagaman di dalam tim, anak berbagi tanggung jawab dengan anggota tim, dan anak menghargai kontribusi dari anggota tim. Persentase sub indikator anak dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompok kerja (16) sebesar 77% berkategori baik dan berada di bawah rata-rata. Sub indikator anak saling menghormati keberagaman di dalam tim (17) mendapatkan Persentase 81% berkategori baik dan berada di atas rata-rata. Sub indikator anak berbagi tanggung jawab dengan anggota tim (18) mendapatkan Persentase sebesar 77% memiliki kategori baik dan berada di bawah rata-rata. Sub indikator anak menghargai kontribusi dari anggota tim (19) memiliki Persentase sebesar 81% berkategori baik dan berada di atas rata-rata. Grafik Persentase *collaboration* dapat dilihat sebagai berikut:



**Gambar 5** Grafik Persentase Setiap Sub Indikator *Collaboration*

Gambar 5 menunjukkan bahwa terdapat 2 sub indikator yang berada di atas rata-rata Persentase *collaboration*, yaitu sub indikator anak saling menghormati keberagaman di dalam tim dan sub indikator anak berbagi tanggung jawab dengan anggota tim, dan terdapat 2 sub indikator yang berada di bawah rata-rata Persentase *collaboration*, yaitu anak dapat bekerja sama dengan baik bersama kelompok kerja dan sub indikator anak berbagi tanggung jawab dengan anggota tim.

### DISKUSI

Sesuai hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa rata-rata keterampilan abad 21 (4C) anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara sebesar 73% dengan kategori baik. Sesuai hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa rata-rata keterampilan abad 21 (4C) anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara sebesar 73% dengan kategori baik. Hal ini terlihat dari usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan abad 21 (4C) seperti, memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya sehingga anak menunjukkan rasa ingin tahunya yang dapat mengasah *critical thinking* nya. Membiarkan anak untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan merupakan salah satu cara yang dapat mengasah *critical thinking* anak (Putri, 2019. h. 48).

Hal ini dapat dibuktikan dengan perilaku yang dilakukan anak di sekolah pada keterampilan bernalar secara efektif, yaitu selalu melontarkan pertanyaan-pertanyaan

tentang apa, mengapa, dan bagaimana terkait suatu objek atau peristiwa. Contohnya ketika pembelajaran mulai anak selalu bertanya “kita belajar apa hari ini bu?”, “mengapa hujan turun bu?”, “bagaimana cara mengerjakannya bu?”. Anak juga melakukan pengamatan secara rinci dengan berbagai indra, keterampilan ini sering terlihat ketika anak bermain diluar ruangan, anak terlihat memperhatikan tumbuhan yang ada di sekitar sekolah, contohnya tanaman sereh anak memperhatikan dengan indra penglihatannya bentuk dan daun sereh, lalu anak mencium aromanya dengan indra penciuman dan memegang daunnya untuk merasakan tekstur daun sereh dengan indra peraba. Anak dapat bercerita tentang suatu interaksi antar komponen dalam suatu sistem. “Kenapa tidak boleh bermain saat hujan?”, karena jika badan terkena hujan nanti kita akan kedinginan lalu dapat jatuh sakit dan jika sakit tidak bisa masuk sekolah. Anak sering terlihat melakukan penilaian terhadap informasi yang didapatkannya, seperti informasi tidak dapat bermain sebelum tugas selesai, tidak bermain kejar kejaran karena nantinya akan jatuh disebabkan lantai yang licin dan basah sehabis hujan. Selanjutnya adalah keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah, seperti ketika sedang lomba makan kerupuk, anak menjinjitkan kakinya untuk lebih mudah dalam memakan kerupuk karena tangannya tidak boleh digunakan.

Usaha selanjutnya adalah dengan membebaskan anak dalam bermain juga upaya lain yang dilakukan guru untuk meningkatkan *creativity* anak. Kebebasan yang diberikan akan membuat anak berinovasi dalam permainannya sehingga tercipta hal baru dari imajinasi yang dilakukan anak (Handayani, 2017. h. 51). Hal ini dikuatkan dengan keadaan *creativity* anak selama di sekolah seperti, anak cukup baik dalam berpikir kreatif dalam menciptakan ide untuk menyelesaikan masalahnya, hal ini sering kali ditujukan ketika anak sedang bermain, jumlah prasarana mainan yang sedikit membuat anak menjadi kreatif dalam menciptakan mainan-mainan baru agar tidak terjadi saling rebut- rebutan mainan. Setelah menciptakan ide tersebut anak bekerja kreatif dengan mengkomunikasikan idenya kepada orang lain dengan tujuan untuk mencari teman bermain, lalu beberapa kali anak menerima umpan balik dari ide yang dihasilkannya, seperti ide itu lebih baik dilakukan dimana, menambahkan peraturan dalam idenya ataupun pengurangan peraturan, juga dalam bentuk penambahan ide baru terhadap ide yang telah ada, lalu diterapkanlah ide tersebut untuk memecahkan masalah yang ada atau sedang dihadapi. Contoh ide tersebut adalah, anak menciptakan permainan balap dengan menggunakan keranjang yang ada dikelas, lalu anak memberitahu temannya untuk ikut bermain, karena jumlah keranjang lebih sedikit dari anak yang ingin bermain, disetujuiilah penggunaan barang lain selain keranjang yaitu tas, lalu anak mulai bermain balapan.

Usaha untuk mengembangkan *communication* anak, seperti anak selalu ditanya mengenai kegiatannya sebelum berangkat ke sekolah dan setelah pulang dari sekolah dan anak juga selalu ditanya mengenai perasaannya saat di akhir pembelajaran. Hal ini akan membawa anak untuk bercerita, menyuarakan pendapatnya dan perasaannya tentang apa yang sedang terjadi dan yang sedang dirasakan. Kemampuan anak dalam mengekspresikan perasaan dan menyatakan pendapatnya merupakan salah satu indikator yang menunjukkan keterampilan *communication* anak telah berkembang (Anggraini, 2021. h. 27). Keadaan yang ada sekolah tentang *communication* anak seperti, anak dapat menyampaikan pendapatnya atau pemikirannya terhadap suatu objek/ peristiwa seperti mengatakan bahwa sedang kesulitan dalam mengerjakan tugasnya karena menurutnya tugas tersebut susah, ketika dia melihat temannya bermain ayunan terlalu kencang anak berpendapat bahwa itu tidak boleh dilakukan karena nanti

akan jatuh, lalu anak juga dapat menyimak untuk memahami perkataan yang disampaikan, terlihat dari kemampuan anak dalam mengikuti instruksi yang diberikan oleh para guru, dan terakhir anak dapat melakukan komunikasi untuk berbagai tujuan, seperti mengacungkan tangan untuk permisi ke kamar mandi, mengacungkan tangan permisi untuk meraut pensil diluar kelas, mengacungkan tangan sebagai tanda anak telah selesai mengerjakan tugasnya.

Penerapan untuk selalu tertib dan disiplin baik dalam pembelajaran dan juga bermain, serta mengingatkan untuk selalu menghargai teman, tidak melakukan *bully* adalah kegiatan yang selalu dilakukan oleh guru untuk mengasah *collaboration* anak. Kegiatan tersebut berdampak pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain, seperti yang terlihat di sekolah anak dapat bekerjasama dengan temannya, berbagi dengan temannya, dan mengapresiasi temannya. Hal ini sejalan dengan indikator-indikator dalam *collaboration* yaitu dapat bekerja sama dengan teman, membantu teman, berbagi tanggung jawab, dan mengapresiasi teman (Putri, 2019. h. 51). Keterangan tentang *collaboration* anak yang ditemui di sekolah, seperti anak bekerja sama dengan kelompok kerja dengan saling membantu dalam memainkan mainan seperti membantu mengayunkan ayunan, bekerja sama dalam merakit lego, lalu membantu teman yang kesusahan contohnya membantu dalam meraut pensil. Anak juga baik dalam saling menghormati dalam keberagaman tim dengan tidak membedakan kontribusi dari anak perempuan dan anak laki-laki, bermain dengan siapa pun tanda membeda-bedakan, berbicara sopan pada guru dan temannya dan mendengarkan pendapat dari teman- temannya. Sikap ini sering kali ditunjukkan anak pada saat bermain. Anak juga berbagi tanggung jawab dengan anggota tim dan menghargai kontribusi dari anggota tim, seperti mau bergiliran dalam menggunakan mainan, mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya, bertepuk tangan kepada teman yang mendapat keberhasilan seperti berhasil melaksanakan tantangan yang diberikan guru ataupun ketika berhasil menciptakan sesuatu dan meminta maaf jika melakukan kesalahan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa keterampilan abad 21 (4C) yang dimiliki anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Asmaul Husna, Kecamatan Kualuh Hulu, Kabupaten Labuhan Batu Utara sudah **baik** dengan rata-rata Persentase yaitu 73%. Dari 4 keterampilan abad 21 (4C) *critical thinking* dan *creativity* berada di bawah rata-rata meskipun *critical thinking* berada pada kategori baik dan *creativity* berada di kategori cukup baik, sedangkan *communication* dan *collaboration* berada di atas rata-rata dengan *communication* diketahui berkategori sangat baik dan *collaboration* berkategori baik, oleh karena itu guru diharapkan saat pembelajaran lebih difasilitasi untuk mengembangkan keterampilan *critical thinking* dan *creativity* nya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian* (Pertama). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Anggraini, E. S. (2021). Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Bunga Rampai Usia Emas*, 7(01).

- Handayani, P. H. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga.  
*Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 15(02).
- Handayani, P. H., Marbun, S., & Novitri, D. M. (2023). 21st Century Learning:4C Skills in Case Method and Tea, Based Project Learning. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 13(02).
- Malik, A. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan (Pertama)*. CV. Budi Utama.
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.  
*Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52–68.  
<https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.52-68>
- Putri, S. U. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini* (T. C. Bayuni (ed.); Kedua). UPI Sumedang Press.
- Sugiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukiati. (2016). *Metodologi Penelitian Sebuah Pengantar* (J. Iskandar (ed.); Pertama).  
CV. Manhaji.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). Bernie Trilling, Charles Fadel-21st Century Skills\_ Learning for Life in Our Times -Jossey-Bass (2009). In *Jossey-Bass* (Vol. 2, Issue 1). Jossey-Bass.