


STRATEGI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ABAD 21 ANAK USIA 4-5 TAHUN: ANALISIS BIBLIOMETRIK TAHUN (2016-2023)

Annisa Nur Fa'izah^{1*}, Amelia Nugraha², Fadila Nurunnisa³, Nida Tsabita Nasywa Zachari⁴, Salwa Tsabitha Saputra⁵, RR. Deni Widjayatri⁶

¹²³⁴⁵⁶Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Article Info	Abstract
<p>Article History: Received: Oktober 2023 Revised: Oktober 2023 Accepted: November 2023 Published: November 2023</p> <p>Key Word: 21st Century Skills, Development Strategies, Early Childhood</p>	<p>The process of playing and learning will be interesting and enjoyable for children if educators have 21st century skills. The main skills according to identification are critical, collaboration, dexterity, initiative, effective communication, access and analysis of information, and curiosity. The purpose of writing this article is to find out various strategies that can be used to develop 21st century skills for children aged 4-5 years. A qualitative research approach was used, a literature review study method with bibliometric analysis using Publish or Perish and VoSviewer software. get 4 clusters consisting of the industrial revolution era, skills, learning strategies and project based learning. The data collected was based on Google Scholar from 2016 to 2023. Important parts of 21st century learning strategies are group work, discussions, presentations, HOTS-based learning, STEAM, and blended learning.</p> <p>Copyright © 2023, Annisa Nur Fa'izah dkk This is an open access article under the CC-BY-SA license</p> 

Abstrak

Proses bermain dan belajar akan menarik serta menyenangkan bagi anak jika pendidik memiliki keterampilan abad 21. Keterampilan utama menurut identifikasi yaitu kritis, kolaborasi, ketangkasan, inisiatif, komunikasi efektif akses dan analisis informasi, serta keingintahuan. Tujuan penulisan artikel ini ialah untuk mengetahui beragam strategi yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 untuk anak usia 4-5 tahun. Digunakan pendekatan penelitian kualitatif metode studi literatur review dengan analisis bibliometri melalui perangkat lunak Publish or Perish dan VoSviewer. dapatkan 4 cluster terdiri dari era revolusi industri, keterampilan, strategi pembelajaran dan *project based learning*. Data yang dikumpulkan berbasis Google Scholar dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2023. Bagian penting dari strategi pembelajaran abad 21 yaitu kerja kelompok, diskusi, penyajian atau presentasi, pembelajaran berbasis HOTS, STEAM, dan blended learning.

Kata Kunci : Keterampilan Abad 21, Strategi Pengembangan, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Muncul berbagai tantangan tidak terduga yang ditimbulkan dari adanya era modern 5.0 pada dunia pendidikan. Untuk mengatasi perubahan dari era 4.0 ke era modern 5.0 tersebut, sumber daya manusia dengan keterampilan abad 21 sangat dibutuhkan. Guna menghasilkan generasi yang kompetitif di abad 21, sekolah yang dipandang sebagai penyalur bagi pendidikan harus berperan aktif dalam mengoptimalkan mutu pendidikan. Tidak hanya bertumpu pada pengetahuan, pembelajaran yang dilaksanakan di abad 21 juga mengharuskan setiap anak memiliki keterampilan. Berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi dan komunikasi

*Corresponding author:

Email Address: annisanurfaizah@upi.edu

Copyright ©2023 Annisa Nur Fa'izah

DOI <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v4i1.7976>

ialah keterampilan abad 21 yang harus dimiliki anak melalui pendekatan santifik (Fikri et al., 2021).

Proses bermain dan belajar akan menarik dan menyenangkan bagi anak di dalam maupun di luar kelas, jika pendidik yang memiliki keterampilan abad 21. Informasi yang tersebar secara luas serta pesatnya perkembangan teknologi menjadikan anak bebas memilih untuk belajar sesuai dengan minat, bakat, serta kebutuhannya masing-masing (Yusri, 2021). Sejalan dengan pesatnya perkembangan, kebutuhan anak di masa mendatang mengharuskannya memiliki keterampilan 4C di abad 21 yaitu, *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).

Pemanfaatan teknologi serta komunikasi secara berkelanjutan di abad 21 merupakan salah satu tanda dari kemajuan zaman, termasuk pada dunia pendidikan. Pendidikan yang terus berkembang, berdampak pada pembelajaran tidak terkecuali pembelajaran untuk anak usia dini. Demi mencapai tujuan pendidikan, diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu anak usia dini memenuhi kebutuhan dan tantangan. Mempersiapkan anak menjadi generasi unggul, tangguh, serta siap untuk menghadapi masa yang akan datang.

Metode

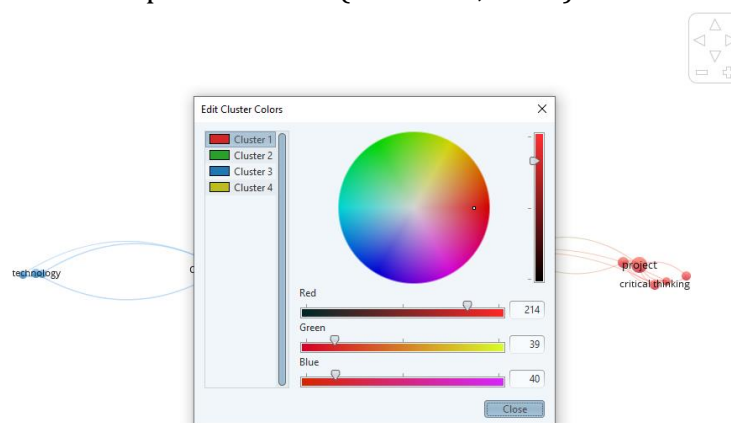
Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui beragam strategi yang bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad 21. Hasil literatur yang relevan, data yang dikumpulkan berbasis dari Google Scholar tahun 2016 sampai dengan tahun 2023. Kata kunci yang digunakan adalah keterampilan abad 21, strategi pengembangan, dan anak usia dini. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif metode studi literatur review dengan analisis bibliometri. Adapun perangkat lunak yang digunakan Publis or Perish dengan kata kunci strategi keterampilan abad 21 anak usia dini yang menampilkan 200 judul. Dipetakan melalui VoSViewer yang menghasilkan 4 cluster terdiri dari era revolusi industri, keterampilan, strategi pengembangan, dan *Project Based Learning*. Studi literatur menggunakan 20 artikel nasional dan 2 *e-book*.

Hasil dan Pembahasan



Gambar 1. Hasil Analisis *Network Visualization* strategi keterampilan abad 21 anak usia dini

Gambar di atas adalah hasil temuan dari VoSViewer terkait analisis yang dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dipahami bahwa dalam cluster 1 ditandai warna merah, hijau berarti cluster 2. Selanjutnya adalah warna biru dengan keterangan cluster 3, dan warna kuning untuk cluster 4. Pada cluster 1 titik paling besar ialah project yang mengacu pada *project based learning*. Pengetahuan baru diperoleh, digabungkan dan bersumber pada masalah yang dialami dalam kehidupan adalah *project based learning* (Setiawan et al., 2021). *Project based learning* dapat mendorong anak untuk menghasilkan karya dengan mengembangkan keterampilan abad 21 (Maulidah, 2021).



Gambar 2. Hasil Cluster yang didapat strategi keterampilan abad 21 anak usia dini

1. *Critical Thinking (Berpikir Kritis)*

Memberikan keputusan masuk akal dengan bukti yang relevan yang dipikirkan secara matang oleh seseorang disebut sebagai berpikir kritis (Mulyani, 2022). Untuk membuktikan penalaran logis dilakukan mengikuti data yang tersedia dengan sikap cermat. Tidak terbatasnya sumber belajar di lingkungan akan sepenuhnya mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis anak (Rahmasari et al., 2021). Pendapat Hidayati (2019) juga berkaitan dengan hal tersebut, yaitu munculnya rasa ingin tahu anak ketika benda-benda disekitarnya diperhatikan akan secara alami memunculkan keterampilannya. Perlu menerapkan kebiasaan berpikir kritis pada anak dengan baik. Sebagai contoh, dengan mendorong anak untuk mengutarakan apa yang dipikirkannya serta membantu menemukan informasi atau jawaban atas pemikirannya sendiri. Dampak positif yang diberikan seperti berkembangnya keterampilan berpikir kritis mengikuti kognitif anak akan muncul ketika terus dilatih.

2. *Creative Thinking (Berpikir Kreatif)*

Kemampuan menciptakan sebuah ide atau konsep yang sebelumnya atau saat ini belum pernah ada merupakan pengertian dari berpikir kreatif (Purnama & Hayati, 2023). Melakukan aktivitas bermain di lingkungan sekitar anak dibarengi

penggunaan alat permainan edukatif serta sumber belajar yang berbeda-beda. Bertujuan untuk menstimulus keterampilan berpikir kreatif anak merupakan salah satu strategi yang tepat. Keterampilan berpikir kreatif menitik beratkan pada keterampilan menciptakan inovasi untuk menyelesaikan masalah yang terjadi (Sutama et al., 2021). Meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia dini juga bisa menggunakan strategi a.) meminta anak untuk menghasilkan suatu karya; b.) berimajinasi; c.) bereksplorasi; d.) bereksperimen bersama; e.) melalui pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*); serta f.) melalui seni musik. Pembelajaran STEAM mengharuskan anak menggunakan imajinasinya guna menghasilkan karya untuk mengoptimalkan perkembangan keterampilan berpikir kreatif anak (Wulandari et al., 2020).

3. *Collaboration (Kolaborasi)*

Anak usia dini akan saling menghargai dalam kelompok ketika berpartisipasi melibatkan interaksi sosial. Hal tersebut menghasilkan pengetahuan dan tujuan dari kelompok tersebut merupakan pengertian dari kolaborasi (Putri et al., 2021). Dengan teman sebayanya anak perlu belajar bagaimana bekerja sama. Sebagai contoh, anak harus menyelesaikan suatu tugas dengan dibebankan sebagian dan bagian yang lain dibebankan kepada anak lainnya. Anak pada umumnya cenderung memiliki ego yang tinggi. Perkembangan sosial-emosional akan berkembang ketika keterampilan kolaborasi dikenalkan dan dibiasakan pada anak. Pada perkembangan keterampilan kolaborasi, hal-hal seperti a.) Bekerja sama secara berkelompok untuk memecahkan suatu masalah; b.) memberi bantuan kepada temannya ketika menghadapi sesuatu yang tidak biasa; c.) memberikan perhatian pada teman yang sedang menyampaikan sesuatu dengan cara mendengarkan; d.) menyampaikan apa yang dipikirkan secara sopan; e.) mengemukakan penyanggahan secara baik terhadap pendapat orang lain; f.) membagi tanggung jawab dengan seimbang; g.) menghargai hasil kerja keras orang lain akan terlihat dalam diri anak.

4. *Communication (Komunikasi)*

Konsep, wawasan, pengetahuan, serta informasi secara verbal maupun non-verbal yang disampaikan dari satu ke yang lainnya adalah maksud dari komunikasi (Anggraeni, 2022). Guna memperoleh pemahaman bersama, keterampilan komunikasi melalui proses mendengarkan, mengumpulkan informasi yang didapat, dan mengutarakan pendapat di dalam suatu kelompok atau umum. Keterampilan komunikasi bisa dilatih melalui rancangan pembelajaran di kelas dengan menstimulus anak guna mengungkapkan ide dan usulan yang menyangkut pelajaran. Terlepas dari kesan sepele, tidak semua orang bisa berkomunikasi dengan baik terutama ketika harus berbicara di tempat terbuka. Oleh karenanya, mendorong anak secara verbal dan non-verbal bicara maupun menyampaikan ide harus dibiasakan. Pentingnya diskusi kelompok maupun presentasi di depan kelas harus diperhatikan oleh pendidik.

Cluster 2 memiliki titik terbesarnya era revolusi industri. Era revolusi industri di PAUD memiliki motivasi, konsep, dan faktor kesenangan ketika gawai bisa digunakan dalam pembelajaran (Hijriyani & Astuti, 2020). Pada zaman sebelumnya yang tidak melek terhadap teknologi, perubahan yang signifikan dialami oleh manusia di era revolusi industri saat ini. Tentunya tantangan yang lebih kompleks membuat masyarakat harus menghadapinya. Disebabkan oleh hal tersebut, pendidik harus menyesuaikan persiapannya dengan perubahan dan kemajuan zaman untuk keterampilan yang diperlukan anak di masa mendatang. Menentukan tahap pelaksanaan serta evaluasi keterampilan anak diperlukan strategi yang berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran (Primayana, 2019). Strategi sendiri berarti tercapainya tujuan tertentu melalui tindakan yang terencana (Fadli, 2021).

Pada cluster 3 dengan warna hijau menyambungkan era revolusi industri yang membutuhkan strategi pembelajaran. Menyeimbangkan semua jenis gaya belajar anak dapat mencapai penguasaan suatu keterampilan melalui berbagai strategi (Baroya, 2018). Dengan cara ini, setiap anak mendapat manfaat dari kesempatan belajar yang setara. Pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, memungkinkan anak untuk mengikuti perkembangan teknologi dan memperoleh berbagai sumber dan fasilitas belajar. Urgensi peningkatan perangkat lunak merupakan persoalan yang perlu ditangani menilai perlunya teknologi dalam pendidikan guna merancang pembelajaran abad 21 (Nurazka et al., 2022). Sumber pembelajaran yang semakin beragam memungkinkan anak untuk mengeksplorasi materi pendidikan dengan pendekatan yang beragam tergantung gaya dan minat belajarnya.

Cluster 4 yang menyambungkan keterampilan anak yang bisa dikembangkan melalui strategi *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah. PjBL atau PBL menghubungkan anak dengan permasalahan yang ditemui dalam kesehariannya. Bertujuan mendapat cara menyelesaikan masalahnya, PBL dimulai pada masalah yang teridentifikasi. Penyelesaian masalah dalam PBL ditunjukkan melalui apa yang telah dialami anak, diciptakan dalam bentuk karya kreatifnya sendiri. Dalam proyek pembelajaran/pembelajaran berbasis masalah juga terdapat fokus pada inkuiri/inkuiri yang dipimpin anak. Konektivitas antar program (hubungan interdisipliner) atau kurikulum yang terpadu memungkinkan anak membuat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan keterampilan, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan mungkin dilakukan. Pembelajaran ini didukung dengan lingkungan belajar kolaboratif, yang dapat memaksimalkan potensi anak. Didukung dengan visualisasi tingkat tinggi dan penggunaan alat peraga dapat meningkatkan pemahaman anak.

Dari analisis bibliometri yang dilakukan, hasil menunjukkan beberapa strategi dapat mengembangkan keterampilan abad 21 anak usia 4-5 tahun. Strategi-strategi

tersebut ialah pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok, diskusi, penyajian atau presentasi. Selain itu juga dapat menggunakan pembelajaran berbasis HOTS, STEAM, dan *blended learning*.

Kesimpulan

Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration pada tahap awal perkembangan anak sangat penting. Keterampilan ini membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan intelektual, sosial, dan emosional mereka. Anak bisa menerapkan berpikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam lingkungan pembelajaran. Hal tersebut dapat memperoleh keterampilan yang akan membantu anak menemui kesulitan masa depan dengan lebih siap dan percaya diri. Keterampilan abad 21 bisa dikembangkan pada anak melalui strategi pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok, diskusi, penyajian atau presentasi. Selain itu, bisa juga menggunakan pembelajaran berbasis HOTS, STEAM, dan *blended learning*.

Daftar Pustaka

- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Anggraeni, I. (2022). Analisis Kebijakan Kurikulum Prototipe dalam Mitigasi Learning Loss untuk Menyiapkan 21st Century Skill Melalui Pengembangan Karakter di Lembaga PAUD. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 3(2), 167-177. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/hadlonah/article/view/783>
- Annisa, M. A. P. C. W., & Febriastuti, R. (2021). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbahan Loose Parts Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Anak Usia Dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 118-130. <https://oldjournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/4484>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>

- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101-115. <https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/download/28/19>
- Fadli, H. (2021). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Mahasantri*, 1(2), 213-238. <https://ejournal.iainh.ac.id/index.php/mahasantri/article/view/72>
- Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). Literasi Digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*, 11(2), 119-138. <http://ejournal.unisda.ac.id/index.php/MADANI/article/view/3267>
- Fikri, A. A., Nurona, A., Saadah, L., Nailufa, L. E., & Ismah, V. (2021). Keterampilan Guru Dalam Membimbing Diskusi Pada Pembelajaran Abad 21. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1-7.
- Hidayati, N. (2019). Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Keterampilan Proses Sains Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembungtahun Ajaran 2018/2019. <http://repository.uinsu.ac.id/6887/>
- Hijriyani, Y. S., & Astuti, R. (2020). Penggunaan gadget oleh anak usia dini pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 16-28. <https://www.academia.edu/download/70113966/pdf.pdf>
- Lestaringrum, A., Ningrum, P. P., & Wahyuningrum, A. K. (2022). Penggunaan Media Berbasis Budaya Pacerin (Papan Cerdas Interaktif) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Journal of Modern Early Childhood Education*, 2(01), 34-40. <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/view/451>
- 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>
- Mesra, R. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21.

- Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 100-105. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i1.226>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.262>
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., & Kusairi, S. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1587-1593. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11799>
- Nurazka, R. A., Fitriasari, N. S., & Widjayatri, R. D. (2022). Pengembangan Aplikasi Giat Bergerak sebagai Desain Pembelajaran Abad 21 bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 242-252. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.356>
- Nurulida, D. ., Simanjuntak, M. ., Julita , O., Badrudin, A. ., Kasmad, M. ., & Iskandar, S. . (2022). Pelatihan Keterampilan Abad 21 Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Untuk Siswa Kelas 3 SDN 3 Nagrikaler Purwakarta. *Al-Khidmah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 16-21. <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/khidmah/article/view/6125>
- Prameswari, T. W., & Lestaringrum, A. (2020). STEAM based learning strategies by playing loose parts for the achievement of 4c skills in children 4-5 years. *Jurnal Efektor*, 7(1), 24-34. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/3019>
- Primayana, K. H. (2020, March). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* (Vol. 1, No. 3, pp. 321-328). <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/428>
- Purnama, S., Hayati, M., & Indonesia, K. A. R. (2023). PENDEKATAN PEMBELAJARAN DI PAUD.

- Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi keterampilan hots dalam paud melalui pembelajaran steam. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 3, No. 1, pp. 506-516). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/614/533>
- Rahmasari, T., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 9(1), 41-48. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/48175>
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1597>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Sutama, I. W., Astuti, W., & Anisa, N. (2021). E-Modul Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Sumber Belajar Digital. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 449-456. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.41385>
- Usup, U., & Watini, S. (2023). Peran TV Sekolah Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 892-3896. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2108>
- Wulandari, N. T., Mulyana, E. H., & Lidinillah, D. A. M. (2020). Analisis Unsur Art Pada Pembelajaran Steam Untuk Anak Usia Dini. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 1(3), 135-141. <https://doi.org/10.32832/jpg.v1i3.3284>
- Yusri, N. (2021). Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Abad 21. *Jurnal Adzkiya*, 5(1). <https://jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/adz/article/view/18>
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).