

# POTENSI KEBUDAYAAN LOKAL BALI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD 21 PADA SISWA SEKOLAH DASAR

**Dewa Made Dwicky Putra Nugraha**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dwijendra,  
madedwicky@undwi.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis dan mendeskripsikan keterampilan abad 21, dan 2) menganalisis dan mendeskripsikan potensi aktivitas berbasis budaya lokal untuk anak usia sekolah dasar. Rancangan penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah beberapa tokoh budayawan Bali. Pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan pustaka, pedoman wawancara, dan pencatatan dokumen. Data yang diperoleh, dianalisis, dan disajikan secara deskriptif kualitatif. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa, keterampilan abad 21 pada siswa sekolah dasar adalah 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving*, dan *creativity and innovation*). Potensi aktivitas berbasis budaya lokal yang dapat mendukung pengembangan keterampilan *communication* adalah pengucapan salam, mesatua, dan gending Bali; pengembangan keterampilan *collaboration* didukung oleh aktivitas permainan tradisional Bali seperti *meoak-goakan* dan lainnya; pengembangan keterampilan *critical thinking and problem solving* didukung oleh aktivitas mesatua bali; dan pengembangan keterampilan *creativity and innovation* didukung oleh aktivitas prakarya sarana persembahyangan tradisional Bali meliputi canang, gebogan dan klakat.

**Kata kunci:** kebudayaan lokal, keterampilan abad 21.

## Abstract

This study aimed to 1) analyze and describe 21<sup>st</sup> century skills, and 2) analyze and describe the potential of local culture-based activities for elementary school children. The design of this study was a descriptive study with a qualitative approach. The subjects of this study were several prominent figures of Balinese culture. Data collections were done through literature review, interview guidelines, and document recording. The data obtained were analyzed and presented by descriptive qualitative. The findings in this study indicated that, 21<sup>st</sup> century skills in elementary school students were 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving, and creativity and innovation*). The potential local culture-based activities supporting the development of communication skills were greeting, mesatua and gending bali; the development of collaboration skills supported by traditional Balinese games activities such as meoak-goakan and other; the development of critical thinking and problem solving skills supported by the activity of mesatua bali; and the development of creativity and innovation skills supported by the activities of creating Balinese traditional worship craft tools such as canang, gebogan and klakat.

**Keywords:** local culture, 21<sup>st</sup> century skills.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan produk dari abad 21. Globalisasi pun akhirnya menjembatani perubahan paradigma dan gaya hidup masyarakat yang sangat cepat pada era ini. Negara-negara bekerja sangat cepat dalam menelurkan berbagai inovasi bagi kehidupan manusia. Umumnya negara-negara tersebut pun pada akhirnya dapat “menguasai” peradaban manusia di eranya. Situasi tersebut membuat masyarakat dunia secara tidak langsung berlomba-lomba ingin memenangkan persaingan global. Industri

menjadi medan tempur yang sangat sengit. Sebut saja antara US dan China. Semua mata dunia sedang terpusat pada perang dingin antara keduanya dalam bidang industri. Fluktuasi kekuatan ekspor-impor keduanya kian menambah panasnya situasi persaingan. Segala macam produk mulai dari alat komunikasi, perangkat komputer, kendaraan, peralatan medis, dan lain sebagainya menjadi amunisi perang masing-masing negara.

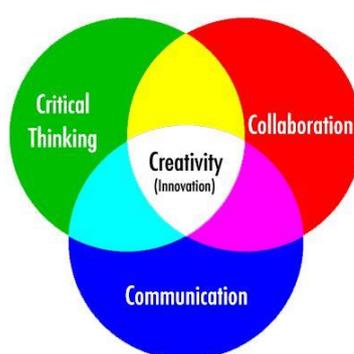
Statista pada tahun 2018 merilis data bahwa, Tiongkok dan Amerika Serikat adalah dua negara yang merajai ekspor dunia (katadata.co.id, 2018). Tiongkok menjadi negara eksportir terbesar di dunia dengan nilai ekspor mencapai \$ 2.263 triliun. Yang menarik adalah China. Negara benua Asia ini mampu merajai pasar dunia dalam waktu yang terbilang sangat cepat. Umumnya barang-barang yang diekspor dari Tiongkok berupa mesin pabrik, alat transportasi, alat komunikasi, hingga merchandise. Tidak hanya itu, kedua negara tersebut pun mampu menguasai ranah industri digital. Menurut Laporan Ekonomi Digital 2019 versi Perserikatan Bangsa-Bangsa (dalam sindonews.com, 2019), AS dan China menguasai 75% paten teknologi, 50% investasi global di bidang internet of things, 75% pasar cloud computing, dan 90% nilai kapitalisasi pasar di 70 perusahaan digital terbesar di dunia.

Pemparan di atas adalah realita yang sedang kita hadapi saat ini. Dunia secara tidak langsung dipaksa mengakui bahwa, abad 21 yang ditandai dengan revolusi industri 4.0 sedang berada dibawah kendali kedua negara tersebut. Faktor fundamental yang membuat negara-negara tersebut mampu bersaing di abad 21 ini adalah kematangan sumber daya manusianya. Sumber daya manusia disiapkan dengan begitu baik dalam era digital ini. Efisiensi dan relevansi pendidikan menjadi kunci keberhasilan negara-negara maju tersebut dalam rangka menyiapkan warga negara yang berdaya saing global.

Pendidikan kemudian menjadi pusat perhatian, sebab dinilai sebagai amunisi vital dalam menyiapkan generasi bangsa untuk bersaing di abad 21. Reorientasi proses pembelajaran perlu segera dilakukan dan diimplementasikan secara masif di Indonesia. Salah satu hal yang harus mendapat perhatian lebih adalah keterampilan peserta didik. Sebab keterampilan merupakan aplikasi dari pengetahuan dan wujud kristalisasi dari sikap perilaku. Terdapat berbagai macam keterampilan yang dapat dikembangkan. Dalam upaya pendidikan khususnya di sekolah dasar, pemusatan pengembangan keterampilan harus menyasar lebih kepada *softskill*. *Softskill* didefinisikan sebagai keterampilan, kemampuan, dan sifat-sifat yang berhubungan dengan kepribadian, sikap perilaku daripada pengetahuan formal atau teknis, (Mahasneh & Thabet, 2015). *Softskill* merupakan fondasi utama dalam pengembangan keterampilan teknis (*hardskill*). Keterampilan yang berlandaskan *softskill* lalu bermuara pada keterampilan teknis akan membuat individu di negara manapun termasuk di Indonesia, mampu berbicara banyak di persaingan global. Keterampilan yang demikianlah yang dapat dinyatakan sebagai keterampilan abad 21.

Pembelajaran abad 21 dalam pendidikan formal telah digaungkan pemerintah beberapa tahun belakangan. Melalui kurikulum 2013, pemerintah telah berupaya meletakkan proses pengembangan kemampuan kepada diri peserta didik. Peserta didik sebagai subjek yang belajar merupakan konsep utama dari kurikulum 2013 ini. Generasi bangsa Indonesia diharapkan mampu tumbuh menjadi individu yang mandiri serta mampu bersaing di dunia global. Untuk memenuhi persaingan global di abad 21, peserta didik harus mampu diarahkan pada pengembangan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 terbentuk dari suatu

pemahaman yang solid terhadap *content knowledge* yang kemudian ditopang oleh berbagai keterampilan, keahlian dan literasi yang dibutuhkan oleh seorang individu untuk mendukung kesuksesannya baik secara personal maupun professional (Partnership for 21st Century Skills, 2007). Dijelaskan pula bahwa, keterampilan abad 21 ini muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat akan teknologi, dimana terdapat berlimpah informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola pola komunikasi dan kolaborasi yang baru. Kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan yang penting untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi. Keterampilan abad 21 dikenal dengan sebutan 4C yakni *Critical Thinking*, *Communication*, *Collaboration*, dan *Creativity*. Dimensi 4C dapat digambarkan sebagai berikut.



**Bagan 1. Dimensi 4C**

<https://www.pinterest.com/pin/538461699172054611>

Anies Baswedan (dalam Republika, 2016) memaparkan bahwa; 1) *critical thinking* (berpikir kritis) merupakan kemampuan yang juga dapat digunakan untuk menangkal dan memfilter paham radikal yang dianggap tidak masuk akal. Kemampuan berpikir kritis berkenaan dengan kemampuan seseorang dalam menganalisis ide atau gagasan secara logis, reflektif, sistematis dan produktif untuk membantu membuat, mengevaluasi serta mengambil keputusan tentang apa yang diyakini atau akan dilakukan sehingga berhasil dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi; 2) *communication* (komunikasi) yaitu bentuk nyata keberhasilan pendidikan dengan adanya komunikasi yang baik dari para pelaku pendidikan demi peningkatan kualitas pendidikan; 3) *collaboration* (kolaborasi) yaitu mampu bekerja sama, saling bersinergi dengan berbagai pihak dan bertanggung jawab dengan diri sendiri, masyarakat dan lingkungan. Dengan demikian ia akan senantiasa berguna bagi lingkungannya, dan 4) *creativity* (kreativitas) adalah salah satu komponen penting dalam otak anak, yang seharusnya dapat terus terlatih dan dilatih di sekolah. Kreativitas adalah merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Keterampilan untuk abad 21 dalam hal ini 4C perlu mulai dikembangkan sejak dini. Usia yang cukup potensial untuk mulai mentransformasikan keterampilan-keterampilan abad 21 secara formal adalah usia sekolah dasar. Sekolah dasar perlu mengambil peran dalam mengembangkan keterampilan abad 21 melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan

kontekstual. Salah satu strategi yang dapat menjadi alternatif adalah melalui kebudayaan lokal. Kebudayaan berasal dari kata *budh* dalam bahasa sanskerta yang berarti akal, kemudian menjadi kata *budhi* (tunggal) atau *budhaya* (majemuk), sehingga kebudayaan diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia (Suparsono, 2004:30). Kebudayaan lokal merupakan kebudayaan yang lahir dan berkembang secara khusus di suatu daerah/wilayah. Budaya lokal Bali merupakan kebudayaan yang lahir dan berkembang secara khusus di daerah Bali. Kebudayaan menurut konsep Bali adalah “Phalaning Sarwa Pagunakayan” yakni keseluruhan hasil perbuatan manusia yang lahir dari sifat kebajikannya. Sarwa artinya kesemua/keseluruhan, Pagunakayan berarti hasil perbuatan yang baik (Dharmayuda, 1995). Konsep budaya lokal Bali dalam kehidupan anak sekolah dasar menurut Made Taro dalam Guna (2014:47) adalah budaya lokal yang akrab dengan kehidupan anak yang menyertai aktivitas anak dalam bermain, bernyanyi, mendengarkan cerita (*satua*), bernyanyi (*gending rare*), mengucapkan salam, dan kewajiban sembahyang (*mebanten*). Bermain dalam budaya lokal yaitu bermain permainan tradisional Bali, bernyanyi dalam budaya lokal yaitu bernyanyi lagu anak-anak (*gending rare*), mendengarkan cerita dalam budaya lokal disebut *ningehang satua*, mengucapkan salam yang dimaksud adalah salam budaya lokal, dan kewajiban bersembahyang dalam budaya lokal disebut *mebanten*.

Umumnya kebudayaan Bali tak hanya menunjukkan tentang bentuk dan fungsi, namun juga terdapat nilai yang sangat berguna bagi pengembangan sikap mental serta keterampilan anak. Kebudayaan Bali amatlah potensial bagi pengembangan keterampilan abad 21 bagi siswa sekolah dasar, sebab berisi berbagai macam kegiatan menyenangkan namun sarat makna dan nilai. Potensi-potensi kebudayaan tersebut perlu digali lebih mendalam guna mengungkap solusi-solusi alternatif yang dapat mengarah langsung kepada pengembangan keterampilan-keterampilan abad 21. Berbagai jenis kebudayaan perlu dipilah dan dipetakan secara lebih formal sehingga dapat menjadi acuan/pedoman yang ajeg bagi pendidik maupun Lembaga penyelenggara pendidikan di Indonesia.

## 2. METODE

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian dari informan adalah masing-masing 3 (tiga) orang Budayawan, Guru kelas, serta Guru Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah (1) keterampilan abad 21, dan (2) kebudayaan lokal Bali bagi anak sekolah dasar. Metode pencatatan dokumen dan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang keterampilan-keterampilan abad 21, serta berbagai jenis kebudayaan lokal Bali yang dekat dengan aktivitas anak sekolah dasar. Metode wawancara digunakan dengan tujuan menggali informasi dari narasumber (budayawan, guru kelas V, dan guru SBdP) tentang nilai-nilai budaya lokal berupa aktivitas anak sekolah dasar yang mendukung pengembangan keterampilan-keterampilan abad 21.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif. Menurut Sanjaya (2013), penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara utuh dan mendalam tentang realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian sehingga tergambaran ciri, karakter, sifat, model dari fenomena tersebut. Metode analisis deskriptif

kualitatif digunakan untuk menjustifikasi hasil analisis dan pencatatan dokumen mengenai keterampilan-keterampilan abad 21. Mengklasifikasi hasil wawancara dengan narasumber budayawan, guru kelas, dan guru SBdP untuk dapat mengetahui dimensi kebudayaan lokal Bali yang mampu mendukung optimalisasi pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa sekolah dasar.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah deskripsi tentang keterampilan abad 21 bagi siswa sekolah dasar berdasarkan hasil tinjauan pustaka maupun literatur yang relevan. Selain itu, terkumpul pula data tentang konten-konten kebudayaan lokal Bali yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Data-data tersebut kemudian dianalisis keterhubungannya dalam sudut pandang empirik. Hubungan yang ditemukan di antara kedua variabel tersebut mampu menggambarkan seberapa besar potensi kebudayaan lokal Bali itu sendiri dalam pengembangan keterampilan abad 21 pada siswa sekolah dasar.

Tinjauan yang dilakukan terhadap berbagai literatur menghasilkan bahwa, keterampilan abad 21 merupakan kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki individu yang sesuai dengan tuntutan-tuntutan abad ke 21. Secara general, keterampilan abad 21 berwujud *softskill* yang menjadi landasan dalam penguatan keterampilan teknis (*hardskill*). Pada level usia sekolah dasar, keterampilan abad 21 yang dimaksud adalah 4C. 4C merupakan singkatan dari *Critical Thinking*, *Communiaction*, *Collaboration*, dan *Creativity*.

Selain deskripsi tentang keterampilan abad 21 yang selanjutnya disebut 4C, data tentang berbagai aktivitas kebudayaan lokal Bali yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar pun berhasil terhimpun. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi bahwa terdapat 5 (lima) aktivitas anak sekolah dasar yang ditetapkan sebagai acuan untuk menggali informasi tentang konten-konten budaya lokal Bali yang dapat dikembangkan ke dalam bentuk buku cerita anak. Kelima aktivitas tersebut adalah permainan tradisional Bali, cerita tradisional Bali (*satua*), nyanyian tradisional (*gending*), pengucapan salam tradisional Bali, dan kewajiban sembahyang (*mebanten*).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, diperoleh beberapa jenis permainan tradisional Bali untuk anak sekolah dasar antara lain *making-keringan* (*kering keb*), *megalagala*, *matembing* (*dengkeng*), *macingklak*, *megowak-gowakan*, *meong-meongan*, *tajog* dan *metitil* (*kelereng*). Untuk jenis cerita anak (*satua*) untuk anak sekolah dasar berdasarkan hasil wawancara antara lain *i bawang lan i kesuna*, *i belog*, *cupak gerantang*, *men sugih lan men tiwas*, *lutung jak kekua memaling isen*, *jayaprana*, *menkuwuk* (*siap selem*), dan *kebo iwa*. Sementara untuk *gending* untuk anak SD sekolah dasar yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara antara lain *juru pencar*, *made cenik*, *ratu anom*, *putri cening ayu*, *ketut garing*, dan *pupuh pucung*.

Untuk aspek budaya lokal lainnya yakni salam yang biasa diucapkan anak sekolah dasar berdasarkan hasil wawancara antara lain *panganjali umat* (*om swastyastu*), *rahajeng* (*semeng/wengi*), dan *paramasanthi* (*om santhi santhi santhi om*). Kegiatan sembahyang untuk anak SD sekolah dasar yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara antara lain *mebanten canang sari* (*sehari-hari*), *mebanten rahinan/hari raya* (*purnama*, *tilem*, dan *saraswati*), *mebanten gebogan*, hingga *mecaru*.

Dari berbagai konten kebudayaan lokal Bali yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar tersebut, beberapa diantaranya memiliki potensi yang kuat secara praktis dalam upaya pengembangan keterampilan abad 21 yakni 4C kepada anak. Keterhubungan di antara konten kebudayaan lokal Bali dalam konteks mengembangkan keterampilan abad 21, disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Matriks Konten Kebudayaan Lokal Bali**

No	Keterampilan abad 21	Kebudayaan lokal Bali potensial
1	<i>Critical thinking</i>	<i>Satua Bali; i bawang lan i kesuna, i belog, cupak gerantang, lutung jak kekua memaling isen, menkuwuk (siap selem), dan kebo iwa</i>
2	<i>Collaboration</i>	Permainan tradisional Bali; <i>making-keringan, macingklak, magowak-gowakan, dan meong-meongan.</i>
3	<i>Communication</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam bahasa Bali; <i>panganjali umat (om swastyastu), rahajeng (semeng/wengi), dan paramasanthi (om santhi santhi santhi om).</i></li> <li>• <i>Satua Bali; i bawang lan i kesuna, i belog, cupak gerantang, lutung jak kekua memaling isen, menkuwuk (siap selem), dan kebo iwa</i></li> <li>• <i>Gending Bali; lain juru pencar, made cenik, ratu anom, putri cening ayu, ketut garing, dan pupuh pucung</i></li> </ul>
4	<i>Creativity</i>	Dalam menyiapkan sarana persembahyangan; <i>Nyait canang sari, gebogan, dan membuat klakat atau sengkui.</i>

*Critical Thinking* dalam level anak usia sekolah dasar, berkenaan dengan kemampuannya memecahkan masalah (*problem solving*). Ruang interaksi anak dengan dunia semakin terbuka luas. Ketersediaan teknologi komunikasi pada masa ini, membuat anak dihadapkan pada berbagai informasi dan persoalan yang makin sulit difilter.. Melalui *satua* (cerita) Bali, anak akan dihadapkan pada berbagai persoalan/peristiwa yang dibawakan oleh tokoh-tokoh dalam cerita. Dengan mengikuti alur cerita yang disajikan, mental dan emosional anak mulai dapat dilatih dan dibentuk. Dorongan untuk mengikuti alur cerita dari pengenalan tokoh/latar/setting, lalu masuk kepada konflik, hingga antiklimaks dalam satu urutan cerita, akan mengasah kemampuan anak dalam menimbang hokum sebab-akibat. Anak akan diarahkan untuk berpikir secara lebih logis dan efisien dalam menyikapi masalah dalam *satua* Bali, yang tentu sedikit tidaknya mampu mengubah gaya seorang anak dalam menyikapi berbagai permasalahan mulai dari yang sangat sepele hingga kompleks sekalipun.

*Collaboration* pada level anak usia sekolah dasar mengarah pada kemampuan menerima keberadaan teman dalam satu jalinan hubungan maupun kepentingan yang sangat sederhana. Pada aspek ini, kemampuan dipusatkan kepada pembentukan rasa kebersamaan

serta kerjasama yang murni dilakukan untuk kesenangan individu dan kelompok. Permainan tradisional Bali, menjadi salah satu strategi yang sangat potensial untuk hal tersebut. Melalui permainan tradisional Bali yang bersifat kelompok, anak akan dilatih untuk bersosialisasi serta bekerja dengan orang lain. Mengorganisasi diri dalam sebuah kelompok dengan tujuan yang positif dan menyenangkan. Keseruan dan kesenangan yang diciptakan bersama dalam proses bermain permainan tradisional Bali, dapat lebih efektif dalam mewujudkan hubungan antar individu yang kolaboratif.

*Communication* pada level anak usia sekolah dasar tertuju pada kemampuan dalam menyampaikan gagasan serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dengan lingkungan sekitar. Kemampuan komunikasi anak usia SD dapat dikembangkan melalui berbagai cara. Pada intinya, anak SD perlu diberikan kesempatan dan motivasi yang tepat ketika mereka berusaha untuk mengomunikasikan apa yang ada dalam pikirannya. Aktivitas-aktivitas yang dihadirkan dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak, harus jauh dari unsur tendensi dan justifikasi. Mengembangkan kemampuan komunikasi anak SD sangat efektif dilakukan melalui beberapa kegiatan yang berakar pada budaya lokal Bali. Berbagai aktivitas seperti mengucapkan salam (*panganjali & pramasanthi*), *mesatua Bali*, hingga bernyanyi *gending Bali* dirasa lebih efektif untuk mengasah kemampuan berkomunikasi. Melalui pembiasaan pengucapan salam budaya Bali, inisiatif dan kepercayaan diri anak akan terlatih. Sebab mengucapkan salam bukanlah hal yang sulit dilakukan, dan di waktu bersamaan anak dibiasakan untuk berhadapan dengan orang lain yang ia lempari ucapan salam. Kegiatan berbasis budaya lokal lainnya seperti *mesatua* dan *magending* Bali pun dapat menjadi efektif untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi. Kegiatan membaca cerita dan bernyanyi dapat memberi ruang bagi anak untuk mengeskpresikan diri di hadapan teman-temannya. Kemampuan berkomunikasi kepada orang lain mulai terasah, sebab alam bawah sadarnya akan berusaha menyampaikan isi/pesan cerita agar dapat diterima dengan baik oleh teman yang mendengar ceritanya. Sementara melalui *gending* Bali yang ia nyanyikan, anak akan dilatih untuk yakin dengan suaranya, serta dapat dilatih untuk mampu menyampaikan lirik *gending* dengan artikulasi yang tepat dan jelas.

*Creativity* pada level anak usia sekolah dasar, merupakan dasar dari semua kemampuan. Kreativitas pada usia ini lebih terpusat pada kegiatan-kegiatan mencipta yang pada akhirnya dalam menjadi sebuah kepuasan tanpa mengabaikan nilai-nilai manfaat. Sebagai kemampuan yang fundamental, kreativitas anak perlu mulai dibangun secara komprehensif dalam diri anak. Dalam artian bahwa, kreativitas seorang anak secara materiil (berwujud fisik) dan non-materiil (non-fisik) kerativitas dalam hal fisik dijabarkan dalam kemampuan dalma mencipta atau membuat suatu karya. Kreativitas dalam hal non-fisik terkait kemampuan seorang anak dalam merespon sebuah persoalan, biak yang berangkat dari suatu kebutuhan maupun permasalahan. Konten kebudayaan lokal Bali yang sangat potensial dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dalam kegiatan persembayangan. Dalam kegiatan persembayangan terdapat berbagai sarana yang perlu disiapkan, seperti *banten canang*, *gebogan*, hingga *klakat*. Sarana-sarana tersebut umumnya dapat mulai diajarkan kepada anak usia SD. Aktivitas kreatif yang tidak menekankan pada wujud hasil, namun kepada proses serta nilai guna dari *canang sari*, *banten gebogan*, dan *klakat* yang

dibuat, akan menanamkan *mindset* positif bagi anak. Berkreasi ataupun membuat sesuatu bukan karna tuntutan untuk mendapat pujian dan nilai dari orang lain, melainkan untuk mengasah keterampilan serta memenuhi kebutuhan untuk mendapat suatu manfaat. Kegiatan-kegiatan tersebut akan jauh lebih bermakna bagi anak-anak. Sehingga keterampilan dan nilai-nilai pekerti bagi hidupnya dapat dicapai secara simultan melalui kegiatan tersebut.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan yakni;

- 1) Keterampilan abad 21 untuk anak usia sekolah dasar adalah 4C, meliputi *critical thinking, collaboration, communication, dan creativity*
- 2) Potensi kebudayaan lokal Bali yang mampu mendukung pengembangan keterampilan abad 21 siswa SD antara lain; 1) *Satua Bali, meliputi i bawang lan i kesuna, i belog, cupak gerantang, lutung jak kekua memaling isen, menkuwuk (siap selem), dan kebo iwa,* 2) Permainan tradisional Bali, meliputi *making-keringan, macingklak, magowak-gowakan, dan meong-meongan,* 3) Salam bahasa Bali; *panganjali umat (om swastyastu), rahajeng (semeng/wengi), dan paramasanthi (om santhi santhi santhi om),* dan 4) membuat sarana persembahyangan, meliputi *nyait canang sari, gebogan, dan membuat klakat atau sengkui.*

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Dharmayuda, Suasthawa I. M. 1995. *Kebudayaan Bali*. Denpasar: CV Kayumas Agung.
- Dwi Guna, I G M. 2014. *Made Taro Mendongeng dan Bermain Sepanjang Waktu* Yogyakarta : Media Kreatifitas Yogyakarta.
- Mahasneh, J., & Thabet, W. (2015). Rethinking Construction Curriculum: A Descriptive Cause Analysis for Soft Skills Gap. ASC Annual International Conference Proceedings, 1-8.
- Partnership for 21st Century Skills. 2006. Framework for 21st century learning. Retrieved April 2014 from <http://www.p21.org/documents/ProfDev.pdf>
- Republika.co.id, 2016. “Strategi 4C untuk tingkatkan mutu pendidikan di abad 21 oleh Anies Baswedan”. Tersedia pada: <https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/16/02/06/o24uep284-strategi-4c-untuk-tingkatkan-mutu-pendidikan>. Diakses pada tanggal 22 november 2019
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Sindonews.com, 2019. “China Menguasai Ekonomi Digital”. Tersedia pada: <https://ekbis.sindonews.com/read/1437527/34/as-china-kuasai-ekonomi-digital-1567908195>. Diakses pada tanggal 22 november 2019.
- Statistta, 2018. “Data negara eksportir terbesar di Dunia”. Tersedia pada: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2018/07/06/tiongkok-negara-eksportir-terbesar-pada-2017>. Diakses pada tanggal 22 november 2019.
- Widyosiswoyo, Supartono. 2004. *Ilmu Budaya Dasar*. Bogor: Ghalia Indonesia.