

---

## PEMBELAJARAN CONTEKTUAL-INQUARY BERBANTUAN GAMES TERHADAP PENINGKATAN KUALITAS KETERAMPILAN ABAD 21 (4CS) SISWA SMP

Adenika Nafiqotul Muna<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang

\*Email korespondensi: [adenikanm@student.s.unnes.ac.id](mailto:adenikanm@student.s.unnes.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi dan globalisasi menuntut pendidikan untuk menyiapkan peserta didik dengan keterampilan abad 21 yang mencakup kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), kolaborasi (*collaboration*), dan komunikasi (*communication*), yang dikenal sebagai 4Cs. Sayangnya, pembelajaran di tingkat SMP masih banyak yang bersifat konvensional dan kurang memberikan ruang bagi pengembangan keterampilan tersebut. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual potensi model pembelajaran *contextual-inquiry* berbantuan *games* sebagai pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas keterampilan 4Cs pada siswa SMP. Model pembelajaran *contextual-inquiry* menekankan pada keterkaitan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata, serta mengajak siswa terlibat aktif dalam proses bertanya, menyelidiki, dan menemukan sendiri pengetahuannya. Ketika dikombinasikan dengan media *games*, pendekatan ini menjadi semakin menarik dan interaktif, karena siswa terdorong untuk berpikir strategis, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Artikel ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan *contextual-inquiry* dan *games* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif dalam menumbuhkan keterampilan 4Cs. Dengan pendekatan konseptual ini, artikel memberikan kontribusi terhadap wacana pengembangan model pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Implikasi dari kajian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan model pembelajaran lebih lanjut serta pelaksanaan penelitian empiris ke depan.

**Kata kunci:** *Contextual-Inquiry*; *Games*; Keterampilan Abad 21; 4Cs; SMP.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya pembaruan dalam pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif semata, tetapi juga pada pengembangan keterampilan hidup yang kompleks (Hapudin, H. M. S. 2021). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran masa kini adalah pengembangan keterampilan abad 21, yang mencakup *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Collaboration* (kolaborasi), dan *Communication* (komunikasi), yang sering dikenal dengan istilah 4Cs. Keterampilan ini menjadi fondasi dalam menyiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman, berpikir solutif, serta mampu berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan teknologi yang dinamis. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan keempat keterampilan tersebut sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama (Santika, I. G. N. 2021). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di tingkat SMP masih banyak yang berorientasi pada transfer pengetahuan secara satu arah dan minim aktivitas eksploratif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berpikir kritis, dan terbatas dalam berkomunikasi atau berkolaborasi dengan teman sebayanya. Padahal, pengembangan keterampilan 4Cs sangat membutuhkan lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan mendorong eksplorasi, seperti model *contextual-inquiry*, dapat menjadi solusi inovatif.

Model pembelajaran *contextual-inquiry* merupakan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran berbasis konteks nyata dengan proses inkuiri atau penyelidikan aktif oleh siswa (Farida, E. Y. 2024). Pendekatan ini mendorong siswa untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman atau fenomena kehidupan sehari-hari, serta melibatkan mereka dalam proses bertanya, mencari jawaban, dan membangun pemahaman secara mandiri maupun kelompok. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa model *contextual-inquiry* dapat meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Putra & Suparman (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri kontekstual mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan analitis terhadap permasalahan yang diberikan. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis *games* juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran. Games sebagai media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus kolaboratif.

Meskipun telah banyak penelitian mengenai pembelajaran *contextual-inquiry* dan media *games* secara terpisah, masih sedikit kajian yang mengintegrasikan keduanya secara sinergis untuk mengembangkan keterampilan abad 21 secara menyeluruh, terutama di tingkat SMP. Inilah yang menjadi dasar kebaruan ilmiah dalam penelitian ini, yakni penggabungan antara model pembelajaran *contextual-inquiry* dengan bantuan media *games* untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif, menyenangkan, dan relevan dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, pernyataan kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi dua pendekatan inovatif (*contextual-inquiry* dan *games*) dalam satu model pembelajaran terpadu, yang diarahkan secara spesifik untuk meningkatkan kualitas keterampilan 4Cs siswa. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya memberikan dampak positif pada capaian kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas dalam menyelesaikan masalah, kemampuan bekerja sama, dan keterampilan komunikasi yang baik antar siswa. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran *contextual-*

*inquiry* berbantuan *games* dapat meningkatkan kualitas keterampilan abad 21 (4Cs) siswa SMP secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional? Berdasarkan permasalahan tersebut, hipotesis yang diajukan adalah: “Pembelajaran *contextual-inquiry* berbantuan *games* secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa SMP dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.” Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kajian ini adalah untuk menganalisis dan menguji efektivitas model pembelajaran *contextual-inquiry* berbantuan *games* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 (4Cs) siswa sekolah menengah pertama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran inovatif di sekolah serta menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan masa depan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penguatan keterampilan abad 21 merupakan kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama (Hanipah, S. 2023). Keterampilan yang terangkum dalam istilah 4Cs: critical thinking, creativity, collaboration, dan communication menjadi dasar utama bagi peserta didik dalam menghadapi tantangan global yang menuntut kemampuan adaptasi, inovasi, dan pemecahan masalah. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, sistem pendidikan tidak lagi dapat berfokus hanya pada aspek kognitif semata, melainkan harus memberikan ruang bagi pengembangan kompetensi sosial dan emosional peserta didik secara seimbang (Zuhriansah, M. 2025). Hal ini mendorong perlunya transformasi pendekatan pembelajaran dari yang bersifat tradisional ke arah pembelajaran yang lebih kontekstual, eksploratif, dan kolaboratif. Dalam praktiknya, pembelajaran di banyak sekolah menengah pertama masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Siswa cenderung pasif, hanya menjadi penerima informasi tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berdiskusi secara mendalam, ataupun mengekspresikan gagasan secara kreatif. Akibatnya, keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa kurang terasah, sementara kemampuan kolaboratif dan kreatifitas mereka tidak berkembang secara optimal. Di sinilah pentingnya penguatan pendekatan yang mampu menjawab kebutuhan zaman, salah satunya adalah pembelajaran berbasis *contextual-inquiry*.

Model *contextual-inquiry* didasarkan pada gagasan bahwa siswa belajar paling efektif ketika mereka memahami keterkaitan antara apa yang mereka pelajari dengan kehidupan nyata (Febriyanti, H. 2023). Pendekatan ini menggabungkan prinsip pembelajaran kontekstual yaitu menekankan hubungan materi dengan dunia nyata dengan strategi inkuiri, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses bertanya, menyelidiki, dan menemukan pengetahuan mereka sendiri.

Melalui inkuiri, siswa terdorong untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan bertanya, serta keterampilan berpikir logis dan reflektif. Sedangkan melalui konteks, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran *contextual-inquiry* memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menantang secara intelektual dan sosial. Siswa dilatih untuk tidak sekadar menerima jawaban, tetapi mencari, menyeleksi, dan menguji informasi untuk menemukan kesimpulan sendiri. Aktivitas seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah kontekstual, simulasi peran, dan studi kasus menjadi bagian integral dari pendekatan ini. Di sinilah keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi dapat dikembangkan secara simultan. Siswa belajar untuk mendengarkan sudut pandang teman, mengajukan argumen, serta

menyelesaikan tugas secara bersama-sama, yang pada akhirnya juga meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal mereka (Wello, M. B., & Novia, L.2021).

Untuk memperkuat daya tarik dan efektivitas pembelajaran *contextual-inquiry*, integrasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan menjadi sebuah strategi yang relevan. Dalam konteks ini, penggunaan *games* atau permainan edukatif menjadi pilihan tepat untuk menjembatani kebutuhan kognitif dan afektif siswa (Sidiq, R., & Simamora, R. S. 2022).

Permainan dalam pembelajaran bukan semata aktivitas hiburan, tetapi sebagai sarana pedagogis yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang penuh keterlibatan, tantangan, dan umpan balik langsung. Dengan menggabungkan unsur kompetisi, eksplorasi, dan kolaborasi, *games* mendorong siswa untuk berpikir strategis, menyelesaikan masalah, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan (Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. 2023).

Penggabungan antara *contextual-inquiry* dan *games* memberikan sinergi yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang komprehensif (Wardhana, A. C., Kartiko, C., Saputra, W. A., & Fani, T. 2022). Jika *contextual-inquiry* menjadi pondasi pengembangan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir, maka *games* menjadi medium untuk melatih keterampilan tersebut dalam situasi yang lebih dinamis dan aplikatif. Siswa menjadi subjek aktif yang belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi kritis. Pembelajaran tidak lagi monoton, tetapi menjadi sebuah proses yang penuh tantangan, kolaborasi, dan eksplorasi. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pendidikan berbasis kompetensi dan pembelajaran berdiferensiasi. Dalam kelas yang heterogen, permainan dapat menjadi alat yang menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Mereka yang visual, kinestetik, maupun verbal akan menemukan bentuk belajar yang sesuai dengan potensi masing-masing. Dengan demikian, pendekatan ini memberi ruang untuk berkembangnya potensi unik setiap siswa dalam satu wadah yang inklusif.

Dari sudut pandang guru, pendekatan ini menuntut peran sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran. Guru perlu merancang aktivitas yang mampu menggugah rasa ingin tahu siswa, mengelola dinamika kelas yang kolaboratif, serta memberikan umpan balik yang membangun. Perubahan ini menuntut kesiapan dan kreativitas guru, namun juga memberi ruang lebih luas untuk menjalankan peran sebagai pendidik yang memfasilitasi tumbuhnya potensi peserta didik secara holistik. Keterbatasan yang mungkin dihadapi dalam implementasi model ini antara lain kesiapan guru dalam merancang dan memfasilitasi pembelajaran berbasis *contextual-inquiry* serta ketersediaan media *games* yang sesuai dengan kurikulum.

Dalam konteks pendidikan Indonesia yang sedang bertransformasi menuju kurikulum merdeka, pendekatan ini sangat relevan. Kurikulum merdeka mengedepankan pembelajaran yang berpihak pada siswa, menekankan penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi secara holistik. Pembelajaran berbasis *contextual-inquiry* yang diperkuat dengan media *games* menjadi salah satu alternatif konkret untuk mengimplementasikan prinsip-prinsip tersebut di dalam kelas. Secara konseptual, pendekatan pembelajaran *contextual-inquiry* berbantuan *games* ini mampu memberikan dampak positif terhadap keempat keterampilan abad 21. *Critical thinking* terasah melalui eksplorasi masalah dan pencarian solusi. *Creativity* tumbuh saat siswa menciptakan strategi unik dalam menyelesaikan tantangan permainan. *Collaboration* berkembang lewat kerja tim dan komunikasi intensif dalam diskusi atau permainan kelompok. Sedangkan *communication* terbentuk dari kemampuan menyampaikan gagasan secara jelas dan menyimak pendapat orang lain dalam suasana belajar yang interaktif. Dari analisis konseptual ini dapat disimpulkan bahwa integrasi antara pembelajaran *contextual-inquiry* dan media *games* berpotensi menjadi pendekatan efektif dalam meningkatkan kualitas keterampilan abad 21 siswa SMP. Keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada desain pembelajaran yang tepat, kesiapan guru sebagai fasilitator, serta kesesuaian media pembelajaran dengan konteks dan

tujuan pembelajaran. Penelitian-penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menguji efektivitasnya secara empiris di berbagai konteks sekolah, serta untuk mengembangkan model pembelajaran adaptif yang mampu menjawab tantangan zaman secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Pembelajaran abad 21 menuntut transformasi pendekatan yang mampu mengakomodasi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4Cs). Dalam konteks ini, model *contextual-inquiry* berbantuan *games* menjadi alternatif strategis yang dapat menjawab tantangan pendidikan masa kini, khususnya di jenjang SMP. Pendekatan ini tidak hanya menawarkan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui proses eksplorasi, penyelidikan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. *Critical thinking* dikembangkan melalui penyelidikan masalah yang relevan; *creativity* muncul dari strategi dan solusi yang diciptakan siswa selama permainan; *collaboration* tumbuh dari dinamika kerja kelompok; dan *communication* diperkuat melalui diskusi, presentasi, serta interaksi sosial yang bermakna. Penerapan pendekatan ini menuntut peran aktif guru sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran yang adaptif serta pengembangan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Diperlukan juga dukungan kebijakan dan pelatihan agar implementasinya berjalan optimal. Dengan demikian, pembelajaran *contextual-inquiry* berbantuan *games* tidak hanya menjadi model inovatif, tetapi juga sebagai jawaban nyata dalam menciptakan pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan mampu membekali siswa dengan keterampilan untuk menghadapi masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanti, H. (2023). Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) pada Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Karanganyar.
- Farida, E. Y. (2024). Increasing Teacher Competency using the contextual inquiry Learning Model through In-House Training at SD Negeri 1 Giripurwo Kapanewon Girimulyo Kulon Progo Regency Academic Year 2022/2023. *IJCER (International Journal of Chemistry Education Research)*, 64-70.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand desain kebijakan strategis pemerintah dalam bidang pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal Education and development*, 9(2), 369-377.
- Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21.
- Wardhana, A. C., Kartiko, C., Saputra, W. A., & Fani, T. (2022). User Experience Lifecycle pada Aplikasi Knowledge Management System Inovasi Desa. *J. Media Inform. Budidarma*, 6(1), 99.
- Wello, M. B., & Novia, L. (2021). *Developing Interpersonal Skills (Mengembangkan Keterampilan Antar Pribadi)*. CV. Beta Aksara.



Zuhriansah, M. (2025). Modernisasi Pendidikan Perspektif Azyumardi Azra Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 45-66.