



DENPASAR CREATIVE AWARDS: INTEGRASI RUANG KREATIF PEMUDA DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN ABAD KE-21

I Dewa Gede Darma Permana¹

Duta Damai BNPT RI Provinsi Bali¹

Abstract

The Denpasar Branch of the Indonesian Hindu Dharma Student Association (PC KMHDI Denpasar), as part of a student organization, has launched the Denpasar Creative Awards (DCA) program as a platform to foster creativity among young people through a short video competition. After running for three terms of leadership, there has never been a concrete reflection that delves into the essence and benefits of this program. Based on this issue, this study aims to analyze three issues related to the essence, challenges, and implications of the program for the development of 21st-century skills. This study employs a qualitative approach using a naturalistic methodology. Primary data was collected through observation and interviews, supplemented by secondary data obtained from literature reviews and documentation. The data was then systematically analyzed using the Miles and Huberman approach. Key findings reveal that the DCA program has successfully fostered a spirit of competition and collaboration. Regarding implementation, several challenges were identified concerning the organizing committee, participation, and funding. The conclusion drawn from this study is that the DCA program has positive implications for the development of critical thinking, communication, collaboration, and creativity skills among the youth of Denpasar.

Keywords

Creative Space, Denpasar Creative Awards, 21st Century Skills

PENDAHULUAN

Pemuda adalah aktor kunci dalam pembangunan suatu bangsa (Budiman et al., 2025). Berdasarkan catatan historis, pemuda dan pemudi Indonesia telah banyak terlibat dalam usaha kemerdekaan, pembangunan, dan

revolusi negara. Hal ini terefleksi dari peristiwa lahirnya Sumpah Pemuda, Penculikan Golongan Tua ke Rengas dengklak untuk memproklamasikan kemerdekaan, sampai gerakan yang menciptakan Era Reformasi di Tahun 1998 (Khumaeroh et al., 2025). Semua peristiwa

¹ dewadarma75@gmail.com

tersebut menjadi bukti kuat betapa sentralnya peran pemuda yang berdaya saing, dalam menentukan arah bangsa, baik untuk pembangunan masa kini maupun bagi masa yang akan datang.

Pada abad ke-21, keterampilan pemuda sebagai corong peradaban perlu senantiasa diasah dan dikembangkan. Hal ini dikarenakan seiring berjalannya waktu, tumbuh persoalan modern yang perlu segera dijawab dengan inovasi dan kreasi bersama (Rindiani et al., 2022). Atas dasar tersebut, muncul pedoman 4C sebagai keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan oleh setiap insan termasuk pemuda. Keterampilan 4C mencakup *Critical Thinking* yang mengarah kepada kemampuan nalar dalam berpikir kritis, *Communication* yang mengarah kepada kemampuan berkomunikasi yang optimal, *Collaboration* yang mengarah kepada kemampuan bekerja sama dalam tim, serta *Creativity* yang mengarah kepada kemampuan dalam menciptakan karya dan inovasi terbaru (Wati et al., 2022).

Usaha dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 bagi kaum pemuda, sesungguhnya bisa didukung oleh perkembangan teknologi dan informasi yang begitu masif. Segala sumber informasi dan ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan sangat mudah untuk memupuk kemampuan berpikir kritis lewat literasi digital (Warastuti et al., 2025). Belum lagi, berbagai macam platform media sosial yang semakin membuka lebar sarana untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Dengan demikian, ruang kreativitas untuk mencetak generasi unggul bukan menjadi sesuatu yang mustahil untuk diberdayakan.

Berdasarkan realita yang terjadi di lapangan, kondisi ideal dalam mengembangkan keterampilan pemuda di abad ke-21 berbasis teknologi tidak senantiasa berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Ironi justru terjadi dimana keterampilan kritis pemuda Indonesia malah terdegradasi oleh transformasi teknologi itu sendiri (Firdaus et al., 2025). Ditambah orientasi sisi aksiologi yang keliru, malah menjadikan teknologi sebagai penyebab sifat individualis dan apatis pemuda (Pebriano & Waluyati, 2025). Hal ini bukanlah sesuatu yang berlebihan, menimbang data pernah mencatat minat literasi pemuda yang masih rendah di Indonesia. Berdasarkan data UNESCO, persentase minat baca Indonesia berkisar hanya 0,001% secara keseluruhan (Mardiah, 2023). Ditambah lagi banyak kasus kriminal yang memakai perantara teknologi seperti judi online, peretasan, dan penipuan yang malah melibatkan unsur pemuda sebagai pelakunya (Juliani et al., 2024).

Guna menjawab ironi permasalahan dan pemberdayaan pemuda di abad ke-21, salah satu organisasi pemuda bernama Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia Kota Denpasar (PC KMHDI Denpasar) berusaha melaksanakan salah satu program kerja bernama “Denpasar Creative Awards” (DCA). Program Kerja dengan tagline DCA muncul dari sejak Tahun 2022 dan menjelma sebagai ruang integrasi pemuda dalam berkarya dan berkekrativitas melalui kompetisi digital. Kompetisi mengarah kepada perlombaan video kreatif pendek (*Reels*) yang bertemakan peran kepemudaan dan fenomena aktual di Kota Denpasar. Secara tupoksi, Program Kerja

DCA dilaksanakan oleh Bidang Data dan Informasi untuk melaksanakan mandat dari Garis-garis Besar Program Kerja (GBPK) Organisasi, yakni sebagai organisasi komunikatif dan mitra kolaboratif dalam mengembangkan kompetensi pemuda melalui perantara teknologi dan informasi (Tim Penyusun, 2024).

Secara empiris, Program Kerja DCA dari PC KMHDI Denpasar dalam bentuk perlombaan video dilakukan secara bertahap dari mulai tahap persiapan, pelaksanaan lomba, sampai tahap evaluasi berupa penilaian karya serta pengumuman juara. Pelaksanaan tahap – tahap ini mengutamakan pemanfaatan platform Media Sosial Instagram dan YouTube @pckmhdidenpasar sebagai wadah komunikasi. Pemilihan dua platform tersebut dipandang relevan bagi generasi muda untuk menuangkan karya dan kreativitasnya. Meskipun demikian, wujud, tantangan, dan implikasi program DCA dalam usaha mengembangkan keterampilan abad ke-21 bagi para pemuda belum diketahui secara jelas. Padahal dari sisi aksiologi, esensi program menjadi substansi yang penting untuk dianalisis guna mengetahui keberhasilan program secara general terutama integrasinya sebagai ruang pemuda dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21.

Dari tantangan tersebut, perlu dilakukan upaya analisis program kerja DCA secara komprehensif yang didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya. Wahyudi dan Askafi (2024) telah melakukan analisis terhadap Program Kepemudaan Berprestasi dalam meningkatkan partisipasi pemuda di Dinas

Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tulungagung. Melalui metode penelitian kualitatif berbasis pada teknik analisis dokumen, kebijakan, dan publikasi, hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa program Kepemudaan Berprestasi telah terlaksanakan secara optimal dan mempunyai tujuan penting dalam membentuk pemuda yang aktif, konsisten, dan komitmen dalam berkontribusi kepada masyarakat. Meskipun relevan dalam menelaah program berbasis kepemudaan, namun penelitian tersebut hanya berfokus pada bentuk dan hambatan, serta belum menyentuh pada ranah tantangan dan implikasi program dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 bagi pemuda secara komprehensif.

Apabila berkaca dari penelitian yang membahas tentang pengembangan keterampilan abad ke-21, penelitian dari Noptario dkk. (2024) membahas tentang peran guru dalam Kurikulum Merdeka yang berimplikasi terhadap penguatan keterampilan abad ke-21 bagi siswa di Sekolah Dasar. Melalui metode penelitian kualitatif dengan pendekatan berbasis lapangan. hasil penelitian tersebut menunjukkan pola pembelajaran dan program yang dirancang serta dilakukan oleh guru sangat berimplikasi terhadap upaya pengembangan keterampilan abad ke-21 siswa di sekolah. Penelitian ini juga menyoroti urgensinya pembelajaran berdiferensiasi dan pemanfaatan teknologi untuk menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif siswa dalam membuat suatu proyek. Meskipun relevan dalam usaha mengembangkan keterampilan abad ke-21 dengan basis media teknologi, penelitian tersebut hanya mencakup

lingkup pendidikan formal di Sekolah Dasar dengan subjek anak – anak.

Berdasarkan analisis problematika dan dikuatkan oleh dua penelitian yang relevan, penelitian ini dibuat dengan sisi aksiologi menganalisis esensi program Denpasar Creative Awards (DCA) dari PC KMHDI Denpasar secara lebih mendalam. Melalui metode yang sistematis, penelitian ini berusaha menyajikan analisis kontekstual terhadap wujud Program DCA sebagai ruang kreatif pemuda, tantangan program baik dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, hingga tahap evaluasi, serta implikasi program terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21. Hasil penelitian ini juga bermanfaat sebagai role model peran nyata pemuda dalam membuat program yang bermanfaat untuk sesama pemuda, serta bermanfaat bagi bangsa dan negara secara umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian tentang esensi program Denpasar Creative Awards (DCA) ini menerapkan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan berbasis naturalistic. Dimana lewat jenis dan pendekatan tersebut, data penelitian bersumber dari hasil temuan secara langsung di lapangan dan ditampilkan dalam pembahasan secara apa adanya (Dantes, 2023). Hal ini sefrekuensi dengan tujuan utama penelitian ini untuk menyelami esensi, tantangan, dan implikasi program bagi pengembangan keterampilan abad ke-21. Sumber penelitian ini diperoleh dari data primer berdasarkan proses observasi saat program DCA berlangsung dan hasil wawancara bersama 5 orang pengurus

inti, 3 orang kader sebagai panitia, dan 2 orang sebagai peserta lomba DCA.

Informan ini dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling*, dimana dipilih secara langsung atas dasar kecakapan, pernah terlibat langsung dalam program DCA, dan diyakini mampu memberikan informasi yang muktahir. Lebih lanjut, penelitian ini juga memperkuat data dengan sumber data sekunder yang didapatkan melalui studi kepustakaan dan dokumentasi tentang program DCA. Setelah data terkumpul, tahap analisis data pun dilakukan dengan berdasar pada pendekatan Miles dan Huberman (Sugiyono, 2023), yaitu: 1) Tahap Reduksi dengan memangkas data yang tidak relevan. 2) Tahap penyajian dengan menyajikan data – data yang relevan sebagai hasil penelitian dari hasil proses reduksi. 3) Tahap verifikasi dengan hasil penelitian disimpulkan untuk memperoleh konklusi dan temuan utama dalam penelitian.

PEMBAHASAN

Wujud Pelaksanaan Denpasar Creative Award sebagai Ruang Kreatif Pemuda

Dari sisi historis, Denpasar Creative Awards merupakan program kerja yang dicetuskan pertama kali oleh Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar pada Tahun 2022. Program kerja ini diinisiasi oleh Bidang Data dan Informasi berdasar atas mandat Garis-Garis Besar Program Kerja dan pembahasan rekomendasi hasil musyawarah besar Organisasi tentang sektor eksistensi serta publikasi (Tim Penyusun, 2024). Pada saat itu, mulai berkembang pesatnya pemanfaatan teknologi untuk menuangkan ide

keaktivitas dan inovasi menjadi topik pembahasan yang serius dalam internal organisasi. Hal ini dikarenakan, pemanfaatan teknologi yang begitu masif oleh kaum pemuda turut berpengaruh kepada perkembangan budaya dan perubahan orientasi perjuangan organisasi kemahasiswaan.

PC KMHDI Denpasar sebagai organisasi berbasis mahasiswa Hindu se-Kota Denpasar didorong juga untuk peka terhadap perkembangan teknologi dan informasi tersebut. Ditambah dengan kota yang sudah menganut tagline 4.0, turut menarik semua organisasi kemahasiswaan tak terkecuali PC KMHDI Denpasar untuk mengembangkan pola dinamika pergerakan organisasi berbasis digitalisasi. Dari pembahasan yang cukup intens, kompetisi berbasis *short video* atau video kreatif pendek (*Reels*) pun lahir untuk mewedahi jiwa kreativitas dan ruang komunikatif pemuda. Kompetisi tersebut kemudian disepakati menjadi program kerja rutin setiap tahun, serta diberi nama “Denpasar Creative Awards” (DCA) (Tim Penyusun, 2024). Dimana media sosial berupa Instagram dan Youtube organisasi @pckmhidenpasar menjadi sarana utama untuk promosi, publikasi, dan evaluasi karya.

Pada pelaksanaannya yang pertama di Tahun 2022, DCA mengambil tema “Retrospeksi Kota Denpasar: Bangkit dari Pandemi”. Tema ini diambil kontekstual dengan keadaan di masa tersebut, dimana Kota Denpasar sedang memulihkan diri pasca pandemi *Covid-19* yang melanda kurang lebih selama 2 tahun. Dari sisi eksekusi, DCA dikemas dalam bentuk kompetisi pembuatan video kreatif serangkaian Hari Ulang Tahun (HUT) Kota Denpasar yang ke-234 Tahun.

Hal ini turut menjadi refleksi kerjasama yang erat antara organisasi kemahasiswaan dengan Pemerintah Kota Denpasar. Di satu sisi, PC KMHDI Denpasar juga dapat memenuhi kewajibannya yang selain sebagai mitra kritis Pemerintah, juga hadir sebagai mitra strategis Pemerintah untuk pengembangan potensi diri generasi muda di Kota Denpasar. Sebagai penguat, berikut Gambar 1 yang menampilkan salah satu tahapan pelaksanaan DCA di Tahun 2022.



Gambar 1. Penjurian Video Terbaik Denpasar Creative Awards Tahun 2022 (Sumber: Instagram @pckmhidenpasar, Tahun 2025)

Pada pelaksanaannya yang kedua di Tahun 2023, DCA melanjutkan eksistensinya dengan mengambil tema “Creative Generation: Mencintai Kota Denpasar seperti Mencintai Diri Sendiri”. Tema ini dipilih guna mengangkat potensi – potensi pemuda pada bidang Digital Creative dalam wujud video dokumenter. Rasa cinta yang juga dituangkan dalam bentuk mengetahui sisi historis setiap sudut Kota Denpasar kemudian mengangkatnya ke permukaan sebagai sumber semangat atau ‘DNA’ generasi muda untuk berkarya bagi kota Denpasar. Bahkan di tahun tersebut, acara DCA juga dimasukkan sebagai rangkaian acara

“Denpasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Festival” (DTIK Fest) oleh Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfos) Kota Denpasar. Hal ini menjadi penguat keseriusan antara pemuda yang kreatif dan pemerintah yang kooperatif dalam mengoptimalkan media digital secara kolaboratif untuk membangun kota. Sebagai penguat, berikut Gambar 2 yang menampilkan penganugerahan pelaksanaan DCA II di Tahun 2023.



Gambar 2. Kegiatan Puncak Denpasar Creative Awards II Tahun 2023 (Sumber: Instagram @pckmhddenpasar, Tahun 2025)

Pada pelaksanaannya yang ketiga di Tahun 2024, DCA berusaha mengembangkan wujudnya dengan mengambil tema “Merajut Persatuan di Tengah Keberagaman”. Tema ini dipilih guna mengajak pemuda, menyoroti isu-isu rasisme dan intoleransi yang mengancam kehidupan umat beragama di tengah kehidupan plural Kota Denpasar. Tema tersebut juga aktual sebagai media pemersatu dan perekat kerukunan di tengah panasnya suhu kontestasi politik berupa Pemilihan Umum (Pemilu) serentak di Tahun 2024. Atas dasar tersebut, DCA dalam pelaksanaannya

turut membawa misi mulia yang selaras dengan perjuangan Kementerian Agama Republik Indonesia (Kemenag RI). Misi ini dituangkan dalam wujud video-video tentang keberagaman DCA difungsikan sebagai media pembumih konsep Moderasi Beragama kepada umat beragama melalui media sosial. Sebagai penguat, berikut Gambar 3 yang menampilkan salah satu karya DCA III di Tahun 2024 tentang kerukunan umat beragama.



Gambar 3. Salah Satu Karya Video Denpasar Creative Awards III Tahun 2024 (Sumber: Instagram @pckmhddenpasar, Tahun 2025)

Jadi dapat diketahui bahwa, Denpasar Creative Awards (DCA) dalam pelaksanaannya menjelma sebagai ruang kreatif pemuda untuk berkarya. Karya yang dimaksud berwujud perlombaan video pendek kreatif (*Reels*) yang bertujuan menggali potensi pemuda dalam memanfaatkan perkembangan teknologi secara positif. Hadirnya DCA juga mempunyai esensi untuk memantik kepedulian serta nalar kritis pemuda terhadap problematika di Kota Denpasar. Berdasar atas kepedulian, pemuda kemudian digandeng untuk mampu menuangkan ide melalui karya dalam bentuk digital. Terlebih dengan pelaksanaannya yang dituangkan dalam

wujud perlombaan, disertai dukungan pemerintah sebagai mitra strategis, pelaksanaan DCA secara general mampu merefleksikan wadah kolaboratif sekaligus ruang kompetitif bagi kaum pemuda untuk bersama-sama memajukan Kota Denpasar.

Tantangan Pelaksanaan Denpasar Creative Award

Personalia Kepanitiaan

Tantangan pertama dalam pelaksanaan Denpasar Creative Awards (DCA) adalah dari sisi personalia kepanitiaan. Tantangan ini mengarah kepada kuantitas personalia kepanitiaan yang belum memadai untuk melaksanakan acara DCA secara maksimal. Hal ini diungkapkan oleh Gekna selaku Ketua Bidang Data dan Informasi (Kabid DDI) Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar Periode 2021-2023. Sebagai penanggung jawab atau *Steering Committee* program kerja DCA yang pertama di Tahun 2022, Gekna menyatakan terdapat tantangan yang cukup berat dalam hal mengkoordinasikan setiap lini kepanitiaan. Tantangan ini disebabkan oleh jumlah panitia yang sedikit dan tidak sebanding untuk melakukan kegiatan besar dalam cakupan Kota Denpasar (wawancara, 14 Januari 2026). Terlebih lagi, kegiatan DCA turut mengundang pejabat daerah dan melibatkan peserta eksternal melalui beberapa tahapan lomba. Sehingga selaras dengan teori organisasi, membentuk keseimbangan antara kuantitas tim yang memadai dan kualitas yang mumpuni penting untuk mensukseskan acara yang telah ditetapkan (Sahadi et al., 2022).

Lebih lanjut, tantangan kepanitiaan di pelaksanaan DCA juga mencakup permasalahan akan lemahnya komitmen dan manajemen waktu beberapa personalia. Adit Prawira selaku Ketua Panitia DCA di Tahun 2023 mengungkapkan, tantangan ini direfleksikan melalui beberapa personalia yang sering kali absen dan tidak melaksanakan tugas kepanitiaan secara optimal. Kesibukan seperti adanya kegiatan di tempat lain dan tugas perkuliahan biasanya menjadi penyebab tantangan ini terjadi (wawancara, 13 Januari 2026). Padahal jika ditarik dari sisi esensi, komitmen menjadi refleksi kesanggupan awal yang mengikat dan penting dimiliki oleh setiap personalia organisasi dalam menuntaskan suatu kewajiban yang telah diberikan (Raharjo et al., 2023). Sementara manajemen waktu adalah kemampuan sentral untuk organisatoris dalam mengatur segala agenda yang telah disepakati sebagai kunci dalam menjaga produktivitas (Kurnianingsih et al., 2024).

Dalam mengatasi segala tantangan dari sisi personalia kepanitiaan tersebut, terdapat beberapa upaya yang dilakukan oleh kepanitiaan inti DCA. Upaya ini dilakukan bersandar pada rapat evaluasi akhir panitia yang dirumuskan setiap kali pertemuan. Pertama, tantangan akan belum memadainya kuantitas peserta disikapi dengan membuka rekrutmen kepanitiaan dari jauh-jauh hari. Rekrutmen kepanitiaan (*Open Recruitment*) dilakukan dengan tujuan menambah kuantitas personalia yang akan membantu jalannya proses kegiatan DCA. Disamping itu, *Open Recruitment* juga turut membuka kesempatan yang bermanfaat bagi

pemuda Kota Denpasar untuk berproses secara organisasional. Dengan demikian, kepanitiaan DCA menjadi ruang kolaborasi yang inklusif dan selaras dengan visinya untuk mengembangkan kompetensi pemuda Denpasar secara umum.

Kedua, tantangan akan lemahnya komitmen dan manajemen waktu disikapi dengan membuat *Job Description* dan List Kepanitiaan. Secara fungsional, *Job Description* digunakan sebagai pembagi tugas secara adil dan merata, disertai tenggat waktu penyelesaian kewajiban. Melalui *Job Description*, personalia dalam kepanitiaan mampu menumbuhkan komitmen serta melaksanakan tugas yang telah diamanatkan secara optimal. Sebagai penguat *Job Description*, dibuat juga list kepanitiaan sebagai pedoman panitia inti untuk mengetahui personalia yang bisa meluangkan waktu secara penuh dan yang hanya bisa membantu di hari-hari tertentu. Dengan demikian, panitia inti mampu mengkoordinasikan personalia dengan optimal serta menjawab tantangan manajemen waktu dari sejak awal persiapan program kerja DCA.

Partisipasi Peserta Lomba

Tantangan kedua dalam pelaksanaan Denpasar Creative Awards (DCA) adalah dari sisi partisipasi peserta lomba. Tantangan ini hampir sama seperti sebelumnya, mengarah kepada kuantitas partisipasi peserta yang mengikuti perlombaan. Hal ini diungkapkan oleh Gekna selaku Ketua Bidang Data dan Informasi (Kabid DDI) Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar Periode 2021-2023. Selama dua tahun menyertai DCA di Tahun 2022 dan Tahun 2023,

dirinya menyatakan partisipasi peserta lomba masih belum banyak. Padahal di satu sisi, pendaftaran lomba telah dibuat secara gratis dan seefisien mungkin. Dari sisi tema, perlombaan DCA juga mengambil konteks yang terbelang dekat dengan pemuda Kota Denpasar (wawancara, 14 Januari 2026).

Tantangan yang sama sesungguhnya juga hampir terjadi pada pelaksanaan DCA di Tahun 2024. Ayu Sujani selaku Kabid DDI PC KMHDI Denpasar Periode 2023-2025 mengungkapkan pada tahap awal penjangkaran peserta di DCA III Tahun 2024, sempat terjadi kemandekan dari sisi penambahan jumlah peserta lomba. Berdasar atas problematika tersebut, perlombaan video kreatif di dalam DCA mulai dikembangkan untuk tidak hanya berjenis film pendek (*Short Film*), tetapi juga menyasar secara lebih general berupa *Video Reels* selaras dengan kreasi masing-masing. Melalui pengembangan jenis dan cakupan video, partisipasi peserta lomba secara perlahan mulai meningkat pada pelaksanaan DCA di Tahun 2024 (wawancara, 13 Januari 2026).

Disamping mengembangkan jenis perlombaan video kreatif, sebenarnya terdapat beberapa upaya tambahan yang dilakukan oleh kepanitiaan untuk meningkatkan partisipasi peserta lomba di DCA. Seperti yang dikemukakan oleh Adit Prawira selaku Ketua Panitia DCA di Tahun 2023. Dirinya dan rekan-rekan panitia melakukan upaya jemput bola dengan cara datang langsung dan mengirimkan surat undangan peserta lomba ke sekolah-sekolah serta ke kampus-kampus di Kota Denpasar (wawancara, 13 Januari 2026). Melalui surat undangan peserta lomba,

setiap sekolah yang dalam hal ini mengkhusus pada siswa setingkat Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K) dan kampus diminta untuk mengirimkan delegasi minimal satu orang sebagai peserta lomba DCA. Dengan demikian, corak peserta DCA semakin berwarna diisi oleh siswa dan mahasiswa perwakilan masing-masing instansi.

Lebih lanjut, terdapat juga upaya menambah peserta lomba melalui promosi yang masif. Promosi terhadap hadirnya program kerja DCA tidak hanya dilakukan melalui media sosial Instagram @pckmhidenpasar atau media sosial lainnya milik internal PC KMHDI Denpasar. Terdapat juga upaya memperluas jangkauan dengan memanfaatkan media promosi yang berasal dari mitra kolaborasi. Berkaitan dengan upaya ini, dari hasil wawancara bersama Gekna (14 Januari 2026), dirinya menambahkan upaya untuk meningkatkan kuantitas peserta lomba terus dilakukan dengan cara mensosialisasikan kegiatan lomba melalui media sosial yang berasal dari pihak eksternal. Hal ini diwujudkan melalui pemanfaatan media Talkshow di Radio Publik Kota Denpasar 92,6 FM, serta penyebaran pamflet info kegiatan DCA di beberapa media cetak dan online yang bersifat publik.

Pendanaan yang Memadai

Tantangan ketiga dalam pelaksanaan Denpasar Creative Awards (DCA) adalah dari sisi pendanaan yang memadai. Tantangan ini mengarah kepada besarnya pendanaan untuk melaksanakan program kerja DCA, baik melalui kas organisasi maupun pendanaan dari pihak eksternal. Berkaitan dengan tantangan ini, Adit Prawira selaku Ketua Panitia DCA Tahun

2023 mengungkapkan bahwa pelaksanaan DCA sebagai kegiatan yang besar sesungguhnya memerlukan pendanaan yang juga besar. Berkaitan dengan pendanaan, diketahui masih memerlukan banyak sponsor untuk mendukung kegiatan DCA. Hal tersebut dikarenakan, Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar sebagai organisasi penyelenggara, belum bisa mengeluarkan dana kegiatan yang cakupannya lumayan luas (wawancara, 13 Januari 2026).

Tantangan yang sama juga dikemukakan oleh Gekna selaku Ketua Bidang Data dan Informasi (Kabid DDI) Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar Periode 2021-2023. Dirinya mengungkapkan, sebagai program kerja baru dari Bidang DDI PC KMHDI Denpasar di Tahun 2022, DCA di tahap awal belum dapat memperoleh pendanaan yang optimal untuk pelaksanaannya. Hal tersebut dikarenakan, pendanaan optimal sudah dibagi untuk program kerja dari Bidang lain yang lebih prioritas dan sudah disepakati oleh forum saat Rapat Kerja Cabang. Kondisi ini mengakibatkan, mau tidak mau pendanaan secara internal untuk DCA begitu terbatas. Kondisi yang juga mendorong Kepanitiaan DCA perlu memutar otak untuk memperoleh pendanaan dari sumber lain yang diperbolehkan (wawancara, 14 Januari 2026).

Dalam menjawab tantangan tersebut, PC KMHDI Denpasar secara organisasional kemudian memutuskan untuk bekerja sama dengan instansi eksternal sebagai mitra kolaborasi. Dari sejak awal pelaksanaan DCA, PC KMHDI Denpasar berusaha menggandeng

Pemerintah Kota Denpasar melalui Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfos) Kota Denpasar. Kerja sama ini kemudian berkembang dengan dimasukkannya DCA sebagai bagian dari rangkaian acara teknologi dan informasi terbesar di Kota Denpasar yakni “Denpasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Festival” (DTIK Fest). Dari kerja sama tersebut, pendanaan mampu diringankan serta DCA juga tumbuh menjadi ruang kolaboratif antara pemuda dan Pemerintah Kota Denpasar.

Lebih lanjut, tantangan pendanaan DCA yang memadai juga dijawab secara internal organisasi melalui pelaksanaan penggalangan dana. Penggalangan dana secara internal mencakup pengadaan pembelian baju yang bercirikan kegiatan DCA. Pengadaan baju ini kemudian dibuka untuk personalia kepanitiaan, peserta, dan kalangan umum dalam rangka mendukung kegiatan. Disamping membantu penggalangan dana, pengadaan baju juga menjadi refleksi kekompakan seluruh pihak yang terlibat dalam mensukseskan acara DCA. Selain itu, pencarian intens untuk rekanan sponsor terutama barang dan perlengkapan yang diperlukan saat acara puncak DCA juga menjadi upaya dilakukan. Hal ini bertujuan untuk mengefisienkan budget kegiatan puncak yang cukup menyita anggaran biaya.

Implikasi Denpasar Creative Award terhadap Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Di era persaingan global, keterampilan abad ke-21 menjadi faktor kunci untuk pemuda dapat bertahan di tengah pesatnya perubahan zaman (Chusna et al., 2024). Keterampilan abad

ke-21 terdiri atas kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*), komunikasi (*Communication*), kolaborasi (*Collaboration*), dan kreativitas (*Creativity*) (Warastuti et al., 2025). Keempat jenis keterampilan ini merupakan bekal pemuda agar bisa terus adaptif menjawab segala tantangan hidup yang ada. Atas dasar tersebut, penting sesungguhnya ruang-ruang belajar untuk pemuda dapat mengasah diri dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang ada pada dirinya. Melalui bekal keterampilan abad ke-21, pemuda dibentuk menjadi generasi yang tangguh, unggul, dan berkualitas.

Denpasar Creative Awards (DCA) yang dicetuskan oleh Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDHI) Denpasar merupakan salah satu wujud ruang belajar dengan tujuan mengembangkan keterampilan abad ke-21. DCA mampu adaptif membaca perubahan zaman, menelaah permasalahan yang ada, serta mengintegrasikannya dengan pola dinamika pemuda kekinian yang lebih aktif berekspresi menggunakan media teknologi. Dari sana, lahirlah kompetisi pembuatan video kreatif yang mampu menggugah rasa kepedulian, jiwa kompetitif, dan kreatif pemuda di Kota Denpasar. Tidak hanya itu, DCA juga mampu berkembang sebagai wadah kolaboratif yang berimplikasi terhadap keterampilan abad ke-21. Penjelasan tentang implikasi DCA terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21 dapat dipaparkan secara lebih lanjut sebagai berikut.

Implikasi Denpasar Creative Award terhadap Pengembangan Berpikir Kritis

Berpikir kritis (*Critical Thinking*) adalah kemampuan manusia untuk memberdayakan nalar dan logikanya untuk membedah suatu fenomena. Di era yang semakin bergerak cepat, kemampuan berpikir kritis juga dibutuhkan sebagai pisau bedah dalam menelaah suatu informasi yang bermunculan (Widiastuti & Hamidi, 2025). Khusus bagi pemuda, kemampuan berpikir kritis menjadi hal wajib yang perlu diasah dari waktu ke waktu. Terlebih dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi, sesungguhnya bisa menjadi alat tambahan bagi pemuda untuk semakin mengembangkan kemampuan analisisnya (Rosalina et al., 2023). Disinilah perlu ruang kreatif bagi pemuda agar dapat mensinergikan daya nalar dan pemanfaatan teknologi, untuk menyikapi problematika yang ada di lingkungan sekitar.

Implikasi ini dihadirkan oleh Denpasar Creative Awards (DCA) dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis bagi pemuda. Sebagai ruang kreatif yang menyajikan perlombaan video pendek, pemuda dipantik untuk dapat memberdayakan daya analisisnya guna menyikapi fenomena maupun permasalahan yang ada di Kota Denpasar. Kemampuan berpikir kritis dibutuhkan dalam penentuan ide dan penyusunan konsep cerita. Pada fase ini, konsep yang disusun juga harus matang dan sistematis agar sesuai dengan tema perlombaan. Sikap dan hasil penalaran inilah yang kemudian bermuara sebagai video kreatif untuk dilombakan bersama pemuda yang lain. Video kreatif yang menjadi refleksi hasil pemikiran kritis para pemuda untuk menyikapi fenomena, menjawab

problematika, atau pemberi saran dan kritik untuk kebaikan Kota Denpasar.

Implikasi Denpasar Creative Award terhadap Pengembangan Komunikasi

Komunikasi (*Communication*) adalah kemampuan manusia untuk mengungkapkan apa yang ada di kepalanya, baik berupa ide, informasi, maupun pengetahuan yang dimiliki (Hardiyanto et al., 2023). Di era globalisasi yang hampir menutup semua batas-batas telekomunikasi, komunikasi sudah barang tentu menjadi kemampuan yang wajib dikuasai oleh setiap insan untuk dapat masuk dan mengenal berbagai budaya populer (Miskan, 2023). Ditambah dengan adanya media sosial serta platform lainnya yang semakin maju, sudah seyogyanya dapat dimanfaatkan secara positif untuk menggali informasi dan mengkomunikasikannya sebagai gagasan yang bermanfaat (Mirnawati et al., 2024). Dalam hal ini, diperlukan ruang komunikatif untuk mampu menyalurkan kemampuan komunikasi tersebut dalam hal menyuarkan gagasan, keresahan, bahkan solusi untuk bersama-sama memupuk kesadaran kolektif.

Implikasi ini yang dihadirkan oleh Denpasar Creative Awards (DCA) dalam mengembangkan keterampilan komunikasi bagi pemuda. Sebagai ruang kreatif yang menyajikan perlombaan video pendek, pemuda dipantik untuk dapat menggali informasi secara holistik, berkaitan dengan fenomena dan permasalahan yang terjadi di Kota Denpasar. Informasi yang berhasil pemuda kumpulkan, kemudian dikemas lebih lanjut agar dapat dikomunikasikan secara lebih kreatif. Pada fase ini, kemampuan komunikasi pemuda diuji

sekaligus diasah untuk membuat video kreatif berdurasi pendek, yang dapat menyajikan informasi secara jelas, padat, dan menarik minat khalayak ramai. Video kreatif yang menjadi refleksi usaha pengembangan komunikasi pemuda untuk berani mengkomunikasikan ide dan gagasan demi kemajuan Kota Denpasar.

Implikasi Denpasar Creative Award terhadap Pengembangan Kolaborasi

Kolaborasi (*Collaboration*) adalah kemampuan manusia untuk dapat bekerja sama dalam menuntaskan suatu pekerjaan. Kolaborasi menjadi salah satu keterampilan istimewa untuk dapat menjalankan sistem secara kolektif dan juga optimal (Herdiansyah, 2025). Dalam perspektif organisasional, kolaborasi juga hadir sebagai media peleburan pikiran yang berbeda-beda untuk dapat disepakati bersama menjadi satu kesatuan. Nilai kebersamaan dalam kolaborasi turut membawa pedoman luhur bahwa suatu pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dan mudah melalui kerja sama. Namun dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu masif, turut merubah pola sosial manusia yang lebih condong apatis dan berjalan sendiri-sendiri (Nasution & Harahap, 2023). Untuk itu, diperlukan ruang kolaboratif sebagai pelecut kembali nilai kebersamaan antara sesama manusia.

Implikasi ini yang dihadirkan oleh Denpasar Creative Awards (DCA) dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi bagi pemuda. Sebagai ruang kreatif yang menyajikan perlombaan video secara kolektif, pemuda digandeng untuk bekerja sama secara aktif membuat karya yang bermanfaat bagi Kota Denpasar. Dimulai

dari penyepakatan ide utama, penentuan konsep, sampai eksekusi pembuatan video, memerlukan sikap bahu-membahu dan bergotong royong. Pada fase ini, keterampilan kolaborasi pemuda dikembangkan untuk dapat melebur ide dan konsep yang beraneka ragam, menjadi satu buah karya yang dilombakan. Secara organisasional, DCA juga berimplikasi dalam mengembangkan kemampuan kolaborasi antara organisasi pemuda dan pemerintah yang memiliki tujuan sama untuk pembangunan Kota Denpasar.

Implikasi Denpasar Creative Award terhadap Pengembangan Kreativitas

Kreativitas (*Creativity*) adalah kemampuan manusia untuk dapat berpikir secara maksimal dalam menciptakan karya baru yang bermanfaat (Aryanti et al., 2023). Di era penuh akan perubahan, kreativitas menjadi keterampilan yang perlu ditumbuhkan untuk menemukan hal-hal baru guna menjawab kompleksnya permasalahan. Kreativitas juga menjadi refleksi dari pengembangan imajinasi untuk dapat diolah menjadi suatu realita. Ditambah dengan adanya kemajuan teknologi, sesungguhnya bisa menjadi pemercik api kreativitas bagi setiap insan untuk semakin berkreasi menciptakan karya yang bernilai kemaslahatan (Ratu et al., 2025). Untuk itu perlu integrasi ruang kreatif sebagai laboratorium pengembangan, guna memasifkan lahirnya karya-karya yang inovatif.

Implikasi ini dihadirkan oleh Denpasar Creative Awards (DCA) dalam mengembangkan keterampilan kreativitas bagi pemuda. Sebagai ruang yang sejak awal ber-*tagline* "kreatif", DCA berusaha

mewadahi kreativitas pemuda untuk dapat disalurkan secara positif. Dari esensi tersebut, lahirlah perlombaan video pendek yang secara general berhasil memantik kreativitas pemuda untuk berkreasi dan berinovasi. Dari sejak proses awal, pembuatan video mendorong pemunculan ide dan sudut pandang baru berkaitan dengan tema yang diangkat. Kreativitas juga semakin berkembang seiring perumusan konsep, penentuan rasio warna, dan transisi pengambilan gambar. Dari proses kreatif tersebut, lahirlah sebuah karya berupa video yang membawa nuansa baru dan inovatif untuk pengembangan Kota Denpasar.

SIMPULAN

Denpasar Creative Awards (DCA) menjadi program kerja yang berakar pada kepekaan pemuda dalam memandang perubahan dinamika kehidupan. Perubahan ini turut mempengaruhi pola pergerakan dan perjuangan pemuda dalam aspek pengembangan diri. Akibat dari pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, pola pergerakan mulai bergeser pada perjuangan memanfaatkan konten-konten media sosial. Dari sana, Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia (PC KMHDI) Denpasar sebagai organisasi kemahasiswaan mencetuskan DCA dalam wujud kompetisi video kreatif. Wujud DCA pada akhirnya tumbuh sebagai ruang kreatif pemupuk jiwa kompetitif, sekaligus wadah kolaboratif antar pemuda untuk bersama-sama membangun Kota Denpasar.

Sebagai program kerja yang terbilang baru, DCA seiring perjalannya juga mengalami tantangan dari berbagai macam aspek. Dimulai dari personalia

kepanitiaan, partisipasi peserta lomba, sampai aspek pendanaan yang memadai, menjadi tantangan yang perlu dihadapi demi kelancaran acara DCA. Meskipun demikian, satu demi satu tantangan tersebut dapat diatasi dengan optimal. Pertama, tantangan personalia kepanitiaan dapat dihadapi dengan *Open Recruitment*, *Job Description*, dan membuat List Kepanitiaan. Kedua, tantangan partisipasi lomba dapat dihadapi dengan sistem jemput bola dan promosi yang masif. Ketiga, tantangan akan pendanaan, dapat diantisipasi lewat kerja sama dengan pihak eksternal dan penggalangan dana secara internal.

Pada akhirnya, muara aksiologi hadirnya DCA dalam wujud kompetisi pembuatan video kreatif, berimplikasi positif terhadap pengembangan keterampilan abad ke-21. Pertama, DCA mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis pemuda lewat pengintegrasian daya nalar dan pemanfaatan teknologi. Kedua, DCA mampu mengembangkan keterampilan komunikasi pemuda lewat pembuatan video kreatif yang dapat menyajikan informasi secara jelas, padat, dan menarik. Ketiga, DCA mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi pemuda lewat pembuatan video kreatif yang diciptakan secara kolektif. Keempat, DCA mampu mengembangkan keterampilan kreativitas pemuda lewat penciptaan video yang menghadirkan gagasan terbaru dan ide-ide inovatif. Dari semua implikasi tersebut, kajian tentang program DCA ini dapat didorong sebagai wadah pengembangan pemuda secara lebih komprehensif serta pemantik terciptanya kebijakan pemerintah yang lebih masif memberdayakan teknologi

untuk pengembangan sumber daya manusia dan daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, F. A., Minsih, & Widyasari, C. (2023). The Role of Youth Organizations Village in Developing Talents for Slow Learning Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 106–114. <https://doi.org/10.23887/ije.v7i1.54860>
- Budiman, I. F., Boris, M., Sitanggang, R., & Hidayat, M. R. (2025). Meningkatkan Peran Generasi Muda dalam Mendukung Green Economy dengan Instrumen Investasi Berbasis Environmental, Social, and Governance (ESG) melalui Program Dimension Circular. *Jurnalku*, 5(1), 87–99. <https://doi.org/10.54957/jurnalku.v5i1.1239>
- Chusna, I. F., Aini, I. N., Putri, K. A., & Elisa, M. C. (2024). Literatur Review: Urgensi Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 1–5. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Dantes, N. (2023). *Metode Penelitian*. CV. Andi.
- Firdaus, J. A., Ummah, R. I., Aprialini, R. R., & Faizin, A. (2025). Ketergantungan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) pada Tugas Akademik Mahasiswa terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1203–1214. <https://doi.org/10.58230/27454312.1634>
- Hardiyanto, S., Saleh, A., Saputra, A., Lubis, F. H., & Hidayat, F. P. (2023). Pelatihan Personality Development dan Keterampilan Komunikasi Kepemimpinan Remaja di Kampung Sejahtera Kota Medan. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 27–33. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v5i1.12911>
- Herdiansyah, G. P. (2025). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v7i1.72856>
- Juliani, R. K., Satria, M., Raharja, R. M., & Hardika, W. (2024). Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3221>
- Khumaeroh, S., Alchumairoh, S. A., & Ajmain, M. (2025). Historical Footsteps of the National Movement: The Youth Pledge as a Unifier of the Nation. *AHKAM: Jurnal Hukum Islam Dan Humaniora*, 4(1), 226–236. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v4i1.5140>
- Kurnianingsih, L., Napitupulu, M. T. D., Almaruf, H. Z., Tumatar, L. R., Nurhasan, E. R., & Fatonah, F. (2024). Pengaruh Manajemen Waktu terhadap Produktivitas

- Organisasi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 17743–17745. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.39333>
- Mardiah, D. (2023). Minat Baca di Indonesia: Systematic Literature Review. *Jurnal Pena Ilmiah*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.17509/jpi.v5i1.65274>
- Mirnawati, D. A., Suniantara, I. K. P., & Natalia, S. A. (2024). Iklim Komunikasi Organisasi dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Gores Digital. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Budaya*, 19(1), 21–29. <https://doi.org/10.25078/wd.v19i1.3127>
- Miskan. (2023). Komunikasi Multikultural di Era Globalisasi. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 7(2), 1640–1646. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4986/http>
- Nasution, M. A., & Harahap, N. (2023). Dampak Penggunaan Media Digital dalam Sikap Apatitis Remaja di Kecamatan Sei Rampah. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 12(1), 88–95. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v12i1.17163>
- Noptario, Rizki, N., Nur'aini, & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan Keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656–663. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.813>
- Pebriano, E., & Waluyati, S. A. (2025). Pengaruh Sikap Apatitis Mahasiswa terhadap Organisasi Himpunan Program Studi PPKN Universitas Sriwijaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 412–422. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31665>
- Raharjo, S. B., Masahere, U., & Widodo, W. (2023). Komitmen Organisasi sebagai Strategi Peningkatan Kinerja dan Loyalitas Karyawan: Studi Tinjauan Literatur. *E-BISMA: Entrepreneurship Bisnis Manajemen Akuntansi*, 4(1), 143–156. <https://doi.org/10.37631/ebisma.v4i1.930>
- Ratu, S. E. P. R. A., Taneo, D. R., & Manafe, M. P. (2025). Pentingnya Media dan Teknologi Pembelajaran untuk Kreativitas Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Seni. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 163–176. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7994>
- Rindiani, Nurhasanah, A., & Alamsyah, T. P. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 1–8. <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i2.34691>
- Rosalina, L., Nurdiani, N., & Carton. (2023). Meningkatkan Kemampuan Analisis Peserta Didik pada Materi Sistem Saraf melalui Pembelajaran Blended Learning berbasis TPACK. *Biosfer: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 8(1), 22–

30. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v8i1.4676>
- Sahadi, Sunarti, N., & Puspitasari, E. (2022). Pengembangan Organisasi (Tinjauan Umum Pada Semua Organisasi). *MODERAT: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 8(2), 399–412. <https://doi.org/10.25157/moderat.v8i2.2712>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Tim Penyusun. (2024). *Hasil Rakercab XIII PC KMHDI Denpasar*. Pimpinan Cabang Kesatuan Mahasiswa Hindu Dharma Indonesia Denpasar 2023-2025.
- Wahyudi, T., & Askafi, E. (2024). Analisis Program Kepemudaan Berprestasi untuk Meningkatkan Partisipasi Pemuda di Dinas Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Otonomi*, 24(1), 50–63. <https://doi.org/10.32503/otonomi.v24i1.5267>
- Warastuti, W., Prayitno, H. J., & Rahmawati, L. E. (2025). Penerapan Literasi Digital dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 350–365. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4143>
- Wati, S. F., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi. (2022). Analisis Keterampilan 4C (Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation) dalam Buku Siswa Kelas IV Sub Tema Aku dan Cita-citaku. *Didaktia Dwija Indria*, 10(2), 46–51. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i2.64544>
- Widiastuti, M., & Hamidi, N. (2025). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Menggunakan Tes W-GCTA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(2), 22–36. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i2.89149>