



## **Pembelajaran Keterampilan Abad Ke-21 Bagi Mahasiswa Pendidikan Vokasi Dalam Perspektif Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Di Indonesia**

**Muhammad Ivan**

Politeknik Ilmu Pelayaran Makassar  
Program Studi Teknika  
Jalan Tentara Pelajar No. 173 Makassar, Kode pos. 90172  
E-mail: muhammadivan77@yahoo.com

### **ABSTRAK**

Hadirnya era revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* membawa konsekuensi yang cukup serius bagi dunia pendidikan vokasi yang harus segera diselesaikan. Kesenjangan antara lulusan dengan kebutuhan dunia industri/dunia kerja menyebabkan banyaknya lulusan pendidikan kejuruan dan vokasi yang tidak dapat diserap di lapangan kerja. Program MBKM dinilai sebagai bentuk terobosan dalam menjembatani kesenjangan tersebut agar lulusan kampus vokasi mampu memenuhi lapangan kerja saat ini. Program ini secara umum bertujuan untuk mendekatkan mahasiswa dengan situasi nyata di dunia kerja dan mengurangi porsi pembelajaran teori yang selama ini dinilai kurang efektif. Para lulusan harus dibekali dengan berbagai keterampilan agar mereka dapat bersaing secara global dan mampu menaklukkan perubahan zaman. Ada tiga keterampilan utama yang harus dikuasai oleh lulusan kampus vokasi di era revolusi industri 4,0 ini, yaitu *The Four CS*, literasi digital, dan kecakapan hidup atau *life skills*. Ketiga keterampilan utama tersebut dinilai dapat membekali para lulusan selain keterampilan spesifik yang mereka pelajari sesuai dengan jurusan yang mereka pilih.

**Kata-kata Kunci:** *Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Pendidikan Vokasi, Kecakapan Hidup, The Four CS, Literasi Digital*

### **A. PENDAHULUAN**

Seperti yang telah kita ketahui bahwa perkembangan teknologi berkembang sangat pesat pada beberapa dekade terakhir ini. Perkembangan teknologi dan informasi tersebut memberikan berbagai peluang, tantangan, dan hambatan terhadap perilaku bagi manusia. Hadirnya era revolusi industri 4.0 yang merupakan gelombang perubahan keempat dalam bidang industri ditandai dengan masifnya perkembangan teknologi informasi semakin mempengaruhi pola hidup masyarakat dunia. Bahkan, Garba (2015) menyatakan bahwa teknologi saat ini telah merevolusi



semua aktivitas manusia yang lambat laun membuat interaksi manusia sangat tergantung pada teknologi tersebut.

Selain teknologi yang terus berkembang dan berubah, pendidikan sebagai salah satu aspek kehidupan manusia memang juga harus berubah menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Perubahan paradigma maupun tujuan pendidikan menjadi hal yang mutlak terjadi, mengingat pendidikan selalu berubah seiring dengan kebutuhan pasar global (Helaluddin, 2018). Seiring dengan hadirnya era *society 5.0* dan revolusi industri 4.0, paradigma pendidikanpun berubah menyesuaikan karakteristik kedua perubahan era tersebut. Sharma (2019) menyebutkan bahwa pendidikan saat ini juga harus mengikuti perkembangan beragam inovasi seperti *artificial intelligence*, *internet of thing*, teknologi 3D, *cloud computing*, dan masih banyak lagi lainnya.

Beberapa dekade lalu, sistem pembelajaran sekolah-sekolah hanya didasarkan pada pengajaran “3R” yang mencakup pelajaran *reading*, *writing*, *arithmetic* serta mata pelajaran sederhana, seperti ilmu sosial dan bahasa (Alismail & Mcguire, 2015). Artinya, sistem pendidikan dan pembelajaran saat ini sudah tidak bernuansa konvensional lagi. Saat ini, pembelajaran di kelas telah berubah menjadi lebih dinamis, variatif, dan bersifat kontekstual dengan memprioritaskan pendekatan *student centered learning* (SCL). Artinya, proses pembelajaran pada era revolusi industri 4.0 tidak lagi dimaknai sebagai proses transfer pengetahuan semata tetapi juga lebih memfokuskan pada pengalaman dan bakat setiap peserta didik.

Tidak dapat disangkal lagi bahwa tujuan pendidikan saat ini harus bersinergi dengan bidang pekerjaan yang tersedia. Banyak pakar pendidikan yang menilai bahwa orientasi kerja yang dijadikan sebagai tujuan pendidikan hanya akan mengaburkan esensi dari hakikat pendidikan itu sendiri. Namun kenyataan ini memang tidak dapat dihindari karena pendidikan memang berkaitan dan berkorelasi dengan lapangan kerja. Sebaagian besar masyarakat dunia menempuh pendidikan memang bertujuan untuk mendapatkan bidang pekerjaan yang layak dan sesuai dengan keinginannya.

Sebuah hasil studi menyebutkan bahwa ada 65% lulusan universitas akan mendapatkan pekerjaan yang belum ada pada 10 tahun yang lalu (World Economic Forum, 2018). Artinya, dalam jangka waktu 1 dekade, jenis pekerjaan telah mengalami perubahan yang cukup masif. Bidang pekerjaan yang selama ini belum



ada dan tidak terpikirkan justru akan menjadi pekerjaan dengan peluang yang menjanjikan pada suatu saat nanti. Satu hal yang pasti bahwa pekerjaan pada masa kini dan masa depan lebih banyak menggunakan teknologi mesin dan mengurangi penggunaan tenaga manusia. Hasil studi yang cukup memperhatikan dikemukakan oleh Elayyan (2021) yang mengklaim bahwa mulai tahun 2020 dan seterusnya akan banyak bidang keserjanaan maupun konten program studi yang dipilih mahasiswa di perguruan tinggi tidak mempunyai peluang kerja lagi. Studi ini bahkan mengklaim ada sekitar 50% konten kuliah/jurusan yang dipilih tidak berguna lagi dalam bidang pekerjaan pada kurun waktu 5 tahun terakhir.

Perubahan besar pada yang disebabkan oleh era revolusi industri 4.0 tersebut secara langsung maupun tidak langsung telah mempengaruhi semua bidang kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Untuk memenuhi tuntutan dunia kerja saat ini maka pola pendidikanpun harus diubah. Perubahan paradigma pendidikan tersebut merupakan hal yang lumrah karena sistem pendidikan dan era revolusi industri 4.0 memang berkaitan erat. Pengaruh perubahan era revolusi industri ini telah berdampak pada kesempatan belajar, kebijakan pendidikan, dan prosedur pembelajaran (Al-Lily dkk., 2018). Bahkan, Sivasankaran & Karthikeyan (2021) menjabarkan bahwa perubahan sitem dan kebijakan pendidikan tersebut mau tidak mau harus dilakukan apalagi setelah dunia dihantam badai Covid 19 yang juga turut membuat perubahan radikal bagi perilaku warga dunia.

Melihat peluang dan tantangan tersebut, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan sistem pendidikan baru yang dikenal dengan istilah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Kebijakan pendidikan ini masih relatif baru dan mulai diimplementasikan ke dalam sistem pendidikan di perguruan tinggi. Pada dasarnya, program ini bertujuan untuk mengurangi porsi perkuliahan secara teoritis dan ditekankan pada aspek praktik kerja di lapangan. Secara spesifik, program pendidikan ini bertujuan untuk mereformasi sistem pendidikan yang dinilai masih belum mampu menyiapkan peserta didik menghadapi dalam perubahan zaman.

Merdeka belajar dapat diartikan sebagai sistem pendidikan yang memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai kemampuan yang mereka miliki dan berupaya untuk mengembangkannya dengan maksimal (Ainia,



2020; Daga, 2021; Widiyono dkk., 2021). Merdeka belajar dapat dipandang sebagai sistem pendidikan yang sesuai untuk diterapkan untuk situasi saat ini karena program ini selaras dengan beberapa teori dalam filsafat pendidikan. Dalam filsafat pendidikan Ki Hadjar Dewantara, implementasi program merdeka belajar tersebut telah berlandaskan pada filsafat humanisme, konstruktivisme, progresivisme, dan filsafat Ki Hadjar Dewantoro (Ainia, 2020; Hendri, 2020; Masitoh & Cahyani, 2020; Mustagfiroh, 2020; Yusuf & Arfiansyah, 2021).

Jika ditinjau dari masa implementasinya, program MBKM ini memang relatif baru dimulai di kampus-kampus seluruh Indonesia. Namun demikian, sudah banyak berbagai literatur yang mengulas tentang penerapan program ini. Faktanya, masih belum banyak artikel yang mengulas tentang berbagai jenis keterampilan utama yang harus dikuasai oleh para mahasiswa khususnya di kampus pendidikan vokasi. Perubahan zaman dengan hadirnya revolusi industri 4.0 dan *society 5.0* tentu saja mengharuskan para mahasiswa kampus vokasi untuk menguasai berbagai keterampilan abad ke-21 ini. Untuk alasan itulah, penulis tertarik untuk memberikan berbagai pandangan dan perspektif dalam artikel ilmiah ini.

## **B. METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang digunakan kali ini adalah penelitian deskriptif yang merupakan salah satu jenis dari penelitian kualitatif. Tujuan utama penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk mendeskripsikan hasil temuan penelitian yang disajikan melalui kata-kata, kalimat, dan ungkapan dan bukan berupa sajian angka-angka. Dari temuan tersebut akhirnya diperoleh gambaran secara umum tentang apa yang telah ditemukan dalam studi tersebut (Creswell, 2008). Selanjutnya, proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi dengan mengumpulkan data dari buku-buku, majalah, jurnal, prosiding, dan lain-lain yang berkaitan dengan program MBKM pada kampus vokasi di Indonesia. Data yang dikumpulkan tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik *content analysis* (Miles & Huberman, 1994). Tujuan penggunaan jenis teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui tentang kata, frasa, tema, atau konsep tertentu. Teknik analisis lebih ditekankan pada aspek kemungkinan interpretasi oleh peneliti dari berbagai konotasi yang ada (Hsieh & Shannon, 2005; Kohlbacher, 2006; Leba dkk., 2021).



Untuk mendapatkan nilai keterpercayaan atau *trustworthy* dalam penelitian kualitatif, peneliti menerapkan teknik *member checking* dan *peer-review*. Menurut Carlson (2010), aktivitas *member checking* adalah sebuah proses untuk mendapatkan derajat kevalidan dari temuan penelitian dengan melakukan diskusi dengan rekan peneliti yang lain yang bertujuan juga untuk memperdalam dan menjaga keakuratan data. Pada aktivitas *peer review*, peneliti melibatkan orang lain (rekan sejawat) untuk melakukan pemeriksaan temuan penelitian yang dengan mengajukan beberapa masukan, saran, dan perbaikan (Ragone dkk., 2011).

#### 4. HASIL & PEMBAHASAN

##### a. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pertama kali dicetuskan oleh Nadiem Makariem selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan mengeluarkan Republik Indonesia Permendikbud Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Program ini dikeluarkan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mempersiapkan mahasiswa untuk langsung memasuki dunia kerja dengan menguasai Internet of Things (IOT) (Direktorat Pendidikan Tinggi Vokasi & Profesi, 2021). Hal ini dirasa wajar karena ke depannya mahasiswa harus dipersiapkan secara mental, fisik, dan kompetensinya agar dapat menjadi bagian dari masyarakat informasi atau *society 4.0* dan masyarakat super cerdas atau *society 5.0* (Carayannis & Morawska-Jancelewicz, 2022; Panizzon & Barcellos, 2020).

Pada dasarnya, program MBKM ini merupakan bentuk implementasi dari pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa atau *student centered learning*. Pendekatan pembelajaran ini menawarkan sebuah proses pembelajaran dengan mengusahakan para mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut (Hoidn, 2017). Selain itu, De-Justo & Delagado (2015) dan Ito & Kawazoe (2015) menyatakan bahwa prosedur pendekatan pembelajaran ini sangat erat kaitannya dengan prestasi atau kinerja belajar yang lebih tinggi, terutama pada keterampilan kerja dan pengembangan kompetensi mahasiswa secara umum. *Student centered learning* sangat menekankan pentingnya peran mahasiswa dalam praktik pembelajaran, kurikulum, maupun konten pembelajaran (Lee & Hannafin, 2016).



Seperti yang telah diulas pada bagian pendahuluan, program MBKM ini merupakan bentuk respons dari hadirnya era revolusi industri 4.0. Perubahan zaman yang begitu cepat membuat kesenjangan antara keterampilan yang dikuasai oleh mahasiswa dengan lapangan pekerjaan saat ini semakin melebar. Sebuah studi memprediksi bahwa lapangan kerja pada bidang teknologi akan mengalami kenaikan sebesar 58% pada tahun 2030 (Ellingrud et al., 2020). Sebaliknya, lapangan kerja yang bersifat fisik dan manual justru akan mengalami penurunan sebesar 27% di tahun yang sama. Prediksi ini senada dengan laporan dari WEF (2020) yang menyebutkan ada beberapa bidang pekerjaan yang tumbuh pesat maupun bidang pekerjaan yang kian menurun. Menurut analisis dari WEF tersebut, beberapa bidang pekerjaan yang terus meningkat hingga beberapa tahun ke depan antara lain: (1) analisi data, (2) spesialis kecerdasan buatan, (3) spesialis big data, (4) spesialis pemasaran dan strategi, (5) digital otomasi, (6) profesional pengembangan bisnis, (7) spesialis transformasi digital dan lain-lain. Selain itu, laporan tersebut juga menguraikan beberapa jenis pekerjaan yang semakin menurun dan bahkan diprediksi menghilang adalah: (1) petugas entri data, (2) sekretaris administrasi, (3) petugas akuntansi, (4) pekerja pabrik dan perakitan, (5) akuntan dan auditor, (6) montir/petugas perbaikan mekanik dan lain-lain.

Terkait dengan program MBKM ini, ada beberapa strategi yang diterapkan agar dapat berjalan lancar. Beberapa strategi tersebut adalah kebijakan pembukaan prodi baru, sistem akreditasi perguruan tinggi, perguruan tinggi berbadan hukum (PTNBH), dan hak belajar bagi mahasiswa selama 3 semester di luar prodi.

### **1) Kebijakan Pembukaan Program Studi Baru**

Kemudahan dalam proses pembukaan prodi baru harus dilakukan mengingat tren perubahan zaman dan teknologi digital telah menciptakan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Kebijakan ini diharapkan dapat menjadi kesempatan besar bagi perguruan tinggi untuk menjalin kerja sama yang lebih intens dengan dunia industri/lapangan kerja. Artinya, pemerintah berharap agar kampus-kampus di seluruh Indonesia dapat mengikuti arus perubahan dan kemajuan teknologi yang *link and match* dengan kebutuhan lapangan kerja (Simatupang & Yuhertiana, 2021; Sumarto, 2020).



## 2) Sistem Akreditasi Perguruan Tinggi

Perubahan lainnya juga dilakukan oleh pemerintah berkaitan dengan sistem akreditasi perguruan tinggi guna meningkatkan mutu pendidikan. Perubahan sistem akreditasi Perguruan Tinggi ini dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan & Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi. Ada beberapa kebijakan dalam sistem akreditasi perguruan tinggi saat ini, yaitu: (1) akreditasi diberlakukan selama kurun waktu 5 tahun dan dapat diperbaharui secara otomatis, (2) peninjauan dilakukan jika dinilai ada indikasi penurunan mutu, (3) akreditasi akan ditinjau ulang jika ada aduan dari masyarakat yang disertai bukti, dan (4) adanya penurunan lulusan atau jumlah mahasiswa selama 5 tahun berturut-turut (Siregar et al., 2020).

## 3) Perguruan Tinggi Berbadan Hukum (PTNBH)

Kebijakan perubahan status kampus ini merupakan bentuk dari pengaruh dan implementasi dari kebijakan otonomi daerah yang telah bergulir beberapa tahun lalu di Indonesia. Kebijakan otonomi daerah dimulai sejak diberlakukan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah yang selanjutnya diadopsi ke dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang muncul melalui UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang desentralisasi pendidikan. Kebijakan desentralisasi pendidikan ini tidak bertujuan untuk melimpahkan tugas dan tanggung jawab dari pemerintah pusat ke daerah/kampus masing-masing tetapi untuk lebih memberikan kesempatan bagi setiap kampus untuk bertanggung jawab mengelola kampusnya masing-masing (Pide, 1999; Zahrudin, 2016). Selain itu, penerapan desentralisasi pendidikan yang bermuara pada perubahan status kampus menjadi PTNBH merupakan *starting point* untuk memperbaiki kualitas dan luaran pendidikan di Indonesia (Muttaqin et al., 2016; Winardi, 2017).

## 4) Hak Belajar 3 Semester di Luar Prodi

Hal lain yang dianggap baru dalam program MBKM ini adalah hak belajar 3 semester di luar program studi yang dipilihnya. Artinya, selain belajar mata



kuliah dari prodi yang pilihnya, para mahasiswa juga diberi kesempatan untuk mengikuti perkuliahan di luar program studi di kampus yang sama. Bahkan, mereka juga berkesempatan untuk belajar di kampus lain yang dipilihnya. Kebijakan ini didasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) RI Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Nasional. Adapun tujuan pemberian hak belajar 3 semester di luar prodi adalah untuk menghasilkan lulusan universitas yang memiliki *soft-skills* dan *hard-skills* yang sesuai dengan kebutuhan perubahan zaman. Tidak hanya itu, program ini juga bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pemimpin masa depan yang unggul dan berkarakter. Adapun beberapa contoh hak belajar 3 semester di luar prodi ini dapat berbentuk: (1) membangun desa dalam konteks kuliah kerja nyata tematik, (2) magang atau praktik kerja di perusahaan, (3) pertukaran mahasiswa, (4) penelitian atau riset, (5) ikut serta dalam aktivitas mengajar di satuan pendidikan, (6) terlibat dalam proyek kemanusiaan, (7) kegiatan *entrepreneurship*, dan (8) proyek independen.

#### **b. MBKM dalam Perspektif Pendidikan Vokasi**

Pendidikan vokasi merupakan merupakan jenjang pendidikan yang terfokus pada penyiapan lulusannya agar dapat diserap oleh lapangan pekerjaan. Jika dibandingkan dengan pendidikan umum, jenis pendidikan ini memang diprioritaskan pada pengembangan *hardskills* dan *softskill* yang lebih banyak terfokus pada bidang praktik daripada teori. Pendidikan vokasi menuntut lulusannya menguasai keterampilan dan kompetensi tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dunia industri yang membutuhkan pekerja yang terampil dan cekatan.

Pada dasarnya, pendidikan vokasi dikembangkan untuk menawarkan kesempatan bagi para mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi mereka sendiri dalam keterampilan umum, yang berkaitan dengan pekerjaan yang ada pada masa kini dan masa yang akan datang (Okoye & Arimonu, 2016). Pendidikan kejuruan dan vokasi menjadi penting peranannya mengingat dengan mempersiapkan pendidikan vokasi dianggap dapat membantu masyarakat dan negara dalam menghadapi perubahan ekonomi yang radikal (Nuru, 2007). Dengan alasan itulah, maka pendidikan vokasi perlu terus



dikembangkan agar perubahan zaman dan tuntutan dunia kerja dapat dipenuhi oleh lembaga pendidikan.

Pendidikan vokasi dihadapkan pada berbagai masalah yang hadir bersamaan dengan munculnya era revolusi industri 4.0. Artinya, perubahan zaman yang ditandai dengan maraknya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan manusia membawa tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan vokasi. Pada faktanya, lulusan pendidikan vokasi saat ini masih belum mampu memenuhi tuntutan dunia industri yang menuntut sumber daya manusia yang terampil dan cakap dalam berbagai hal (Afrina, 2018; Verawadina et al., 2019). Fakta lain menyatakan bahwa banyak lulusan sekolah kejuruan maupun kampus vokasi yang belum terserap ke dalam dunia kerja karena keterampilan dan pengetahuan yang dikuasainya masih bersifat umum (Wolf et al., 2018). Hal ini justru bertolak belakang dengan kebutuhan dunia kerja dan industri yang justru membutuhkan tenaga ahli yang lebih spesifik.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, pemerintah mendesain dan menerapkan program MBKM ini agar lulusan pendidikan vokasi memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri saat ini. Berbagai kebijakan dan program-program dalam MBKM ini telah didesain dengan harapan lembaga pendidikan vokasi dapat menjalin kerja sama secara lebih intensif dengan dunia industri. Dengan menjembatani kedua kelompok tersebut diharapkan pengangguran dapat ditekan dan justru mampu melahirkan para lulusan yang berjiwa entrepreneur.

Salah satu elemen pendidikan yang harus menjadi prioritas adalah pengajar dan para mahasiswanya. Keduanya merupakan ujung tombak yang menjadi tumpuan dalam mengukur kesuksesan sebuah sistem pendidikan. Untuk dapat berkompetensi di dunia global saat ini, maka para lulusan harus menguasai berbagai keterampilan abad ke-21 ini. Trilling & Fadel (2009) menjabarkan ada beberapa keterampilan krusial yang harus dikuasai oleh warga global saat ini, yaitu: (1) memiliki keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, komunikasi, berkolaborasi, kreatifitas yang biasa disebut dengan *The Four CS*, (2) keterampilan literasi digital, dan (3) karir dan kecakapan hidup.



### a) The Four CS

Beberapa keterampilan yang wajib dikuasai oleh lulusan perguruan tinggi umum maupun volasi adalah empat keterampilan yang dikenal dengan The Four CS. Berbagai keterampilan tersebut adalah keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan kreatif. Faktanya, masih banyak kampus yang mengesampingkan pengajaran *the Four Cs* dalam aktivitasnya. Dari berbagai literatur, sistem pendidikan di berbagai Negara justru tidak mempromosikan proses belajar mengajar yang kreatif. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pengajar menghadapi tantangan yang berat dalam mengajarkan *The Four Cs* karena waktu yang terbatas. Di samping itu juga, tantangan lain muncul dari para siswa sendiri yang memiliki pengetahuan, gairah, motivasi, dan gaya belajar yang berbeda-beda (Rusdin, 2018).

Menurut World Economic Forum (2015), ada beberapa keterampilan general yang harus dimiliki di era disruptif ini. Keterampilan tersebut adalah: (1) terbuka pada perubahan & beradaptasi untuk berubah, (2) fleksibilitas kognitif, (3) berpikir inovatif dan adaptif, (4) kemampuan memecahkan masalah, (5) kemampuan mengatur orang, (6) *virtual collaboration*, (7) kecerdasan emosional, (8) memiliki teknik negosiasi, (9) berorientasi pada pelayanan dan (10) *technical entrepreneurship*. Sedikit berbeda dari jabaran tersebut, literatur lain menyebutkan ada beberapa keterampilan era revolusi industri 4.0 yang mencakup (1) *critical thinking skill*, (2) kreatif, (3) komunikatif, dan (4) kolaboratif. Menurut berbagai literatur, keempat keterampilan tersebut disebut dengan istilah *super skills* atau *the four Cs (the 4Cs)*.

### b) Literasi Digital

Istilah literasi digital pertama kali dikemukakan oleh Paul Gilster pada tahun 1997 yang mendefinisikannya sebagai kemampuan untuk memakai dan menggunakan informasi yang tersedia pada format yang beragam dari berbagai sumber dan dipersentasikan melalui komputer (Phuapan et al., 2016). Sejak saat itu, konsep tersebut selalu dikaitkan dengan teknologi atau aplikasi baru yang muncul. Pada perkembangannya, ada beberapa istilah senada yang memiliki makna hampir sama dengan istilah literasi digital. Beberapa istilah senada tersebut antara lain literasi informasi, literasi komputer, literasi internet, literasi media, dan yang terbaru adalah literasi multimodal. Semua istilah tersebut dikaitkan dengan penggunaan sumber daya digital yang efektif dalam



pembelajaran dan telah ditasbihkan sebagai komponen pandangan inklusif dalam literasi digital (Gruszczynska & Pountney, 2013; Harrison, 2017).

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dengan penekanan pada pemikiran kritis daripada hanya menguasai keterampilan teknologi informasi dan komunikasi saja (Falloon, 2020). Mengingat adanya definisi yang berbeda, literasi digital dapat dianggap sebagai kemampuan membaca, menulis, melihat, mendengarkan, mengarang, dan mengkomunikasikan informasi (Lankshear & Knobel, 2008). Digital dapat dipahami dalam tiga aspek yaitu kompetensi digital, penggunaan digital, dan transformasi digital (Chan et al., 2017).

Pada sisi lain, literasi digital perlu diajarkan di perguruan tinggi karena pada dasarnya literasi ini merupakan sebuah proses intelektual. Ada tiga hal yang menjadi proses intelektual dalam aktivitas literasi digital. Ketiga proses tersebut ditegaskan oleh Spires & Bartlett (2012) yang terdiri atas: (1) merelokasi dan mengonsumsi konten digital, (2) menciptakan konten digital, dan (3) mengkomunikasikan konten digital.

Penerapan literasi digital tentu saja tidak dapat dilakukan secara parsial atau terpisah-pisah. Ada aspek lain yang juga penting untuk diterapkan secara bersamaan. Literasi digital harus dikaitkan dengan kewarganegaraan (*citizenship*) karena keduanya memiliki hubungan yang erat. Meskipun keduanya merupakan hal yang berbeda tetapi jika harus memperbaiki pada salah satu aspeknya maka akan berdampak pada aspek lainnya.

Hal lainnya yang tidak kalah penting adalah bagaimana membina lulusan kampus vokasi ke depan untuk menjadi pengguna teknologi yang baik. Selain itu, mereka juga harus tahu bagaimana caranya belajar menjadi *digital citizenship*. Lulusan yang memiliki *digital citizenship* harus mampu menggunakan teknologi digital secara cerdas. Searson et al. (2015) menjabarkan ada empat perilaku *digital citizenship*, yaitu: (1) tidak merusak maupun mencuri karya digital orang lain, (2) menggunakan peralatan digital untuk aktivitas pendidikan dan pembelajaran, (3) mampu melindungi informasi pribadi, dan, (4) adanya hak digital yang sama dan akses setara untuk semua.



### c) **Kecakapan Hidup**

Kecakapan hidup adalah seperangkat kemampuan psikososial seseorang yang memungkinkannya untuk dapat bertindak secara kompeten dan berperilaku secara tepat dan memadai dalam berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari (Sanchez-Hernando et al., 2021). Jenis keterampilan ini dinilai sangat penting peranannya bagi individu karena mereka menghadapi masalah atau defisit pada ketergantungan pribadi, kognitif, dan sosial yang sangat rentan terhadap perilaku intimidasi, pelecehan, perundungan, penggunaan narkoba dan lain-lain (Nasheeda et al., 2019). Savoji & Ganji (2013) dengan tegas menyatakan bahwa keterampilan kecakapan hidup sebagai kontributor utama untuk menegosiasikan dan menangani tantangan yang dihadapi generasi muda.

Kecakapan hidup juga dimaknai sebagai kumpulan dari semua keterampilan dan pengetahuan yang dialami seseorang yang diperlukan untuk kehidupannya yang efektif. Gerami et al. (2015) menyatakan bahwa life skills adalah kemampuan setiap individu untuk beradaptasi dan berperilaku positif secara baik dan tepat dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, kecakapan hidup dapat dipelajari dan diperoleh untuk menciptakan kondisi pertumbuhan perilaku individu tersebut. Definisi di atas juga diperkuat oleh pernyataan World Health Organization (1993) yang menyatakan bahwa life skills merupakan kemampuan yang bersifat adaptif.

Tidak jauh berbeda dari beberapa definisi tersebut, Behera (2020) menyatakan bahwa kecakapan hidup merupakan keterampilan manusia yang diperoleh melalui pengalaman dan proses pengajaran yang digunakan dalam menangani masalah yang ditemui. Senada dengan pernyataan tersebut, Anwar (2015) juga berpendapat *life skills* adalah kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain/masyarakat lingkungan dimana mereka berada. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problem dan kehidupan secara wajar tanpa merasa tertekan. Berdasarkan definisi tersebut, Galagali (2011) mengidentifikasi *life skills* sebagai sumber penting untuk mengembangkan keterampilan psikososial, emosional, kognitif, perilaku, dan ketahanan individu untuk mengosiasikan tantangan yang dihadapinya setiap hari. Bahkan, Langford et al. (2015) menegaskan bahwa keempat keterampilan tersebut



memainkan peran yang penting dalam memastikan kesuksesan pribadi dan sosial para remaja.

Menurut World Health Organization (1997) yang merilis laporan dengan judul *Life Skills Education for Children and Adolescents in Schools* bahwa kecakapan hidup inti atau generik dikelompokkan ke dalam tiga kategori. Ketiga kategori kecakapan hidup tersebut adalah: (1) *social & interpersonal skills*, (2) *cognitive or thinking skills*, dan (3) *emotional skills*. Beberapa pakar lain menyebutkan bahwa jenis-jenis *life skills* secara spesifik adalah: (1) *decision making*, (2) *problem solving*, (3) *creative thinking*, (4) *critical thinking*, (5) *effective communication*, (6) *interpersonal relationship*, (7) *self-awareness*, (8) *empathy*, (9) *coping with emotions*, dan (10) *coping with stress* (Cassidy, 2018; Morales-Rodriguez et al., 2013; Precious & Racheal, 2019; Wairimu, 2015). Selanjutnya, ahli lain juga mengklaim beberapa jenis kecakapan hidup, yaitu: (1) keterampilan dalam mengambil keputusan, (2) pemecahan masalah, (3) berpikir kritis, (4) berpikir kreatif, (5) berkomunikasi yang efektif, (6) membina hubungan antar pribadi, (7) kesadaran diri, (8) berempati, (9) mengatasi emosi, dan (10) mengatasi stres (Kackar & Joshi, 2012; Saravakumar & Devi, 2020).

Meskipun telah diketahui bersama bahwa pentingnya *life skills* untuk masa depan siswa adalah konsep penting, namun masih banyak yang mengabaikannya dalam proses pendidikan saat ini. Sebuah studi yang dilakukan oleh Cassidy (2018) menyatakan bahwa remaja/orang dewasa yang telah lulus dari sekolah/universitas hanya memiliki pengetahuan yang terbatas tentang bagaimana mengatur atau menavigasi hidup mereka melalui harapan dunia nyata. Di Indonesia, meskipun telah ada beberapa guru/lembaga pendidikan yang menginternalisasikan *life skills* ke dalam proses pembelajarannya namun hasilnya belum optimal. Bahkan, Wairimu (2015) mengklaim bahwa peran orang tua dan kurikulum sekolah belum mampu membekali generasi muda dalam menghadapi kehidupan nyata.

## 5. KESIMPULAN

Program MBKM merupakan terobosan baru yang diluncurkan oleh pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Meskipun baru beberapa tahun mulai diimplementasikan, namun sudah banyak para praktisi dan



peneliti yang turut memberikan perspektifnya terhadap program ini. Kebutuhan dunia industri yang terus berubah seiring dengan kehadiran era revolusi industri 4.0 mengharuskan semua lembaga pendidikan khususnya pendidikan vokasi untuk terus berbenah dalam membekali para lulusannya dengan berbagai keterampilan. Secara umum, ada tiga keterampilan abad ke-21 yang harus dikuasai oleh lulusan pendidikan vokasi selain keterampilan pada bidang yang dipilihnya, yaitu *The Four Cs*, literasi digital, dan kecakapan hidup atau *life skills*. Ketiga keterampilan tersebut dinilai penting untuk diberikan kepada para mahasiswa sekolah vokasi agar mereka mampu bersaing dan memenangi persaingan global yang kian kompetitif saat ini.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Afrina, E. (2018). *Vokasi di era revolusi industri: Kajian ketenagakerjaan di daerah*. Perkumpulan Prakarsa.
- Ainia, D. K. (2020). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantoro dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Al-Lily, A. E., Elayyan, S. R., & Alhazmi, A. A. (2018). Understanding the public temper through an evaluation of rumours: An ethnographical method using educational technology. *Palgrave Commun*, 4(141). <https://doi.org/10.1057/s41599-018-0197-2>
- Alismail, H. A., & Mcguire, P. (2015). 21st century standards and curriculum: Current research and practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150–155.
- Anwar, A. (2015). *Pendidikan kecakapan hidup*. Alfabeta.
- Behera, A. K. (2020). Life skill education in classroom. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 9(8), 4–10. <https://doi.org/10.35629/7722-0908020410>
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital literacy learning in higher education through digital storytelling approach. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907>
- Creswell, J. W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating qualitative and quantitative research*. Pearson Education.
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1075–1090.



<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>

- De-Justo, E., & Delagado, A. (2015). A change to competence-based education in structural engineering. *Journal of Professional Issues in Engineering Education Practice*, 141, 1–8.
- Elayyan, S. (2021). The future of education according to the fourth industrial revolution. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.31681/jetol.737193>
- Ellingrud, K., Gupta, R., & Salguero, J. (2020). *Building the vital skills for the future of work in operations*. McKinsey & Company.
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Galagali, P. M. (2011). Adolescence and life skills. In R. Olyai & D. K. Dutta (Eds.), *Recent advances in adolescent health* (pp. 209–218). JAYPEE Brothers Medical Publisher.
- Garba, S. A., Byabazaire, Y., & Busthami, A. H. (2015). Toward the use of 21st century teaching-learning approaches: The trend of development in Malaysian schools within the context of Asia Pacific. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(4), 72–79.
- Gerami, S., Ahmadi, S., Safat, M. B., & Farsi, F. (2015). Life skills training and its effectiveness: A systematic review. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(2), 385–392. <https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n2s1p385>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. Sage.
- Phuapan, P., Viriyavejakul, C., & Pimdee, P. (2016). An analysis of digital literacy Skills among Thai university seniors. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(3), 24–31.
- Pide, A. M. (1999). *Otonomi daerah dan kepala daerah memasuki abad ke-21*. Gaya Media Pratama.
- Precious, Z., & Racheal, S. (2019). Life skills education for enhancement of learners' wellness in Eswatini: A case of high school learners in Shiselweni Region. *Journal of Resources Development and Management*, 59(1), 44–50. <https://doi.org/10.7176/jrdm/59-06>
- Ragone, A., Mirylenka, K., Casati, F., & Marchese, M. (2011). A quantitative analysis



- of peer review. *13th International Society of Scientometrics and Informetrics Conference*.
- Rusdin, N. M. (2018). Teachers' readiness in implementing 21st century learning. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*,
- Saravakumar, A. R., & Devi, P. K. R. (2020). Indian higher education: Issues and opportunities. *Journal of Critical Reviews*, 7(2).
- Savoji, A. P., & Ganji, K. (2013). Increasing mental health of university students through life skills training (lst). *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 84, 1255–1259. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.739>
- Searson, M., Hancock, M., Soheil, N., & Sheperd, G. (2015). Digital citizenship within global contexts. *Education and Information Technologies*, 20, 729–741.
- Sharma, P. (2019). Digital revolution of education 4.0. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(2), 3558–3564. <https://doi.org/10.35940/ijeat.a1293.129219>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- World Health Organization. (1997). *Life skills education for children and adolescents in schools*. WHO.
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “merdeka belajar” dalam pandangan filsafat konstruktivisme. *Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133.
- Zahrudin, Z. (2016). Implikasi kebijakan politik terhadap manajemen perguruan tinggi. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v2i1.2246>