

DIGITAL SKILL EDUCATION CONCEPT, UPAYA PENINGKATAN KUALITAS GENERASI MUDA DAN MENGURANGI TINGKAT PENGANGGURAN MENUJU SDGs 2030

Betty Gusdwisari

Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang

Email: bettygusdwisari@gmail.com

Abstract— The global vision and mission set forth in the 2030 Sustainable Development Goals (SDGs) continue to be promoted by governments in various countries. The various agreements and goals of the SDGs 2030 indirectly require young Indonesians to be able to compete globally. The current digital era makes every individual must have the ability and mastery of technology and information that is qualified. Efforts to fulfill and improve the quality of human resources can be done through the world of education. The concept of Digital Ability Education is a concept (Digital Skill Education Concept) education that can be implemented. Because, digital skills are now an absolute must for every individual. Given, various aspects of life that have been integrated with technology and information systems. This study aims to provide recommendations and educational concepts that need to be applied in Indonesia. Through the study and analysis of various sources, this concept is expected to be a new effort in improving the quality of human resources.

Keywords— Digital Skill, Education, SDGs 2030, Education Concept

Abstrak— Visi dan misi global yang tertuang dalam Sustainable Development Goals (SDGs) 2030 terus digalakkan oleh pemerintah di berbagai negara. Berbagai kesepakatan dan tujuan SDGs 2030 secara tidak langsung menuntut generasi muda Indonesia untuk dapat bersaing secara global. Era digital yang terjadi sekarang ini membuat setiap individu harus memiliki kemampuan dan penguasaan teknologi dan informasi yang mumpuni. Upaya pemenuhan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan melalui dunia pendidikan. Konsep Pendidikan Kemampuan Digital merupakan konsep (Digital Skill Education Concept) pendidikan yang dapat diimplementasikan. Karena, digital skill saat ini menjadi kemampuan yang mutlak harus dimiliki setiap individu. Mengingat, berbagai aspek kehidupan yang telah terintegrasi dengan sistem teknologi dan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi dan konsep pendidikan yang perlu diterapkan di Indonesia. Melalui kegiatan kajian dan analisis dari berbagai sumber, konsep ini diharapkan mampu menjadi upaya baru dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Kata Kunci— Kemampuan Digital, Pendidikan, SDGs 2030, Konsep Pendidikan

PENDAHULUAN

Sejak disekapati oleh kurang lebih 193 kepala Negara bersama Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) pada tanggal 25 September 2015, SDGs 2030 atau *Sustainable Development Goals* 2030 terus menjadi acuan visi dan misi sekaligus tolak ukur pembangunann yang berkelanjutan oleh pemimpin negara di seluruh dunia. SDGs 2030 sendiri merupakan suatu rencana aksi global yang bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan-permasalahan secara global, mulai dari permasalahan dalam bidang sosial, ekonomi, budaya, energi, hingga lingkungan. SDGs 2030 juga dirancang sebagai lanjutan dari rancangan MDGs atau Millenium Development Goals 2015. Terdapat 17 tujuan dan 169 target capaian yang tertuang dalam kesepakatan SDGs 2030.



Gambar 1. 17 Tujuan SDGs 2030

SDGs 2030 turut menjadi perhatian bagi pemerintah Indonesia. Presiden Joko Widodo secara resmi mengeluarkan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan sebagai bentuk komitmen Indonesia terhadap tujuan SDGs 2030. Perpres tersebut secara tidak langsung menjadi komando kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk dapat berpartisipasi secara aktif untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan-tujuan yang tertuang dalam SDGs 2030 memiliki kesamaan terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di Indonesia, salah satunya ialah masalah pengangguran. Tingkat pengangguran di Indonesia masih terbilang tinggi.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistika (BPS) menunjukkan bahwa pada tahun 2018 angka pengangguran terbuka berdasarkan tingkat umur (usia 15-60 tahun ke atas) mencapai 63%, mengalami penurunan sebesar 1,93% dari tahun sebelumnya.

Kelompok Umur - UB	Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Kelompok Umur			
	2015	2016	2017	2018
15-19	17.71	28.09	27.54	26.67
20-24	12.86	15.80	16.62	16.73
25-29	10.65	7.08	6.76	6.99
30-34	8.86	3.63	3.40	3.47
35-39	7.86	2.21	2.45	2.49
40-44	7.59	2.05	1.86	1.81
45-49	6.97	1.35	1.51	1.58
50-54	5.93	1.66	1.54	1.40
55-59	6.05	1.55	1.73	1.25
60 keatas	4.74	1.51	1.52	0.61

Gambar 2. Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Kelompok Umur

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa tingkat pengangguran terbuka tertinggi masih didominasi oleh penduduk usia 15-24 tahun. Akan tetapi, penduduk direntan usia ini (15-24 tahun) termasuk dalam usia kerja bukan angkatan kerja, karena sebagian besar masih berstatus sebagai pelajar atau menempuh pendidikan. Artinya, penduduk di usia 25-29 tahun menduduki persentasi tertinggi dalam jumlah pengangguran di Indonesia. Jika ditelusuri angka persentase pengangguran berdasarkan tingkat pendidikan, maka dapat diketahui bahwa rata-rata persentase pengangguran muda dengan tingkat pendidikan SMA dan perguruan tinggi mencapai angka 6,75%. Pengangguran di kalangan penduduk berstatus pendidikan SMA dan perguruan tinggi menjadi hal yang harus diperhatikan. Diperkirakan jumlah penduduk yang berstatus sarjana atau tamatan SMA ini tiap tahun akan terus meningkat. Sementara, lapangan pekerjaan masih tergolong sedikit. Setiap tahun, pengangguran di kalangan tamatan perguruan tinggi terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat terjadi karena sempitnya lapangan pekerjaan, adanya ketimpangan atau ketidaksesuaian antara keahlian kelulusan dengan kriteria pekerja yang dibutuhkan perusahaan, hingga kualitas lulusan yang rendah.

Proses globalisasi yang terus bergerak cepat membuat permasalahan pengangguran menjadi semakin kompleks. Dengan jumlah penduduk lulusan perguruan tinggi yang semakin meningkat, sebenarnya menjadi peluang bagi perusahaan untuk mendapatkan tenaga kerja. Akan tetapi, rendahnya kualitas

dan *skill* atau kemampuan yang dimiliki oleh tenaga kerja menjadi penghambat bagi perusahaan untuk mendapatkan tenaga kerja yang handal dan siap pakai. Hasil studi Willis Towers Watson tentang Talent Management and Rewards sejak tahun 2014 menemukan fakta bahwa delapan dari sepuluh perusahaan di Indonesia mengalami kesulitan mendapatkan tenaga kerja lulusan perguruan tinggi yang berkompeten dan siap pakai.

Kualitas sumber daya manusia di Indonesia harus mampu beradaptasi dengan perubahan dan perkembangan zaman. Diera digital seperti sekarang, setiap kegiatan dan aktivitas menghendaki proses yang praktis dan terintegrasi melalui pemanfaatan teknologi. Sehingga setiap individu tidak cukup hanya menguasai suatu bidang keilmuan yang ditekuni. Penguasaan terhadap teori dan keilmuan harus diimbangi dengan penguasaan teknologi dan informasi yang mumpuni.

METODE PENELITIAN

Metode dapat diartikan sebagai suatu teknik, cara yang digunakan dalam mencapai tujuan dan hasil. Sedangkan penelitian didefinisikan sebagai kegiatan dan sarana dalam mencari suatu fakta atau kebenaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Menurut Sukmadinata (2005), penelitian deskriptif adalah suatu kegiatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan fenomena-fenomena kegiatan pendidikan, pembelajaran, implementasi kurikulum pada berbagai jenis jenjang, dan satuan pendidikan.

Dalam penelitian melalui pendekatan deskriptif kualitatif ini, peneliti berusaha

mendeskripsikan dan menginterpretasikan kondisi, fenomena, keadaan yang ada, berbagai pandangan dan pendapat yang muncul, proses yang sedang berlangsung, menjelaskan sebab akibat yang terjadi, serta kecenderungan yang tengah berkembang.

Pendekatan dan analisis secara kualitatif ini dipilih karena dianggap lebih mudah untuk dijelaskan dan disampaikan, lebih mudah ketika berhadapan pada kondisi atau kenyataan di lapangan, menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dengan subjek atau topik yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Disaat Negara-negara maju dan berkembang diluar sana telah memasuki era baru dengan penguasaan teknologinya yang mumpuni, penduduk Indonesia khususnya di kalangan remaja dan lulusan perguruan tinggi justru masih cukup jauh tertinggal. Ketertinggalan ini dapat ditinjau dari sistem pendidikan yang saat ini diterapkan di Indonesia.

Menurut Mohammad Nasir, Menteri Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) bahwa baru sekitar 15-20 lembaga pendidikan dari total 4.741 di Indonesia yang menerapkan sistem e-learning. Hal ini dapat menunjukkan bahwa aspek pendidikan Indonesia belum sepenuhnya mendukung terhadap upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam pemanfaatan dan pendidikan melalui sistem digitalisasi, serta teknologi dan informasi. Sebagai upaya peningkatan kemampuan dan kualitas sumber daya manusia penduduk Indonesia, khususnya dikalangan pelajar, konsep pendidikan *digital*

skill dapat menjadi salah satu solusi. Penguasaan teknologi dan informasi dapat dipahami atau ditekuni melalui sistem pendidikan dalam *konsep digital skill*.

Konsep Pendidikan Kemampuan Digital (*Digital Skill*)

Menurut David Barr (2011:23) dalam jurnal *Computational Thinking: A Digital Age*, bahwa Penerapan teknologi komputer untuk hampir setiap bidang studi memiliki pengaruh dan mengubah cara kerja manusia dalam aktivitas yang dilakukan saat ini. Sedangkan pikiran manusia sejauh ini mengenai alat pemecahan masalah yang paling kuat yang kita miliki adalah kemampuan untuk memperluas kekuatan pemikiran manusia dengan komputer dan alat digital lainnya telah menjadi bagian penting dari kehidupan kita sehari-hari dan bekerja. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya penguasaan teknologi informasi dan proses digitalisasi. Sehingga, konsep pendidikan digital skill terhadap sumber daya manusia menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam dunia pendidikan.

Digital Skills Education Concept merupakan suatu konsep pendidikan yang memberikan kesempatan kepada pelajar dan penduduk lulusan perguruan tinggi untuk mampu memahami dan mengetahui keilmuan dalam penguasaan komputer, pengoperasian dan penyediaan sistem layanan yang berbasis teknologi dan informasi, serta aspek-aspek dalam lingkup Teknologi dan Informatika. Adapun tujuan dan komponen kemampuan-kemampuan yang terdapat dalam *Digital Skill Education Concept* ini antara lain:

1. Analis Data

Seiring kemajuan transformasi digital, data yang direkam penting bagi perusahaan untuk memahami perilaku konsumen, dan perkembangan usaha di masa akan datang. Tenaga kerja yang dapat mengekstraksi, menganalisis, dan menerjemahkan informasi yang berguna dari kumpulan data perusahaan akan sangat penting, dan keterampilan tersebut akan berintegrasi ke dalam semakin banyak peran dalam tim. Dilakukan secara efektif, analisis data dapat memberi wawasan bisnis dan pelanggan yang penting.

2. Sosial Media

Melihat fenomena yang terjadi seperti sekarang, sosial media menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan. Sosial media memudahkan setiap kegiatan dan aktivitas bisnis yang dilakukan. Namun, penggunaan sosial media tidak hanya sekadar pemanfaatannya dalam system penjualan. Pemahaman yang mendalam terhadap potensi yang dapat dikeluarkan oleh sosial media menjadi hal yang patut untuk dipelajari. Perilaku pengguna, promosi, target bisnis dan capaian usaha, serta menjadikan sosial media sebagai pangsa pasar dalam kegiatan bisnis.

3. *Digital skill* pendukung

Marketing Konten, dasar-dasar penggunaan komputer dan perangkat teknologi informasi, pembentukan dan Pemanfaatan Startp-Up, keamanan sistem dan jaringan infomasi.

Secara umum, *Digital Skill Education Concept* memberikan kebutuhan kemampuan

individu dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Perubahan perilaku dan pola yang terus berkembang, menghendaki sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dan memiliki kemampuan. Para generasi muda diharapkan mampu mempersiapkan diri terhadap perubahan yang terjadi. Memenuhi dan menggali potensi diri secara mendalam dan terus belajar dalam setiap jenis kemampuan.

Digital skill telah menjadi kebutuhan yang mutlak harus dipenuhi. Secara tidak langsung konsep ini diharapkan mampu menekan akan tingkat pengangguran yang terjadi di Indonesia. Dalam jangka panjang diharapkan mampu menurunkan angka kemiskinan, pemerataan system pendidikan, bahkan perbaikan kualitas hidup. Hal ini sesuai dengan tujuan yang dicanangkan dalam SDGs 2030.

Upaya yang Perlu diperhatikan Terhadap Konsep Pendidikan Kemampuan Digital

Pendidikan dan pelatihan adalah kunci untuk mengembangkan keterampilan digital.. Pengembangan keterampilan digital dapat berlangsung di berbagai konteks pendidikan: dari lembaga formal seperti sekolah, perguruan tinggi dan universitas hingga non-formal penyediaan dan pelatihan, dan berbagai bentuk pembelajaran mandiri dan informal.

Konsep pendidikan kemampuan digital ini akan menjadi tren yang menjanjikan. Ini yang mencakup penyediaan pendidikan dan pembuatan kebijakan. Adapun upaya yang perlu diperhatikan untuk mengimplemtasikan program ini yaitu:

1. Pastikan literasi digital mampu dilakukan secara umum

Literasi digital diarahkan dan menysasar untuk semua orang, secara nasional, inisiatif; pengembangan keterampilan terintegrasi di lingkungan sekolah melalui kurikulum, jaringan dan saranaata informasi teknologi komunikasi (TIK) dan pembelajaran masyarakat yang terpusat untuk anak-anak putus sekolah dan yang belum mampu secara mendasar tentang digitalisasi.

2. Mengajarkan pemrograman komputer

Kegiatan ini meliputi keterampilan *coding* untuk anak-anak dan kaum muda: Pencantuman kegiatan koding dalam kurikulum sekolah nasional; klub pengkodean luar sekolah, kompetisi dan kampanye, dan yang disubsidi maupun distribusi melalui komputer yang terjangkau dengan kursus yang dimuat sebelumnya dan melalui aplikasi.

3. Memfasilitasi pengembangan, pemenuhan pada keterampilan digital diperlukan untuk memasuki profesi TIK

Kemampuan kerja nasional dan Keterampilan digital untuk kehidupan dan pekerjaan - strategi; keterampilan khusus industri atau keterampilan ulang, mengadakan pelatihan untuk pengangguran dan kelompok terpinggirkan.

4. Gerakan untuk sadar akan perlunya keterampilan digital

Pendirian 'Keterampilan abad kedua puluh satu' menjadi kurikulum nasional; pengembangan danpromosi program praktis yang bertujuan untuk memberi

informasi dan menjaga keamanan digital, implikasi online, kegiatan dan pengembangan melek huruf terhadap era digital dan pengetahuan tentang hak digital; dan kesadaran akan bagaimana teknologi digital, big data dan algoritma membentuk masyarakat.

Syarat tren pendidikan teknologi yang mendukung keterampilan digital

Definisi keterampilan digital dan kompetensi saat ini erat kaitannya dengan tren terkini dalam dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perangkat baru, aplikasi dan genre teknologi akan sering terlibat dalam perubahan, bersamaan dengan keterampilan tambahan dan kompetensi. Mereka juga akan mendukung praktik dan kegiatan berbeda yang dapat menyebabkan pengembangan keterampilan. Permintaan akan keterampilan digital berasal dari perubahan teknologi dari tren teknis utama yang memunculkan untuk pemenuhan kompetensi baru.

- a. Komputasi jaringan: Kunci yang menentukan fitur teknologi digital saat ini adalah sifat jaringan dari teknologi yang digunakan. Ide dari segala sesuatu yang terhubung dengan segala sesuatu yang lain untuk mengizinkan transfer data telah memperkenalkan 'logika jaringan' ke dalam bentuk digital paling kontemporer teknologi. Logika ini mengasumsikan pengguna akan terhubung ke orang lain, benda, organisasi, dan informasi, terlepas dari ruang, tempat atau waktu. Sebagai Hasilnya, banyak teknologi digital kontemporer dibangun di secara 'interaktif'. alih-alih bentuk 'siaran' dari

pertukaran informasi dengan konten yang dibagikan - from 'one-to-many' (Jensen, 2015).

- b. Sosial dan kolaboratif: Teknologi digital juga semakin membawa sifat sosial di lingkungan, seperti yang terlihat dari popularitas yang disebut media sosial. Namun apa membedakan teknologi digital terkini adalah kapasitas mereka untuk mendukung bentuk 'Sosialisasi massal'. Dalam pengertian, banyak penggunaan teknologi digital sekarang tergantung pada upaya kolektif dari pengguna mereka. Oleh karena itu didasarkan pada interaktif dan etos kolaboratif. Danah Boyd (2015) mengamati bahwa etos ini memerlukan dukungan dan partisipasi dalam interaksi massal itu, 'Membantu orang terhubung dan berkolaborasi, bersosialisasi, dan berkoordinasi'.
- c. Data Base dan komputasi: Fitur lain yang menentukan teknologi digital saat ini adalah kemampuan pengolahan data. Sebagian besar bentuk penggunaan teknologi melibatkan generasi data yang dikumpulkan, (kembali) diedarkan dan kembali digunakan. Banyak konsumen teknologi populer dirancang secara eksplisit untuk membuat, mengirim dan melihat data dan termasuk teknologi yang dapat dikenakan sebagai pelacak aktivitas, jam tangan pintar dan perangkat berbasis sensor lainnya. Penggunaan aplikasi dan platform diperkirakan oleh penggunaan data dari individu dan 'pihak ketiga' seperti penyedia teknologi, pemerintah dan layanan publik, pengiklan dan lainnya.

- d. Keahlian dasar fungsional digital: Mengakses dan terlibat dengan teknologi digital

Pertama adalah *entry-level* yang penting dalam keterampilan dasar dalam fungsional yang diperlukan untuk perangkat digital dan aplikasi. Ini dapat dilihat sebagai keterampilan yang penting untuk dapat mengakses dan mulai menggunakan teknologi digital. Ada sejumlah dasar seperti itu yang memungkinkan suatu individu untuk mengoperasikan perangkat, untuk terhubung ke internet, untuk mengatur akun dan profil, dan untuk mengakses informasi dan sumber daya. Komputer Internasional SIM (ECDL) menunjukkan ini sebagai dasar 'mulai' dan User Pengguna TI Keterampilan dasar meliputi kompetensi termasuk pemahaman konsep dasar TIK, pengaturan penyesuaian dan mengelola file.

- e. Keterampilan digital umum: Menggunakan teknologi digital yang bermakna dan bermanfaat:

Berbagai keterampilan menengah dan kompetensi diperlukan untuk memanfaatkan teknologi digital yang bermakna dan cara yang bermanfaat. Keterampilan ini sering terbentuk sebagai dasar rencana dan strategi nasional untuk 'keterampilan digital' dan 'literasi digital'. Misalnya, Indikasinya adalah komposit 'Model literasi digital' disusun oleh Pusat 'Digital MediaSmarts' Kanada Literasi. Model ini menetapkan empat luas, elemen yang saling terkait, berkembang dari akses dasar, kesadaran dan pelatihan

untuk hasil yang lebih canggih dan kritis. Model ini menyoroti kepentingan mendasar dari 'kelancaran teknis' yang diperlukan untuk menggunakan perangkat dan perangkat lunak serta untuk mengakses informasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan teknologi dan informasi, komputer dan kemampuan digital menjadi penting untuk di era sekarang. Para pencari kerja atau perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang handal dalam pemanfaatan sistem teknologi dan informasi digital, karena kebutuhan terhadap tenaga kerja yang mampu beradaptasi dalam memasuki era industri 4.0. Perkembangan di segala bidang menjadikan digital *skill* sebagai kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk mampu bersaing dan memenuhi kebutuhan perusahaan terhadap tenaga kerja yang handal dan mampu beradaptasi terhadap perubahan. Dalam jangka panjang, apabila konsep pemberian pendidikan digital skill dalam sistem pendidikan telah dijalankan. Diharapkan mampu meningkatkan kualitas SDM, dan menurunkan angka pengangguran. Penurunan pengangguran yang terjadi tentu menjadi aspek penting dalam meningkatkan kualitas perekonomian dan menurunkan angka kemiskinan.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dapat mempertimbangkan konsep kurikulum pendidikan kemampuan digital ini untuk dunia pendidikan. Mengingat, teknologi dan informasi yang terus berkembang pesat, melakukan perubahan dan pembaharuan. Sehingga, tiap individu dituntut untuk memiliki

kemampuan dan kualitas yang mumpuni dalam penguasaan teknologi dan informasi agar dapat bersaing dan tidak tertinggal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Almah, Hildawati. 2014. *Urgensi Pendidikan Pemakai (User Education) Bagi Pemustaka di Perpustakaan Perguruan Tinggi Agama Islam: Sebuah Konsep Penerapan Kampus Peradaban di UIN Alauddin Makasar*. Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah, Vol. 2 No. 1, Hal. 80-89.
2. Barr, David, dkk. 2011. *Computational Thinking: A Digital Age for Everyone. Learning & Leading with Technology*, v38 n6 p20-23 Mar-Apr 2011
3. Broadband Commission for Sustainable Development. 2017. *Working Group on Education: Digital Skill for Life and Work*. UNESCO and Broad Commission.
4. EU Science HUB. 2019. *Learning and Skill for the Digital Era. European Commission: The European Commission Science and Knowledge Service*.
5. O'Brien, Clodagh. 2017. *10 Digital Skill Can Make Students Instantly Employable*. Dalam <https://digitalmarketinginstitute.com>,
6. Semiawan, Conny R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
7. SDGs 2030 Goals. <https://www.devpolicy.org>,
8. Badan Pusat Statistika. sumber: <https://www.bps.go.id/>