

Peningkatan Pengetahuan Kompetensi Abad-21 untuk Remaja di Lampung dalam Menghadapi Tantangan Digital

Nina Yudha Aryanti^{1*}, Andy Corry Wardhani², Abdul Firman Ashaf³, Tina Kartika⁴

^{1,2,3,4}Prodi Magister Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Lampung,

*Jl. Soemantri Brodjonegoro No 1, Kampus FISIP, Rajabasa, Bandar Lampung, Indonesia

*Korespondensi: nina.yudha@fisip.unila.ac.id

Abstrak

Peningkatan kompetensi abad-21 remaja di Lampung untuk menghadapi tantangan era digital mutlak remaja diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan ipteks. Dalam praktiknya, remaja perkotaan dan perdesaan memiliki kesenjangan kompetensi digital. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi kesenjangan tersebut yaitu melalui kegiatan sosialisasi dan pendampingan kepada remaja sasaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dan menambah pengetahuan dan pemahaman remaja sebagai kelompok sasaran agar mereka dapat mengetahui dan menguasai kompetensi abad-21 sebagai modal dalam menghadapi tantangan abad-21 dan era digital. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa remaja mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 20,61%

Kata kunci: kompetensi abad-21, remaja, sosialisasi dan pendampingan

1. ANALISIS SITUASI

Perkembangan ipteks yang dinamis tidak dapat dihindari dan harus diikuti laju perkembangannya. Masyarakat pun beradaptasi dengan lingkungan internal dan eksternal. Banyak hal yang terjadi di luar masyarakat seolah memaksa masyarakat tersebut untuk menerimanya. Perubahan dalam diri dan masyarakat pun tidak bisa dihindari. Berbagai proses adaptasi seringnya terjadi secara alami, sehingga hadirnya hal baru dalam masyarakat mampu menimbulkan gejolak sosial, bahkan sampai pada gegar budaya.

Saat ini, Indonesia belum masuk pada kategori negara maju. Hal ini juga memengaruhi proses adaptasi secara internal terhadap perubahan dan atau perkembangan ipteks. Masyarakat bukan lah hal yang statis. Pergerakan dan dinamika masyarakat secara internal hadir sebagai proses sosial. Disisi lain, perkembangan ipteks dan perubahan secara internal pun juga menuntut adanya proses adaptasi bahkan sampai pada perubahan sosial. Hal-hal baru (baik dari internal ataupun eksternal) masyarakat akan diterima sebagai input dalam proses

sosial. Seberapa penting hal baru yang hadir di masyarakat, akan dinilai tingkat urgensi dan seberapa butuh masyarakat akan hal tersebut. Jika hal baru tersebut dirasa penting, dibutuhkan dan disadari dapat memberikan keuntungan, maka hal baru tersebut akan diterima oleh masyarakat. Proses adaptasi sosial pun bisa terjadi. Sedangkan hal lain, perubahan di masyarakat bisa juga terjadi karena dorongan factor eksternal yang kuat. Dalam kenyataannya, tidak semua kelompok di masyarakat dapat menerima hal baru sebagai bahan perubahan sosial. Masyarakat golongan tua memiliki kecenderungan untuk menerima perubahan, sedangkan golongan muda cenderung menerima hal baru dengan lebih mudah. Selain aspek perbedaan generasi, golongan muda (termasuk remaja) cenderung memiliki rasa penasaran terhadap hal baru. Kondisi ini juga yang seringkali menempatkan golongan/ generasi muda sebagai agen perubahan di masyarakat.

Selain itu, adaptasi eksternal terjadi karena adanya dorongan/ tekanan/ tuntutan yang kuat dari luar masyarakat. Misalnya pandemic covid-19 yang mengharuskan adanya pembatasan sosial menuntut proses kehidupan tetap berlangsung. Berbagai perubahan sosial pun (terpaksa) terjadi dan dilakukan oleh masyarakat. Peran negara yang hadir dalam situasi ini akan memandu adanya perubahan sosial tersebut. Misalnya penggunaan teknologi pendidikan jarak jauh menuntut dan memaksa masyarakat untuk menerima dan beradaptasi terhadapnya. Gejala sosial pun terjadi, dinamika perubahan sosial dalam proses adaptasi masyarakat pun beragam. Begitu juga dengan tingkat kebutuhan dan penerimaan masyarakat pun beragam. Masyarakat golongan tua cenderung sedikit menerima perubahan sedangkan golongan muda cenderung aktif menerima dalam berbagai kondisi, karena factor sosial, ekonomi, dan kompetensi individu di masyarakat yang beragam.

Secara umum, hasil perubahan sosial karena perkembangan jaman dan ipteks dapat dilihat dari tingkat partisipasi masyarakat, tetapi secara khusus, perubahan sosial tidak dapat dipisahkan dari perubahan individu sebagai anggota masyarakat. Dalam kondisi ini, tingkat kebutuhan, kompetensi dan penerimaan individu menjadi penting. Perkembangan teknologi digital di era abad-21 yang ada saat ini memberikan dinamika perubahan sosial yang beragam. Tuntutan masyarakat untuk menerima teknologi memerlukan kompetensi yang memadai. Pada masyarakat golongan tua, yang cenderung sudah mapan secara ekonomi, cenderung memposisikan peran teknologi abad-21 bukan menjadi hal yang prioritas. Berbeda halnya dengan generasi muda, adaptasi terhadap perkembangan ipteks seolah menjadi kebutuhan sehingga menuntutnya untuk memiliki akses dan kompetensi yang memadai terhadap perubahan tersebut.

Secara khusus, Wagner (2008) menyatakan bahwa kompetensi abad-21 harus memiliki unsur survival skill, yaitu; 1) *Critical Thinking and Problem Solving*, 2) *Collaboration Across Networks and Leading by Influence*, 3) *Agility and Adaptability*, 4) *Initiative and Entrepreneurialism*, 5) *Effective Oral and Written Communication*, 6) *Accessing and Analyzing Information and finally*, 7) *Curiosity and Imagination*. Kemampuan bertahan hidup ini merupakan soft skill yang berhubungan dengan aspek pemahaman dan motoric sebagai upaya untuk antisipasi terhadap berbagai potensi yang membahayakan fisik dan psikis. Lebih lanjut, potensi bahaya yang bisa saja muncul bukan hanya karena faktor dari luar, akan tetapi juga faktor dari dalam diri remaja yang kurang peduli terhadap kondisi lingkungan sekitar yang membahayakannya. Misalnya, beberapa remaja tidak menyadari adanya potensi ini, misalnya remaja yang memiliki tingkat literasi media yang rendah cenderung memiliki kemampuan pengolahan pesan komunikasi yang kurang peka, sehingga pesan media akan memberikan dampak negative bagi dirinya.

Penerapan upaya peningkatan kompetensi abad 21 di Indonesia telah sejalan dengan peraturan perundangan yang ada. Secara khusus, pemerintah melalui UU Sisdiknas No 20/2003 dinyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Meskipun dalam redaksional yang berbeda, tetapi implikasi pelaksanaan pendidikan, khususnya remaja yang berada dalam usia sekolah sejalan dengan kompetensi abad-21.

Merujuk pada data, kondisi di masyarakat Lampung sebagai bagian dari negara Indonesia dan masyarakat dunia pun harus mampu beradaptasi terhadap perkembangan ipteks di abad-21. Secara nasional, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) baru-baru ini merilis laporan "Profil Pengguna Internet 2022". Dalam laporan tersebut, APJII mengungkapkan penetrasi internet Indonesia mencapai 77,02% pada 2021-2022. Berdasarkan usia, penetrasi internet tertinggi berada di kelompok usia 13-18 tahun. Hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet. Selanjutnya, kelompok usia 19-34 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 98,64%. Kelompok 35-54 tahun lalu memiliki penetrasi internet sebesar 87,3%. Anak-anak berusia 5-12 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 62,43%. Kelompok umur 55 tahun ke atas memiliki penetrasi terendah dengan 51,73%. Keharusan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh ketika pandemi Covid-19 membuat penggunaan internet di kelompok

usia 13-18 tahun meningkat. Sebanyak 76,63% responden dalam kelompok umur tersebut mengaku mengalami peningkatan frekuensi penggunaan internet. Survei APJII melibatkan 7.568 responden yang dipilih lewat probability sampling dengan multistage random sampling. Survei memiliki margin kesalahan 1,13% dengan tingkat kepercayaan 95% (<https://databoks.katadata.co.id>).

Studi yang didanai oleh UNICEF dan dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Anak-anak dan remaja memiliki 3 (tiga) motivasi utama untuk mengakses internet yaitu untuk mencari informasi, untuk terhubung dengan teman lama dan baru dan untuk hiburan (<https://www.kominfo.go.id>). Data di provinsi Lampung menunjukkan bahwa: proporsi remaja dan dewasa usia 15-59 tahun dengan keterampilan TIK di Lampung yaitu sebesar 49,37 (2019); 55,57 (2020) dan 65,76 (2021). Lebih lanjut penguasaan TIK ini sebagai salah satu pendukung kompetensi abad-21 (<https://www.kominfo.go.id>).

Adapun tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk memberikan dan menambah pengetahuan, pemahaman remaja sebagai kelompok sasaran agar dapat mengetahui dan menguasai kompetensi abad-21 sebagai modal dalam menghadapi tantangan abad-21 dan era digital.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan di SMA Bina Mulya Gading Rejo Kab. Pesawaran Provinsi Lampung, pada tanggal 26 Juli 2023 melalui sosialisasi dan pendampingan pada remaja. Adapun prosedur kerja yang dilakukan, yaitu: (1) pra kegiatan: (a) tim kegiatan menentukan tema kegiatan, lokasi dan (b) penyusunan proposal kegiatan; 2) saat kegiatan: (a) kegiatan diawali dengan pembukaan, (b) pretest, (c) penyajian materi tentang Kompetensi Abad-21 untuk Remaja Menghadapi Tantangan Era Digital, yang terdiri atas: kompetensi abad-21, komunikasi dan remaja abad-21, etika komunikasi dalam penyampaian aspirasi di era digital dan etika akses dan merespon media digital, (3) setelah penyajian materi dilakukan monitoring melalui dua cara, yaitu (a) monitoring saat kegiatan berlangsung melalui observasi terhadap partisipasi aktif peserta dan monitoring setelah kegiatan.

3. PELAKSANAAN DAN HASIL

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada 26 Juli 2023 dan diikuti oleh 56 peserta siswa SMA dan beberapa guru. Kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini terekam pada beberapa dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 1. Pembukaan kegiatan

Sumber: Dok. Tim Pengabdian 2023



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

Sumber: Dok. Tim Pengabdian 2023

Beberapa materi yang disampaikan pada kegiatan ini, yaitu : (1) Kompetensi abad-21; (2) Komunikasi dan remaja abad-21; (3) Etika komunikasi dan penyapaian aspirasi di era digita;; dan (4) Etika mengakase dan merespon media digital. Keempat matei ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan pretest- posttest, berikut aktivitas lanjutannya, yaitu pendampingan dan monitoring.

Hasil Kegiatan

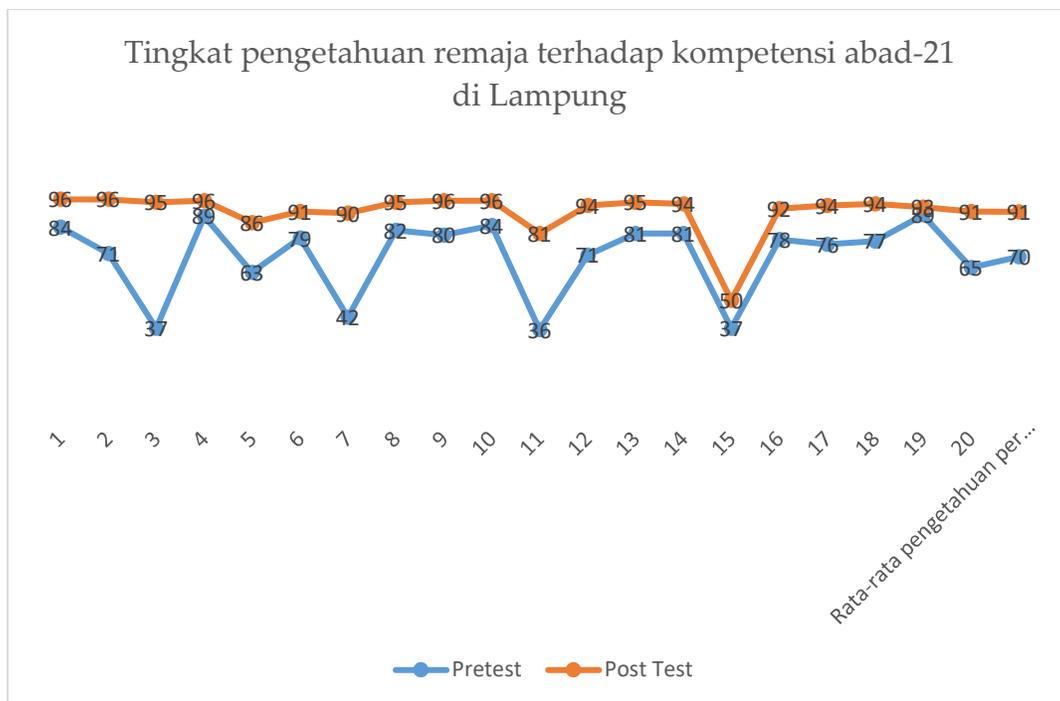
Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman dan penguasaan tentang kompetensi remaja abad-21 yang lebih banyak bersinggungan dengan era digital.

Secara umum kondisi remaja yang sudah akrab dengan teknologi, khususnya di masa pandemic covid-19 telah mampu meletakkan pondasi untuk penguasaan teknologi remaja. Kecenderungan tingginya durasi intensitas akses/penggunaan teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah menjadikan remaja akrab dengan teknologi digital. Sedikit banyak, informasi tentang abad-21 yang harus didukung dengan penguasaan teknologi mulai dikenal dan diakses selama masa pandemic. Secara khusus, selama kurang lebih 3 tahun, remaja telah memanfaatkan teknologi komunikasi untuk aktivitas pembelajaran disekolah telah menempatkan teknologi ini menjadi bagian dari kehidupan keseharian remaja. Hasil pemetaan awal menunjukkan bahwa remaja yang sudah familier dengan perangkat komunikasi digital ternyata telah memiliki pengetahuan yang cukup baik tentang kompetensi abad-21.

Kegitan ini mengukur 20 pengetahuan remaja tentang kompetensi abad-21. Lebih lanjut, tingkat pengetahuan terhadap kompetensi abad-21 yang diukur, yaitu: (1) Masyarakat dalam berbagai golongan usia harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi, begitu juga di era digital, (2) Orang dewasa berkewajiban mendamping anak dan remaja dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi, begitu juga di era digital; (3) Masyarakat perlu memiliki kompetensi era digital, (4) Pemerintah dan masyarakat bertanggung jawab terhadap perubahan sosial abad-21 berikut upaya pengurangan dampak negatifnya, (5) Kemampuan membaca termasuk kompetensi abad-21, (6) Kemampuan numeric termasuk kompetensi abad-21, (7) Kemampuan finansial termasuk kompetensi abad-21, (8) Kemampuan ilmu pengetahuan alam termasuk kompetensi abad-21, (9) Kemampuan budaya & bermasyarakat termasuk kompetensi abad-21, (10) Berpikir kritis dan kreatif termasuk kompetensi abad-21, (11) Berjiwa sosial termasuk kompetensi abad-21, (12) Komunikasi dan kolaborasi termasuk kompetensi abad-21, (13) Pengembangan karakter diperlukan dalam

menghadapi kompetensi abad-21, (14) Kepemimpinan diperlukan dalam menghadapi kompetensi abad-21, (15) Rasa ingin tahu diperlukan dalam menghadapi kompetensi abad-21, (16) Adaptif merupakan bagian dari kompetensi abad-21, (17) Inisiatif diperlukan dalam menghadapi kompetensi abad-21, (18) Penguasaan kompetensi abad-21 tidak boleh meninggalkan nilai-nilai budaya, (19) Penguasaan kompetensi abad-21 tidak boleh meninggalkan nilai-nilai etika, dan (Solutif merupakan bagian dari kompetensi abad -21).

Hasil pretest menunjukkan bahwa remaja telah memiliki skor awal tentang kompetensi abad-21 yang dibidik melalui pretest, dengan rerata skor sebesar 70,07% dengan retrata peningkatan pengetahuan sebsar 20,61%; berikut detailnya:



Gambar 3. Nilai pretest dan post test peserta kegiatan

Sumber: Data kegiatan pengabdian, 2023

Dari gambar diatas dapat dinyatakan bahwa terdapat 5 pertanyaan yang memiliki skor pengetahuan dibawah 50% yaitu (1) Berjiwa sosial termasuk kompetensi abad-21 (36.43%); (2) Masyarakat perlu memiliki kompetensi era digital (37.14); (3) Rasa ingin tahu diperlukan dalam menghadapi kompetensi abad-21 (37.14%); dan (4) Kemampuan finansial termasuk kompetensi abad-21 (42.14%).

Sedangkan dari hasil post test terdapat pertanyaan dengan rerata skor terendah, yaitu pertanyaan tentang rasa ingin tahu diperlukan dalam menghadapi

kompetensi abad-21.(50%). Hal ini dikarenakan remaja menganggap rasa ingin tahu berkaitan dengan etika budaya ketimuran, yang dibatasi oleh norma social dan budaya.

Disisi lain terdapat pertanyaan yang memiliki peningkatan rerata rendah, yaitu: (1) Penguasaan kompetensi abad-21 tidak boleh meninggalkan nilai-nilai etika (3.57%) dan (2) Pemerintah dan masyarakat bertanggung jawab terhadap perubahan sosial abad-21 berikut upaya pengurangan dampak negatifnya (7.14%). Terakhir, dari hasil pretest dan post test, diperoleh hasil peningkatan sebesar 20,61%

Tingginya rerata *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa remaja sudah familier dengan pengetahuan kompetensi abad-21. Namun dalam praktiknya, remaja memerlukan banyak aktivitas/ kegiatan pendukung untuk mendukung peningkatan kompetensi ini. Lebih lanjut upaya pendampingan masih perlu dilakukan untuk meningkatkan pengembangan karakter, *soft skill* dan *hard skill*.

4. PENUTUP

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan dan menambah pengetahuan dan pemahaman remaja sebagai kelompok sasaran agar mereka dapat mengetahui dan menguasai kompetensi abad-21 sebagai modal dalam menghadapi tantangan abad-21 dan era digital. Kegiatan ini dilakukan melalui sosialisasi dan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi remaja sasaran. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan telah mampu meningkatkan pengetahuan remaja sasaran sebesar 20.61%. Dalam praktiknya, remaja masih memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk meningkatkan upaya pengembangan karakter, *soft skill* dan *hard skill*.

Sebagai penutup, hasil survei ini memberikan wawasan yang berharga tentang berbagai hambatan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam proses penulisan skripsi. Hambatan yang terkait dengan dosen pembimbing dan penjadwalan seminar ternyata dirasakan lebih ringan dibandingkan dengan hambatan internal seperti menentukan topik skripsi dan menyelesaikan hasil serta pembahasan skripsi. Hambatan internal ini dirasakan cukup tinggi dan beragam oleh mahasiswa, menunjukkan perlunya perhatian khusus dalam mendukung kemampuan mahasiswa dalam aspek-aspek ini.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya upaya bersama antara mahasiswa, dosen, dan institusi pendidikan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Dukungan yang tepat dan peningkatan strategi bimbingan dapat membantu

mahasiswa mengatasi hambatan-hambatan ini, sehingga mereka dapat menyelesaikan studi mereka dengan lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan tinggi dapat terus meningkat, memberikan manfaat yang besar bagi mahasiswa dan masyarakat luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Wagner, T. (2008). *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need, and What We Can Do about It*. New York: Basic Books.
- Pahlevi, Reza (2022) <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>, diakses 2 Maret 2023
- BPS (2022) <https://www.bps.go.id/indicator/28/1447/1/proporsi-remaja-dan-dewasa-usia-15-59-tahun-dengan-keterampilan-teknologi-informasi-dan-komputer-tik-menurut-provinsi.html>, diakses 2 Maret 2023
- Kominfo (2014) https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3836/98+Persen+Anak+dan+Remaja+Tahu+Internet/0/berita_satker diakses 2 Maret 2023
- UU Sisdiknas No 20/2003.