
Analisis Pengembangan Model Kebijakan Pendidikan Berwawasan Keterampilan Dasar (Hard Skills, Soft Skills, Bahasa Komputer)

Lia Aprianti¹⁾, Rini Werdiningsih²⁾

^{1,2)}Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945,
Indonesia

Email : liaaprianti14@admin.sd.belajar.id

Abstrak

Perkembangan global dan pesatnya kemajuan teknologi pada abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki keterampilan dasar yang relevan dengan kebutuhan zaman. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji ruang lingkup keterampilan dasar yang meliputi soft skills, hard skills, dan penguasaan bahasa (literasi bahasa dan digital) sebagai landasan utama dalam pengembangan kebijakan pendidikan. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan menelaah berbagai literatur berupa buku, jurnal ilmiah, dan dokumen kebijakan pendidikan yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa keterampilan abad ke-21 yang dirumuskan dalam konsep 6C memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan soft skills, seperti kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Hard skills berperan sebagai kemampuan teknis dan keilmuan yang mendukung produktivitas, sementara penguasaan bahasa menjadi sarana penting dalam memahami informasi, teknologi, dan komunikasi global. Kesimpulan dari kajian ini menegaskan bahwa integrasi soft skills, hard skills, dan bahasa dalam kebijakan pendidikan merupakan langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan tuntutan dunia kerja, serta mendukung terbentuknya generasi yang adaptif, kompetitif, dan berkarakter.

Kata kunci: Keterampilan Dasar, soft skills, hard skills, kebijakan pendidikan, abad ke-21

Abstract

Global developments and rapid technological advances in the 21st century require education systems to produce human resources who are not only academically excellent but also possess basic skills relevant to the needs of the times. This article aims to examine the scope of basic skills, including soft skills, hard skills, and language proficiency (language and digital literacy) as the main foundation for the development of education policy. The research method used is a literature study by examining various literature in the form of books, scientific journals, and relevant education policy documents. The results of the study show that 21st-century skills formulated in the 6C concept are closely related to the development of soft skills, such as critical thinking, communication, collaboration, and creativity. Hard skills play a role as technical and scientific abilities that support productivity, while language proficiency is an important means of understanding information, technology, and global communication. The conclusion of this study confirms that the integration of soft skills, hard skills, and language in education policy is a strategic step to bridge the gap between the world of education and the demands of the world of work, as well as to support the formation of an adaptive, competitive, and characterful generation.

Keywords: Basic Skills, soft skills, hard skills, education policy, 21st century

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah berada dalam pusaran perubahan yang fundamental dan berlangsung dengan kecepatan eksponensial. Perkembangan teknologi digital, otomatisasi, kecerdasan buatan, serta globalisasi telah mengubah secara signifikan pola kerja, cara berkomunikasi, dan kebutuhan kompetensi sumber daya manusia. Dalam konteks ini, sistem pendidikan sebagai pilar utama penyiapan SDM tidak lagi cukup berfokus pada penguasaan pengetahuan teoretis semata, melainkan harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan dan berkelanjutan (Suminar et al., 2022). Kebijakan pendidikan yang kaku dan lambat merespons perubahan zaman berpotensi melahirkan lulusan yang tidak siap

menghadapi tantangan dunia kerja, sehingga memunculkan persoalan sosial dan ekonomi seperti pengangguran terdidik dan rendahnya daya saing bangsa.

Aspek keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi secara efektif, kerja sama tim, kreativitas, serta kemampuan pengambilan keputusan merupakan kompetensi utama abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu untuk menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja yang semakin kompleks. Kompetensi tersebut tidak hanya berperan dalam meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga dalam membentuk karakter, kemandirian, dan daya saing peserta didik. Namun, dalam implementasinya, masih banyak lembaga pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, yang belum mengintegrasikan pengembangan keterampilan tersebut secara optimal ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran cenderung masih berfokus pada penguasaan materi dan capaian kognitif semata, sehingga kesempatan peserta didik untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan sosial belum dimanfaatkan secara maksimal (Corneasari, 2025).

Revolusi Industri 4.0, yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, dan Internet of Things, telah membawa perubahan yang mendasar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Lebih lanjut, dunia kini mulai bergerak menuju konsep Society 5.0, sebuah visi yang dicanangkan oleh Jepang. Society 5.0 adalah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia (human-centric) yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial melalui sistem yang sangat terintegrasi antara dunia maya dan dunia fisik (Tobing, 2021). Dalam konteks ini, teknologi (termasuk AI) bukanlah tujuan akhir, melainkan alat untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Ini berarti, SDM masa depan tidak hanya dituntut untuk menguasai teknologi, tetapi juga memiliki empati, kearifan, dan kemampuan memecahkan masalah sosial yang kompleks. Perubahan ini menuntut lembaga pendidikan untuk tidak hanya berperan sebagai pusat transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pengembangan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Transformasi digital dalam pendidikan menjadi sebuah keniscayaan yang harus direspons secara strategis dan berkelanjutan (Putra et al., 2025).

Implikasi langsung dari disrupsi teknologi ini adalah terciptanya kesenjangan keterampilan (*skills gap*) yang semakin melebar. Di satu sisi, banyak pekerjaan lama menghilang, di sisi lain, banyak pekerjaan baru bermunculan yang membutuhkan set keterampilan yang sama sekali berbeda. Laporan "Future of Jobs Report" dari World Economic Forum (WEF, 2023) secara konsisten memproyeksikan bahwa dalam lima tahun ke depan, 83 juta pekerjaan akan tergantikan, sementara 69 juta pekerjaan baru akan tercipta (Izzatul Mula & Auliya Ristiani, 2025). Laporan yang sama menyoroti bahwa keterampilan analitis, berpikir kritis, kreativitas, dan literasi teknologi menjadi keterampilan yang paling dibutuhkan oleh pemberi kerja. Di Indonesia, fenomena ini tercermin jelas. Meskipun angka partisipasi pendidikan terus meningkat, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di kalangan lulusan pendidikan tinggi (universitas) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih tergolong tinggi. Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa lulusan SMK seringkali menyumbang angka TPT tertinggi, yang mengindikasikan adanya ketidaksesuaian masif (*mismatch*) antara kompetensi yang diajarkan di sekolah dengan yang dibutuhkan oleh industri.

Situasi ini memaksa terjadinya pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan. Pendidikan tidak lagi cukup hanya berfokus pada transfer pengetahuan (kognitif) atau membuat siswa sekadar "tahu". Model pendidikan era industrial yang menekankan standarisasi, kepatuhan, dan penghafalan materi kini menjadi usang. Pendidikan modern harus beralih dari *content-based curriculum* (kurikulum berbasis konten) menjadi *competency-based curriculum* (kurikulum berbasis kompetensi) (Mustofa et al., 2023). Paradigma baru ini menuntut pendidikan untuk membentuk kompetensi yang holistik, yang mencakup tiga ranah secara seimbang: pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Lulusan tidak hanya dinilai dari apa yang mereka ketahui (tercermin dari ijazah dan transkrip nilai), tetapi dari apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan tersebut (tercermin dari portofolio, proyek, dan

kemampuan pemecahan masalah) serta bagaimana mereka bersikap saat melakukannya (tercermin dari karakter dan etos kerja).

Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut adanya kebijakan pendidikan yang adaptif, visioner, dan berorientasi pada penguatan keterampilan dasar. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji dan merumuskan model kebijakan pendidikan yang berorientasi pada penguatan keterampilan dasar, meliputi hard skills, soft skills, dan bahasa komputer, sebagai upaya strategis dalam merespons tantangan perubahan global dan transformasi digital. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran kebijakan pendidikan yang mampu menjembatani kebutuhan dunia pendidikan dan dunia kerja, serta mendukung terwujudnya sumber daya manusia yang adaptif, kompeten, dan berdaya saing di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*Library research*) yang dianalisis secara deskriptif. Metode studi literatur sendiri merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan menelusuri, mengumpulkan, mengkaji, dan menyintesis berbagai referensi ilmiah atau dokumen yang telah dipublikasikan sebelumnya, baik dalam bentuk buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan kebijakan, maupun sumber daring resmi. Beberapa referensi yang diambil baik dari hasil penelitian, artikel atau buku-buku yang digunakan sebagai rujukan terkait pokok permasalahan. Tujuan dari penelitian perpustakaan adalah untuk menemukan, meninjau, dan menganalisis informasi yang sudah ada untuk mendukung atau mengembangkan teori, argumen, atau konsep yang sedang dipelajari. Kemudian data tersebut dikelola menggunakan analisis deskriptif secara literatur dan menelaah penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Sumber buku, artikel diperoleh dari database google scholar dengan bantuan software *Publish or Perish* (Jamaludin et al., 2023). Referensi teoretis yang diperoleh melalui penelitian studi literatur digunakan sebagai landasan utama dan kerangka dasar dalam pelaksanaan penelitian di lapangan. Sumber data atau objek kajian dalam penelitian ini berupa artikel-artikel ilmiah yang berasal dari jurnal nasional maupun internasional yang diterbitkan dalam rentang tahun 2021 hingga 2026 (Aryana, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kebijakan Pendidikan

Kebijakan dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas politik yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar, sistematis, serta berlandaskan pertimbangan rasional dan terarah. Kebijakan disusun oleh organisasi, lembaga, maupun instansi pemerintah sebagai respons terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Proses perumusan kebijakan tidak dilakukan secara spontan, melainkan melalui analisis yang matang dengan mempertimbangkan kepentingan publik, sumber daya yang tersedia, serta tujuan yang ingin dicapai (Ayu Kartika et al., 2024). Dalam konteks tersebut, kebijakan berfungsi sebagai pedoman pengambilan keputusan yang mengarahkan tindakan kolektif agar sejalan dengan sasaran yang telah ditetapkan. Keputusan yang dihasilkan melalui kebijakan diharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan yang ada, sekaligus menciptakan keteraturan, efektivitas, dan keberlanjutan dalam pelaksanaan program atau kegiatan.

Kebijakan ini pun berlaku pada sistem pendidikan yang disebut dengan kebijakan pendidikan. Kebijakan pendidikan merupakan perangkat strategis yang dimiliki pemerintah untuk mengelola, mengarahkan, dan mengendalikan penyelenggaraan pendidikan agar selaras dengan tujuan pembangunan nasional (Lestari et al., 2023). Kebijakan pendidikan lahir sebagai respons terhadap berbagai permasalahan yang muncul dalam penyelenggaraan pendidikan (Sutapa, 2008). Permasalahan tersebut timbul akibat adanya kesenjangan antara praktik

penyelenggaraan pendidikan di lapangan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan kebijakan sebagai upaya untuk menjembatani dan mengatasi ketidaksesuaian tersebut (Sudirman et al., 2023).

Melalui kebijakan pendidikan, pemerintah menetapkan arah, prioritas, serta standar yang menjadi pedoman bagi seluruh pemangku kepentingan dalam sistem pendidikan, mulai dari perencanaan kurikulum hingga pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan. Secara konseptual, kebijakan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari konsep kebijakan publik. Kebijakan publik, termasuk di dalamnya kebijakan pendidikan, pada dasarnya merujuk pada berbagai pilihan dan tindakan yang diambil oleh pemerintah dalam merespons suatu persoalan, baik dalam bentuk kebijakan yang secara aktif dilaksanakan maupun keputusan untuk tidak mengambil tindakan tertentu.

Hakikat Keterampilan Abad 21

Abad ke-21 ditandai oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat dan masif. Kemajuan tersebut membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara bekerja, berkomunikasi, dan memecahkan masalah. Kondisi ini berdampak pada bergesernya jenis keterampilan yang dibutuhkan oleh individu. Kompetensi yang sebelumnya dianggap memadai pada era industrial kini tidak lagi cukup untuk menghadapi tantangan dunia modern yang ditandai oleh kompleksitas persoalan, percepatan perubahan, serta kemajuan teknologi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, muncul konsep Keterampilan Abad ke-21 (*21st Century Skills*) sebagai upaya untuk merumuskan kembali kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik agar mampu beradaptasi, berinovasi, dan bersaing secara efektif dalam lingkungan global.

Pada masa lalu, keterampilan dasar yang dianggap penting dalam pembelajaran terbatas pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Namun, memasuki abad ke-21, tuntutan terhadap keterampilan peserta didik mengalami perubahan yang signifikan. Pertanyaannya kemudian, keterampilan apa saja yang perlu dimiliki oleh pembelajar agar mampu bersaing di tingkat global dan menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran abad ke-21 menitikberatkan pada upaya membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian khusus yang diperlukan untuk menjalani kehidupan di masa depan.

Donovan dan Green (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 merupakan proses belajar yang didasarkan pada kesadaran bahwa peserta didik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan mereka untuk berhasil dalam kehidupan masyarakat global yang beragam dan sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Sejalan dengan pandangan tersebut, peserta didik perlu diperkaya dengan berbagai bentuk literasi dan keterampilan yang dikenal sebagai 16 keterampilan belajar abad ke-21. Pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai tersebut dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yaitu: (1) mata pelajaran inti dan tema-tema abad ke-21, (2) keterampilan hidup dan karier, (3) keterampilan belajar dan berinovasi, serta (4) keterampilan informasi, media, dan teknologi (Mahrunnisya, 2023).

Manusia dituntut tidak hanya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi saja, namun harus juga menguasai *soft skills* yang mendukung keberhasilan dalam bekerja dan bermasyarakat. Menurut Yulianti dan Khafid (2015) semakin tinggi kemampuan *soft skills* yang dimiliki oleh individu maka akan semakin tinggi pula tingkat kesiapan kerjanya dan sebaliknya. Keterampilan *soft skills* pada abad ke-21 meliputi: berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi/kerja sama (*collaboration*), komunikasi (*communication*), kreativitas (*creativity*), budaya (*culture*) dan konektivitas (*connectivity*) yang disebut dengan 6C". Keterampilan abad ke-21 melalui kerangka 6C berfungsi sebagai sarana penguatan *soft skills*, karena mendorong peserta didik untuk mampu berpikir secara reflektif, bekerja sama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, serta memahami perbedaan budaya dan membangun jejaring di era digital. Dengan demikian, keterampilan abad ke-21 tidak dapat dipisahkan dari pengembangan *soft*

skills, melainkan menjadi bagian integral yang mendukung dan memperkuat keterampilan dasar yang perlu diakomodasi dalam kebijakan dan praktik pendidikan (Montessori et al., 2023).

Ruang Lingkup Keterampilan Dasar

Ruang lingkup keterampilan dasar dalam konteks pendidikan abad ke-21 mencakup seperangkat kemampuan esensial yang harus dimiliki peserta didik agar mampu beradaptasi dan berperan secara optimal dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Keterampilan dasar ini tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai kemampuan akademik semata, melainkan sebagai kompetensi komprehensif yang meliputi hard skills, soft skills, dan penguasaan bahasa komputer. Ketiga aspek tersebut saling melengkapi dan membentuk fondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang unggul, adaptif terhadap perubahan teknologi, serta mampu bersaing di tingkat global.

Hard Skills (Keterampilan Keras)

Hard skill merupakan hal yang wajib dimiliki oleh seseorang agar dapat diterima dalam bidang pekerjaan yang diminati. Tanpa adanya hard skills yang kuat, seorang individu tidak memiliki substansi keilmuan yang mumpuni. Menurut Mildan (2020) dalam (Amri et al., 2023), hard skill merupakan keterampilan teknis yang harus dimiliki seseorang sesuai dengan tuntutan profesi tertentu, baik dalam pekerjaan di lingkungan kantor maupun di lapangan. Penguasaan keterampilan teknis ini sangat penting karena tanpa hard skill yang memadai, kinerja organisasi atau perusahaan tidak dapat berjalan secara optimal. Sejalan dengan pendapat (Putro & Yuliadi, 2022) tersebut, menyatakan bahwa hard skill mencakup pengetahuan serta kemampuan teknis yang diperlukan untuk menjalankan pekerjaan tertentu dan harus terus dikembangkan agar selaras dengan perkembangan teknologi terkini. Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hard skill diartikan sebagai pengetahuan dan keterampilan teknis yang bersifat spesifik, dapat dipelajari dan dilatih, serta diperlukan untuk menjalankan suatu pekerjaan atau profesi tertentu secara efektif, baik di lingkungan kantor maupun lapangan, dengan menyesuaikan perkembangan teknologi yang ada.

Soft Skills (Keterampilan Lunak)

Definisi Soft skills (sering juga disebut power skills atau core skills) adalah keterampilan non-teknis, intrapersonal, dan interpersonal yang menentukan "bagaimana" seseorang bekerja dan berinteraksi. Keterampilan ini berkaitan erat dengan karakter, etos kerja, kecerdasan emosional dan pola pikir. Keterampilan ini bersifat transferable atau dapat diterapkan di berbagai pekerjaan dan konteks kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Afrillyan & Syahputra, 2021) menyatakan bahwa soft skill adalah atribut pribadi yang meningkatkan interaksi individu dan kinerja pekerjaannya. Dalam dunia yang terus berubah dan di mana AI mengambil alih tugas rutin, soft skills seperti berpikir kritis (critical thinking), kreativitas, dan kecerdasan emosional menjadi pembeda utama manusia (WEF, 2023). Hard skills yang hebat menjadi tidak berguna jika tidak ditunjang kemampuan komunikasi dan kerja sama tim.

Contoh dan Ruang Lingkup dari Soft Skills meliputi Pemecahan Masalah (Problem-Solving): Kemampuan mengidentifikasi akar masalah, bukan hanya gejala, dan merancang solusi yang efektif, Berpikir Kritis: Sebagaimana dijelaskan dalam 4Cs, kemampuan untuk tidak menerima informasi begitu saja, tetapi mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi, Kepemimpinan: Kemampuan menginspirasi, memotivasi, dan mengarahkan tim menuju tujuan bersama (bukan sekadar memerintah), Adaptabilitas: Fleksibilitas untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan kerja, teknologi baru, atau tugas yang tidak terduga, Manajemen Waktu: Kemampuan untuk memprioritaskan tugas, menetapkan tenggat waktu, dan bekerja secara efisien, Kerja Tim (Collaboration): Kemampuan untuk berkolaborasi secara efektif, mendengarkan orang lain, dan mengelola konflik secara konstruktif.

Bahasa Komputer dan Literasi Digital

Pilar ini adalah keterampilan dasar baru yang paling mendefinisikan era saat ini. Ini jauh melampaui kemampuan "mengoperasikan Microsoft Office". Ini adalah kemampuan untuk memahami, berinteraksi, dan menciptakan nilai di dunia digital. Pilar ini berdiri di atas tiga konsep yang saling terkait. (a) Literasi Digital: Merujuk pada kemampuan kognitif untuk menggunakan teknologi digital secara efektif (Manubey et al., 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian dari Kusuma et al., 2024 dalam (Herlina, 2025) yang menyatakan bahwa literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital secara efektif dan kritis. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada penguasaan perangkat digital, tetapi juga meliputi keterampilan berkomunikasi secara tepat, baik secara lisan maupun dalam menciptakan konten digital yang bersifat informatif dan inspiratif. Hal tersebut meliputi seseorang yang mampu menemukan informasi di internet dan (yang terpenting) mengevaluasi kredibilitas, bias, dan keakuratan sumber tersebut (keterampilan kritis anti-hoaks), kemampuan menggunakan alat digital (teks, gambar, video) untuk menciptakan karya baru dan mengkomunikasikannya secara etis (kewargaan digital/digital citizenship). (b) Computational Thinking (CT) / Berpikir Komputasional adalah inti dari bahasa komputer, yang dipopulerkan oleh Jeannette Wing (2006). Computational Thinking merupakan pendekatan berpikir dan pemecahan masalah yang berlandaskan pada cara kerja computer (Putri Maharani et al., 2024). Menurut Jeannette Wing, Computational Thinking adalah proses berpikir yang digunakan untuk merumuskan permasalahan beserta solusi secara sistematis, sehingga solusi yang dihasilkan dapat diproses secara efektif sebagai mekanisme pengolahan informasi dalam menyelesaikan suatu masalah (Abdul Latif et al., 2021). CT mencakup empat pilar: Dekomposisi: Memecah masalah besar yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola, Pengenalan Pola: Mengidentifikasi kesamaan atau tren di dalam dan di antara masalah, Abstraksi: Berfokus pada informasi yang relevan dan mengabaikan detail yang tidak perlu untuk menyederhanakan masalah, Algoritma: Merancang serangkaian instruksi atau langkah-langkah logis yang jelas untuk memecahkan masalah. (c) Coding / Pemrograman: Ini adalah penerapan praktis dari computational thinking. Coding adalah keterampilan teknis (sebuah hard skill) untuk menulis instruksi dalam bahasa pemrograman tertentu (misalnya Python, Java, atau bahasa visual seperti Scratch untuk pemula) agar komputer dapat menjalankan algoritma yang telah dirancang. Dalam konteks kebijakan pendidikan, penekanannya seharusnya pada CT sebagai metode berpikir yang diajarkan di semua mata pelajaran, didukung oleh Literasi Digital yang kuat, dan diwujudkan melalui Coding sebagai penerapan praktis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan global yang ditandai oleh Revolusi Industri 4.0 dan pergeseran menuju Society 5.0 menuntut adanya perubahan mendasar dalam arah kebijakan pendidikan. Pendidikan tidak lagi dapat berfokus pada transfer pengetahuan semata, melainkan harus berorientasi pada pengembangan keterampilan dasar yang komprehensif, meliputi hard skills, soft skills, dan penguasaan bahasa komputer. Ketiga keterampilan tersebut saling berkaitan dan membentuk fondasi utama dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif, kompeten, dan berdaya saing di era digital. Hard skills berperan sebagai dasar penguasaan teknis dan keilmuan, soft skills memperkuat kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi, sementara bahasa komputer dan literasi digital menjadi kunci dalam memahami serta memanfaatkan teknologi secara kritis dan produktif. Oleh karena itu, pengembangan model kebijakan pendidikan yang berwawasan keterampilan dasar menjadi langkah strategis untuk menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan kebutuhan dunia kerja, serta mendukung terwujudnya sistem pendidikan yang relevan, berkelanjutan, dan berorientasi pada kesiapan generasi masa depan.

REFERENSI

- Abdul Latif, K., Hammad, R., Kartarina, Fatimatu Zahra, Ahmad, Hairani, & Muhid, A. (2021). Pengenalan Computational thinking pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nahdatul Wathan Marcapada Lombok Barat. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 4(1). <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Afrillyan, M., & Syahputra, D. (2021). Pentingnya Pendekatan Interpersonal Skills untuk Mengembangkan Hard Skill & Soft Skill pada Mahasiswa. *JEJAK Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 1(2), 82–90.
- Amri, Khaerana, Erwina, & Ivon, A. (2023). Pengaruh Hard Skill Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 1456–1463. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i2.4940>
- Aryana, S. (2021). Studi Literatur: Analisis Penerapan dan Pengembangan Penilaian Autentik Kurikulum 2013 pada Jurnal Nasional dan Internasional. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 368–374. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Ayu Kartika, Suryanti Eka Putri, Rahmat Firmansyah, & Hafiz Hidayat. (2024). Sistem Kebijakan Pengelolaan Pendidikan Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3), 164–176. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i3.451>
- Corneasari, M. L. (2025). Mewujudkan Pendidikan yang Efektif dengan Pendekatan Kontekstual di Masyarakat. *Khidmat: Journal of Community Service*, 2(1), 31–42. <https://doi.org/10.31629/khidmat.v2i1.7056>
- Herlina, D. (2025). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis untuk Mendukung Pengambilan Keputusan yang Efektif. In *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital* (Vol. 02).
- Izzatul Mula, & Auliya Ristiani. (2025). Transformasi Struktur Pekerjaan dan Kebutuhan Keterampilan di Era Teknologi AI dan Otomatisasi di Pasar Global. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(1), 155–167. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i1.665>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Sarni, S. (2023). IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3247–3256.
- Lestari, A., Surya Putra, W., & Alda, A. (2023). Fungsi Kebijakan Pendidikan. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(2), 688–693.
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajaran Di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji>
- Manubey, J., Koroh, T. D., Dethan, Y. D., & Banamtuan, M. F. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4288–4294. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2590>
- Montessori, V. E., Murwaningsih, T., & Susilowati, T. (2023). Implementasi keterampilan abad 21 (6c) dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Simulasi Bisnis. *JIKAP (Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran)*, 7(1), 65. <https://doi.org/10.20961/jikap.v7i1.61415>
- Mustofa, Judijanto, L., Hamidah, E., Rino, A., Vanchapo, & Kuniyari, N. (2023). IMPLEMENTASI KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 237–242. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Putra, M. S., Lasmawan, W., Suharta, G. P., & Widiyana, W. (2025). Transformasi Pendidikan di Era Digital Solusi Kreatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *JPSL: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Lingkungan*, 3(2), 2963–7686. <https://jurnal.stkip-al-amin-dompu.ac.id/index.php/jpsl>
- Putri Maharani, P., Juandi, D., & Nurlaelah, E. (2024). Analisis Kemampuan Computational Thinking Peserta Didik SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Ditinjau dari Mathematical Habits of Mind. <https://doi.org/10.17509/xxxxxxxxxx>
- Putro, S., & Yuliadi, K. (2022). Pengaruh Pemberdayaan, Hard Skill dan Soft Skill terhadap Kinerja Karyawan Sanggar Seni di Yogyakarta. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 320. <https://doi.org/10.29210/30031770000>
- Sudirman, Wirdanamar, & Fadriati. (2023). KEBIJAKAN PENDIDIKAN DENGAN PENDEKATAN DILEMATIS. *Communnity Development Journal*, 4(5), 10198–10206.

- Suminar, T., Raharjo, T., Muarifuddin, M., Pangestika, N. A. D., & Pamungkas, D. S. (2022). Pelatihan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Life Skills Untuk Mewujudkan Sekolah Ramah Anak. *Journal of Community Empowerment*, 2(1), 20–26.
- Tobing, C. N. (2021). RESPONS PENDIDIKAN TINGGI HUKUM TERHADAP TANTANGAN DAN PELUANG PROFESI HUKUM DI ERA SOCIETY 5.0. *Prosiding Seminar Nasional & Call for Paper “Pendidikan Hukum Berkarakter Di Era Society 5.0.”*