

Transformasi Digital: Kajian Dampak Socio-Technological Bidang Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

Oleh: Pardjono, Moch. Bruri Triyono, Sukardi, Fajar Nurtantyo

ABSTRAK

TRANSFORMASI DIGITAL: KAJIAN DAMPAK SOCIO-TECHNOLOGICAL BIDANG PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN

Pardjono dkk.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian literatur atau *library research* untuk mengungkap perkembangan teknologi digital dan dampaknya kepada masyarakat secara umum termasuk dalam hal dampaknya pada bidang industri, layanan sosial dan kesehatan. Kajian dampak difokuskan pada dampak pada bidang Pendidikan terutama pendidikan vokasional dan implikasinya pada perubahan prinsip dan metode pembelajaran karena adopsi teknologi informasi telah merubah cara berpikir masyarakat. Sehingga cara menyampaikan pelajaran, cara belajar-mengajar cara berkomunikasi dan berkolaborasi, dan cara-cara menyelesaikan masalah kehidupan masyarakat lainnya. Metode kajian dilakukan dengan mencari literatur yang memiliki kualifikasi tinggi seperti buku-buku teks dan jurnal yang diterbitkan pada lima tahun terkahir. Jurnal dipilih jurnal nasional pada kategori Sinta dan Jurnal internasional bereputasi, yaitu jurnal yang terindek scopus. Analisis data dilakukan dengan membuat daftar pustaka secara sistematis menggunakan aplikasi mandeley. Konsep dan teori yang diperlukan dikutip kemudian dikomparasikan dan disentesis untuk membuat kesimpulan secara deduktif. Temuan penelitian adalah kompetensi inti dan kompetensi pendukung yang perlu dikuasai oleh seorang tenaga kerja agar survive pada era indutri 4.0. mencakup tiga hal, yaitu *learnability*, *agility*, dan *curiosity*. Sedangkan kompetensi pendukung mencakup delapan kompetensi yaitu: keinginan untuk sukses, kemampuan penanganan data, penyelesaian masalah strategis, ketajaman usaha dan mencari peluang, kolaborasi dalam dunia maya, komunikasi digital, ketahanan mental dalam tekanan, dan *coaching mindset*. Temuan pada bidang filosofi pendidikan vokasional, yaitu idealism, realisme, pragmatisme, dan rekonstruksionisme dengan pendekatan pembelajaran *pedagody*, *andragogy*, *heutagogy*, dan *cybergogy*. Temuan penelitian dalam model-model pembelajaran, adalah pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Berbasis Produksi, Pembelajaran Berbasis Kerja, Pembelajaran teaching factory, Pembelajaran Inkuiri, Pembelajaran discovery, dan Pembelajaran STEAM.

Kata Kunci: Transformasi digital, kompetensi inti, Pendidikan Vokasional

Kata Kunci: *Transformasi digital, kompetensi inti, pendidikan vokasional*