

4C Skills, Must Have untuk Generasi “Gen Z” di Kampar, Provinsi Riau

Siti Tuti Alawiyah¹, Nico Harared^{2*}

¹Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional, Jl. Sawo Manila, Pejaten Ps. Minggu, Jakarta Selatan 12520, Indonesia

²Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta, RT.1/RW.3, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Jakarta Timur 13760, Indonesia

*nico.hrd@gmail.com

Kata Kunci:
abad 21;
gen Z;
era digitalisasi;
revolusi industri;
4C Skills

Abstrak Gen Z merupakan istilah untuk generasi yang lahir di tahun 1997-2012. Generasi ini memiliki karakter bersifat global dan menggunakan teknologi seperti kebutuhan primer mereka. Dengan kata lain Gen Z sudah memiliki kemampuan TIK/ICT lebih baik dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Namun, belum semua Gen Z di nusantara yang sudah mahir memanfaatkan era digital ini dengan tepat. Selain itu, kemahiran yang dibutuhkan untuk menjadi individu yang berkompeten tidak hanya mumpuni menggunakan ICT, namun ada kecakapan-kecakapan lain yang harus dimiliki. Oleh karena itu, generasi yang hidup pada era ini harus memiliki keterampilan critical thinking dan problem solving, communication, collaboration, dan creativity. Melihat fakta di lapangan, ternyata masih banyak generasi muda yang belum memahami empat soft skills tersebut dan belum menyadari pentingnya memiliki soft skills yang dikenal dengan 4C skills itu. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan 4C skills tersebut dan betapa pentingnya skills tersebut untuk dimiliki oleh generasi yang hidup di abad 21 ini, abadnya digitalisasi. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini yaitu, (1) siswa-siswi MAN 2 Kampar-Riau memahami kecakapan critical thinking dan problem solving, communication, collaboration, dan creativity, (2) siswa-siswi meningkatkan 4C skills mereka, (3) Siswa-siswi mampu mengimplementasikan 4 keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka sejak mereka mendapat pencerahan tentang pengetahuan dari PkM yang diberikan ini, (4). Tujuan lain dari PkM ini adalah menciptakan generasi muda khususnya Gen Z yang sadar akan perubahan massive pada era digital, cerdas berdigital dan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mampu mengatasi masalah, berkomunikasi dengan baik dan efektif, berkolaborasi dengan tim, inovatif dan kreatif.

Keywords:
21st century;
gen Z,
digitalization
era;
industrial
revolution;
4C skills

Abstract The phrase "Gen-z" refers to the generation born between 1997 and 2012. This generation has a global mindset and sees technology as their fundamental necessity. In other words, Gen-Z already outperforms the previous generation in terms of ICT/ICT skills. However, not all of the archipelago's Gen Z are yet proficient in navigating the digital age. Furthermore, the abilities required to become a competent individual include more than just being qualified to utilize ICT. As a result, today's youth must be capable of critical thinking and problem solving, as well as communication, teamwork, and creativity. According to the facts on the ground, many young people still do not comprehend the four soft skills and do not recognize the necessity of possessing the soft skills known as the 4C talents. This community service intends to introduce these 4C abilities and how crucial they are for the generation living in the twenty-first century, the digitalization century. The results of this Community Service are, (1) students of MAN 2 Kampar-Riau understand critical thinking and problem solving, communication, collaboration, and creativity skills, (2) students improve their 4C skills, (3) Students able to implement these 4 skills in their daily lives since they got enlightened about the knowledge from the given PkM, (4). Another goal of this PkM is to create the younger generation, especially Gen Z, who are aware of the massive changes in this digital era, are digitally savvy and encourage them to think critically and be able to solve problems, communicate well and effectively, collaborate with teams, be innovative and creative.

PENDAHULUAN

Badan Pusat Statistik (BPS) memberikan gambaran bahwa Indonesia akan mengalami bonus demografi di mana komposisinya merupakan Generasi Gen Z yang berada di posisi teratas. Hal ini berarti generasi Gen Z memiliki peranan penting terhadap perkembangan Indonesia saat ini dan satu atau dua dekade yang akan datang.

Dalam berbagai analisis, para ahli menyatakan bahwa Gen Z memiliki sifat dan karakteristik yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi ini dilabeli sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*).

Dalam artikelnya berjudul “Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation” (Jenkins, 2017) misalnya menyatakan bahwa Gen Z memiliki harapan, preferensi, dan perspektif kerja yang berbeda serta dinilai menantang bagi organisasi. Karakter Gen Z lebih beragam, bersifat global, dan memberikan pengaruh pada budaya dan sikap masyarakat kebanyakan.

Adapun di antara keunikannya yang lain, Gen Z mampu memanfaatkan perubahan teknologi dalam berbagai sendi kehidupan mereka (Poluakan et al., 2019). Tulisan mengenai Gen Z telah dirilis oleh (Christiani & Ikasari, 2020; Hastini et al., 2020; Kristyowati, 2021; Nasution, 2020; Purnomo et al., 2017; Zis et al., 2021). Salah satu hal yang dekat dengan mereka adalah teknologi, di mana mereka gunakan sama alaminya seperti mereka bernafas.

Abad 21, revolusi industri 4.0, dan era digitalisasi merupakan fakta nyata yang dihadapi saat ini. Semua sektor kehidupan umat manusia sudah pasti terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi, atau yang dikenal dengan *Information, Communication and Technology*.

Zainal dalam (Jaya et al., 2023) mengungkapkan perubahan teknologi yang semakin cepat yang memacu organisasi untuk selalu meningkatkan

produktivitasnya. Kebutuhan manusia untuk memperoleh dan mengakses informasi real time dibuktikan dengan semakin pesatnya perkembangan ICT (Harared & Utomo, 2020; Latifah et al., 2020; Parso & Darmawan, 2023; Rohida, 2018; Siregar et al., 2019; Syahyuri & Harared, 2022).

Pada sektor ekonomi misalnya, beberapa tahun lalu masih menggunakan *cash*, namun sekarang semua transaksi keuangan dapat dilakukan secara elektronik. Dulu orang tua memberikan uang jajan kepada anak-anaknya dalam bentuk uang tunai, kini cukup *top up* saldo melalui *smartphone*. Anak-anak dapat membelanjakannya melalui *e-wallet* seperti *Go-Pay*, *Shopee pay*, dan *Dana*. Dulu membeli produk pembeli harus membayar dengan *cash* atau debit kartu ATM, kini hanya menunjukkan QRIS transaksi sudah berhasil.

Selanjutnya (Alawiah et al., 2022) menyatakan dalam bidang pendidikan dulu hanya dikenal sistem tatap muka secara langsung dalam kelas, namun kini belajar dapat dilakukan secara *online* menggunakan *zoom*, *google meet*, maupun *platform* LMS lainnya.

Uraian di atas hanyalah contoh kecil dari pemanfaatan teknologi informasi komunikasi (TIK) dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan (Parso & Darmawan, 2023) yang menyatakan dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi oleh lembaga apapun dalam melakukan layanan merupakan salah satu strategi dalam mengefektifkan pelayanan publik dan mendukung *e-government*.

Kim dalam (Baroya, 2018) mencatat bahwa perubahan standar kinerja akademik terjadi seiring dengan perkembangan TIK dan pertumbuhan ekonomi global. Perubahan standar tersebut berdampak pada kebutuhan sumber daya manusia yang cakap TIK.

METODE

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menyusun rencana dimulai dari penyusunan konsep kegiatan pengabdian. Konsep ini sangat diperlukan agar pelaksanaan kegiatan menjadi terstruktur, terukur, dan mencapai target yang diharapkan.

Tim pelaksana menentukan judul kegiatan yaitu “Strategi Bersiap Menghadapi Tantangan Hidup di Era 4.0”. Tim memilih judul ini karena temanya sangat tepat diberikan kepada generasi milenial untuk bersiap menghadapi hidup di era 4.0. Dengan memberikan pemahaman tentang isu-isu abad 21 disertai pengetahuan tentang *4C skills* yang harus dimiliki oleh generasi milenial.

Di samping itu, alasan pemilihan judul ini karena tim melihat masih banyak siswa-siswi di luar DKI Jakarta yang belum memahami isu-isu tersebut dan bagaimana mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya yang tangguh dan berkualitas. Oleh karena itu, tim pelaksana mencoba membuka forum diskusi untuk berbagi masalah dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Sebelum kegiatan PkM ini dilaksanakan, penulis bersama tim merancang skema sederhana. Hal yang pertama dilakukan yaitu tahap persiapan. Dalam tahap ini tim pelaksana menyusun rencana pelaksanaan kegiatan seperti penentuan mitra, korespondensi, dan penyusunan konsep kegiatan pengabdian. Konsep ini diperlukan agar pelaksanaan kegiatan menjadi lebih terstruktur, terukur, dan memperoleh target yang diharapkan kedua belah pihak.

Selain itu tim menyiapkan materi yang akan diberikan saat edukasi nanti. Dalam tahap ini mitra memberikan informasi situasi gambaran siswa-siswi MAN II Kampar, Riau kepada tim pelaksana. Dari informasi yang diberikan, tim pelaksana melakukan analisis situasi mitra sehingga pemateri mengidentifikasi permasalahan dan dapat menyampaikan materi yang juga mengakomodir kebutuhan mitra.

Tahap implementasi yaitu dilakukan dengan metode ceramah terlebih dahulu, di masns tim pelaksana mempresentasikan materi dalam format PPT menggunakan *tools laptop, smartphone/ camera, dan infocus*. Materi yang diberikan yaitu pengetahuan abad 21, lahirnya revolusi industri 4.0, generasi *Gen Z*, strategi bersiap mengatasi tantangan hidup di era 4.0. Presentasi berlangsung selama 30 menit, dilanjutkan sesi tanya jawab 20 menit, serta simulasi *4C skills* 20 menit. Pada sesi ini mitra berperan aktif selama diskusi interaktif dan simulasi mengaplikasikan *4C skills* pada kehidupan sehari-hari. Ketika simulasi tim dosen memberikan contoh kasus kepada mitra dan meminta mereka mensimulasikan contoh kasus dengan mengaplikasikan tiap skill.

Terakhir adalah tahap *review* dan evaluasi. Dalam tahap ini tim mengevaluasi kinerja kedua belah pihak, baik pihak pelaksana pengabdian, maupun pihak mitra. Tingkat keberhasilan dan pencapaian target kegiatan akan diukur sesuai dengan kriteria yang sudah disebutkan di atas. Pada tahap ini juga dilihat segala kelebihan dan kelemahan pelaksanaan kegiatan agar bisa dicarikan solusi dan untuk memberikan input positif bagi kedua belah. Selain itu dalam tahap ini mitra juga akan dilibatkan sebagai sumber utama informasi.

HASIL dan PEMBAHASAN

Tim pelaksana PkM menyusun rencana dimulai dari penyusunan konsep kegiatan pengabdian. Konsep ini sangat diperlukan agar pelaksanaan kegiatan menjadi terstruktur, terukur, dan mencapai target yang diharapkan.

Tim pelaksana menentukan judul kegiatan yaitu “Tips meraih sukses untuk Gen Z”. Tim memilih judul ini karena kami menilai tema ini sangat tepat diberikan kepada generasi Z untuk bersiap menghadapi hidup di era 4.0. Dengan memberikan pemahaman

tentang isu-isu abad 21 disertai pengetahuan tentang *4C skills* yang harus dimiliki oleh generasi milenial.

Di samping itu, alasan pemilihan judul ini karena tim melihat masih banyak siswa-siswi di luar DKI Jakarta yang belum memahami isu-isu tersebut dan bagaimana mempersiapkan diri untuk menjadi sumber daya yang tangguh dan berkualitas. Oleh karena itu, tim pelaksana mencoba membuka forum diskusi untuk berbagi masalah dan mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.



Gambar 1. Kegiatan PkM

Tim juga menyusun materi yang akan diberikan selama edukasi dalam bentuk materi PPT yang berisi tujuan, konsep dasar, pengetahuan tentang abad 21, era 4.0, dan

4C skills. Selain itu contoh kasus yang terkait pada penguatan karakter *4C skills*. Semua peserta akan menerima materi tersebut.

Pada tahap persiapan ini, mitra berperan sebagai objek yang memberikan informasi tentang situasi ril yang ada di lapangan. Mitra diminta untuk menjelaskan seberapa jauh mereka memahami konsep abad 21, industri 4.0, dan *4C skills*. Di samping itu karakter seperti apa yang harus dimiliki generasi milenial yang hidup di era digital agar mampu menjadi pribadi maupun generasi yang akan sukses di mana mereka hidup pada suatu kondisi semua aspek kehidupan terintegrasi dengan internet. Mereka juga diminta untuk mendeskripsikan dampak apa yang akan terjadi jika mereka tidak mampu beradaptasi dengan kondisi seperti itu.

Dari informasi yang diberikan oleh mitra, tim melakukan analisis situasi sehingga permasalahan teridentifikasi. Beberapa masalah yang dihadapi mitra meliputi permasalahan ketidaktahuan tentang terminologi tersebut, dan ide - ide apa yang terlintas dalam diri mereka terkait bagaimana menghadapi situasi seperti itu. Informasi yang diberikan oleh mitra menjadi *valuable input* bagi tim pelaksana khususnya dalam mengembangkan materi yang akan diberikan yang nantinya akan memberikan faedah bagi mitra serta target dari kegiatan ini dapat tercapai.

Tim juga membahas teknis pelaksanaan kegiatan dengan mitra. Teknis pelaksanaan ini meliputi pembuatan materi, waktu, *platform*, media pelaksanaan sosialisasi, peserta, pembicara, moderator. Pada tingkat koordinasi tim pelaksana kegiatan juga melibatkan guru MAN Kampar II, Wakil Kepala Sekolah, dan Kepala Sekolah MAN Kampar II, Riau. Mereka membantu menyiapkan peserta kegiatan, tempat, dan juga turut hadir pada acara tersebut. Wakil Kepala Sekolah juga berperan sebagai moderator. Bagian ini

menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, berupa bentuk luaran kegiatan pengabdian termasuk di dalamnya foto kegiatan pengabdian.

Implementasi

Setelah perencanaan selesai dilakukan dengan matang, selanjutnya adalah tahap pelaksanaan atau implementasi. Pelaksanaan dilakukan dalam bentuk sosialisasi edukasi dengan teknik presentasi/ceramah. Tahapan ini dilakukan dua tahap yaitu pemberian materi dan simulasi.

Pemberian materi adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberikan konsep dasar untuk peserta tentang pengetahuan terminologi abad 21, era digitalisasi, 4.0, dan *4C skills* serta mendiskusikan strategi menghadapi tantangan di era 4.0. Sebelum presentasi dimulai, tim pelaksana memperkenalkan diri dan institusi asal, berkenalan dengan peserta, dan melakukan *ice breaking/warming up*. Hal ini bertujuan membangun komunikasi yang baik antara peserta dan tim pelaksana.

Selanjutnya, tim pelaksana mulai memberikan presentasi. Kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab terkait konsep terminologi tersebut di atas dan pemahaman mereka terkait isu-isu dan penyelesaiannya. Pada sesi diskusi awalnya kurang interaktif dikarenakan beberapa di antara peserta tampak kurang percaya diri untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

Setelah penyampaian materi, tim memberi kesempatan bagi peserta untuk melakukan simulasi langsung tentang. Pada simulasi ini peserta diminta berdiskusi dalam kelompok kecil untuk memberikan pandangan mereka terhadap contoh kasus yang diberikan dengan menerapkan *4C skills*. Selanjutnya mereka menciptakan contoh kasus dan kelompok lainnya menjawab dengan menerapkan *4C skills*.

Kendati hanya sebagian kecil peserta yang memperoleh kesempatan untuk melakukan simulasi karena keterbatasan waktu, namun semuanya tetap antusias memperhatikan simulasi yang dicontohkan oleh teman-temannya. Masalah umum yang dihadapi peserta yakni kecanggungan ketika tampil mensimulasikan dalam menjawab kasus dengan menerapkan *4C skills*.



Gambar 2. Sesi ceramah/presentasi dengan peserta

Review dan evaluasi

Tahap akhir dari pelaksanaan pengabdian ini adalah refleksi. Pada tahap ini tim melakukan evaluasi terhadap kinerja kedua belah pihak, baik pihak tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat maupun pihak mitra. Tingkat keberhasilan dan pencapaian target kegiatan diukur sesuai dengan kriteria yang sudah disebutkan di bagian target luaran.

Evaluasi dilaksanakan setelah kegiatan PkM selesai dengan memanfaatkan waktu luang di kantor kepala sekolah. Pada fase ini pihak sekolah memberikan kritik

membangun untuk tim pelaksana yang telah memberikan sosialisasi dan edukasi yang singkat ini. Mereka berharap akan ada kegiatan-kegiatan PkM selanjutnya. Pada dasarnya mereka sangat senang sekali dan terbuka memberikan kesempatan bagi UNAS untuk melakukan sosialisasi edukasi maupun pelatihan-pelatihan yang dapat menambah wawasan bagi siswa-siswi mereka. Mereka menambahkan bahwa kehadiran pengajar tamu dapat memberi warna baru bagi anak didik mereka, terlebih jika pengajar tamu berasal dari luar kota.

Selain itu kepala sekolah menambahkan bahwa tema yang dibawakan sangat dirasakan manfaatnya, mengingat mereka adalah siswa-siswi MAN II yang berlokasi di kabupaten, di mana terminologi tersebut masih awam bagi mereka. Tema ini pun tidak hanya cocok bagi siswa-siswi namun juga akan bermanfaat jika diberikan kepada guru-guru di MAN II Kampar. Tim pelaksana PkM juga berpendapat bahwa kegiatan seperti ini harus ditingkatkan dengan tema-tema yang menarik lainnya untuk mencerdaskan anak bangsa di Tanah Air.

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PkM ini pada dasarnya memberikan wawasan *global* tentang abad 21, era digitalisasi, industri 4.0, dan kecakapan meliputi *critical thinking dan problem solving, communication, collaboration, creativity dan innovation*. Selain itu strategi apa dan bagaimana beradaptasi hidup di era 4.0, mengatasi masalah-masalah global, dan apa yang harus dimiliki agar menjadi pribadi yang mampu bersaing dengan masyarakat global.

Dari hasil pelaksanaan kegiatan PkM ini dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut: (1) mengenal dan memahami konsep terminologi abad 21, era digitalisasi,

industri 4.0, dan kecakapan meliputi *critical thinking dan problem solving, communication, collaboration, creativity dan innovation*, (2) memahami konsep *4C skills* dan mampu mengasah *skills* yang sudah dimiliki dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, (3) siswa -siswi termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan dan *4C skills* mereka.

PENGHARGAAN

Penghargaan setinggi-tingginya disampaikan kepada Rektor Universitas Nasional Jakarta dan LPPM Universitas Nasional atas dukungannya dalam pendanaan kegiatan PkM. Selanjutnya kepada Kepala Sekolah MAN 2 Kampar Riau beserta Dewan Guru yang telah memberikan kesempatan dan kerja sama kepada tim pelaksana untuk memberikan sosialisasi dan edukasi bagi siswa-siswi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiah, T., Yassi, A. H., & Pammu, A. (2022). Proposed 21st Century Learning Themes in English Classrooms. *Journal of Language Teaching and Research*, 13(3), 583–589.
- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101–115.
- Christiani, L. C., & Iksari, P. N. (2020). Generasi Z dan pemeliharaan relasi antar generasi dalam perspektif budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*, 4(2), 84–105.

- Harared, N., & Utomo, F. W. (2020). Tagxedo: Media Penulisan Teks Deskriptif. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2658>
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
- Jaya, M., Sasongko, A. E. T., Umar, I., Sutrisno, E., Desanti, N., Rinaldi, H., & Anggita, A. (2023). Pengembangan Keterampilan Alumni Melalui Pelatihan Administrasi dan Pelayanan Hotel Bintang 4 Mercure, Pontianak. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 4(2), 68–82.
- Jenkins, R. (2017). Four Reasons Generation Z will be the Most Different Generation. *Dapat Diakses Melalui: [https://Blog. Ryan-Jenkins. Com/2017/01/26/4-Reasons-Generation-z-Will-Be-the-Most-Different-Generation](https://Blog.Ryan-Jenkins.Com/2017/01/26/4-Reasons-Generation-z-Will-Be-the-Most-Different-Generation)*.
- Kristyowati, Y. (2021). Generasi “Z” Dan Strategi Melayaninya. *Ambassadors: Journal of Theology and Christian Education*, 2(1), 23–34.
- Latifah, N., Widayani, A., & Normawati, R. A. (2020). Pengaruh perceived usefulness dan trust terhadap kepuasan konsumen pada e-commerce Shopee. *Bisma: Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 14(1), 82–91.
- Nasution, A. K. P. (2020). Integrasi media sosial dalam pembelajaran generasi z. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 80–86.
- Parso, P., & Darmawan, S. N. (2023). Dampak Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Pajak di Kalangan Generasi Milenial Wilayah Jakarta dan Sekitarnya. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 6(1), 17–31. <https://doi.org/10.33753/madani.v6i1.250>

- Poluakan, M. V., Dikaywana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret generasi milenial pada era revolusi industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 187–197.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2017). Pengembangan pembelajaran blended learning pada generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
- Rohida, L. (2018). Pengaruh era revolusi industri 4.0 terhadap kompetensi sumber daya manusia. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 6(1), 114–136.
- Siregar, M., Sereati, C. O., Nur, T., & Manalu, F. R. G. (2019). Pengenalan dasar internet dan media sosial untuk mendukung proses bisnis budidaya lele di Desa Sampora, Cisauk. *SABDAMAS*, 1(1), 379–383.
- Syahyuri, S., & Harared, N. (2022). Membumikan Platform Digital CANVA Untuk Mendesain Bahan Ajar Melalui Digitalisasi Guna Akselerasi Minat Baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 91–95.
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87.