



TANTANGAN WIDYAISWARA BPSDM PROVINSI PAPUA MENGHADAPI ERA DISRUPSI

Sewo Yohanes

Widyaiswara Ahli Madya BPSDM Propinsi Papua

Abstrak

Kehadiran revolusi industri 4.0 menghadirkan perubahan terhadap pengembangan pembelajaran ini dibuktikan dengan munculnya literasi baru yang menjadi tantangan bagi widyaiswara khususnya Widyaiswara BPSDM Provinsi Papua. Perubahan tersebut dinamakan era disrupsi dimana pola lama tergantikan oleh pola yang baru dan revolusi digital menjadi peran utama dalam perkembangannya. Pembelajaran konvensional sudah tidak lagi menjadi ikon dalam dunia pendidikan karena telah ada usaha baru, lapangan kerja baru, profesi baru dalam pendidikan dan pelatihan yang tak terpikirkan sebelumnya. Upaya pengembangan dalam pendidikan dan pelatihan menjadi catatan bagi widyaiswara khususnya Widyaiswara BPSDM Provinsi Papua, hal ini secara otomatis harus mengikuti revolusi industri 4.0 yang terjadi. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri sesuai situasi saat ini, widyaiswara dapat memperoleh lebih banyak referensi dan metode pengajaran dengan memanfaatkan internet of things (IoT). Harapannya widyaiswara BPSDM Provinsi Papua harus mampu berpikir kritis, komunikatif, kreatif dan kolaboratif menjadi kunci keberhasilan dalam pengembangan pembelajarannya.

Kata Kunci: Era Disrupsi, Widyaiswara Bpsdm

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri 4.0 di dunia saat ini kian pesat, hal tersebut telah mengubah tingkah laku dan perilaku manusia secara cepat, namun sebagai manusia yang mempunyai pola pikir kritis dan maju, maka arah dan tujuan hidup manusia akan secara otomatis mengubah paradigma hidup yang dijalaninya dengan mengadaptasi perkembangan yang terjadi. Sistem pendidikan Indonesia saat ini membutuhkan gerakan kebaruan dalam merespon era revolusi industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh Pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama (Joenaidy, 2019), yaitu:

- a. Literasi digital.
- b. Literasi teknologi.
- c. Literasi manusia.

Ketiga keterampilan ini akan sangat memengaruhi dalam perjalanan dan perkembangan dunia pendidikan, sebab hal tersebut akan diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan dalam era revolusi industri 4.0. Dengan perkembangan jaman dan teknologi yang begitu cepat maka Instansi pengembang pendidikan khususnya Lembaga Pendidikan dan Pelatihan atau Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia yang ada di Indonesia harus segera berbenah diri mempersiapkan dalam mengikuti perkembangan jaman terutama dalam pengembangan dunia pendidikannya khususnya Widyaiswara.

Secara garis besar, proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 tidak lagi dilaksanakan di dalam kelas namun dapat dilakukan dimana saja tanpa ada batas ruang dan waktu. Perkembangan ini harus menjadi perhatian para Widyaiswara untuk dapat menyesuaikan atau beradaptasi dengan

kondisi yang terjadi sehingga mampu memanfaatkan dalam proses pembelajarannya. Grafura dan Wijayanti (Renald Kasali, 2016:65) mengungkapkan:

Sudah lama saya gelisah dengan metode pembelajaran di sekolah-sekolah kita yang terlalu kognitif. Guru-guru merasa hebat kalau peserta didiknya bisa mencapai nilai rata-rata di atas 80 (sekalipun harus mengalami stress) dan memandang rendah terhadap peserta didik aktif, tetapi tidak menguasai semua subjek.

Widyaiswara khususnya Widyaiswara BPSDM Provinsi Papua juga harus mampu berinovasi dengan berbagai metoda dan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Era tersebut dinamakan era disrupsi yaitu fenomena bergesernya aktifitas atau kegiatan masyarakat yang awalnya dilakukan di dunia nyata, ke dunia maya. Fenomena ini berkembang pada perubahan pola dunia bisnis, salah satu dampak yang paling populer adalah kemunculan transportasi gadget/daring.

Menurut (Bpkm.go.id, 2006), menjelaskan tentang pendidikan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Melalui pendidikan tugas Widyaiswara dapat menciptakan suasana belajar yang baru dalam proses pembelajarannya dengan mengadaptasi kemajuan teknologi agar para peserta Diklat dapat merasakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman, dengan harapan diperoleh proses perubahan perilaku belajar yang terjadi. Oleh karena itu iklim pembelajaran yang dilakukan

semua harus dipaksa beradaptasi dengan cepat termasuk widyaiswara, peserta Diklat maupun sistem dan metode pembelajarannya.

Pengembangan Inovasi Pembelajaran.

Pengajar/pendidik/widyaiswara merupakan suatu profesi yang terhormat dan sangat mulia dalam perannya membentuk karakter bangsa yang kuat. Namun dengan perkembangan teknologi yang begitu masif dan menjadi bagian penting dari pendidikan dan pelatihan dalam pengembangan pembelajaran, widyaiswara mempunyai peran sentral dan merupakan garda terdepan dalam Diklat harus mengikuti perkembangan teknologi sehingga dapat menyesuaikan dan memanfaatkan dalam proses pembelajarannya.

Keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di Lembaga Pendidikan atau Pusdiklat bukan merupakan halangan dan rintangan besar apalagi dapat menghambat kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Penekanannya lebih kepada widyaiswara, bagaimana harus dapat menyelesaikan permasalahan mengenai sarana pembelajaran tersebut yaitu dengan penguasaan metoda dan media.

Penguasaan metoda dan media dapat diperoleh para widyaiswara dengan belajar dan menguasai teknologi sehingga dapat menyelesaikan dan menjawab permasalahan pembelajaran, selain itu widyaiswara perlu memiliki sikap inisiatif dan proaktif dalam mengembangkan pembelajarannya tanpa harus menunggu perintah pimpinan. Sesuai yang dikemukakan Sudarmanto (2014, 106) dalam bukunya mengenai inisiatif dan proaktif sebagai berikut:

Kompetensi ini terkait dengan kemampuan individu untuk mengambil tindakan tanpa harus diperintah,

mengerjakan sesuatu melebihi dari yang dipersyaratkan pekerjaan, menemukan atau menciptakan kesempatan-kesempatan baru”.

Pengembangan inovasi pembelajaran merupakan jawaban alternatif yang dapat diwujudkan oleh seorang widyaiswara, karena melalui inovasi pembelajaran widyaiswara mampu menyesuaikan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta secara langsung dapat diaplikasikan dengan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Sudarmanto (2014, 107) mengemukakan bahwa “Kemampuan sikap kreatif dan inovasi merupakan kompetensi individu yang sangat penting dibutuhkan oleh organisasi apapun”.

Menurut Joenaidy (2019, 14) bahwa pengembangan inovasi pembelajaran dapat dijadikan inspirasi oleh seorang widyaiswara melalui metoda, cara dan trik sebagai berikut:

- a. Multimetode.
- b. Internet.
- c. Pengalaman.
- d. Eksperimen.
- e. Kreatifitas.

Widyaiswara dapat mengkreasikan berbagai macam inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, yaitu dengan menggunakan aplikasi yang tersedia, namun inovasi dan kreativitas widyaiswara menjadi penentu dalam mentransfer pengetahuan yang akan dikomunikasikan dengan peserta Diklat melalui aplikasi.

Invensi dalam Metode Pembelajaran.

Menurut UU RI Nomor 14 Tahun 2001 Pasal 1 ayat 2, menyebutkan tentang Invensi:

Invensi adalah ide inventor yang dituangkan ke dalam satu kegiatan pemecahan permasalahan yang spesifik

di bidang teknologi. Wujudnya dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan pengembangan produk atau proses.

Secara sederhana invensi adalah penciptaan atau perancangan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau penemuan sesuatu yang benar-benar baru dengan kata lain penemuan tersebut memang belum ada. Artinya ide dan kemampuan untuk mengembangkan sesuatu yang baru sangat dibutuhkan, dengan tujuan untuk mengubah suasana dan kondisi pembelajaran yang berbeda.

Widyaiswara dapat memberikan dorongan melakukan invensi kepada peserta Diklat dengan memberikan media dan metode yang baru agar dapat menghantarkan peserta Diklat demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dilakukan kepada peserta Diklat bukan hanya mendapat capaian nilai saja akan tetapi lebih kepada proses bagaimana para peserta Diklat mencapai nilai tersebut dari pengaruh media dan metode yang baru.

Berikut disampaikan tips-tips invensi dalam pembelajaran, yaitu:

a. Memahami lingkungan sekitar.

Lingkungan merupakan bagian atau faktor secara nyata dapat memengaruhi peserta Diklat. Dalam hal ini widyaiswara dapat melakukan analisis atau kajian terhadap lingkungan tersebut, kemudian dari hasil analisis atau kajian dapat dipergunakan sebagai alat belajar bagi peserta Diklat guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Diskusi.

Dalam memunculkan ide-ide baru dalam pembelajaran dapat melalui diskusi dengan teman sejawat, ini merupakan langkah yang tepat dalam mencari hal-hal dan ide yang baru dan dengan berbagi pengalaman belajar dalam diskusi pastinya akan menghasilkan sesuatu pemikiran yang

baru sehingga bermanfaat dalam upaya pengembangan pembelajaran.

c. Seminar dan Bimbingan Teknis.

Melalui kegiatan ini seorang widyaiswara dituntut untuk menemukan ide-ide baru dalam pembelajaran, selain itu dalam kegiatan seminar dan bimbingan teknis akan disampaikan berupa materi terbaru dan aktual sehingga dapat bermanfaat bagi widyaiswara dalam pembaruan proses pembelajaran yang berguna bagi peserta Diklat.

d. Refleksi.

Setiap pembelajaran yang telah diselesaikan, hendaknya dilakukan evaluasi atau refleksi. Hal ini penting guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran yang dilakukan bersama peserta Diklat, sehingga widyaiswara dapat mengetahui dan mengevaluasi hal-hal yang mendukung atau menghambat dalam proses pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran yang akan datang.

e. Metode dan Media.

Invensi dapat juga lahir dari metode dan media pembelajaran yang sudah ada yaitu dengan cara mengembangkannya kembali, Para widyaiswarapun dapat memunculkan metode dan media yang baru dalam pembelajaran melalui inovasi dan kreativitas yang dimiliki, dengan memahami kelebihan dan kekurangan yang digunakan pembelajaran selama ini.

f. Dokumentasi.

Dokumentasi dilakukan agar dikemudian hari para widyaiswara dapat mengevaluasi, mengembangkan bahkan menjadikan sebagai inspirasi dan ide yang cemerlang bagi pengembangan belajar berikutnya.

Dengan perkembangan teknologi informasi yang kian pesat, widyaiswara khususnya Widyaiswara BPSDM Provinsi Papua dapat mengubah suasana dan situasi pembelajaran yang baru sehingga hal tersebut mengubah mindset yang melekat tentang pembelajaran yang monoton atau kurang menyenangkan. Kecanggihan teknologi informasi ini sangat bermanfaat bagi widyaiswara dalam mengembangkan kompetensi serta meningkatkan SDM yang ada.

Gerakan Literasi.

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa sistem pendidikan Indonesia saat ini dalam merespon era revolusi industri 4.0 membutuhkan gerakan kebaruan, yaitu gerakan literasi yang telah dikenalkan oleh Pemerintah. Menurut perkembangannya widyaiswara harus mengetahui apa yang dimaksud dengan gerakan literasi, hal tersebut dimungkinkan perkembangan pengetahuan seperti ini yang akan mengubah pola pembelajaran yang telah dilaksanakan dan diganti dengan pola pembelajaran yang baru.

Pengertian Literasi adalah istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa.

Gerakan literasi pada era industri 4.0 ini sebagai berikut:

a. Literasi data.

Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, menganalisis dan menggunakan informasi (Big Data) di dunia digital atau dengan kata lain Big data yaitu pengelolaan dan analisis data dalam jumlah besar yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan.

Data merupakan bagian yang sangat penting bagi widyaiswara untuk diolah, dianalisis dan diatur sehingga dapat dipergunakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan tertentu. Adanya revolusi industri 4.0 sebagai widyaiswara tidak perlu memikirkan tempat dimana data akan disimpan dan menyediakan ruang yang cukup besar untuk menyimpannya. Yang terpenting widyaiswara dituntut untuk mahir menggunakan teknologi secara online dan segala sesuatu yang diperlukan dapat dengan mudah didapat.

Ada beberapa fasilitas online yang dipergunakan untuk menyimpan, mengolah dan menganalisis data, antara lain:

- 1) Gogle drive.
- 2) Dropbox.
- 3) One drive.
- 4) Media Fire.

b. Literasi Teknologi.

Kecanggihan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat diikuti oleh kemampuan manusia dalam menundukkan teknologi itu sendiri, karena manusia memiliki kemampuan dalam inovasi dan invensi mendesain teknologi demi keberlangsungan kehidupan.

Begitupun dalam dunia pendidikan yang tak lepas dari perkembangan teknologi, seperti kita pernah merasakan bahwa dahulu pelaksanaan Ujian Nasional (UN) yang diselenggarakan oleh pemerintah dilaksanakan menggunakan cara manual yang melibatkan banyak orang dengan penjagaan yang ketat karena soal UN ini merupakan dokumen negara.

Dengan berjalannya waktu peralihan sistem manual ke otomatis tidak semudah yang dibayangkan karena banyak kendala yang terjadi dilapangan, mulai dari penyediaan sarana prasarana, kesiapan peserta ujian sendiri yang harus dikenalkan dengan cara ujian yang baru menjadi tantangan tersendiri.

Literasi teknologi yang sudah berjalan saat ini adalah menjadi keharusan, karena manusia harus terus mengembangkan kompetensi melalui penguasaan teknologi agar tetap bertahan. Sejatinnya bagaimana manusia dapat memanfaatkan teknologi dengan baik demi keberlangsungan hidup, begitupun dalam mengajar bukan hanya hubungan antara widyaiswara dan peserta Diklat di kelas atau sebatas transfer of knowledge saja namun pembelajaran harus lebih bermakna, berdaya guna dalam mendukung pembelajaran modern dan yang paling penting adalah dapat membekas dalam diri peserta Diklat.

Pemanfaatan teknologi oleh widyaiswara dalam pembelajaran walau menggunakan teknologi yang sederhana akan tetapi menjadi berbeda dengan pembelajaran konvensional merupakan perubahan yang sangat besar dalam berinovasi dan kreatif mewujudkan SDM yang maju.

c. Literasi manusia.

Aktivitas manusia dalam era revolusi 4.0 telah terjadi perubahan besar, dimana peran kerja manusia sudah diganti dengan peran mesin hal ini dikarenakan pengaruh teknologi yang cukup signifikan. Banyak contoh yang dapat kita lihat mengenai perubahan-perubahan karena efek teknologi, antara lain:

- 1) Penyemprotan hama sudah menggunakan pesawat udara sebagai alat untuk membantu dalam penyemprotan.
- 2) Tol tidak lagi membutuhkan banyak tenaga kerja manusia dalam pembayaran.
- 3) Kehadiran di kantor sudah menggunakan pemindai sidik jari dan lain sebagainya.

Kehadiran teknologi karena pengaruh revolusi 4.0 tidak menjadikan manusia mengabaikan lingkungan

sekitar justru sebaliknya bahwa teknologi dapat dimanfaatkan bagi kehidupan. Oleh sebab itu literasi manusia membagi tiga hal, yaitu:

- 1) Humanities atau kemanusiaan, dijelaskan bahwa manusia mempunyai keinginan menumbuhkan rasa dan sikap peduli dengan sesama, hidup bermasyarakat yang baik dan tumbuhnya sikap sosial dan kemanusiaan yang tinggi sehingga mampu menghadirkan kebaikan dalam kehidupan manusia.
- 2) Komunikasi, dalam poin ini bahwa setiap manusia dalam era revolusi industri 4.0 harus menuntut kecakapan abad 21 dimana manusia harus mampu melahirkan komunikasi yang baik. Kecakapan abad 21 meliputi komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan pemecahan masalah serta kreatif dan inovatif. Harapannya adalah setiap permasalahan yang dihadapi menemukan jalan keluarnya melalui pemikiran kritis.
- 3) Desain, setiap manusia harus mampu mendesain tampilan sesuatu sehingga dapat bertahan di era revolusi 4.0. Sebagai seorang widyaiswara keahlian desain menjadi kemampuan yang harus dimiliki, sebab mendesain pembelajaran dengan baik yang mampu menghadirkan suasana yang baru, lingkungan yang humanis diharapkan menjadi pusat pembelajaran peserta yang efektif. Transfer of knowledge akan berlangsung dengan baik apabila suasana nyaman dan tidak

membosankan yang dirasakan oleh peserta.

Peran widyaiswara dalam pembelajaran di era ini hanya sebagai fasilitator saja, yakni menghantarkan peserta dapat menemukan pengetahuan melalui berbagai proses pembelajaran. Widyaiswara harus mampu berpikir kritis, komunikatif, kreatif dan kolaboratif menjadi kunci keberhasilan dalam pengembangan pembelajarannya.

KESIMPULAN

Perubahan perilaku manusia saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan revolusi industri 4.0 di dunia, namun perubahan tersebut manusia harus mengubah paradigma hidup dan tetap memiliki pola pikir kritis dan maju. Pengetahuan tentang pengaruh revolusi industri 4.0 dikenalkannya gerakan literasi baru yaitu literasi digital, literasi teknologi dan literasi manusia.

Widyaiswara BPSDM Prov. Papua harus mampu memahami Ketiga keterampilan ini, karena dalam perjalannya akan sangat memengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Perkembangan ini harus menjadi perhatian para Widyaiswara untuk dapat menyesuaikan atau beradaptasi dengan kondisi yang terjadi sehingga mampu memanfaatkan dalam proses pembelajarannya.

Saat ini telah terjadi era disrupsi yaitu fenomena bergesernya aktifitas atau kegiatan masyarakat yang awalnya dilakukan di dunia nyata, ke dunia maya. Melalui pendekatan Internet of Think (IoT) widyaiswara juga harus mampu berinovasi dengan berbagai metoda dan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar.

Melalui pengembangan inovasi pembelajaran, inovasi dalam metode pembelajaran dan gerakan literasi, Widyaiswara dapat menciptakan

suasana belajar baru melalui inovasi, kreativitas, inisiatif dan proaktif yang dimiliki serta mengadaptasi dengan kemajuan teknologi sehingga para peserta Diklat dapat merasakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman, dengan harapan diperoleh proses perubahan perilaku belajar peserta Diklat.

DAFTAR PUSTAKA

Republik Indonesia, 2001, Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten, Sekretaris Negara, Jakarta

Grafura dan Wijayanti, 2019, Spirit Pedagogi di Era Disrupsi, Yogyakarta, PT. Laksana

Joenaidy, 2019, Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0, Yogyakarta, PT. Laksana

Savitri, 2019, Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0, Yogyakarta, PT. Genesis

Sudarmanto, 2014, Kinerja dan Pengembangan Kompetensi, Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar

Kompas.com, 2020, Hadapi Revolusi Industri 4.0, Dunia Pendidikan Harus Bagaimana?, Tersedia: <https://www.google.com/search?q=era+disrupsi+artinya&oq=era+disrupsi&aqs=chrome.2.69i57j0l7.6680j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8> (April 2020)

Kompasiana.com, 2019, Pengaruh Revolusi Industri 4.0 Dalam Pendidikan di Indonesia, Tersedia: <https://www.kompasiana.com/shahnazzhr/5ceb01295760e76fc2c3f34/pengaruh-revolusi-industri-4-0-dalam-pendidikan-di-indonesia>, (Mei 2019)

Wikipedia, Literasi, Tersedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Literasi>, (Juli 2020)