

## Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital

Suseno

Widyaiswara Ahli Utama Lembaga Administrasi Negara

[drsusenosukoyono@gmail.com](mailto:drsusenosukoyono@gmail.com)

### Abstract

*The study of the new role of widyaiswara in the era of digital learning raises the issue of digital literacy competence of LAN widyaiswara related to basic training facilitation, PKP, PKA, PKN 2, and PKN 1 organized by LAN. The purpose of this study is to map the digital literacy competencies of LAN widyaiswara at each position level. In addition, this study identifies things that need to be mastered by widyaiswara in facilitating this training in the era of society 5.0. The method used in this study is descriptive quantitative and qualitative. Respondents who were involved in this study were 50 widyaiswara from the main LAN work units, namely the Center for Pimnas and Managerial ASN, the Center for National Development Planning for TSK ASN, the Center for Cadre ASN, the Center for PKASN, the Center for KHAN, the Center for KMP, the LAN Language Center, and the Center for KDOD with representatives from each Position levels from the first expert widyaiswara to the main expert widyaiswara. The developed instrument has been tested and declared valid and reliable with a significance level of  $\alpha = 0.05$  so that it can be used as a real data collection tool. The research data was obtained by analyzing the quantitative results of the distributed questionnaires, interviews with respondents and secondary data in the form of literature studies conducted by the authors. The results of this study indicate that Widyaiswara LAN is ready to act as a facilitator in the digital learning era. The highest average digital literacy competency of 83.36 points is mastered by young expert widyaiswara. Furthermore, the highest learning agility ability of the widyaiswara was 73.69 points shown by the first expert widyaiswara. Although the results of the study show that in all widyaiswara position groups the value of the learning agility aspect is an aspect that needs special attention to further improve mastery. Learning agility which includes the ability of flexibility, speed, experimenting, dare to take risks, dare to take interpersonal risks, collaboration, gathering information, seeking feedback and the ability to reflect is the key to the new role of Widyaiswara LAN. The new role of a LAN Widyaiswara is as a learner who continues to learn and teach other widyaiswara or training participants and becomes a source of example for the trainees. In order to realize this new role, the recommendation from the results of this study is that Widyaiswara should carry out job enrichment by optimizing their roles and activities in the CoP (community of practice). CoP as a means of learning community can be used for knowledge sharing among fellow Widyaiswara, building collaboration, and an image as a learner widyaiswara, both through sharing experiences, writing, and research so that it will add knowledge and skills related to this matter. Another recommendation from this study is that it is hoped that LAN as a widyaiswara coach can provide space for widyaiswara to develop their digital literacy competencies and learning agility either independently or facilitated by LAN.*

**Keywords:** new roles; Widyaiswara; digital literacy; learning agility

### Abstrak

Kajian tentang peran baru widyaiswara di era pembelajaran digital mengangkat isu tentang kompetensi literasi digital widyaiswara LAN yang berhubungan dengan fasilitasi pelatihan dasar, PKP, PKA, PKN 2, dan PKN 1 yang diselenggarakan oleh LAN. Tujuan dari kajian ini adalah untuk memetakan kompetensi literasi digital widyaiswara LAN pada setiap jenjang jabatannya. Selain itu kajian ini mengidentifikasi hal-hal yang perlu dikuasai oleh widyaiswara dalam memfasilitasi pelatihan tersebut di era *society 5.0*. Metode yang digunakan dalam kajian ini adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Responden yang terlibat dalam kajian ini sebanyak 50 orang widyaiswara yang berasal dari satker utama LAN yaitu Pusbangkom Pimnas dan Manajerial ASN, Pusbangkom TSK ASN, Pusbang Kader ASN, Puslatbang PKASN, Puslatbang KHAN, Puslatbang KMP, Balai Bahasa LAN, dan Puslatbang KDOD dengan keterwakilan setiap jenjang jabatan mulai widyaiswara ahli pertama sampai dengan widyaiswara ahli utama. Instrumen yang dikembangkan telah dilakukan uji coba dan dinyatakan *valid* dan *reliable* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data sesungguhnya. Data

penelitian diperoleh dengan menganalisis hasil kuantitatif dari kuesioner yang disebar, wawancara kepada responden dan data sekunder berupa studi literatur yang dilakukan oleh penulis. Hasil dari kajian ini menunjukkan bahwa Widyaiswara LAN siap berperan sebagai fasilitator dalam era pembelajaran digital. Rata-rata kompetensi literasi digital paling tinggi sebesar 83.36 point dikuasai oleh widyaiswara ahli muda. Selanjutnya kemampuan *learning agility* dari widyaiswara yang paling tinggi sebesar 73.69 point ditunjukkan oleh widyaiswara ahli pertama. Walaupun hasil kajian menunjukkan bahwa di semua kelompok jabatan widyaiswara nilai aspek *learning agility* ini menjadi aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk lebih ditingkatkan lagi penguasaannya. *Learning agility* yang mencakup kemampuan fleksibilitas, kecepatan, *experimenting*, berani mengambil resiko, berani mengambil resiko interpersonal, kolaborasi, pengumpulan informasi, mencari umpan balik dan kemampuan refleksi menjadi kunci peran baru Widyaiswara LAN. Peran baru seorang Widyaiswara LAN adalah sebagai seorang pembelajar yang terus belajar dan membelajarkan widyaiswara lainnya ataupun peserta pelatihan dan menjadi sumber keteladanan bagi peserta pelatihan. Guna mewujudkan peran baru tersebut maka rekomendasi dari hasil kajian ini adalah Widyaiswara hendaknya melakukan *job enrichment* dengan mengoptimalkan peran dan aktivitasnya dalam CoP (*community of practice*). CoP sebagai sarana komunitas belajar dapat digunakan untuk *knowledge sharing* antar sesama Widyaiswara, membangun kolaborasi, dan *image* sebagai widyaiswara pembelajar, baik melalui berbagi pengalaman, tulisan, dan penelitian sehingga akan menambah pengetahuan dan keterampilan terkait hal tersebut. Rekomendasi lain dari kajian ini diharapkan LAN sebagai pembina widyaiswara dapat memberikan ruang kepada para widyaiswara untuk mengembangkan kompetensi literasi digital dan *learning agility* mereka baik secara mandiri ataupun difasilitasi oleh LAN.

**Kata Kunci:** peran baru; Widyaiswara; literasi digital; *learning agility*

## PENDAHULUAN

Sambutan Kepala Lembaga Administrasi Nasional (LAN) Dr. Adi Suryanto, M.Si, pada puncak acara Hari Widyaiswara Nasional dan Peringatan Hari Ulang Tahun (HUT) yang pertama Asosiasi Profesi Widyaiswara Indonesia (APWI) tanggal 21 September 2021 di Jakarta, menegaskan bahwa Widyaiswara sebagai guru bangsa dan garda terdepan dalam mengembangkan kompetensi aparatur sipil negara (ASN) dituntut untuk terus membangun kompetensinya di berbagai bidang mengikuti dinamika perubahan teknologi yang berkembang secara pesat. Dengan kata lain, Widyaiswara, sebagai jabatan fungsional dengan tanggung jawab dan kewenangan untuk membangun kapasitas ASN di lembaga pelatihan pemerintah, perlu memiliki komitmen tinggi, fleksibel, ketangkasan, dan mampu beradaptasi mengikuti perkembangan zaman yang berubah secara cepat dan dinamis tersebut.

Sambutan Kepala LAN di atas, dapat dimaknai sebagai penumbuh semangat bagi Widyaiswara untuk mengambil peran baru sebagai widyaiswara dalam mendidik dan melatih ASN dengan pola pembelajaran yang modern dan konstruktif sesuai dengan perkembangan zaman. Widyaiswara sebagai agent of change dituntut untuk mampu menghasilkan berbagai kreasi dan inovasi dalam mengembangkan bahan ajar. Sebagai ujung tombak pengembangan Aparatur Sipil Negara (ASN), widyaiswara juga harus mau dan mampu meninggalkan pola pikir lama yang bersifat klasikal dan prosedural serta beranjak pada pemikiran yang lebih adaptif dan lincah (*agile*) untuk mengimbangi era pembelajaran berbasis digital yang cenderung berubah secara cepat. Mereka juga harus mampu menghasilkan ide-ide segar terkait pengembangan metode pelatihan. Metode pelatihan yang dilakukan harus bisa bertransformasi tidak hanya dilakukan dalam bentuk klasikal namun dalam bentuk daring yang interaktif dan menumbuhkan kemampuan digital bagi widyaiswara itu sendiri serta peserta pelatihannya.

Hal ini sejalan dengan kebijakan dari Pemerintah yang menyebutkan bahwa belajar secara on-line - dalam jaringan (*daring*) merupakan salah satu upaya guna mencegah

penyebaran Covid-19. Menindaklanjuti kebijakan tersebut, LAN menerbitkan Surat Edaran (SE) No. 10/k.1/hkm.02.3/2020 tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan dalam Masa Pandemi Coronavirus Disease (covid-19) tanggal 23 Maret 2020 yang merupakan penguatan dari SE yang telah terbit sebelumnya No. 7/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Kewaspadaan dan Pencegahan Penularan Infeksi Corona Virus dalam Penyelenggaraan Pelatihan, tanggal 14 Maret 2020. Untuk mengimplementasikan SE tersebut, maka sejak tanggal 01 Juni 2022, berdasarkan Peraturan LAN No 5 Tahun 2022 diperkenalkan kurikulum baru dalam pelatihan yang diselenggarakan oleh LAN yaitu melalui moda Klasikal, Blended dan distance learning.

Menurut pengamatan penulis sebagai widyaiswara yang bertugas sebagai fasilitator atau narasumber pada pelatihan Latsar, PKP, PKA, PKN 2 dan PKN 1 serta RLA yang diselenggarakan oleh LAN ataupun instansi lain, sebagian besar pengajaran yang disampaikan oleh para widyaiswara dalam diklat tersebut ditengarai baru sekedar memindahkan dari Klasikal (dalam kelas / tatap muka) menjadi Non Klasikal dan / blended learning dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menggunakan berbagai aplikasi atau perangkat tersedia tanpa menyesuaikan kebutuhan belajar peserta antara yang melakukan pembelajaran melalui moda luring dengan peserta yang menggunakan moda daring. Hal ini dapat dilihat dalam penyusunan Rancang.Bangun Pembelajaran.Agenda/Mata Pelatihan (RBPA/MP) dan Rencana.Pembelajaran (RP) yang masih lebih menekankan pada tekstual verbalistic dengan minim pemanfaatan Teknologi Informasi.

Penerapan tekstual verbalistik yang dapat dilihat dari RBPA/MP dan RP lebih menekankan pada materi, berlangsung di kelas, cenderung satu arah, dimana metode ceramah sebagai metode yang cukup dominan dengan sedikit pemanfaatan teknologi informasi. Strategi pembelajaran tekstual verbalistik yang berlangsung tanpa tatap muka ini ditengarai menjadi salah satu penyebab partisipasi peserta tidak optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, Widyaiswara belum berubah dari kondisi konvensional dimana memposisikan diri lebih sebagai sumber utama belajar, padahal tersedia berbagai sumber data dan informasi serta pengetahuan kekinian di media sosial.

Dalam proses pembelajaran daring sering dijumpai pula, Peserta Pelatihan Kepemimpinan, baik PKP, PKA, PKN 2, PKN 1 maupun RLA yang merupakan pejabat aktif dari suatu instansi, selain mengikuti pelatihan mereka juga dalam berbagai kesempatan masih ditemui menjalankan tugas rutin di kantor dan atau pekerjaan rumah lainnya saat bersamaan pembelajaran berlangsung. Hal ini perlu disikapi oleh Widyaiswara dengan terus menerus meningkatkan kompetensinya terutama dalam memanfaatkan teknologi informasi. Seharusnya Widyaiswara mampu mendorong pola komunikasi dalam membangun komunikasi yang interaktif dalam sebuah pembelajaran daring menggunakan media dan metode yang sesuai yang dapat mendorong keaktifan dan interaksi peserta pelatihan. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan Jamboard, padlet, ataupun aplikasi digital lainnya yang memungkinkan peserta untuk dapat turut serta berkolaborasi dan aktif berinteraksi dalam pembelajaran tersebut.

Permasalahan yang muncul dari kondisi di atas adalah sudah siapkah widyaiswara LAN yang menjadi fasilitator atau narasumber pelatihan kepemimpinan bertransformasi dan mengambil peran baru dalam memberikan layanan pelatihan menggunakan teknologi

digital dengan memperhatikan pola komunikasi yang kontekstual dalam sebuah pembelajaran? Untuk menjawab permasalahan tersebut di atas maka penulis tergerak untuk melakukan kajian terkait peran baru widyaiswara di era pembelajaran berbasis digital. Walaupun saat ini banyak sekali penelitian dan karya tulis yang berkaitan dengan pembelajaran di Era Digital, namun kebaharuan dari penelitian ini adalah mengangkat permasalahan tentang peran baru Widyaiswara dalam menyediakan pelayanan pelatihan dalam lingkup Lembaga Administrasi Negara yang harus terus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman Era Digital.

## PENELITIAN SEBELUMNYA

- a. Penelitian dari Saputra (2020) yang berjudul “Tantangan Widyaiswara di Era Industri 4.0”. Penelitian ini mengkaji tantangan yang dihadapi Widyaiswara di era industri 4.0 yang berdampak pada berbagai aktivitas kehidupan, termasuk pelatihan. Keterampilan baru dalam mengadaptasi dan mengadopsi teknologi dalam pelaksanaan pelatihan diperlukan di era industri 4.0 yang ditandai antara lain dengan *internet of things*, *cloud computing*, *big data*, *artificial intelligence*, dan *machine learning*. Widyaiswara perlu mengetahui bagaimana menggunakan internet sebagai sarana belajar dan sebagai sumber informasi baik bagi widyaiswara maupun peserta pelatihan. Widyaiswara harus menguasai kemampuan sebagai berikut: Aplikasi LMS dan produksi bahan ajar multimedia Bahan ajar meliputi: audio, video, gambar, grafik, dan teks.
- b. Penelitian dari Ratnah (2020) yang berjudul “Tantangan Dan Peluang Widyaiswara Dalam Menghadapi Wabah COVID- 19 Melalui E-Learning”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemajuan ilmu dan teknologi yang pesat saat ini tentu mendorong para peserta pelatihan untuk mampu memanfaatkan teknologi tersebut, kemampuan tersebut tidak hanya perlu dimiliki oleh peserta diklat namun utamanya oleh widyaiswara sebagai fasilitator dalam pelatihan tersebut agar mereka tidak disebut gagap teknologi. Widyaiswara sebagai pemeran utama dalam proses pendidikan dan pelatihan tentunya menjadi tumpuan untuk menghasilkan kualitas diklat yang sesuai dengan ekspektasi peserta. Untuk memenuhi tuntutan tersebut maka widyaiswara perlu meningkatkan kompetensi pribadi dan mampu membangun kompetensi peserta diklat sampai dengan level tertinggi yang salah satunya melalui penggunaan teknologi dalam proses pelatihan yang disajikannya.
- c. Penelitian dari Hasan Ashari dan Bambang Sancoko (2021) yang berjudul “Kompetensi Widyaiswara di Era Digital dan Media Sosial”. Penelitian ini menyoroti tentang transformasi digital sebagai bahan perhatian pemerintah dalam memberikan layanan berbasis teknologi digital termasuk di dalamnya pengembangan kompetensi pegawai (ASN) melalui pelatihan dimana widyaiswara memiliki peran yang penting dalam pelatihan tersebut. Hasil pembahasan dari penelitian ini adalah terdapat lima kompetensi minimal yang perlu dimiliki widyaiswara di era transformasi digital ini yaitu informasi dan Literasi data, kemampuan menciptakan konten digital, Komunikasi dan kolaborasi, Keamanan dan kemampuan memecahkan dan mengatasi persoalan secara teknis. Widyaiswara harus mampu memilih media digital dan media sosial yang tepat. Kolaborasi penggunaan media digital dan media sosial oleh lembaga pelatihan dapat meningkatkan efisiensi bahkan sumber penerimaan Negara.

## **KAJIAN LITERATUR**

### **Tugas Pokok Widyaiswara**

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2021 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara, menyatakan bahwa Pejabat Fungsional Widyaiswara yang selanjutnya disebut Widyaiswara adalah PNS yang diberi tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh untuk melaksanakan kegiatan pelatihan, pengembangan pelatihan, dan penjaminan mutu pelatihan dalam rangka pengembangan kompetensi yang berkedudukan di lembaga penyelenggara pelatihan pada Instansi Pemerintah.

Dari definisi diatas dapat dilihat beberapa point penting terkait widyaiswara yaitu “pelatihan”, “pengembangan pelatihan”, “penjaminan mutu”, dan “lembaga penyelenggara pelatihan”. Pelatihan merupakan suatu bentuk dari pengembangan kompetensi seperti diatur dalam peraturan pemerintah yang mengatur tentang manajemen PNS. Pengembangan pelatihan adalah upaya pengembangan kualitas dari sebuah pelatihan melalui aktivitas pengembangan model pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi pengembangan pelatihan. Sementara penjaminan mutu pelatihan merupakan usaha/upaya komprehensif/menyeluruh dalam rangka pengendalian terhadap penyelenggaraan pelatihan bagi Aparatur Sipil Negara (ASN). Lebih lanjut, unit kerja pada instansi pemerintah yang bertugas menyelenggarakan pelatihan disebut sebagai lembaga penyelenggara pelatihan.

Jabatan fungsional Widyaiswara merupakan jabatan karier dari seorang PNS dalam klasifikasi/rumpun jabatan fungsional pendidikan lainnya yang termasuk kedalam kategori keahlian. Pengklasifikasian jenjang jabatan widyaiswara dari mulai jenjang terendah sampai dengan jenjang tertinggi terdiri atas:

- a. Widyaiswara ahli pertama (*Assistant Trainer*)
- b. Widyaiswara ahli muda (*Junior Trainer*)
- c. Widyaiswara ahli madya (*Senior Trainer*)
- d. Widyaiswara ahli utama (*Prime Trainer*)

Menurut Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2021 Tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara, tugas dari jabatan fungsional widyaiswara adalah melaksanakan kegiatan pelatihan, pengembangan pelatihan, dan penjaminan mutu pelatihan dalam rangka pengembangan kompetensi ASN. Unsur kegiatan dari tugas jabatan fungsional widyaiswara yang dapat dinilai angka kreditnya adalah:

- a. Pelatihan, mencakup: (i) perencanaan pelatihan; (ii) pelaksanaan pelatihan; (iii) Evaluasi pelaksanaan pelatihan.
- b. Pengembangan Pelatihan, mencakup: (i) pengembangan model pembelajaran; dan (ii) evaluasi pengembangan pelatihan
- c. Penjaminan Mutu Pelatihan, mencakup: (i) perencanaan penjaminan mutu pelatihan; (ii) pelaksanaan penjaminan mutu pelatihan; dan (iii) evaluasi penjaminan mutu pelatihan.

Standar kompetensi yang harus dimiliki widyaiswara meliputi kompetensi teknis, manajerial dan sosio kultural. Seiring dengan perkembangan Zaman, peran Widyaiswara semakin ke depan akan semakin krusial. Robot tidak akan bisa

menggantikan widyaiswara. Namun demikian peran Widyaiswara akan memerlukan penyesuaian sesuai dengan dinamika perkembangan yang terjadi terlebih dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Peran-peran Widyaiswara sebagai *Facilitator*, *Motivator*, *Inspirator*, *Mentor*, Pengembang Imajinasi Kreativitas, Pengembang Nilai-nilai Karakter dan *Team Work*, serta penumbuh empati sosial akan tetap dibutuhkan pada pendidikan 4.0 yang tak dapat tergantikan oleh robot. (Pintek, 2020).

### Pendekatan *Heutagogy* dalam Pelatihan ASN oleh Widyaiswara

Kehadiran *society* 5.0 di tengah pandemi yang kini memasuki era adaptasi kebiasaan baru membawa sebuah tantangan baru bagi ASN, diantaranya yaitu penerapan lingkungan kerja berbasis digital, pengelolaan *big data* serta pengembangan profesionalitas secara mandiri. Menghadapi adaptasi kebiasaan baru dan *society* 5.0 dimana pelatihan dapat dilaksanakan secara *blended*. Baik luar jaringan maupun melalui pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) turut berdampak pada Widyaiswara yang dituntut untuk mampu berpikir kreatif dan inovatif. Pelatihan diarahkan pada pengembangan kemampuan keterampilan abad 21 yang dikenal dengan 4C's yaitu kreativitas (*creativity*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan berkomunikasi (*communication*) dan keterampilan berkolaborasi (*collaboration*) (Risdianto, 2019). Dalam rangka mengembangkan keterampilan tersebut, menurut Nastiti & 'Abdu (2020:64) "Beberapa kemampuan yang harus dimiliki meliputi: *leadership, digital literacy, communication, emotional intelligence, entrepreneurship, global citizenship, problem solving, team working*".

Dalam merespon pembelajaran abad 21 tersebut di atas, maka terjadi pergeseran paradigma dari *training and development* menjadi *learning and development*, sebagaimana disampaikan Taufiq (2020) yang digambarkan pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Pergeseran paradigma *Training* menjadi *Learning***

<i>Training</i>	<i>Learning</i>
<i>Trainer focused</i>	<i>Learner focused</i>
<i>Trainer as expert</i>	<i>Trainer as facilitator</i>
<i>One way</i>	<i>Two ways</i>
<i>One to many</i>	<i>Many to many</i>
<i>Scheduled</i>	<i>Anytime</i>
<i>Memorize</i>	<i>Critical thinking, problem solving and innovation</i>
<i>Isolated learning process</i>	<i>Integrated learning and organizational process</i>

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat pergeseran paradigma pada *learning* yaitu berfokus pada pembelajar, widyaiswara berperan sebagai fasilitator, pembelajaran berlangsung dua arah, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja, mengarahkan pada berpikir kritis, pemecahan masalah dan inovasi dalam kerangka pembelajaran yang terintegrasi. Perubahan paradigma dari *Training* menjadi *Learning* turut merubah pendekatan yang digunakan dalam Pelatihan. Apabila sebelumnya pendekatan pelatihan yang digunakan yaitu *Andragogy* maka pada *society* 5.0 di masa adaptasi kebiasaan baru yang menjadi *trend* yaitu pendekatan *Heutagogy*.

Esensi *heutagogy* adalah bahwa dalam beberapa situasi pelatihan, fokusnya harus pada apa yang peserta pelatihan ingin pelajari dan bagaimana cara belajarnya, bukan pada apa yang akan diajarkan. Oleh karena itu, pada pembelajaran *heutagogy* widyaiswara

harus mampu menjadi penyedia berbagai sumber belajar yang bisa dipilih peserta pelatihan (Nurhikmah, 2020). Beragam media pembelajaran yang diperlukan seperti *telegram*, *google classRoom*, *podcast*, *e-book*, *e-journal*, *zoom meeting*, *zoom webinar*, kanal *youtube*, *hypermedia* dan sebagainya. Metode pembelajaran pun perlu lebih variatif seperti *coaching*, *mentoring*, *on the job training*, *community of practice*. Untuk mendukung pembelajaran *heutagogy* tersebut, widyaiswara perlu lebih kreatif dengan memperluas lingkup kerja melalui *job enlargement* yang dapat dilakukan melalui *e-learning*, *coaching*, pendampingan di tempat kerja, dan pelatihan nonklasikal lainnya. Selain itu, dalam upaya mendukung kompetensi widyaiswara, perlu adanya *job enrichment* salah satunya dengan literasi digital atau kemampuan menggunakan teknologi (Nurhikmah, 2020).

Terdapat beberapa hal penting yang perlu dilakukan Widyaiswara dalam transformasi pembelajaran *heutagogy*, diantaranya yaitu:

- a. Penguasaan Literasi digital pada pembelajaran *heutagogy* yang berbasis teknologi. Penguasaan literasi digital perlu dimiliki oleh Widyaiswara, terlebih dengan adanya *society 5.0* dan adaptasi kebiasaan baru yang memanfaatkan teknologi digital dalam berbagai hal, seperti *Learning Management System (LMS)*, *webinar*, *live chat* dan sebagainya. Hal tersebut menuntut widyaiswara untuk meningkatkan keterampilan dalam hal penggunaan teknologi digital.
- b. Kemampuan Membangun Jaringan (*Networking Skill*). Kemampuan membangun jaringan diperlukan dalam pembelajaran *heutagogy* dengan memanfaatkan aplikasi media sosial untuk mengembangkan pengetahuan yang terkini dan bermanfaat dalam memberikan sumber wawasan bagi peserta pelatihan
- c. Kemampuan Berkomunikasi (*Communication Skill*). Pada pembelajaran *heutagogy*, widyaiswara perlu memiliki kemampuan berkomunikasi dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator. Melalui pembelajaran secara daring tentu komunikasi dengan peserta perlu dijalin dengan intens agar peserta mampu memahami materi yang disampaikan.
- d. Kreatif dan Inovatif (*Creative and Innovative*). Pembelajaran *heutagogy* menuntut kreativitas dan inovasi dari widyaiswara. Widyaiswara dituntut untuk dapat kreatif dan inovatif dalam pembuatan bahan ajar multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta pelatihan (Karlinda, 2020).

### Literasi Digital

Menurut Gilster dalam Nasrullah dkk (2017, hlm. 7) mengatakan bahwa literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi dan menggunakannya dalam bermacam bentuk yang dapat diakses melalui perangkat komputer dengan berbagai sumber yang sangat luas. Kemampuan untuk mengakses dan menggunakan internet serta media baru dalam rangka menjalankan evaluasi secara kritis pada segala format dan tipe informasi digital sekaligus keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan ekonomi dalam komunitasnya melalui kreasi konten digital, komunikasi dan pertukaran informasi, merupakan definisi literasi digital lain yang dikemukakan oleh Sharma (2016). Selain itu menurut Suherdi et al (2021) literasi digital adalah upaya untuk memahami perangkat teknologi komunikasi dan informasi. Siapa pun yang memiliki keterampilan literasi digital akan dapat berpartisipasi di dunia modern, sehingga menjadikan literasi digital penting dimiliki oleh semua orang.

Definisi lain yang disampaikan oleh Hague dan Payton (2010) literasi digital juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menerapkan keterampilan praktis pada perangkat digital sehingga orang yang bersangkutan tersebut mampu menemukan dan memilih data, berpikir secara kritis, kreatif, kolaborasi bersama orang lain, serta berkomunikasi secara efektif dan tetap memperhatikan keamanan elektronik serta kondisi social budaya yang berkembang. Sementara itu, menurut Puspito (2017) Literasi digital bukan hanya sekedar kemampuan untuk menemukan, memanfaatkan, dan atau menyebarkan informasi, namun literasi digital juga membutuhkan kemampuan untuk membuat informasi dan menilai keakuratan aplikasi secara kritis yang digunakan dan kemampuan untuk memahami informasi yang terkandung dalam literasi digital itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat di atas, *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)* sebuah Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mengusulkan definisi dari literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengevaluasi, berkomunikasi serta kemampuan untuk membuat informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital (Law et al., 2018). Dilihat dari deskripsi definisi-definisi terkait literasi digital di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat dua aspek yang utama dalam literasi digital, yaitu aspek teknis dan aspek non teknis. Kemampuan operasional dalam menggunakan alat, baik itu peranti keras (*hardware*) maupun peranti lunak (*software*) merupakan aspek teknis dari literasi digital. Sementara itu, aspek non-teknis pada literasi digital lebih menitikberatkan pada pengetahuan yang dibutuhkan serta perilaku yang ditampilkan sebagai dampak dari proses aspek teknis tersebut.

Menurut Studi mengenai kerangka literasi digital yang dilakukan UNESCO menyebutkan bahwa kompetensi literasi digital meliputi tiga komponen utama, yaitu wawasan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), dan perilaku (*attitude*) (Law et al., 2018). Ketiga komponen utama dari kompetensi literasi digital tersebut mengadopsi pengembangan kompetensi yang selama ini telah digagas oleh Organisasi Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD) dalam “*OECD Future of Education and Skills 2030*” (OECD, 2018).

Park (2019) menyatakan komponen wawasan (*knowledge*) meliputi pengetahuan yang bersifat epistemic, disiplin, dan procedural. Lebih lanjut Park (2019) menyebutkan bahwa Komponen keterampilan (*skills*) terhubung dengan berbagai keterampilan yang diperlukan untuk menerapkan pengetahuan (*knowledge*) di dunia yang terus berubah dan berkembang. Sementara kompetensi *attitudes and values* mengacu kepada prosedur bagaimana wawasan dan keterampilan itu digunakan (Park, 2019). *Attitudes and values* ini dapat kita amati pada skala personal, lokal, ataupun global (OECD, 2018). Seseorang yang mahir dalam menggunakan teknologi akan lebih percaya diri dan terus menggunakan teknologi tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka.

Setelah menyimak literatur mengenai kompetensi literasi digital yang telah dikembangkan oleh berbagai organisasi di dunia seperti yang disampaikan di atas, serta merujuk pada Peraturan Menteri PAN-RB No. 38 tahun 2017, maka literasi digital ASN dapat didefinisikan sebagai: “Kemampuan ASN dalam memanfaatkan teknologi digital secara bertanggungjawab dan bijaksana untuk menunjang aktivitas kerja, meningkatkan



efektivitas dan efisiensi kerja, serta menghasilkan berbagai inovasi kebijakan dan program” (Peraturan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara Nomor 38 tahun 2017).

Wawasan digital ASN mengacu kepada pengetahuan dan pemahaman ASN mengenai teknologi digital, serta pengaruh dan akibatnya terhadap tugas dan perannya sebagai ASN. Sementara kemampuan ASN dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai penunjang aktivitas kerja, dapat diartikan sebagai Keterampilan digital ASN. Lebih lanjut kesadaran ASN dalam memanfaatkan teknologi digital secara bertanggung jawab dan bijaksana disebut sebagai Perilaku digital ASN. Hal ini sejalan juga dengan definisi Kompetensi Teknis yang berlaku pada Peraturan Menteri PAN RB nomor 38 tahun 2017 yang mencakup pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang dapat diamati, diukur dan dikembangkan sesuai dengan bidang teknis jabatan yang diemban seorang PNS. Penggunaan metode ataupun sistem teknologi digital baik itu peranti keras (komputer, gawai) maupun peranti lunak (aplikasi perkantoran seperti windows, applications, media sosial ataupun *instant messaging*) merupakan definisi dari Teknologi digital.

Sementara itu dalam Kusumastuti dkk (2021, hlm. 9) Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi & Deloitte menjelaskan empat bidang kompetensi yang terdiri dari (1) *Digital Skills* yaitu kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital; (2) *Digital Culture* yang merupakan kapasitas individual dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila, dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari; (3) *Digital Ethics* yaitu kapasitas individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari; dan (4) *Digital Safety* yang merupakan kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, melakukan analisis, dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sumiati & Wijonarko (2020), literasi digital merupakan kebutuhan bagi dunia pendidikan saat ini karena dengan berliterasi akan memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Di masa pandemi ini, pelaksanaan pelatihan daring telah meningkatkan frekuensi widyaiswara dan peserta pelatihan dalam menggunakan laptop atau *smartphone* yang erat kaitannya dengan teknologi. Oleh karena itu, Syarifah (2021) mengatakan bahwa meningkatkan kemampuan teknologi menjadi penting untuk menyediakan pembelajaran daring yang efektif.

Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki untuk keberhasilan belajar adalah kemampuan untuk mencari dan memilih informasi yang relevan, memahami konsep, dan mengkomunikasikannya secara digital (Dinata, 2021). Menurut Sujana & Rachmatin (2019), memiliki keterampilan literasi digital dapat membuka peluang untuk menjadi mampu berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkarya dalam setiap proses pembelajaran yang akan menghasilkan keberhasilan pembelajaran.

## Komunikasi

Widyaiswara akan berkomunikasi secara luas saat menjalankan amanah, terutama ketika berinteraksi dengan peserta pelatihan. Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan komunikasi sebagai “pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dalam rangka memahami pesan yang dimaksud”. Djamarah (2004) mengartikan pola komunikasi sebagai bentuk atau pola hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Dapat ditambahkan bahwa merujuk id. wikipedia (2022) bahwa komunikasi berasal dari bahasa Latin “communis” yang berarti sama.

Lebih lanjut dinyatakan bahwa *communico communication*, atau *communicare* yang berarti membuat sama. Sederhananya, komunikasi dapat terjadi jika pengirim (*communicator*) dan penerima (*communicant*) memiliki karakteristik yang sama satu sama lain. Oleh karena itu, kemampuan untuk memahami satu sama lain sangat diperlukan untuk komunikasi. Menurut Onong Uchjana Effendy (2004), “komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk menginformasikan atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media”. Terkait proses penyampaian pesan yang dapat mengubah sikap, pendapat atau perilaku, G. Terry (2005) menyatakan bahwa mengusahakan agar seseorang dapat menyelesaikan tugas dengan penuh semangat karena yang bersangkutan ingin melaksanakan tugas tersebut disebut motivasi.

Salah satu teknik komunikasi persuasif adalah teknik yang dikenal dengan akronim “AIDDAS” yaitu A = *Attention* (perhatian), I = *Interest* (minat), D = *Desire* (hasrat), D = *Decision* (keputusan), A = *Action* (aksi/tindakan) dan S = *Satisfaction* (kepuasan). Teknik ini merupakan salah satu tehnik memotivasi kerja Peserta Pelatihan yang dilakukan dengan cara mempengaruhi pegawai secara ekstralogis. Untuk menerapkannya, sebagai langkah awal Widyaiswara harus dapat menyampaikan kepada Peserta Pelatihan tentang pentingnya tujuan Mata Pelatihan agar timbul minat peserta terhadap proses pembelajaran mata pelatihan tersebut. Apabila peserta telah timbul minatnya maka diarahkan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

## Pentingnya Literasi Digital bagi Widyaiswara

Dari perspektif pendidikan orang dewasa, era digital dimana informasi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dengan mudah diakses melalui berbagai sumber yang tidak terbatas menuntut widyaiswara untuk dapat mengimbangi atau bahkan mengupdate informasi lebih awal. Di era digital ini, informasi yang diperoleh oleh peserta pelatihan sangat dimungkinkan lebih akurat, komprehensif, dan lebih mempengaruhi pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta daripada informasi dari kegiatan pelatihan. Widyaiswara juga perlu memperhatikan “kekhasan” karakteristik dari pembelajaran orang dewasa. Kekhasan yang dimaksud di sini adalah mengacu pada prinsip bahwa orang dewasa hanya akan belajar jika itu terasa manfaatnya dengan segera bagi mereka.

A Sujana dan D. Rachmatin (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana” menyimpulkan bahwa Melalui literasi digital memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi secara efektif dan efisien, melakukan penilaian terhadap informasi secara kritis, serta menggunakan informasi tersebut secara lebih bermanfaat. Hal senada dikuatkan oleh

penelitian dari SIGA, Agustinus Bu'u Araujo (2021) dalam penelitiannya yang bertajuk "Urgensi Literasi Digital bagi Perkembangan Generasi Milenial", menyatakan bahwa Literasi digital membuat generasi milenial memiliki kemampuan untuk mengakses informasi, memilah dan memahami berbagai jenis informasi yang ada di media digital secara kritis dan selektif dan kemudian memanfaatkannya dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun dalam membangun hubungan sosial yang baik dengan siapa saja.

Dalam kaitannya dengan widyaiswara dan peserta pelatihan jelas bahwa widyaiswara memiliki kesempatan yang sama dalam meng-update informasi melalui penguasaan berbagai jenis gadget seperti komputer dan smartphone (jangan ketinggalan oleh peserta) karena di sisi lain peserta pelatihan dari generasi milenial sudah memiliki kemampuan untuk mengakses, memilah dan memilah informasi dari media digital yang sesuai dengan kebutuhannya.

Penelitian lain dari M Prihatini dan A Muhid (2021) yang berjudul "Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota" menyimpulkan bahwa Literasi digital secara signifikan memberikan pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan internet. Pendapat yang sama dikemukakan dalam penelitian yang dilakukan oleh D Hanelahi dan K Atmaja (2020) dengan judul Literasi digital dalam peningkatan kompetensi peserta didik distance learning di homeschooling menyatakan bahwa Literasi digital meningkatkan pengetahuan, sikap, minat dan bakat peserta didik dalam mengakses internet, lebih jauh dari itu juga terjadi perubahan sikap yang awalnya meniru segala hal yang ditemui dalam internet menjadi lebih selektif dalam pemilihan konten.

Keberhasilan program pelatihan dapat dilihat dari terjadinya perubahan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta yang berhubungan dengan tugas dan fungsinya. Perubahan ketiga ranah tersebut sebagai hasil dari pelatihan hanya akan terjadi apabila adanya minat dan kebutuhan peserta dengan gaya belajar orang dewasa. Melalui literasi digital yang dimiliki widyaiswara maka tujuan pelatihan tersebut akan mudah dicapai, hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao yang dilakukan oleh ZR Landa, T Sunaryo dan H Tampubolon (2021) yang menyatakan bahwa Literasi digital yang dimiliki tenaga pendidik berpengaruh secara positif terhadap minat belajar peserta didik.

Dari beberapa penelitian di atas maka dapat dikatakan bahwa Kompetensi literasi digital mampu menjawab tantangan kepelatihan di era digital dalam hal kemampuan melakukan update informasi, menggunakan gadget dan aplikasi sebagai sumber informasi, mengolah dan menyajikan informasi yang berupa materi bahan ajar pelatihan yang sesuai dengan budaya peserta di era digital dan terakhir mengambil peranan penting dalam menghadapi pola penyelenggaraan pelatihan jarak jauh yang berbasis aplikasi e-learning dengan berbagai kecanggihannya.

### Konsep Kunci

Konsep kunci dalam penelitian ini adalah kompetensi literasi digital widyaiswara dan *learning agility* dari widyaiswara. Untuk melihat kompetensi literasi digital widyaiswara, peneliti akan melakukan pemetaan kompetensi literasi digital terhadap enam aspek literasi digital yang dikembangkan dan mengacu pada “A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills” (UNESCO, 2018), yaitu aspek informasi dan literasi data, berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, etika dalam berteknologi (*nettiquette*), keamanan pribadi dan perangkat, kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dan satu aspek lainnya terkait *learning agility* widyaiswara. *Learning agility* harus dikuasai oleh Widyaiswara dalam menyikapi dinamika Society 5.0 Menurut Irma Himmatul Aliyyah et al (2020) *Learning agility* merupakan kemampuan individu dalam memanfaatkan pengalaman yang dimilikinya untuk menuntaskan problem dengan singkat walaupun minim informasi dan ketiadaan prosedur yang jelas.

Aspek-aspek dalam konsep kunci tersebut di atas juga mempertimbangkan pada kemampuan yang harus dimiliki oleh widyaiswara pada masa revolusi industri 4.0 yaitu 4C's (*critical thinking, creativity, communicatin and collaboration*) dan mengantisipasi datangnya era *society 5.0* dimana kemampuan membangun *networking* dan literasi digital menjadi bagian dari kemampuan yang perlu dikembangkan di era tersebut. Setiap aspek dalam penelitian ini akan dijabarkan ke dalam indikator yang diuraikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 2. Indikator Kunci Penelitian**

No	Aspek	Indikator
1.	Informasi dan Literasi data	1.1. mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai kebutuhan materi pelatihan yang di sajikan
		1.2. menyaring data, informasi dan konten sesuai kebutuhan materi pelatihan di media digital
		1.3. mengarahkan/mengatur pencarian data, informasi dan konten
		1.4. menyimpan data, informasi dan konten dalam media digital
2.	Berpikir Kritis	1.1. mencari tahu apakah informasi yang ditemukan di laman web benar atau salah
		1.2. mencari tahu siapa penulis informasi untuk mengetahui rekam jejaknya
		1.3. membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar
3.	Kemampuan Berkomunikasi	1.1. melakukan komunikasi melalui berbagai perangkat digital
		1.2. berbagi data informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai
		1.3. mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang yang dituju
		1.4. mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya agama dan usia di media social saat membagikan informasi
4.	<i>Nettiquette</i> (etika dalam Berteknologi)	4.1. menuliskan opini/pendapat yang beragam dengan bahasa yang sopan
		4.2. siap dengan konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses oleh banyak orang
		4.3. mencantumkan/meminta ijin pencipta karya baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar
		4.4. tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian, hoaks, dan fitnah
5.	Keamanan Pribadi dan	5.1. mampu mengatur siapa saja yang dapat melihat postingan (linimasa) dalam media social yang dimiliki

No	Aspek	Indikator
	perangkat	5.2. mengetahui cara <i>report abuse</i> /laporkan penyalahgunaan di jejaring sosial jika ada postingan yang mengandung konten negatif atau merugikan 5.3. mengetahui cara menonaktifkan opsi yang menunjukkan posisi geografis/lokasi dimana perangkat berada 5.4. tidak mengupload/mengunggah data pribadi di media social 5.5. mampu menggunakan aplikasi/software untuk menemukan atau menghapus virus di <i>handpone/computer</i> 5.6. mampu membedakan email yang berisi spam/virus/malware dan tidak 5.7. terbiasa membuat <i>password</i> yang aman dengan kombinasi angka, huruf dan tanda baca 5.8. melakukan back up atau simpan data di beberapa tempat
6.	Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	6.1. mampu menghubungkan perangkat saya ke jaringan wifi 6.2. mampu mengunggah/upload file dan mengunduh/mendownload file 6.3. mampu menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran untuk membangun interaktivitas peserta pelatihan (contoh: Jamboard, mentimeter, padlet, quizzes, dlsb) 6.4. mampu menggunakan LMS dalam pembelajaran 6.5. mampu membuat bahan ajar multimedia (teks, audio, video, grafis, diagram, gambar, <i>chart</i> , animasi, dan lain – lain) 6.6. mampu menggunakan <i>google meet</i> , <i>zoom meeting</i> sebagai sarana media tatap muka dalam pemaparan materi 6.7. mampu memanfaatkan <i>group online</i> seperti <i>group whatsapp</i> , <i>google classroom</i> , telegram sebagai sarana untuk melakukan diskusi antara widyaiswara dan peserta pelatihan
7.	<i>Learning Agility</i>	7.1. mau membuka diri untuk gagasan dan kondisi baru serta dapat memecahkan masalah dengan solusi baru 7.2. memiliki kecepatan dalam mewujudkan gagasan yang dapat memberikan alternatif-alternatif baru lainnya 7.3. menerapkan aktivitas baru, gagasan, dan alternatif yang bertujuan menemukan aktivitas yang paling efektif 7.4. mempunyai keberanian mencoba melakukan aktifitas-aktifitas baru untuk mendapatkan peluang dan tantangan baru. 7.5. berani berbeda pendapat degan orang dan berdiskusi dalam rangka proses pembelajaran dan perubahan 7.6. memiliki kemampuan bekerja sama dalam rangka penemuan cara baru sehingga terjadi proses pembelajaran 7.7. mampu untuk selalu <i>update</i> terhadap informasi dengan menggunakan metode pengumpulan yang terkini. 7.8. berupaya untuk mendapatkan umpan balik terkait mengenai ide dan kinerja yang dilakukan 7.9. melakukan evaluasi kinerja untuk cara yang lebih efektif dalam bekerja

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan melihat peta literasi digital pada widyaiswara LAN dan peran widyaiswara tersebut pada proses pembelajaran Latsar, PKP, PKA, PKN2 dan PKN 1. Metode yang digunakan dalam penelitian pada KTI ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan Statistik Deskriptif. Metode yang dipakai adalah metode survey kuantitatif, wawancara dan studi literature. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner.

### Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam KTI Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital adalah data primer yaitu data yang diambil langsung melalui pengisian kuisisioner, wawancara dan data sekunder yang berasal dari studi literatur yang dilakukan oleh penulis. Populasi dari penelitian dalam KTI ini adalah seluruh widyaiswara LAN yang tersebar di berbagai unit kerja yaitu: Pusbangkom pimnas dan manajerial ASN, Pusbangkom TSK ASN, Pusbang Kader ASN, Puslatbang PKASN, Puslatbang KHAN, Puslatbang KMP, Balai Bahasa LAN, dan Puslatbang KDOD. Sampel dari penelitian ini adalah 50 orang widyaiswara LAN pada unit kerja tersebut di atas yang terlibat dalam Latsar, PKP, PKA, PKN 2 dan PKN 1 dengan keterwakilan dari jenjang widyaiswara ahli pertama, muda, madya dan utama. Penelitian ini dilakukan selama kurun waktu satu bulan.

### Variabel Penelitian

Berikut merupakan variabel penelitian yang digunakan sebagai bahan ukur Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital.

**Tabel 3. Variabel Penelitian**

Aspek	Indikator	Simbol	Skala
Informasi dan Literasi Data	Mampu mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai kebutuhan materi pelatihan yang saya sajikan.	X <sub>1</sub>	Likert
	Mampu mengarahkan/mengatur pencarian data, informasi dan konten sesuai kebutuhan di media digital	X <sub>2</sub>	Likert
	Mampu menyaring data, informasi dan konten sesuai kebutuhan materi pelatihan di media digital	X <sub>3</sub>	Likert
	Memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten dalam media digital	X <sub>4</sub>	Likert
Berpikir Kritis	Terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di laman web benar atau tidak	X <sub>5</sub>	Likert
	Terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi untuk mengetahui rekam jejaknya	X <sub>6</sub>	Likert
	Terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar	X <sub>7</sub>	Likert
Kemampuan Berkomunikasi	Mampu berkomunikasi melalui berbagai perangkat teknologi digital	X <sub>8</sub>	Likert
	Mampu berbagi data informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai	X <sub>9</sub>	Likert
	Selalu mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi saya dengan orang yang saya tuju	X <sub>10</sub>	Likert
	Selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya agama dan usia di media social saat membagikan informasi	X <sub>11</sub>	Likert

Aspek	Indikator	Simbol	Skala
<i>Netiquete</i> (Etika dalam Berteknologi)	Menuliskan opini/pendapat saya dengan beragam dengan bahasa yang sopan	X <sub>12</sub>	Likert
	Siap dengan konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses oleh banyak orang	X <sub>13</sub>	Likert
	Selalu mencantumkan/meminta ijin pencipta karya baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar	X <sub>14</sub>	Likert
	Tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian, hoaks, dan fitnah	X <sub>15</sub>	Likert
Keamanan Pribadi dan Perangkat	Pada akun Media <i>Social</i> , Mampu Mengatur Siapa Saja Yang Dapat Melihat Postingan (Linimasa) Saya	X <sub>16</sub>	Likert
	Mengetahui Cara <i>Report Abuse</i> /Laporkan Penyalahgunaan Di Jejaring Sosial Jika Ada Postingan Yang Mengandung Konten Negatif Atau Merugikan Saya	X <sub>17</sub>	Likert
	Dapat Menonaktifkan Opsi Untuk Menunjukkan Posisi Geografis Saya	X <sub>18</sub>	Likert
	Tidak Mengupload/Mengunggah Data Pribadi Di Media Social	X <sub>19</sub>	Likert
Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	Menggunakan Aplikasi/ <i>Software</i> Untuk Menemukan Atau Menghapus Virus Di Handpone/Computer	X <sub>20</sub>	Likert
	Mampu Membedakan <i>Email</i> Yang Berisi <i>Spam/Virus/Malware</i> Dan Tidak	X <sub>21</sub>	Likert
	Terbiasa Membuat <i>Password</i> Yang Aman Dengan Kombinasi Angka, Huruf Dan Tanda Baca	X <sub>22</sub>	Likert
	Melakukan <i>Back Up</i> Atau Simpan Data Di Beberapa Tempat	X <sub>23</sub>	Likert
Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	Mampu menghubungkan perangkat saya ke jaringan <i>wifi</i>	X <sub>24</sub>	Likert
	Mampu mengunggah/ <i>upload</i> file dan mengunduh/ <i>mendownload</i> file	X <sub>25</sub>	Likert
	Mampu menggunakan aplikasi digital dalam pembelajaran untuk membangun interaktivitas peserta pelatihan (contoh: Jamboard, mentimeter, padlet, quizzes, dlsb)	X <sub>26</sub>	Likert
	Mampu menggunakan LMS dalam pembelajaran	X <sub>27</sub>	Likert
	Mampu membuat bahan ajar multimedia (teks, audio, video, grafis, diagram, gambar, chart, animasi, dan lain – lain)	X <sub>28</sub>	Likert
	Mampu menggunakan <i>google meet</i> , <i>zoom meeting</i> sebagai sarana media tatap muka dalam pemaparan materi	X <sub>29</sub>	Likert
	Mampu memanfaatkan group <i>online</i> seperti group <i>whatsapp</i> , <i>google classroom</i> , <i>telegram</i> sebagai sarana untuk melakukan diskusi antara widyaiswara dan peserta pelatihan	X <sub>30</sub>	Likert
<i>Learning Agility</i>	Mau membuka diri untuk gagasan dan kondisi baru serta dapat memecahkan masalah dengan solusi baru	X <sub>31</sub>	Likert
	Memiliki kecepatan dalam mewujudkan gagasan yang dapat memberikan alternatif-alternatif baru lainnya	X <sub>32</sub>	Likert
	Menerapkan aktivitas baru, gagasan, dan alternatif yang bertujuan menemukan aktivitas yang paling efektif	X <sub>33</sub>	Likert
	Mempunyai keberanian mencoba melakukan aktifitas-aktifitas baru untuk mendapatkan peluang dan tantangan baru.	X <sub>34</sub>	Likert
	Berani berbeda pendapat dengan orang dan berdiskusi dalam rangka proses pembelajaran dan perubahan	X <sub>35</sub>	Likert
	Memiliki kemampuan bekerja sama dalam rangka penemuan cara baru sehingga terjadi proses pembelajaran	X <sub>36</sub>	Likert
	Memiliki kemampuan untuk selalu update terhadap	X <sub>37</sub>	Likert

Aspek	Indikator	Simbol	Skala
	informasi dengan menggunakan metode pengumpulan yang terkini.		
	Selalu berupaya untuk mendapatkan umpan balik terkait mengenai ide dan kinerja yang saya lakukan	X <sub>38</sub>	Likert
	Selalu melakukan evaluasi kinerja untuk cara yang lebih efektif dalam bekerja	X <sub>39</sub>	Likert

### Uji Validitas & Reliabilitas

Sebelum melakukan analisis variabel penelitian akan diuji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian telah valid dan cukup reliabel untuk dilakukan penelitian.

### Validitas

Hipotesis:

H<sub>0</sub>: Hasil pengukuran tidak valid

H<sub>1</sub>: Hasil pengukuran valid

Daerah Penolakan:

Tolak H<sub>0</sub> Jika Nilai R<sub>hitung</sub> > R<sub>tabel</sub>

Statistika Uji:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Dimana:

r<sub>xy</sub> = Koefisien korelasi antara Variabel X dan Variabel Y

∑<sub>xy</sub> = Jumlah Perkalian antara Variabel X dan Variabel Y

∑<sub>x</sub><sup>2</sup> = Jumlah dari kuadrat nilai X

∑<sub>y</sub><sup>2</sup> = Jumlah dari kuadrat nilai Y

(∑<sub>x</sub>)<sup>2</sup> = Jumlah nilai X lalu di kuadratkan

(∑<sub>y</sub>)<sup>2</sup> = Jumlah nilai Y lalu di kuadratkan

(Walpole, 1995).

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas**

Variabel	Nilai (R <sub>hitung</sub> ) Manual	R <sub>tabel</sub>	Keputusan	Kesimpulan
Mampu mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai kebutuhan materi pelatihan yang saya sajikan.	0.341	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu mengarahkan/mengatur pencarian data, informasi dan konten sesuai kebutuhan di media digital	0.250	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu menyaring data, informasi dan konten sesuai kebutuhan materi pelatihan di media digital	0.258	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Memiliki kemampuan menyimpan data, informasi dan konten dalam media digital	0.290	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Terbiasa mencari tahu apakah informasi yang saya temukan di laman web benar atau tidak	0.330	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid



Variabel	Nilai (R <sub>hitung</sub> ) Manual	R <sub>tabel</sub>	Keputusan	Kesimpulan
Terbiasa mencari tahu siapa penulis informasi untuk mengetahui rekam jejaknya	0.341	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Terbiasa membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar	0.258	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu berkomunikasi melalui berbagai perangkat teknologi digital	0.340	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu berbagi data informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai	0.250	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Selalu mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi saya dengan orang yang saya tuju	0.261	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Selalu mempertimbangkan dan menyadari keragaman budaya agama dan usia di media social saat membagikan informasi	0.262	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Menuliskan opini/pendapat saya dengan beragam dengan bahasa yang sopan	0.317	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Siap dengan konsekuensi bahwa apa yang ditulis di internet dapat diakses oleh banyak orang	0.416	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Selalu mencantumkan/meminta izin pencipta karya baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar	0.245	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Tidak menyebarkan informasi yang mengandung ujaran kebencian, hoaks, dan fitnah	0.292	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Pada akun Media Social, Mampu Mengatur Siapa Saja Yang Dapat Melihat Postingan (Linimasa) Saya	0.256	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mengetahui Cara Report Abuse/Laporkan Penyalahgunaan Di Jejaring Sosial Jika Ada Postingan Yang Mengandung Konten Negatif Atau Merugikan Saya	0.236	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Dapat Menonaktifkan Opsi Untuk Menunjukkan Posisi Geografis Saya	0.246	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Tidak Mengupload/Mengunggah Data Pribadi Di Media Social	0.243	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Menggunakan Aplikasi/Software Untuk Menemukan Atau Menghapus Virus Di Handpone/Computer	0.236	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu Membedakan Email Yang Berisi Spam/Virus/Malware Dan Tidak	0.274	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Terbiasa Membuat Password Yang Aman Dengan Kombinasi Angka, Huruf Dan Tanda Baca	0.260	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Melakukan Back Up Atau Simpan Data Di Beberapa Tempat	0.246	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu menghubungkan perangkat saya ke jaringan wifi	0.244	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu mengunggah/upload file dan mengunduh/mendownload file	0.405	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu menggunakan aplikasi digital dalam	0.240	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid

Variabel	Nilai (R <sub>hitung</sub> ) Manual	R <sub>tabel</sub>	Keputusan	Kesimpulan
pembelajaran untuk membangun interaktivitas peserta pelatihan (contoh: Jamboard, mentimeter, padlet, quizzes, dlsb)				
Mampu menggunakan LMS dalam pembelajaran	0.241	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu membuat bahan ajar multimedia (teks, audio, video, grafis, diagram, gambar, chart, animasi, dan lain – lain)	0.276	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu menggunakan <i>google meet</i> , <i>zoom meeting</i> sebagai sarana media tatap muka dalam pemaparan materi	0.276	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mampu memanfaatkan group <i>online</i> seperti group <i>whatsapp</i> , <i>google classroom</i> , <i>telegram</i> sebagai sarana untuk melakukan diskusi antara widyaiswara dan peserta pelatihan	0.240	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mau membuka diri untuk gagasan dan kondisi baru serta dapat memecahkan masalah dengan solusi baru	0.248	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Memiliki kecepatan dalam mewujudkan gagasan yang dapat memberikan alternatif-alternatif baru lainnya	0.261	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Menerapkan aktivitas baru, gagasan, dan alternatif yang bertujuan menemukan aktivitas yang paling efektif	0.262	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Mempunyai keberanian mencoba melakukan aktifitas-aktifitas baru untuk mendapatkan peluang dan tantangan baru.	0.241	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Berani berbeda pendapat dengan orang dan berdiskusi dalam rangka proses pembelajaran dan perubahan	0.250	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Memiliki kemampuan bekerja sama dalam rangka penemuan cara baru sehingga terjadi proses pembelajaran	0.238	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Memiliki kemampuan untuk selalu update terhadap informasi dengan menggunakan metode pengumpulan yang terkini.	0.286	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Selalu berupaya untuk mendapatkan umpan balik terkait mengenai ide dan kinerja yang saya lakukan	0.275	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid
Selalu melakukan evaluasi kinerja untuk cara yang lebih efektif dalam bekerja	0.275	0.235	Tolak H <sub>0</sub>	Valid

Berdasarkan hasil analisis uji validitas instrumen menyatakan bahwa keseluruhan variabel atau pertanyaan sudah valid sehingga seluruh pertanyaan dalam kuesioner bisa dipergunakan untuk survey. Setelah dilakukan uji validitas, dilanjutkan dengan melihat tingkat reliabilitas kuesioner dengan menggunakan pemeriksaan reliabilitas.

### Reliabilitas

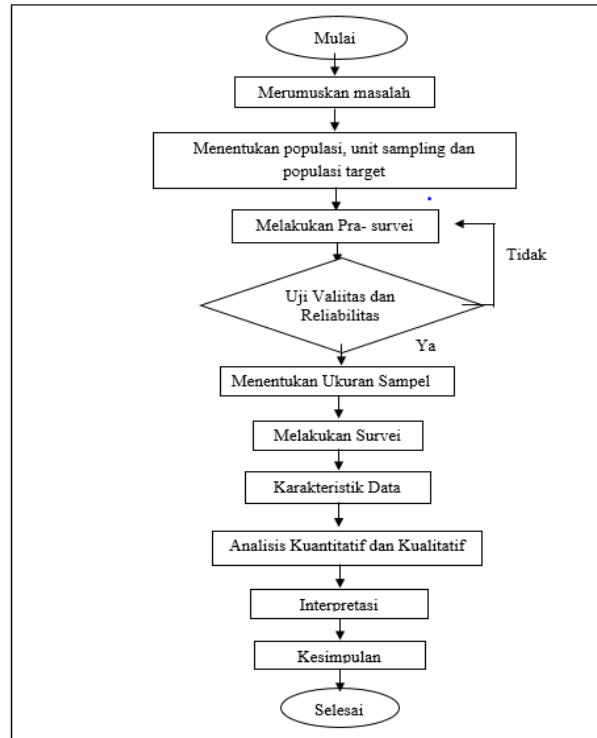
Reliabilitas adalah tingkat ketetapan suatu instrumen mengukur apa yang harus diukur. Untuk menghitung uji reliabilitas tes bentuk uraian dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach-Alpha, yaitu:  
Statistika Uji:



9. Interpretasi hasil olahan data
10. Menarik kesimpulan

### Diagram Alir

Berikut ini merupakan diagram alir penelitian yang telah dilakukan:



**Gambar 1. Diagram Alir Penelitian**

## PEMBAHASAN

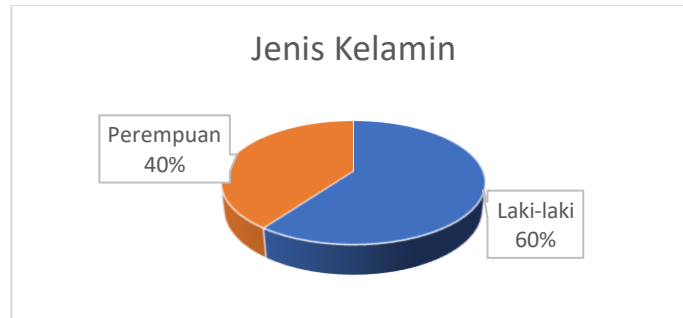
### Data Umum Responden

Penelitian Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital kali ini mengambil seluruh jenjang jabatan Widyaiswara di LAN yaitu Widyaiswara Ahli Pertama, Widyaiswara Ahli Muda, Widyaiswara Ahli Madya, dan Widyaiswara Ahli Utama. Berdasarkan hasil pengolahan klasifikasi menggunakan analisis *pivot table* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 6. Jenis Kelamin Pada Masing-Masing Jenjang Jabatan**

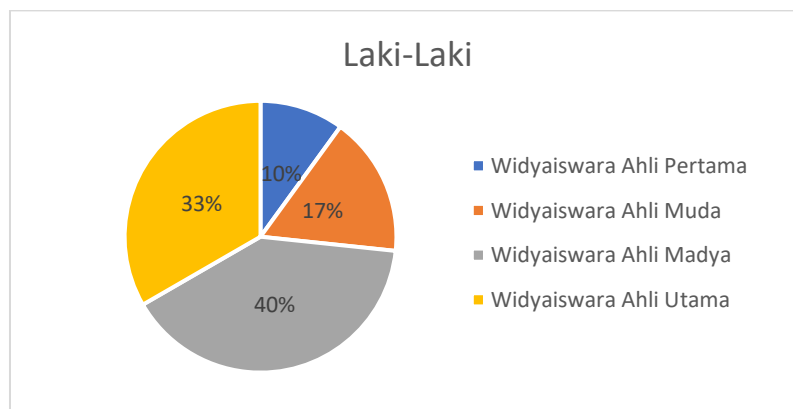
Jenjang Jabatan	Jenis Kelamin		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
Widyaiswara Ahli Pertama	3	3	6
Widyaiswara Ahli Muda	5	3	8
Widyaiswara Ahli Madya	12	9	21
Widyaiswara Ahli Utama	10	5	15
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>50</b>

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa jumlah widyaiswara dari semua jenjang jabatan yang menjadi responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 30 orang dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 orang.

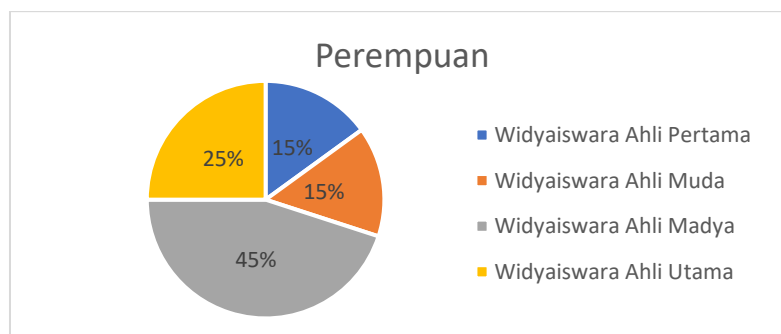


**Gambar 2. Perbandingan Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Untuk jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Madya diambil sampel yang paling besar yaitu dua puluh satu orang dimana diantaranya dua belas orang berjenis kelamin Laki-Laki dan sembilan orang berjenis kelamin perempuan, sedangkan di posisi pengambilan sampel yang paling sedikit adalah jenjang jabatan di Widyaiswara Ahli Pertama yaitu sebanyak enam orang yang mana masing-masing dari jenis kelamin terdapat tiga orang. Dari tabel diatas juga dapat diperoleh grafik sebagai berikut:



**Gambar 3. Jumlah Responden yang Berjenis Kelamin Laki-Laki**

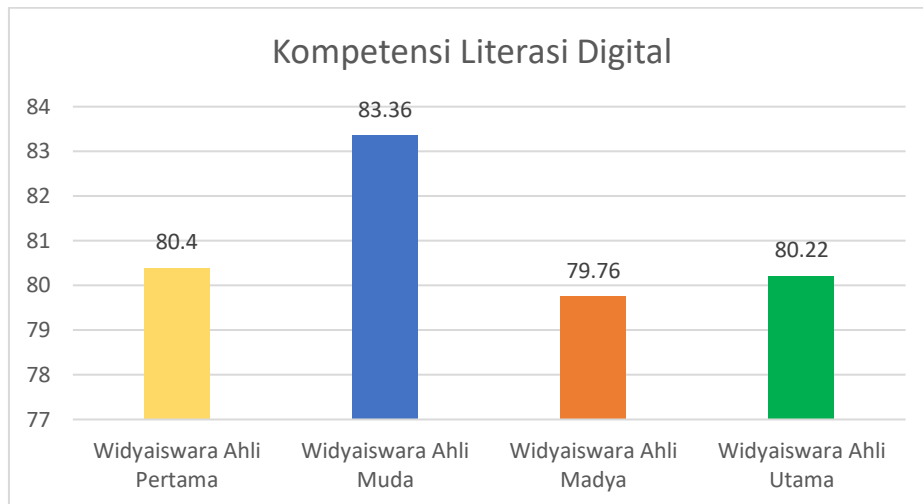


**Gambar 4. Jumlah Responden yang Berjenis Kelamin Perempuan**

Berdasarkan grafik diatas, diketahui bahwa responden yang berjenis kelamin Laki-Laki sebesar 40% dan jenis kelamin Perempuan sebesar 45% didominasi oleh Widyaiswara dengan jenjang jabatan Madya. Dengan kata lain dari seluruh jenjang jabatan widyaiswara yang terlibat dalam penelitian ini, widyaiswara ahli madya adalah kelompok yang paling banyak merespon dan berkontribusi dalam pengisian instrument sebagai responden.

#### Peta Kompetensi Literasi Digital Widyaiswara LAN

Untuk melihat kompetensi literasi digital widyaiswara, peneliti melakukan pemetaan kompetensi literasi digital terhadap enam aspek literasi digital yang dikembangkan dan mengacu pada “*A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills*” (UNESCO, 2018), yaitu aspek informasi dan literasi data, berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, etika dalam berteknologi (*netiquete*), keamanan pribadi dan perangkat, kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Sementara satu aspek lainnya diukur secara terpisah yaitu kemampuan *learning Agility* widyaiswara. Hasil pemetaan diperoleh data sebagai berikut:



**Gambar 5. Perbandingan Kompetensi Literasi Digital jenjang Widyaiswara**

Dari grafik yang disajikan pada gambar 5, diperoleh data bahwa widyaiswara ahli muda memiliki rata-rata kompetensi literasi digital paling tinggi yaitu sebesar 83,36 sementara widyaiswara ahli madya memiliki rata-rata kompetensi literasi digital paling rendah yaitu sebesar 79,76.

Dari hasil analisis secara lebih mendalam terhadap usia responden diperoleh data bahwa responden pada jenjang jabatan widyaiswara ahli muda didominasi oleh mereka yang berusia 30 - 39 tahun sementara widyaiswara ahli madya berada pada rentang usia 44 – 60 tahun. Menurut Lemme (1995) usia 35 – 40 tahun adalah akhir dari masa usia dewasa awal. Daryono (2004) menyatakan bahwa aspek-aspek yang ditemukan dalam masa perkembangan dewasa awal adalah kekuatan dan energi, ketekunan, dan motivasi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang penulis lakukan kepada responden terkait hasil yang menyatakan bahwa widyaiswara ahli muda memiliki kompetensi literasi digital paling tinggi jika dibandingkan dengan widyaiswara pada jenjang jabatan lainnya. Mereka menyatakan bahwa widyaiswara ahli muda memiliki motivasi yang tinggi untuk menunjukkan *performance* kerjanya, selain itu para widyaiswara ahli muda juga memiliki energi dan ketekunan untuk mempelajari sesuatu yang dirasakan penting dan dibutuhkan oleh mereka serta memiliki jiwa kompetisi yang tinggi (Januari, 2023).

Sejalan dengan itu, Super (dalam Lemme, 1995) menyatakan bahwa pada rentang usia tersebut, seseorang berada pada tahap perkembangan yang dinamakan tahap *establishment*. Corn (1984) menyatakan bahwa tugas perkembangan yang perlu dicapai pada tahapan ini adalah menggunakan kemampuan yang dimiliki untuk menghasilkan sesuatu, beradaptasi terhadap pekerjaan yang membutuhkan otonomi tinggi dan mengembangkan kreativitas dan inovasi. Dalam konteks penguasaan literasi digital, para widyaiswara ahli muda yang berada pada tahapan tersebut merasa sadar dan tertantang untuk membuktikan bahwa mereka bisa sukses dalam memfasilitasi pelatihan pada era pembelajaran digital melalui penguasaan literasi digital yang mumpuni.

Sementara itu, rentang usia widyaiswara ahli madya seperti disampaikan di atas berada pada rentang 44 – 60 tahun. Dalam tahapan perkembangan, Issacson & Brown (1997) menyatakan usia tersebut berada dalam tahap perkembangan dimana seseorang berada pada kondisi fokus untuk tetap dalam pekerjaannya dan memberikan performa standar yang minimum.

Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital para widyaiswara menurut hasil wawancara penulis dengan responden penelitian adalah perlunya widyaiswara terlibat aktif dalam pencarian dan pengumpulan data, informasi dan konten yang tersedia di dalam berbagai forum penelitian, aktif mengikuti webinar dan CoP (Januari 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Collins (dalam Gibson, 2003) yang menyatakan ketika seseorang termotivasi untuk melakukan pengembangan diri, mempelajari peran baru, mendapatkan kemampuan yang baru, atau menciptakan tujuan karir tertentu, seseorang tersebut akan memilih referensi social yang memiliki kemampuan-kemampuan yang diinginkan.

### **Statistika Deskriptif Perbandingan Nilai Masing-Masing Jenjang Widyaiswara terhadap Aspek-aspek Kompetensi Literasi Digital**

Secara lebih rinci akan disajikan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang widyaiswara terhadap masing-masing aspek literasi digital yaitu:

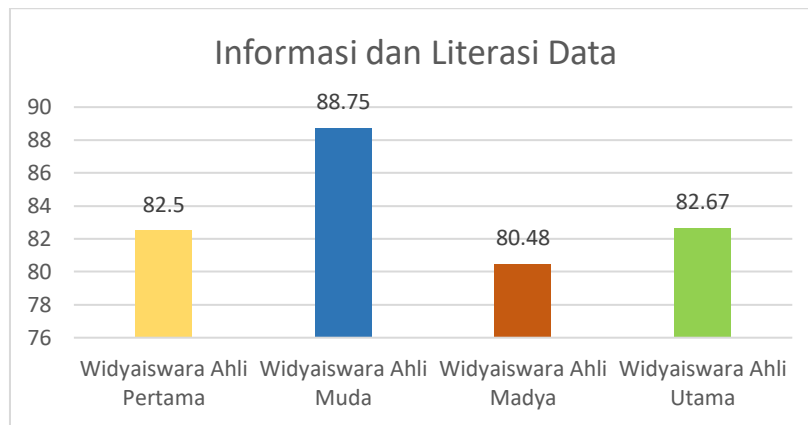
#### **a) Aspek Informasi dan literasi Data**

Berikut ditampilkan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap aspek Informasi Literasi Data:

**Tabel 7. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Informasi dan Literasi Data**

<b>Jenjang Jabatan</b>	<b>Nilai</b>
Widyaiswara Ahli Pertama	82.50
Widyaiswara Ahli Muda	88.75
Widyaiswara Ahli Madya	80.48
Widyaiswara Ahli Utama	82.67

Jika ditampilkan dalam grafik batang maka dapat ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 6. Perbandingan Kemampuan Informasi dan Literasi Data**

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, diketahui Widyaiswara yang paling menguasai aspek Informasi dan Literasi data adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Muda dimana perolehan nilainya sebesar 88.75 sedangkan Widyaiswara Madya terlihat kurang menguasai aspek tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam aspek informasi dan literasi data khususnya berkaitan dengan mencari, mengakses, menyaring dan menyimpan data, informasi dan konten di media digital sesuai dengan kebutuhan pelatihan lebih dikuasai oleh Widyaiswara Ahli Muda. Sedangkan yang perlu dilakukan peningkatan pengetahuan pada aspek informasi dan literasi data adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Madya.

Menurut wawancara yang dilakukan penulis kepada responden penelitian menyatakan bahwa kemampuan mencari dan mengakses data, informasi dan konten di media digital sesuai dengan kebutuhan materi pelatihan yang disajikan sangat penting dimiliki oleh widyaiswara dari semua jenjang agar dapat memenuhi kebutuhan materi pelatihan yang terus berkembang di era pembelajaran digital saat ini (Januari 2023).

#### **b) Aspek Berpikir Kritis**

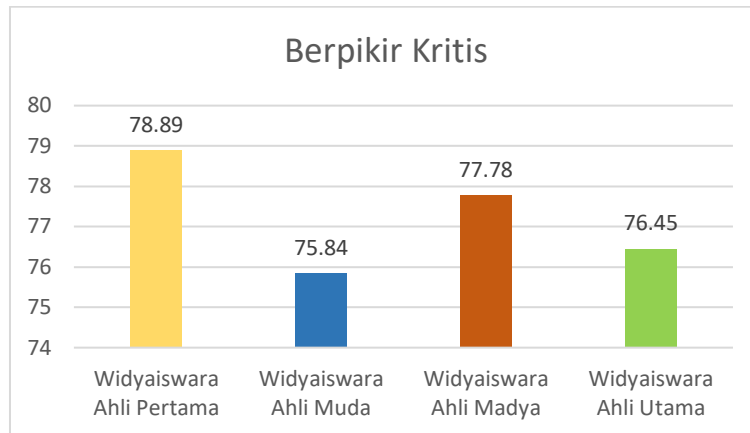
Pada aspek berpikir kritis dilihat kemampuan widyaiswara dalam (i) mencari tahu apakah informasi yang diperoleh dari laman web benar atau tidak; (ii) mencari tahu siapa penulis informasi tersebut untuk mengetahui rekam jejaknya; dan (iii) membandingkan berbagai sumber informasi untuk memutuskan apakah informasi itu benar. Berikut disajikan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing Widyaiswara terhadap aspek Berfikir Kritis, sebagai berikut:

**Tabel 8. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Berfikir Kritis**

Jenjang Jabatan	Nilai
Widyaiswara Ahli Pertama	78.89
Widyaiswara Ahli Muda	75.84
Widyaiswara Ahli Madya	77.78
Widyaiswara Ahli Utama	76.45



Jika disajikan dalam bentuk grafik batang maka ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 7. Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis**

Dari tabel dan gambar di atas dapat dikatakan bahwa Widyaiswara yang paling menguasai aspek berfikir kritis adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Pertama dimana perolehan nilainya sebesar 78.893 sedangkan Widyaiswara Ahli Muda terlihat kurang menguasai aspek tersebut jika dibandingkan dengan jenjang jabatan widyaiswara lainnya.

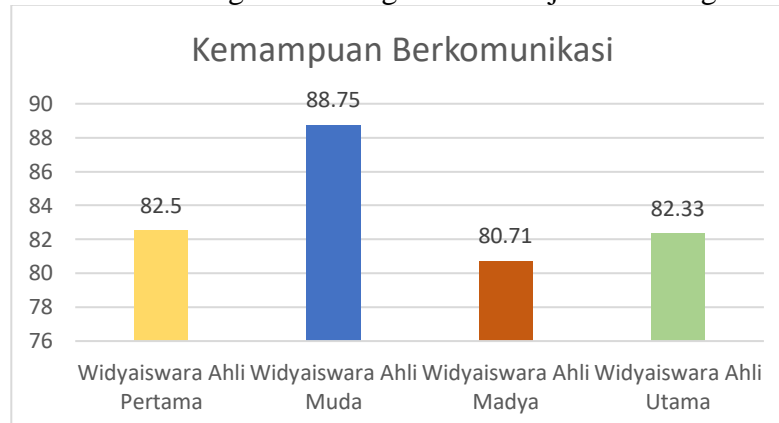
### c) Aspek Kemampuan Berkomunikasi

Berikut ditampilkan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap Aspek Kemampuan Berkomunikasi:

**Tabel 9. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Kemampuan Berkomunikasi**

Jenjang Jabatan	Nilai
Widyaiswara Ahli Pertama	82.50
Widyaiswara Ahli Muda	88.75
Widyaiswara Ahli Madya	80.71
Widyaiswara Ahli Utama	82.33

Jika disajikan dalam bentuk grafik batang maka ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 8. Perbandingan Kemampuan Berkomunikasi**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, diketahui Widyaiswara yang paling menguasai aspek kemampuan berkomunikasi adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Muda dengan perolehan nilainya sebesar 88.75 sedangkan Widyaiswara Ahli Madya terlihat kurang menguasai aspek tersebut jika dibandingkan dengan jenjang jabatan widyaiswara yang lainnya. Dengan kata lain kemampuan dalam hal berkomunikasi khususnya terkait kemampuan melakukan komunikasi dan berbagi data informasi dengan orang lain melalui teknologi digital yang sesuai lebih dikuasai oleh Widyaiswara Ahli Muda.

Menurut wawancara penulis dengan responden penelitian yang berasal dari widyaiswara ahli madya menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi khususnya mempertimbangkan dan menyesuaikan cara berkomunikasi dengan orang yang dituju sangat perlu dimiliki oleh widyaiswara (Januari 2023). Hal ini perlu dilakukan untuk membangun kolaborasi dengan berbagai pihak secara harmonis. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi ini adalah melalui berperan aktif dalam melakukan komunikasi dengan berbagai pihak antara lain menerapkan pendekatan kemitraan profesional untuk membangun atau memperkuat jejaring dengan pemangku kepentingan.

Selain dengan responden yang berasal dari widyaiswara ahli madya, wawancara juga dilakukan penulis kepada widyaiswara ahli muda yang menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi yang paling penting dimiliki oleh widyaiswara adalah kemampuan dalam melakukan komunikasi melalui berbagai perangkat digital. Hal ini dilakukan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran di era digital. Hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan tersebut yaitu widyaiswara perlu terus aktif belajar dan beradaptasi dengan berbagai sistem komputer (tiga sistem operasi komputer yang umum digunakan yaitu Microsoft Windows, Mac OS X, dan Linux) untuk kelancaran proses belajar mengajar (Januari 2023).

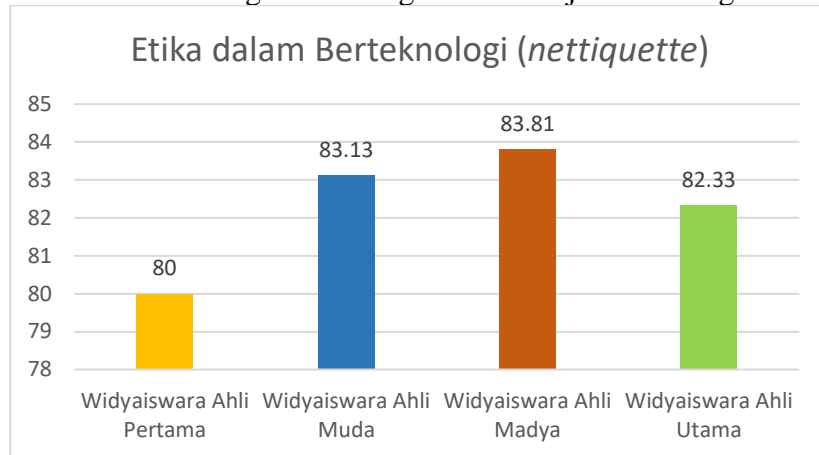
#### **d) Aspek etika dalam berteknologi (*netiquette*)**

Berikut ditampilkan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap Aspek Etika dalam berteknologi (*netiquette*).

**Tabel 10. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Etika dalam Berteknologi**

<b>Jenjang Jabatan</b>	<b>Nilai</b>
Widyaiswara Ahli Pertama	80.00
Widyaiswara Ahli Muda	83.13
Widyaiswara Ahli Madya	83.81
Widyaiswara Ahli Utama	82.33

Jika disajikan dalam bentuk grafik batang maka ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 9. Perbandingan Etika dalam Berteknologi (*nettiquette*)**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, diketahui Widyaiswara yang paling menguasai aspek Etika dalam Berteknologi (*Nettique*) adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Madya dimana perolehan nilainya sebesar 83.81 sedangkan Widyaiswara Ahli Pertama terlihat kurang menguasai aspek tersebut.

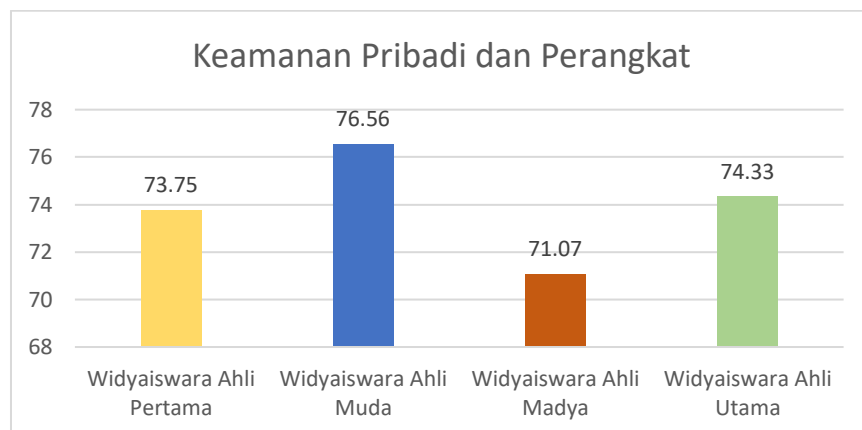
**e) Aspek keamanan pribadi dan perangkat**

Berikut ditampilkan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap aspek Keamanan Pribadi dan Perangkat:

**Tabel 11. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Keamanan Pribadi dan Perangkat**

Jenjang Jabatan	Nilai
<b>Widyaiswara Ahli Pertama</b>	73.75
Widyaiswara Ahli Muda	<b>76.56</b>
Widyaiswara Ahli Madya	71.07
Widyaiswara Ahli Utama	74.33

Jika disajikan dalam bentuk grafik batang ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 10. Perbandingan Nilai Aspek Keamanan Pribadi dan Perangkat**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, diketahui Widyaiswara yang paling menguasai aspek Keamanan Pribadi dan Perangkat adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Muda dimana perolehan nilainya sebesar 76.563 sedangkan Widyaiswara ahli Madya terlihat kurang menguasai aspek tersebut dibandingkan dengan jenjang widyaiswara yang lainnya.

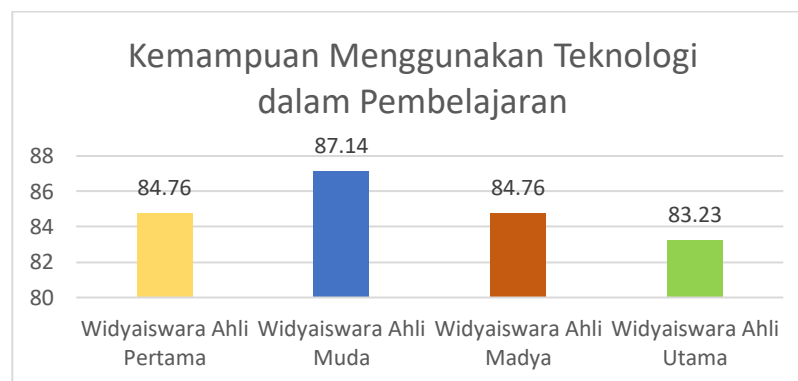
**f) Aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran**

Aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran berhubungan dengan keampuan widyaiswara dalam memfasilitasi pembelajaran menggunakan teknologi seperti kemampuan menggunakan aplikasi dalam pembelajaran (Jamboard, mentimeter, padlet, quizzes, dan lainnya), kemampuan menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran, kemampuan membangun interaktivitas dalam pembelajaran, memanfaatkan *group online* sebagai sarana untuk melakukan diskusi antara widyaiswara dan peserta pelatihan. Berikut ditampilkan hasil analisis perbandingan nilai masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

**Tabel 12. Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek Kemampuan Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran**

Jenjang Jabatan	Nilai
Widyaiswara Ahli Pertama	84.76
Widyaiswara Ahli Muda	87.14
Widyaiswara Ahli Madya	84.76
Widyaiswara Ahli Utama	83.23

Jika disajikan dalam bentuk grafik batang maka ditunjukkan sebagai berikut:



**Gambar 11. Perbandingan Nilai Aspek Kemampuan Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran**

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, diketahui Widyaiswara yang paling menguasai aspek Kemampuan Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran adalah Widyaiswara dengan jenjang jabatan Ahli Muda dimana perolehan nilainya sebesar 87.14 sedangkan Widyaiswara Ahli Utama terlihat kurang menguasai aspek tersebut. Dengan kata lain, peningkatan pengetahuan dan keterampilan akan hal kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran adalah Widyaiswara dengan jenjang Jabatan Ahli Utama.

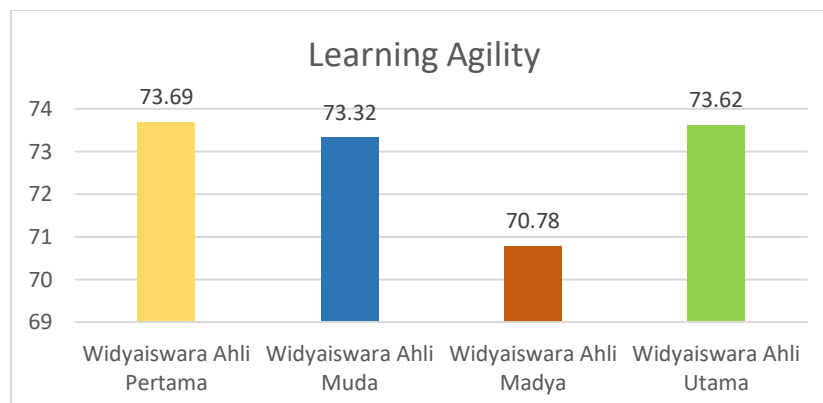
Menurut wawancara yang dilakukan penulis kepada responden menyatakan bahwa kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam menggunakan google meet ataupun zoom meeting di era sekarang sangat penting dimiliki oleh widyaiswara. Hal yang dapat dilakukan untuk penguasaan kemampuan tersebut adalah dengan membuka diri belajar dari sesama rekan kerja (Januari 2023).

### Analisis Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Digital

Selain peta kompetensi literasi digital, kajian ini melihat juga hal-hal yang perlu dimiliki oleh para widyaiswara di era pembelajaran digital. Hal-hal baru tersebut diistilahkan sebagai *learning agility* yang mengacu pada konsep Dr. W. Warner Burke. *Agility* di era digital saat ini perlu dimiliki di berbagai bidang termasuk pembelajaran. Menurut Dr. W. Warner Burke dalam Hakim (2019) ada sembilan dimensi dalam *Learning Agility* yang dapat dieksplorasi dan dibangun dalam diri seseorang, seperti yang telah ditanyakan dalam instrument penelitian yaitu:

- Fleksibilitas yaitu widyaiswara mau membuka diri untuk gagasan dan kondisi baru serta dapat memecahkan masalah dengan solusi baru
- Kecepatan (*speed*) yaitu widyaiswara cepat mewujudkan gagasan yang dapat memberikan alternatif-alternatif baru lainnya
- Experimenting* yaitu widyaiswara selalu untuk berusaha menerapkan aktivitas baru, gagasan, alternatif yang bertujuan menemukan alternatif aktivitas yang paling efektif
- Berani mengambil risiko yaitu widyaiswara mempunyai keberanian mencoba melakukan aktifitas-aktifitas baru untuk mendapatkan peluang dan tantangan baru
- Berani mengambil risiko Interpersonal yaitu widyaiswara berani berbeda pendapat dengan orang dan berdiskusi dalam rangka proses pembelajaran dan perubahan
- Kolaborasi yaitu kemampuan widyaiswara untuk bekerja sama dalam rangka penemuan cara baru sehingga terjadi proses pembelajaran
- Pengumpulan informasi yaitu kemampuan widyaiswara untuk selalu *update* terhadap informasi dengan menggunakan metode pengumpulan yang terkini
- Mencari Umpan Balik yaitu kemampuan widyaiswara dalam upaya mendapatkan umpan balik terkait mengenai ide dan kinerja.
- Refleksi yaitu kemampuan widyaiswara untuk melakukan evaluasi kinerja untuk cara yang lebih efektif dalam bekerja

Hasil analisis kemampuan *learning agility* dari masing-masing jenjang jabatan widyaiswara disajikan pada grafik berikut ini:



**Gambar 12. Perbandingan *Learning Agility* Widyaiswara**

Dari grafik yang disajikan pada gambar 12, diperoleh data bahwa kemampuan *learning agility* yang paling tinggi dimiliki oleh widyaiswara ahli pertama yaitu sebesar 73, 69 dan kemampuan *learning agility* terendah diperlihatkan oleh widyaiswara ahli madya. Walaupun secara umum hasil analisis menunjukkan bahwa aspek *learning agility* ini memiliki nilai rendah di semua jenjang jabatan widyaiswara. Hal ini menunjukkan bahwa peran baru yang perlu dimiliki widyaiswara di era pembelajaran digital ini adalah sebagai widyaiswara pembelajar yang terus belajar meningkatkan kapasitas diri, dan membelajarkan orang lain, membangun kolaborasi, membangkitkan keingintahuan peserta, mampu menyediakan atmosfer pelatihan yang berfokus pada apa yang peserta pelatihan ingin pelajari dan bagaimana cara belajarnya, bukan saja pada apa yang akan diajarkan.

Selain itu widyaiswara juga perlu memiliki *growth mindset* dalam peran barunya pada era pembelajaran digital sebagaimana disampaikan oleh responden yang berasal dari widyaiswara ahli madya yang penulis wawancarai. Beliau menyatakan bahwa kemampuan melakukan aktifitas-aktifitas baru untuk mendapatkan peluang dan tantangan baru perlu dimiliki oleh widyaiswara agar mereka dapat menjawab tantangan pembelajaran di era digital seperti saat ini melalui perubahan pola pikir dari *fix mindset* ke *growth mindset* (Januari 2023).

Responden lain yang berasal dari widyaiswara ahli muda mengatakan bahwa kemampuan yang perlu dimiliki untuk menunjang performa widyaiswara di era pembelajaran digital yang berhubungan dengan *learning agility* adalah berani berbeda pendapat dengan orang lain dan berdiskusi dalam rangka proses pembelajaran dan perubahan. Hal ini dilakukan agar terjadi sebuah proses *continuous improvement* dalam konteks pengembangan kompetensi widyaiswara. Hal yang dapat dilakukan untuk melakukan perbaikan terus menerus dan pengembangan kompetensi widyaiswara salah satunya dengan mengikuti *bootcamp* yang fokus pada materi pelatihan seperti: *Web development, Mobile app development, Data science, Cybersecurity* dan *Software engineering* (Januari 2023).

Sementara itu, responden yang berasal dari widyaiswara ahli utama menyatakan bahwa hal yang paling penting dimiliki oleh widyaiswara berkaitan dengan *learning agility* adalah kemampuan untuk selalu *update* terhadap informasi dengan menggunakan metode pengumpulan yang terkini. Hal ini dapat dilakukan melalui menumbuhkan minat *Learning by doing* diantara widyaiswara melalui berbagai forum Informasi dan Teknologi yang banyak ditawarkan oleh berbagai Lembaga pelatihan swasta (Januari 2023).

Lebih lanjut, responden yang berasal dari widyaiswara ahli pertama menyampaikan bahwa hal yang paling penting dikuasai dalam hubungannya dengan *learning agility* adalah mau membuka diri untuk gagasan dan kondisi baru serta dapat memecahkan masalah dengan solusi baru. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi tersebut adalah aktif berpartisipasi pada berbagai kegiatan pembelajaran baik di lingkungan LAN maupun di luar. Mengajak rekan sekerja untuk bertukar pikiran terkait pengoperasian computer, aplikasi terbaru, atau hal lainnya (Januari 2023).

Kemampuan-kemampuan yang berhubungan dengan digital literasi dan *learning agility* merupakan bagian dari 10 kemampuan utama pada sepuluh tahun mendatang seperti yang disampaikan oleh Bernard Marr dalam bukunya *Future Skills: The 20 Skills and Competencies Everyone Needs to Succeed in a Digital World* yaitu: (1) *digital literacy*; (2) *data literacy*; (3) *critical thinking*; (4) *emotional intelligence*; (5) *creativity*; (6)

*collaboration*; (7) *flexibility*; (8) *leadership skills*; (9) *time management*; serta (10) *curiosity and continuous learning*.

### Statistika Deskriptif Nilai Widyaiswara Terhadap Aspek

Pada bagian ini akan dipaparkan hasil analisis pada setiap jenjang jabatan widyaiswara terhadap enam aspek literasi digital (informasi dan literasi data, berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, etika dalam berteknologi (*nettiquette*), keamanan pribadi dan perangkat, kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran) dan learning agility, untuk melihat aspek mana yang telah dikuasai atau perlu ditingkatkan pada masing-masing jenjang jabatan widyaiswara tersebut.

#### a) Widyaiswara Ahli Pertama

Berikut hasil analisis penelitian peran baru widyaiswara khususnya jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Pertama.

**Tabel 13. Statistika Deskriptif Widyaiswara Ahli Pertama**

Aspek	Statistika Deskriptif			
	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata	Variansi
Informasi dan Literasi Data	100	75	82.500	77.500
Berfikir Kritis	100	67	78.833	131.767
Kemampuan Berkomunikasi	100	75	82.500	77.500
Etika dalam Berteknologi ( <i>Nettiquette</i> )	90	70	80.000	50.000
Keamanan Pribadi dan Perangkat	90	55	73.833	146.167
Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	100	69	84.833	118.967
<i>Learning Agility</i>	84	62	73.667	66.667
<b>Total Rata-Rata</b>			<b>79.442</b>	

Berdasarkan tabel analisis di atas dapat diketahui Widyaiswara Ahli Pertama mempunyai nilai maksimal yaitu seratus pada aspek informasi dan literasi data, aspek berfikir kritis, aspek kemampuan berkomunikasi, dan aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran hal ini berarti bahwa ada dari enam orang Widyaiswara Ahli Pertama yang memberikan nilai sempurna yang berarti Widyaiswara Ahli Pertama tersebut sudah menguasai beberapa aspek tersebut, namun juga ada Widyaiswara Ahli Pertama yang memberikan nilai rendah yaitu lima puluh lima pada aspek keamanan pribadi dan perangkat yang berarti ada Widyaiswara Ahli Pertama yang kurang menguasai aspek tersebut.

Total nilai rata-rata yang ditunjukkan dari Widyaiswara Ahli Pertama adalah sebesar 79.442 dimana nilai rata-rata tertinggi pada aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang memiliki nilai yaitu 84.833, hal ini dapat diartikan bahwa Widyaiswara Ahli Pertama sudah cukup menguasai kemampuan dalam hal menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun Widyaiswara Ahli Pertama juga perlu meningkatkan kemampuan dari aspek *Learning Agility* hal ini dikarenakan aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata yang cukup rendah yaitu 73.667.

Nilai variansi yang ditunjukkan pada data yang paling tinggi ditunjukkan oleh aspek keamanan pribadi dan perangkat yaitu 146.167 sedangkan nilai variansi terendah ditunjukkan oleh aspek etika dalam berteknologi (*Nettiquette*) cukup rendah yaitu sebesar 50. Hal ini dapat diartikan pada aspek keamanan pribadi dan perangkat nilai yang dihasilkan dari pengambilan survei sangat tinggi keragamannya, sedangkan nilai keragaman dari aspek *Nettiquette* cukup rendah jika dibandingkan dengan aspek lainnya.

#### b) Widyaiswara Ahli Muda

Berikut hasil analisis penelitian peran baru widyaiswara khususnya jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Muda.

**Tabel 14. Statistika Deskriptif Widyaiswara Ahli Muda**

Aspek	Statistika Deskriptif			
	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata	Variansi
Informasi dan Literasi Data	100	80	88.750	76.786
Berfikir Kritis	100	60	75.750	152.786
Kemampuan Berkomunikasi	100	80	88.750	76.786
Etika dalam Berteknologi ( <i>Nettiquette</i> )	95	75	83.125	35.268
Keamanan Pribadi dan Perangkat	90	70	76.750	42.500
Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	100	80	87.375	34.839
<i>Learning Agility</i>	89	64	73.500	68.857
<b>Total Rata-Rata</b>			<b>81.927</b>	

Berdasarkan tabel analisis di atas dapat diketahui Widyaiswara Ahli Muda mempunyai nilai maksimal yaitu seratus pada aspek informasi dan literasi data, aspek berfikir kritis, aspek kemampuan berkomunikasi, dan aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran hal ini berarti bahwa ada dari delapan orang Widyaiswara Ahli Muda yang memberikan nilai sempurna yang berarti Widyaiswara Ahli Muda tersebut sudah menguasai beberapa aspek tersebut, namun juga ada Widyaiswara Ahli Muda yang memberikan nilai rendah yaitu enam puluh pada aspek Berfikir Kritis yang berarti ada Widyaiswara Ahli Muda yang kurang menguasai aspek berfikir kritis.

Total nilai rata-rata yang ditunjukkan dari Widyaiswara Ahli Muda adalah sebesar 81.927 dimana nilai rata-rata tertinggi pada aspek informasi dan literasi data, dan aspek kemampuan berkomunikasi yang sama-sama memiliki nilai yaitu 88.75, hal ini dapat diartikan bahwa Widyaiswara Ahli Muda sudah cukup menguasai kemampuan dalam hal informasi dan literasi data, dan kemampuan berkomunikasi. Namun Widyaiswara Ahli Muda juga perlu meningkatkan kemampuan dari aspek *Learning Agility* hal ini dikarenakan aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata yang cukup rendah yaitu 73.5.

Nilai variansi yang ditunjukkan pada data yang paling tinggi ditunjukkan oleh aspek berfikir kritis yaitu 152.786 sedangkan nilai variansi terendah ditunjukkan oleh aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yaitu sebesar 34.839. Hal ini dapat diartikan pada aspek berfikir kritis nilai yang dihasilkan dari pengambilan survei sangat tinggi keragamannya, sedangkan nilai keragaman dari aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran cukup rendah daripada aspek-aspek lainnya.



**c) Widyaiswara Ahli Madya**

Berikut hasil analisis penelitian peran baru widyaiswara khususnya jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Madya

**Tabel 15. Statistika Deskriptif Widyaiswara Ahli Madya**

Aspek	Statistika Deskriptif			
	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata	Variansi
Informasi dan Literasi Data	100	65	80.476	52.262
Berfikir Kritis	87	73	77.667	21.233
Kemampuan Berkomunikasi	100	70	80.714	45.714
Etika dalam Berteknologi ( <i>Nettiquette</i> )	100	75	83.810	49.762
Keamanan Pribadi dan Perangkat	83	58	71.333	50.833
Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran	97	77	84.857	26.229
<i>Learning Agility</i>	87	51	70.810	83.462
<b>Total Rata-Rata</b>			<b>78.485</b>	

Berdasarkan tabel analisis di atas dapat diketahui Widyaiswara Ahli Madya mempunyai nilai maksimal yaitu seratus pada aspek informasi dan literasi data, aspek kemampuan berkomunikasi, dan aspek *Nettiquette* (Etika dalam Berteknologi) hal ini berarti bahwa ada dari dua puluh satu orang Widyaiswara Madya yang memberikan nilai sempurna yang berarti Widyaiswara Madya sudah menguasai beberapa aspek tersebut, namun juga ada Widyaiswara Madya yang memberikan nilai rendah yaitu lima puluh satu pada aspek *Learning Agility* yang berarti ada Widyaiswara Madya yang kurang menguasai aspek tersebut.

Total nilai rata-rata yang ditunjukkan dari Widyaiswara Madya adalah sebesar 78.485 dimana nilai rata-rata tertinggi pada aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang memiliki nilai yaitu 84.857, hal ini dapat diartikan bahwa Widyaiswara Madya sudah cukup menguasai kemampuan dalam hal menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun Widyaiswara Madya juga perlu meningkatkan kemampuan dari aspek *Learning Agility* hal ini di karenakan aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata yang cukup rendah yaitu 70.810.

Nilai variansi yang ditunjukkan pada data yang paling tinggi ditunjukkan oleh aspek *Learning Agility* yaitu 83.462 sedangkan nilai variansi terendah ditunjukkan oleh aspek berfikir kritis yaitu sebesar 21.233. Hal ini dapat diartikan pada aspek berpikir kritis nilai yang dihasilkan dari pengambilan survei sangat rendah keragamannya, sedangkan nilai keragaman dari aspek *Learning Agility* cukup tinggi daripada aspek-aspek yang lain.

**d) Widyaiswara Ahli Utama**

Berikut hasil analisis penelitian peran baru widyaiswara khususnya jenjang jabatan Widyaiswara Ahli Utama.

**Tabel 16. Statistika Deskriptif Widyaiswara Ahli Utama**

Aspek	Statistika Deskriptif			
	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Rata-Rata	Variansi
<b>Informasi dan Literasi Data</b>	100	75	82.66667	56.667
Berfikir Kritis	100	67	76.26667	101.352
Kemampuan Berkomunikasi	100	75	82.33333	56.667
Etika dalam Berteknologi ( <i>Nettiquette</i> )	100	75	82.33333	53.095
Keamanan Pribadi dan Perangkat	88	60	74.53333	67.552
<b>Kemampuan menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran</b>	94	69	83.40000	34.686
<i>Learning Agility</i>	91	62	73.66667	47.667
<b>Total Rata-Rata</b>			<b>79.282</b>	

Berdasarkan tabel analisis di atas dapat diketahui Widyaiswara Ahli Utama mempunyai nilai maksimal yaitu seratus pada aspek informasi dan literasi data, aspek berfikir kritis, aspek kemampuan berkomunikasi, dan aspek *Nettiquette* (Etika dalam Berteknologi) hal ini berarti bahwa ada dari lima belas orang Widyaiswara Ahli Utama yang memberikan nilai sempurna yang berarti Widyaiswara Ahli Utama sudah menguasai beberapa aspek tersebut, namun ada juga Widyaiswara Ahli Utama yang memberikan nilai rendah yaitu enam puluh lima pada aspek keamanan pribadi dan perangkat yang berarti ada Widyaiswara Ahli Utama yang kurang menguasai aspek tersebut.

Total nilai rata-rata yang ditunjukkan dari Widyaiswara Ahli Utama adalah sebesar 79.282 dimana nilai rata-rata tertinggi pada aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang memiliki nilai yaitu 83.4, hal ini dapat diartikan bahwa Widyaiswara Ahli Utama sudah cukup menguasai kemampuan dalam hal menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Namun Widyaiswara Ahli Utama juga perlu meningkatkan kemampuan dari aspek *Learning Agility* hal ini di karenakan aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata yang cukup rendah yaitu 73.667.

Nilai variansi yang ditunjukkan pada data yang paling tinggi ditunjukkan oleh aspek berfikir kritis yaitu 101.352 sedangkan nilai variansi terendah ditunjukkan oleh aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran yaitu sebesar 34.686. Hal ini dapat diartikan pada aspek berpikir kritis nilai yang dihasilkan dari pengambilan survei sangat tinggi keragamannya, sedangkan nilai keragaman dari aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran cukup rendah daripada aspek-aspek lainnya.

Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif untuk kemampuan *learning agility* pada semua jenjang Widyaiswara menunjukkan rata-rata paling rendah jika dibandingkan pada aspek yang lainnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a) Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif dari data umum responden menunjukkan dari seluruh jenjang jabatan widyaiswara yang terlibat dalam penelitian ini, widyaiswara ahli madya adalah kelompok yang paling banyak merespon dan berkontribusi dalam pengisian instrumen sebagai responden yaitu sebesar 42% dari seluruh responden.
- b) Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa widyaiswara ahli muda memiliki rata-rata kompetensi literasi digital paling tinggi sementara widyaiswara ahli madya memiliki rata-rata kompetensi literasi digital paling rendah. Adapun untuk kemampuan *learning agility*, menunjukkan bahwa widyaiswara ahli pertama memiliki kemampuan *learning agility* yang paling tinggi sebaliknya kemampuan *learning agility* terendah diperlihatkan oleh widyaiswara ahli madya. Walaupun dari keseluruhan jenjang jabatan widyaiswara pada aspek *learning agility* ini menunjukkan rata-rata paling rendah jika dibandingkan pada aspek yang lainnya.
- c) Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif pada aspek Informasi dan Literasi Data yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Muda sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Madya. Pada aspek Berfikir Kritis yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Pertama sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Muda. Pada aspek Kemampuan Berkomunikasi yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Muda sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Madya. Pada aspek *Netiquete* (Etika dalam Berteknologi) yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Madya sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Pertama. Pada aspek Keamanan Pribadi dan Perangkat yang paling menguasai adalah Ahli Muda sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Madya. Pada aspek Kemampuan Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Muda sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Utama. Pada aspek *Learning Agility* yang paling menguasai adalah Widyaiswara Ahli Pertama sedangkan yang perlu adanya perhatian khusus adalah Widyaiswara Ahli Madya.
- d) Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif masing-masing jenjang jabatan Widyaiswara terhadap aspek yang dikaji dapat disimpulkan bahwa: Widyaiswara ahli Pertama memiliki nilai rata-rata tertinggi pada aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, disusul aspek informasi dan literasi data, kemampuan berkomunikasi, serta etika dalam berteknologi (*netiquette*). Widyaiswara ahli Muda memiliki nilai rata-rata tertinggi pada aspek informasi dan literasi data serta kemampuan berkomunikasi, disusul aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan etika dalam berteknologi (*netiquette*). Pada jenjang Widyaiswara ahli Madya dan Ahli Utama sama-sama memiliki nilai rata-rata tertinggi pada aspek kemampuan menggunakan teknologi dalam pembelajaran disusul aspek etika dalam berteknologi (*netiquette*), kemampuan berkomunikasi dan aspek informasi dan literasi data.
- e) Hal-hal yang perlu dimiliki oleh widyaiswara di era pembelajaran berbasis digital untuk menyongsong era *society 5.0* saat ini yaitu kemampuan yang mengarah pada

kemampuan *learning agility* yaitu: fleksibilitas, kecepatan, *experimenting*, berani mengambil resiko, berani mengambil resiko interpersonal, kolaborasi, pengumpulan informasi, mencari umpan balik dan kemampuan refleksi. Learning agility harus ditopang dengan kemampuan Widyaiswara dalam aspek membangun komunikasi. Pada pembelajaran *heutagogy*, Widyaiswara harus mampu menjadi penyedia berbagai sumber belajar yang bisa dipilih peserta pelatihan sehingga Widyaiswara harus mampu berperan untuk membangun kolaborasi, membangkitkan keingintahuan peserta, mampu menyediakan atmosfer pelatihan yang berfokus pada apa yang peserta pelatihan ingin pelajari dan bagaimana cara belajarnya, bukan saja pada apa yang akan diajarkan.

- f) Peran baru Widyaiswara sebagai Widyaiswara Pembelajar perlu didukung dengan kemampuan interpersonal berkomunikasi untuk membangun kolaborasi dengan pemangku kepentingan guna menyukseskan hasil pembelajaran berbasis digital.

### Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- a) Widyaiswara pada semua jenjang jabatan baik ahli pertama, muda, madya maupun utama dengan difasilitasi oleh LAN ataupun secara mandiri disarankan untuk meningkatkan kompetensi literasi digitalnya pada aspek berpikir kritis, keamanan pribadi dan perangkat, khususnya aspek *learning agility*.
- b) Pengembangan kompetensi widyaiswara terkait literasi digital di era pembelajaran digital merupakan hal yang harus senantiasa menjadi prioritas pribadi pengembangan bagi Widyaiswara. Agar proses penyelenggaraan pelatihan menjadi lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman menuju era *society 5.0*, LAN sebagai lembaga pembina widyaiswara disarankan untuk terus mengalokasikan anggaran dan menyelenggarakan pengembangan kompetensi Widyaiswara dalam literasi digital di era pembelajaran berbasis digital.
- c) Widyaiswara yang berlatar belakang berbagai usia, memiliki kemampuan literasi digital yang beragam dan kekuatan serta kelemahan masing-masing. Jika Widyaiswara Ahli Utama dan Madya memiliki kekuatan dalam pengetahuan dan pengalaman, maka penting tenaga pengembang pembelajaran tersebut melengkapi kebutuhan tersebut dengan teknologi yang dapat dilakukan oleh Widyaiswara Pertama dan Muda. Sehingga pelaksanaan diklat dasar, PKP, PKA, PKN 2 ataupun PKN I disarankan untuk dilakukan secara tandem (berpasangan) antara Widyaiswara senior dengan widyaiswara junior agar saling melengkapi.
- d) Sebagai jabatan fungsional yang memiliki tugas peran dikjartih. Peran baru Widyaiswara LAN pada pembelajaran *heutagogy* dituntut utamanya berkemampuan pada aspek *learning agility*. Peran baru Widyaiswara sebagai Widyaiswara Pembelajar yang selalu belajar dan membelajarkan orang lain serta mampu menjadi penyedia berbagai sumber belajar yang bisa dipilih peserta pelatihan, sebagai motivator yang inspiratif dan kreatif berbasis inovasi, mengarahkan pada kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam kerangka pembelajaran yang terintegrasi, tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi namun lebih ke arah fasilitator yang memfasilitasi kebutuhan belajar peserta pelatihan. Disarankan agar widyaiswara melakukan *job enrichment* sesuai Peraturan Kepala LAN Nomor 16 tahun 2020 Tentang Komunitas belajar bagi jabatan fungsional widyaiswara. Hal ini dapat dilakukan untuk memperkaya pengetahuannya dengan jenis bahan bacaan digital yang lebih beragam dan *up-to-*

*date*, mengikuti komunitas pembelajaran digital, optimalisasi kegiatan *Community of Practice* sehingga terjadi *knowledge sharing* antar sesama Widyaiswara. Saling berbagi sekaligus membangun kolaborasi dengan pemangku kepentingan baik melalui berbagi pengetahuan, pengalaman, sumber belajar, tulisan, dan penelitian sehingga akan menambah pengetahuan dan keterampilan terkait literasi digital yang harus dimiliki dalam memfasilitasi pelatihan yang dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, H. (2019). Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2): 190-203
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian dengan Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Devi Riandani , 2020, Beradaptasi dengan Tata Normal Baru (*New Normal*) <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-palangkaraya/baca-artikel/13208/Beradaptasi-dengan-Tatatan-Normal-Baru-New-Normal.html>
- Dinata, K. B. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA COVID-19 proses Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan . Dampak yang mandiri . Salah satu kemampuan yang berperan cukup penting dalam memfasilitasi. 19, 105–119. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1>.
- Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- George R. Terry, Leslie W. Rue 9, 2005, *Dasar-dasar manajemen* ; penerjemah, G.A. Ticoalu, Edisi Bahasa Indonesia ke 9, Jakarta : Bumi Aksara
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- Hakim, L. N. (2019). *Learning Agility*; Skill yang Wajib Dimiliki di Tengah Ketidakpastian Karir. <https://haihc.com/learningagility-skill-yang-wajib-dimiliki-di-tengah-ketidakpastian-karir/>.
- Indira Fatra Deni P, 2021, *Jurnal Komunikasi Dan Publisitas Ditinjau Dalam Komunikasi Massa*
- Irma Himmatul Aliyyah et al (2020) *Hubungan Learning Agility Dan Perilaku Kolaborasi Pada Pekerja Di Jakarta*, *Biopsikososial* Vol. 4 No. 1 April 2020, ISSN 2599 — 0470
- Karlinda, N. M. (2020). Transformasi Widyaiswara di Era New Normal dalam Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara di Indonesia. *Prosiding PITNAS DPP APWI 2020* (pp. 219-227). Bogor: CV. Dandelion Publisher.
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., & Kurnia, N. (2021). *Pengantar Modul Etis Bermedia Digital*. Dalam Kusumastuti, F. dkk. (2021). *Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo, Japeli, Siberkreasi

- Landa, Z. R., Sunaryo, T., & Tampubolon, H. (2021). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Manajemen Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di SMA Pelita Rantepao. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1): 718-734
- Law, N., Woo, D., de la Torre, J., & Wong, G. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. In UNESCO Institute for Statistics* (UIS/2018/ICT/IP/51)
- Lemme, B. H. (1995). *Development in adulthood*. USA: Allyn & Bacon.
- Nasrullah, R., dkk, (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurhikmah. (2020). Tantangan dan Semangat Perubahan Widyaiswara dalam Pengembangan Kompetensi Menuju Smart ASN. *Prosiding PITNAS DPP IWI 2020* (pp. 250-259). Bogor: CV. Dandelion Publisher
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*.
- Park, Y. (2019). *DQ Global Standards Report 2019: common framework for digital literacy, skills and readiness*.
- Payton, S., & Hague, C. (2010). *Digital Literacy Professional Development Resource Development*.
- Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 16 tahun 2020 tentang Komunitas Belajar Widyaiswara
- Peraturan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara Nomor 38 tahun 2017 tentang Standar Kompetensi Jabatan Aparatur Sipil Negara (ASN), (2017)
- Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2021 Tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara
- Prihatini, M., & Muhid, A. (2021). Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 6(1): 23-40.
- Ratnah. (2020). Tantangan dan Peluang Widyaiswara dalam Menghadapi Wabah Covid-19 melalui E-Learning. *Jurnal Bestari*, 1(1), 22–31
- Hasan, Ashari & Bambang, Suncoko. (2021). Kompetensi Widyaiswara Di Era Digital dan Media Sosial. *Jurnal PINUS* 7 (1), 11- 30 online at: <http://ojs.unpkediri.ac.id/index>
- dianto, E. (2019). Retrieved from researchgate: [https://www.researchgate.net/publication/n/332423142\\_Analisis\\_Pendidikan\\_Indonesia\\_Di\\_Era\\_Revolusi\\_Industri\\_40](https://www.researchgate.net/publication/n/332423142_Analisis_Pendidikan_Indonesia_Di_Era_Revolusi_Industri_40)
- Sharma, R., Fantin, A.-R., Prabhu, N., Guan, C., & Dattakumar, A. (2016). *Digital Literacy and Knowledge Societies: A grounded theory investigation of sustainable development. Telecommunication Policy*, 40(7), 628–643.
- SIGA, A. B. U. A. (2021). *Urgensi Literasi Digital bagi Perkembangan Generasi Milenial* Doctoral dissertation, STFK Ledalero.
- Siregar, S. (2016). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. PT Raja Grafindo Persada.

- Suherdi, D., Rezki, S.F., Apdila, D., Sinuraya, J., Sahputra, A. Syahputra, D., & Wahyuni, D. (2021). Peran Literasi Digital di Masa Pandemi. *Cattleya Darmaya Fortuna*
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. In *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1): 003
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, dan Bagaimana. *Conference Series Journal*, 1(1), 1–7. <https://ejournal.upi.edu/index.php/crecs/article/view/14284>
- Saputra, U. N. (2020). Tantangan Widyaiswara di Era Industri 4.0. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 7(1), 23–29.
- Surat Edaran LAN, 2020 Surat Edaran Nomor:10/K.1/Hkm.02.3/2020 Tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan Dalam Masa Pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19)
- Suyanto. (2005). Mengenal E-Learning Asep Herman Suyanto [asep\\_hs@yahoo.com](mailto:asep_hs@yahoo.com) <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>. tanggal akses 15 September 2022.
- Syarifah, I. L., Raharani, F. A., Izzah, N., Mukarromah, S., Yulianti, Y., Geografi, P. P., Sosial, F. I., Semarang, U. N., Matematika, P. P., Semarang, U. N., Semarang, U. N., Biologi, P., Semarang, U. N., & Artikel, I. (2021). Pentingnya Literasi Digital di Era Pandemi. 1(2), 162–168
- Taufiq Ahmad, (2020) Urgensi dan Strategi Pengembangan Kompetensi di Era New Normal.
- Walpole, Ronald E., Raymond H Myers.; “Ilmu Peluang Dan Statistika untuk Insinyur dan Ilmuawan”, edisi ke-4, Penerbit ITB, Bandung, 1995

