

Pengembangan Kompetensi Literasi Digital bagi Widyaiswara pada Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Nurhikmah

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat
hikmah.rehal@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini membahas tentang pengembangan kompetensi Widyaiswara dalam melaksanakan Pembelajaran daring. Pembelajaran ini menjadi bagian dari model pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan di era revolusi teknologi dan pandemi COVID-19. Metode daring menjadi penting dalam pelatihan sebagai upaya pengembangan kompetensi aparatur menuju Smart ASN. Dengan adanya Pembelajaran daring dan atau *Blended Learning*, maka segala aspek dalam pelatihan harus mempersiapkan diri. Salah satu kuncinya adalah Widyaiswara yang harus memiliki kompetensi baru yaitu literasi digital. Tulisan ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi pustaka atau penelusuran referensi terkait kompetensi literasi digital, dan pembelajaran daring. Hal itu juga disesuaikan dengan berbagai peraturan tentang pengembangan kompetensi ASN khususnya Widyaiswara. Sumber data juga diperoleh melalui kajian empiris yaitu pengamatan langsung sebagai partisipan dalam berbagai media Community of Practices (CoP) Widyaiswara, di Grup WhatsApp, Telegram, kanal Youtube, dan Google Classroom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital sebagai bagian dari kecerdasan digital harus menjadi kompetensi Widyaiswara dalam menghadapi revolusi industri dan teknologi di bidang pendidikan dan pelatihan. Kemampuan untuk mengelola pengetahuan melalui *Knowledge Management* harus berjalan seiring dengan kompetensi dalam literasi digital.

Kata Kunci: Pengembangan Kompetensi Widyaiswara, Literasi Digital, Pembelajaran daring, Knowledge Management

Digital Literacy Competency Development for Widyaiswara in Online Learning

Abstract

This paper discusses the competency development of Widyaiswara in implementing e-learning (online learning). E-Learning becomes a Distance Learning model that is implemented in the Era of the Technological Revolution and the COVID-19 pandemic. E-Learning methods are important in training as an effort to develop apparatus competence towards Smart ASN. By Online Learning and or Blended Learning, all aspects of training must be prepared. One of the keys is Widyaiswara who must have a new competency, namely digital literacy. This research is a qualitative research using literature study or reference tracing related to digital literacy competencies, and E-learning. It is also adjusted to various regulations regarding the development of ASN competencies, especially Widyaiswara. Data sources were also obtained through empirical studies, namely direct observation as participants in various Community of Practices (CoP) of Widyaiswara on WhatsApp Group, Telegram, Youtube Channel, and Google Classroom. The results show that digital literacy as part of digital intelligence must be a Widyaiswara competence in facing the Industrial and Technological Revolution in education and training. The ability to manage knowledge through *Knowledge Management* must coincide with competence in digital literacy.

Keywords: Widyaiswara Competency Development, Digital Literacy, E-Learning, Knowledge Management

PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia yang unggul sangat dibutuhkan dalam menciptakan iklim birokrasi menuju pemerintahan berkelas dunia (*world class government*). Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara (Kemenpan-RB) telah menyiapkan sejumlah strategi agar pemerintahan berkelas dunia bisa terwujud di 2024. Salah satunya adalah mewujudkan aparatur yang Smart ASN, yaitu memiliki dan menguasai nasionalisme, integritas, *hospitality* (keramahan), *networking* (jaringan), teknologi informasi, Bahasa asing, dan entrepreneurship (kewirausahaan). Aparatur Sipil Negara (ASN) diharapkan sebagai *agent of change* di sektor publik, dalam memberikan pelayanan terbaik.

Salah satu upaya untuk menjadikan aparatur yang *Smart ASN* dengan adanya pengembangan kompetensi. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen PNS, Pasal 203 telah disebutkan bahwa pengembangan kompetensi bagi setiap PNS dilakukan paling sedikit dua puluh (20) Jam Pelajaran dalam satu tahun. Pengembangan kompetensi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilaksanakan melalui pendekatan sistem pembelajaran terintegrasi (*corporate university*). Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat, serta meluasnya pandemi covid-19, sistem pembelajaran terintegrasi bagi ASN (*ASN Corporate University*) menjadi model pengembangan kompetensi yang relevan. Tim BPPK Kemenkeu (2021), menyatakan bahwa *Corporate University* merupakan strategi pelaksanaan pengembangan kompetensi sumber daya manusia untuk mencapai visi misi, melalui perwujudan keterkaitan dan kesesuaian antara pendidikan, pembelajaran, dan penerapan nilai-nilai dengan target kinerja yang didukung dengan manajemen pengetahuan (*knowledge management*).

Berdasarkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil, Pengembangan Kompetensi PNS

adalah upaya untuk pemenuhan kebutuhan kompetensi PNS dengan standar kompetensi Jabatan dan rencana pengembangan karier, baik kompetensi teknis, manajerial, dan sosial kultural. Bentuk Pengembangan Kompetensi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 huruf b terdiri atas: a. pelatihan klasikal; dan b. pelatihan nonklasikal.

Dengan adanya Revolusi Teknologi dan pandemi COVID-19 telah mengakselerasi terwujudnya pengembangan kompetensi, bukan hanya dengan metode secara klasikal (tatap muka di dalam kelas), tapi juga nonklasikal (pembelajaran di luar kelas dengan ragam bentuk). Salah satu percepatan atas perkembangan teknologi dan adanya pandemi COVID-19 dalam pengembangan kompetensi ASN adalah penggunaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Lembaga Administrasi Negara sebagai lembaga yang diberi kewenangan melaksanakan pengkajian dan pendidikan dan pelatihan aparatur sipil negara, mengeluarkan Surat Edaran Nomor: 10/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan Dalam Masa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). Dengan mempertimbangkan perkembangan kondisi kedaruratan, pembelajaran klasikal perlu didorong berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Pengubahan pembelajaran klasikal menjadi pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi (TI) atau aplikasi pengelolaan pembelajaran yang tersedia untuk menunjang proses pembelajaran dengan tidak mengurangi kualitas dan pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan TI atau aplikasi pengelolaan pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan bahan pembelajaran termasuk strategi penyampaiannya untuk setiap mata pelatihan. Sedangkan untuk strategi dan metode pembelajaran (alat bantu dan media) berbasis pembelajaran jarak jauh dapat dikembangkan oleh Lembaga Penyelenggara Pelatihan sesuai dengan sumber daya yang dimiliki.

Pertumbuhan *e-learning* juga dipicu oleh gerakan *lifelong learning* yang berwujud: 1) kebutuhan untuk terus memperbaharui pengetahuan dan ketrampilan, 2) kebutuhan untuk pelatihan kembali karena konsep satu pekerjaan untuk seumur hidup sudah tidak berlaku lagi, dan 3) kebutuhan dalam menghadapi ledakan informasi di internet. *Open and Distance Learning Quality Council di Inggris Raya* mendefinisikan *e-learning* adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran. Ada beberapa terminologi yang berhubungan dengan *e-learning*, yaitu: *computer conferencing, telelearning, web-based learning, online learning, virtual classroom, asynchronous learning, virtual university, distance learning, online tutoring, video conferencing, open learning, distributed education, flexible learning, and blended learning* (Kurniawan, S. Siahaan, dan J. Pusat, dalam Suharsono, 2020).

Terkait dengan PJJ, tulisan ini akan menekankan pada metode pembelajaran daring, yaitu pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Sistem pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi atau aplikasi yang dapat diperoleh dengan mengembangkan *Learning Management System* (LMS) secara mandiri atau memanfaatkan aplikasi lain yang sudah tersedia. Hal ini memungkinkan pelatihan yang melibatkan semua orang tanpa harus kontak fisik. Lembaga Riset *Telematika Sharing Vision* telah memprediksi, bahwa sudah terjadi tren teknologi informasi komunikasi (TIK) 2020 di Indonesia yang akan mengerucut ke Internet of Things (Riswadinata, 2020). *Internet of Thing* (IoT) merupakan sebuah konsep dimana suatu objek yang memiliki kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia ke manusia atau manusia ke komputer (IDCloudhost, 2016).

Perkembangan teknologi informasi Internet (*Interconnected-Networking*), sebagai jaringan global komputer dunia, besar dan sangat luas sekali saat setiap komputer saling terhubung satu sama lainnya dari negara ke negara lainnya di seluruh dunia dan berisi berbagai macam informasi, mulai dari teks, gambar, audio,

video, dan lainnya (Prasetio (2012). Hal ini telah menciptakan sebuah “ruang baru” yang bersifat artifisial dan maya, yang disebut *cyberspace*. Piliang (2012), melihat fenomena *cyberspace*, sebagai ruang terbuka yang bersifat egalitarian seperti sebuah agora atau ruang publik (*public space*) di dalam budaya politik Yunani, yang di dalamnya setiap orang mempunyai hak, kesempatan, dan akses yang sama terhadap dunia kehidupan di dalamnya. Pada tingkat antar-individual, perkembangan komunitas virtual di dalam *cyber-space* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang seperti: *virtual shopping, virtual game, virtual conference*, dan sebagainya. Sudirapraja (2020), melihat bahwa terjadi pergeseran paradigma bentuk perilaku bekerja, dari rapat dengan penggunaan kertas menjadi rapat virtual (konferensi video), *paperless*, karena semua sudah terganti dengan file di komputer dan tanda tangan digital.

Perkembangan teknologi dan relevansi model pembelajaran daring dalam program pengembangan kompetensi ASN, maka peran widyaiswara sangat penting. Seiring dengan terbitnya peraturan terbaru, yaitu Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 42/2021 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara, bahwa Jabatan Fungsional Widyaiswara adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup tugas, tanggung jawab, dan hak untuk melaksanakan kegiatan pelatihan, pengembangan pelatihan, dan penjaminan mutu pelatihan dalam rangka pengembangan kompetensi yang berkedudukan di lembaga penyelenggara pelatihan pada Instansi Pemerintah. Salah satu kegiatan widyaiswara adalah mengembangkan media dan materi pembelajaran berbasis digital pelatihan manajerial, jabatan fungsional, dan pelatihan teknis dan sosio kultural.

Hal ini menunjukkan bahwa media dan pembelajaran digital menjadi tantangan dan peluang yang harus ditangkap oleh widyaiswara agar mampu melaksanakan tugas sesuai perkembangan zaman. Pentingnya literasi juga menjadi bagian dari tema pembangunan pendidikan pada periode ini yang ditetapkan pula sebagai Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) dan mendorong peningkatan daya saing antar-negara agar

mampu bersaing di kawasan regional dan global. Dalam konteks ini, Forum Ekonomi Dunia 2015 mengisyaratkan keterampilan abad ke-21 yang perlu dimiliki bangsa-bangsa di dunia. Keterampilan tersebut meliputi literasi dasar, kompetensi, dan karakter. Agar mampu bertahan pada Era abad ke-21, masyarakat harus menguasai enam literasi dasar, yaitu (1) literasi baca tulis, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, serta (6) literasi budaya dan kewargaan. Untuk mampu bersaing, warga dunia harus memiliki kompetensi yang meliputi berpikir kritis/memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Tim GLN, 2017).

Penelitian tentang Pembelajaran daring maupun *blended-learning* bukanlah hal baru, khususnya dalam dunia Pendidikan Tinggi. Ada penelitian yang berfokus pada pembuatan sistem perkuliahan *e-learning* dengan menggunakan metode *blended learning*, yang menggabungkan antara pembelajaran secara online dan konvensional. Untuk merancang sistem perkuliahan *e-learning* ini menggunakan moodle sebagai bagian utama perancangan (Prasetyo, 2012). Masa pandemi COVID-19 juga telah memunculkan sederet penelitian tentang *e-learning* dan literasi digital. Rahmadi (2020) meneliti penguatan literasi digital melalui penggunaan *e-learning* untuk keperluan dunia akademik di kampus. Model ini mencakup unsur-unsur komunikasi dan kolaborasi dalam bentuk partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan penelitian. Literasi digital dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada Abad ke-21. TIK dengan perkembangannya yang pesat telah mentransformasi berbagai kegiatan warga (*citizen*) menjadi lebih modern berbasis digital. Tidak terlepas dalam proses belajar dan pembelajaran yang pelaksanaannya tidak lagi tradisional melainkan sudah berbasis digital (*digital learning*). Irhandayaningsih (2020), meneliti bahwa kompetensi literasi digital memiliki hubungan erat dengan pelaksanaan Pembelajaran daring, sehingga perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui tingkat literasi digital pada peserta Pembelajaran daring. Salah satu acuan untuk melakukan pengukuran

tingkat literasi digital adalah Konsepsi Bawden, yang membagi kompetensi literasi digital pada empat aspek, yaitu kemampuan dasar literasi digital, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, serta aspek sikap dan perspektif pengguna informasi. Terkait ruang lingkup pelatihan, Rusli (2019) menulis terkait dengan kewidyaiswaraan dan keterampilan yang dibutuhkan tenaga pendidik dan peserta didik – termasuk juga widyaiswara dan peserta diklat – dalam menghadapi Pendidikan 4.0.

Dalam dunia pelatihan aparatur saat ini, baik Pelatihan Dasar CPNS, Pelatihan Kepemimpinan, Pelatihan Fungsional, Pelatihan Teknis Sosiokultural, sudah menggunakan pola *blended learning*, maupun full pembelajaran daring. Hal ini perlu kesiapan widyaiswara untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring dengan baik. Tulisan ini memfokuskan pada pentingnya pengembangan kompetensi literasi digital widyaiswara dalam menghadapi pola pembelajaran daring. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apa yang menjadi prasyarat bagi Widyaiswara dalam membangun kompetensi literasi digital agar terwujud Pembelajaran daring yang efektif?
2. Bagaimana cara widyaiswara mengembangkan diri dan peran instansi dalam mendukung peningkatan kompetensi widyaiswara?

Manfaat penelitian bagi widyaiswara dan lembaga diklat

1. Melalui tulisan ini, diharapkan adanya penyamaan persepsi bahwa literasi digital sebagai bagian dari kecerdasan digital menjadi sebuah kompetensi yang dimiliki oleh widyaiswara. Harapannya, widyaiswara mampu bersaing secara global dan menjadi pilar kemajuan bangsa, terutama dalam mewujudkan Smart ASN di seluruh Indonesia.
2. Agar lembaga pelatihan sebagai badan yang menaungi widyaiswara mampu memberikan dukungan baik moril, sumber daya manusia, maupun material

dalam mendukung pengembangan kompetensi widyaiswara.

METODE

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pentingnya penguasaan kompetensi literasi digital bagi widyaiswara pada pembelajaran daring, maka metode yang digunakan adalah secara kualitatif. Tekniknya menggunakan studi pustaka atau penelusuran referensi terkait kompetensi literasi digital, dan Pembelajaran daring (*e-learning*). Hal itu juga diselaraskan dengan berbagai peraturan tentang pengembangan kompetensi ASN khususnya widyaiswara. Sumber data juga diperoleh melalui kajian empiris yaitu pengamatan langsung sebagai partisipan dalam berbagai media *Community of Practices* (CoP) Widyaiswara, baik di Grup WhatsApp, Telegram, kanal Youtube, dan Google Classroom. Peneliti dominan menjadi pengamat dan berperan serta dalam kegiatan virtual yang dilakukan CoP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), menurut Hamid Muhammad (Plt. PAUD Dikdasmen Kemendikbud) dibagi menjadi dua jenis yaitu pembelajaran luar jaringan (*luring*) dan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (Prodjo, 2020). Praktik pembelajaran klasikal dan non-klasikal, maupun perpaduan keduanya (*blended learning*), menjadi pilihan metode di Era “New Normal”, dan menjadi aktualisasi terhadap perubahan *mindset* dari VUCA (*Volatility: rate of change, Uncertainty: unclear about the present, Ambiguity: lack of clarity about meaning of an event, Complexity: Multiple key decision factors*), dengan prinsip VUCA (*Vision, Understanding, Clarity, Awareness*).

Dari penjelasan tersebut, PJJ memunculkan beberapa istilah, yaitu pembelajaran Luar Jaringan (*Luring*), pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring/online/e-learning*), dan perpaduan keduanya atau *Blended/Hybrid Learning*. Pembelajaran *luring* tidak melalui sistem berbasis elektronik dan internet, misalnya

membaca buku, menyaksikan TV atau mendengarkan radio. Sedangkan Pembelajaran daring (*e-learning*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet, lebih bersifat fleksibel.

E-learning is defined as flexible learning experiences delivered through the use of information and computer technologies to be accessible anytime, anywhere, by anyone. Artinya *e-learning* menjadi sistem yang mengacu pada pengalaman belajar yang fleksibel dengan memanfaatkan TIK dan dapat diakses kapan saja, dimana saja, oleh siapa saja (Maryono, 2020). *E-learning* menjadi sebuah proses pembelajaran berbasis elektronik, dengan salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Hal ini memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, kemudian dikembangkan lagi ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Sedangkan *blended/hybrid learning* adalah pembelajaran yang mengkombinasikan antara tatap muka (pembelajaran secara konvensional, yaitu baik antara pengajar dan peserta saling berinteraksi secara langsung, dapat bertukar informasi mengenai bahan-bahan pengajaran), belajar mandiri (belajar dengan berbagai modul yang telah disediakan) serta belajar mandiri secara online (Prasetio, 2012).

Sedangkan Suryanto (2020), bahwa ASN Corpu diharapkan dapat menjadi wadah bagi Kementerian/Lembaga/Pemerintah Daerah dalam melakukan kolaborasi dan akselerasi pengembangan kompetensi pegawainya secara lintas sektor. Hal ini sangat relevan dengan pengembangan kompetensi ASN di Indonesia, termasuk Widyaiswara. Firdaus (2019), menulis terkait Kebijakan Pengembangan Kompetensi ASN di Era Revolusi Industri 4.0, yaitu a) Reorientasi Kurikulum dengan literasi baru (berbasis data, teknologi, *humanities*) yang dikembangkan dan diajarkan. Melakukan Pembaharuan Kurikulum untuk pengembangan Kepemimpinan dan Kompetensi Teknis, dengan mendorong Entrepreneurship dan Internship; b) *Hybrid/Blended Learning Online*, Menerapkan sistem pelatihan berbasis *Hybrid/ Blended Learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan

melalui SIWI, SIPKA, dan sebagainya; c) Unit Pengelola ASN CORPU, dengan adanya *knowledge management* melalui *ASN Corporate University* (ASN Corpu); d) Penguatan Kapasitas SDM Penyelenggara/Pengelola/Widyaiswara.

Dari empat kebijakan tersebut, pengembangan kompetensi melalui pembelajaran daring dan *Blended Learning* memerlukan perkembangan literasi digital yang terintegrasi dalam sistem. Pembelajaran menggunakan sistem daring cenderung sama bila dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi kelebihan yang bisa diperoleh adalah dalam hal fleksibilitasnya. Meskipun fleksibel, Pembelajaran daring sebagai alternatif metode pembelajaran modern tidak memiliki perbedaan perlakuan dalam proses penjaminan mutu dengan Pembelajaran Luring/tatap muka. Melalui daring, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Di samping itu, materi menjadi lebih bervariasi karena berasal dari berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar atau fasilitator.

Berdasarkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 10 Tahun 2018, bentuk pengembangan kompetensi melalui jalur Daring (*e-learning*) menjadi salah satu bentuk pengembangan kompetensi yang diatur dalam Pasal 29. Dalam hal pelaksanaan pengembangan kompetensi, instansi pemerintah dapat mengembangkan sistem pembelajaran secara Daring yang bertujuan untuk memperluas kesempatan pemenuhan hak pengembangan kompetensi. Hal ini menjadi tantangan bagi penyelenggara dalam mempersiapkan dukungan infrastruktur, sarana dan prasarana, serta SDM yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Tulisan ini mendeskripsikan berbagai prasyarat agar widyaiswara menguasai literasi digital dalam mewujudkan pembelajaran daring, yaitu

1. Adanya pemahaman dan penguasaan tentang kompetensi literasi digital. DQ Institute (dalam Riswadinata, 2020), mengatakan bahwa sama seperti IQ dan EQ yang lahir setelah Revolusi Industri ke-2 dan ke-

3 pada abad ke-19 dan ke-20, sekarang di abad ke-21, kita membutuhkan bentuk kecerdasan baru yang disebut DQ atau "Digital Intelligence Quotient"/Kecerdasan Digital. Kecerdasan ini adalah seperangkat kompetensi digital yang komprehensif yang berakar pada nilai-nilai moral universal bagi individu untuk menggunakan, mengendalikan, dan menciptakan teknologi untuk memajukan umat manusia. Kecerdasan Digital adalah bentuk baru dari kecerdasan yang merupakan serangkaian kompetensi teknis, kognitif, meta-kognitif, dan sosio-emosional yang komprehensif yang didasarkan pada nilai-nilai moral universal yang memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan tuntutan kehidupan digital.

DQ Institute membagi 8 wilayah yang termasuk dalam kecerdasan digital, yaitu *Identitas Digital* (Kemampuan untuk membangun *Identitas Online* dan *Offline* yang sehat), *Penggunaan Digital* (Kemampuan untuk menggunakan teknologi secara seimbang dan sehat), *Keselamatan Digital* (Kemampuan untuk memahami, memitigasi dan mengelola berbagai risiko dunia maya melalui penggunaan teknologi yang aman, bertanggung jawab, dan etis), *Keamanan Digital* (Kemampuan untuk mendeteksi, menghindari, dan mengelola berbagai tingkat ancaman dunia maya untuk melindungi data, perangkat, jaringan, dan sistem), *Kecerdasan Emosional Digital* (Kemampuan untuk mengenali, menavigasi, dan mengekspresikan emosi dalam interaksi digital dan antar pribadi seseorang), *Komunikasi Digital* (Kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain), *Literasi Digital* (Kemampuan untuk menemukan, membaca, mengevaluasi, mensintesis, membuat, mengadaptasi, dan berbagi informasi, media, dan teknologi), *Hak Digital* (Kemampuan untuk memahami dan menjunjung tinggi hak asasi manusia dan hak hukum saat menggunakan teknologi).

Dari delapan wilayah tersebut, salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh widyaiswara untuk melaksanakan Pembelajaran daring adalah literasi digital. Rahmadi (2020) dalam tulisannya mengutip beberapa pandangan tentang pengertian literasi digital, Gilster (1997) lebih mengarah pada

kemampuan kognitif terhadap suatu informasi, The American Library Association's (ALA, 2013) cenderung berfokus pada kemampuan teknis dalam pengoperasian teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sementara itu, tujuan literasi digital merupakan inti dari definisi yang diberikan oleh Jisc (Developing Digital Literacy). Berdasarkan rangkuman ketiga definisi tersebut, dapat dipahami bahwa literasi digital merupakan kemampuan individu untuk mencari, memahami, mengevaluasi, membuat, mengintegrasikan, dan mengomunikasikan informasi pada berbagai perangkat TIK untuk dapat hidup, belajar, dan bekerja dalam sebuah masyarakat digital.

Terkait literasi digital, kita harus membagi dalam tahapan mengakses, menemukan, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi konten, dan berkolaborasi (Asari, 2019). Tahapan awal dari semua itu adalah kemampuan untuk mengakses, sebuah kompetensi yang berhubungan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media. Widyaiswara harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer atau gawai, sebelum *upload* atau *download* media informasi. Selain itu, perlu adanya kemampuan menelusur di dunia maya yakni dengan memahami kata kunci dari informasi yang akan dicari. Selain itu juga memahami mesin pencari yang tepat, semisal mencari artikel ilmiah/jurnal/prosiding dengan menggunakan mesin pencari *google scholar*, *scopus*, *web science*, atau di Indonesia dengan *Garuda* (Garba Rujukan Digital) dari Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional. Setelah menemukan, kita harus mampu menyeleksi dan memahami informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan melalui sumber yang jelas di platform digital seperti video, blog, website, dan media sosial. Dengan memahami, maka kita mampu untuk menganalisis dan memverifikasi konten di media digital, sehingga mampu meminimalisir berita hoaks.

Tahapan lebih lanjut adalah mampu untuk mengevaluasi dalam arti harus bisa bersikap kritis pada konten informasi yang ada di media digital. Tahapan selanjutnya adalah

mendistribusikan artinya memiliki kemampuan dalam menyebarkan informasi melalui media digital atau internet. Dua tahapan terakhir menjadi poin penting yang harus dilakukan widyaiswara dalam memanfaatkan teknologi untuk literasi digital, yaitu memproduksi atau membuat konten yang bisa diunggah ke berbagai platform media digital. Setelah memproduksi, maka widyaiswara harus berpartisipasi untuk terlibat aktif dan interaktif serta kritis dalam lingkungan platform media digital. Keterlibatan tersebut akan memungkinkan adanya *knowledge sharing* yang akan menghasilkan kolaborasi. Dengan kolaborasi inilah literasi digital akan lebih mudah diimplementasikan karena dilakukan secara kolektif.

2. Widyaiswara melakukan kolaborasi di masa virtual ini melalui *Community of Practices* (CoP). Revolusi Industri 4.0 memiliki karakter industri yaitu digitalisasi, dan karakter pembelajaran yaitu kolaborasi (Denni, Alex dan Prio: 2020). CoP ini adalah komunitas individu dengan semangat kolaborasi yang memiliki kesamaan minat dan pengetahuan pada bidang tertentu, secara rutin bertemu, bertukar pikiran, dan berdiskusi tentang isu strategis terkait dengan bidangnya. Dengan perkembangan saat ini, komunitas CoP berlangsung secara virtual. *Community of Practices* juga menjadi bagian dari bentuk pengembangan kompetensi yang diatur dalam Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 10 Tahun 2018. Taufiq (2020), selaku Deputy Kajian Kebijakan LAN, menekankan bahwa akselerasi pengembangan kompetensi widyaiswara dalam literasi digital akan terwujud melalui CoP, sehingga cara-cara inovatif akan mampu memetakan talenta yang ada. Era virtual saat ini telah membuat munculnya berbagai *Community of Practices* (CoP) dengan beragam isu pengembangan kompetensi. Beberapa CoP sebagai wadah berkumpulnya widyaiswara dari berbagai K/L dan daerah di Indonesia, seperti Alumni Diklat atau Pelatihan, Cerdas Digital, Forum Sumber Belajar, Kilau Widyaiswara, CoP Kuasi Eksperimen, CoP setiap Agenda di PKA/PKP, From Kolonial to Milenial (FKTM), Ikatan Widyaiswara Wilayah Provinsi, Ikatan Widyaiswara Indonesia yang dibagi per

wilayah, dan WAG beragam minat sastra dan puisi. Karena terbatas dalam menampung anggota, banyak juga CoP yang tersebar di telegram hingga google classroom.

Praktik komunitas belajar (*Community of Practices*) sudah menunjukkan geliat pengembangan. Bisa diakses oleh widyaiswara dari berbagai daerah di Indonesia, dilakukan secara virtual. Salah satu CoP yang fokus membahas materi kecerdasan digital adalah CoP Cerdas Digital. Tujuan dibuatnya komunitas belajar ini agar lebih fokus kepada materi Kecerdasan Digital dalam kegiatan Pengembangan Kompetensi ASN. CoP Cerdas Digital merupakan bagian dari pelatihan kecerdasan digital menggunakan model pembelajaran Lombardo, yaitu pembelajaran mandiri melalui LMS/e-Course di www.indrapedia.com (10 %); Pembelajaran dengan tatap muka virtual, *chat group*, webinar (20 %); Pembelajaran dengan penugasan/praktik, berdasarkan kebutuhan masing-masing kelompok belajar (70 %). Pelatihan dilaksanakan minimal 12 kali tatap muka sesuai dengan materi/kurikulum yang akan disampaikan, yaitu Komunikasi Visual, Menyusun Mind Map, Mengatur Elemen Bahan Tayang, Menggunakan Elemen Visual, Mengelola Pergerakan Elemen Visual (Animasi), serta mengelola suara, musik dan video. Untuk memenuhi unsur pembelajaran dengan login melalui LMS ke www.indrapedia.com (Riswadinata, 2020).

Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka diharapkan CoP dan Rumah Cerdas Widyaiswara Indonesia (RCWI) dapat menjadi "jembatan" bagi para widyaiswara dan seluruh ASN di Indonesia dalam mendapatkan akses informasi dan bahan pengajaran yang berkualitas, sehingga diharapkan akan tercipta ASN yang unggul dan profesional (Aswad, 2020).

Berdasarkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 16 Tahun 2020 tentang Komunitas Belajar bagi Jabatan Fungsional Widyaiswara, disebutkan bahwa untuk meningkatkan profesionalitas Pejabat Fungsional Widyaiswara, diperlukan pengembangan kompetensi dalam bentuk komunitas belajar yang dilakukan secara efektif dan terintegrasi untuk mewujudkan Jabatan

Fungsional Widyaiswara yang berdaya saing global. Pasal 9 menyebutkan bahwa CoP dilakukan melalui berbagi pengetahuan, berbagi sumber belajar, berbagi pengalaman, diskusi, pengembangan materi pembelajaran, pemecahan masalah dalam bidang tertentu sesuai dengan kebutuhan Pelatihan; dan/atau bentuk lain sesuai kebutuhan pembelajaran.

Selain CoP, sumber belajar para widyaiswara adalah video pembelajaran, kanal youtube, WhatsApp Group, Telegram, Podcast, Google Classroom, Media Sosial, E-book, E-Journal, Zoom meeting, Zoom Webinar, dan sebagainya. Mesin pencarian terbesar di dunia, yaitu google masih menjadi rujukan utama dalam mencari referensi. Jika ingin secara audio atau visual, sekarang sudah berkembang banyak media, tak hanya kanal youtube, tapi juga ada podcast, dan vlog orang-orang yang menjadi referensi. Cara belajar mengikuti akun-akun orang pilihan yang menjadi rujukan dalam menambah dan mengelola pengetahuan, di media sosial, hampir setiap orang dari pejabat sampai penjual es memiliki media sosial. Media sosial sudah berkembang, tidak hanya fitur status dan *stories*, tapi juga adanya *create room*, dan fitur-fitur lainnya.

3. Dengan sumber belajar yang tersedia, untuk mampu memproduksi konten dan objek pembelajaran, maka widyaiswara harus memiliki keterampilan berpikir kreatif dan inovatif (Rusli, 2019). Objek belajar (*learning object*) menjadi hal penting dalam melaksanakan Pembelajaran daring, karena produk itulah baik buatan sendiri maupun memanfaatkan yang telah ada memungkinkan belajar dimana dan kapan saja, baik berupa teks, audio, video, animasi, simulasi, *games*. Media sosial juga bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan widyaiswara. Kehadiran kelas virtual melalui media sosial dapat dimanfaatkan widyaiswara, agar lebih relevan dengan generasi yang mengakrabi teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran tersebut berdasarkan proses interaksi pembelajarannya, yang terdiri atas dua metode, yaitu: 1. *Synchronous (Syn)* merupakan proses interaksi pembelajaran antara penceramah dan/atau pengajar dengan peserta yang dilaksanakan secara langsung dalam waktu yang sama (*real*

time) dan satu satuan waktu pembelajaran. Contoh media pembelajaran syn yang dapat diunduh secara gratis, dalam bentuk: a. *video conference*, antara lain dengan menggunakan aplikasi webinar, skype, zoom, dan google hangout; dan b. *livechat* dan/atau *live streaming* antara lain dengan menggunakan aplikasi WhatsApps, telegram, youtube, dan *Short Message Service*. 2. *Asynchronous (aSyn)* merupakan proses interaksi pembelajaran antara Penceramah dan/atau Pengajar dengan Peserta yang dilaksanakan secara tidak langsung dalam satu satuan waktu pembelajaran. Contoh media pembelajaran aSyn yang dapat diunduh secara gratis antara lain dalam bentuk: *email massage*, *browser*, *video recording*, *audio recording*, *quize*, dan *gamification*.

Pembelajaran daring dapat dikombinasikan dengan tatap muka (*blended learning*), tetapi memiliki nilai inovatif karena memberikan nuansa baru dalam proses belajar mengajar yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka biasa. Pembuatan *e-learning* dengan metode *blended learning* ini menggabungkan tiga cara pembelajaran yaitu *face to face* atau *tatap muka*, *video conference*, dan *web-based course*. Skenario pembelajaran ditentukan dengan memperhatikan metode dan jenis kegiatan pembelajaran dalam menghasilkan produk

	Synchronous	Asynchronous
Offline	Tatap muka di kelas, Ceramah, Seminar, Workshop	Belajar sendiri di rumah, dengan membaca buku, jurnal, atau referensi yang ada
Online	Pertemuan virtual via zoom meeting	Menonton video pembelajaran di LMS, youtube, podcast,

pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan. Kegiatan pembelajaran dalam pelatihan dapat dilakukan dengan beberapa alternatif sebagai berikut:

Gambar 1. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended learning adalah pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran atau penggabungan pembelajaran di kelas (*classroom learning-offline*) dengan *online learning*, yaitu a) *Offline Synchronous*: pembelajaran secara langsung tatap muka dengan fasilitator di luar jaringan. contoh proses belajar di dalam kelas, b) *Offline Asynchronous*: pembelajaran tidak tatap muka dengan fasilitator di luar jaringan. Contoh proses belajar mandiri membaca buku, c) *Online Synchronous* : pembelajaran secara langsung tatap muka dengan fasilitator di dalam jaringan. contoh proses belajar di Zoom Meeting, d) *Online Asynchronous* : pembelajaran secara langsung tidak tatap muka dengan fasilitator di dalam jaringan. Contoh proses belajar dengan menonton rekaman video di LMS dan Youtube.

Berdasarkan Surat Edaran Nomor: 23/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Panduan Teknis Penyusunan Perencanaan Pelatihan, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penyusunan Skenario Pembelajaran, Serta Kehadiran Dan Partisipasi Dalam Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19), telah disebutkan jenis kegiatan yang bisa dilakukan dalam pembelajaran. Alokasi JP untuk setiap tahapan menyesuaikan dengan skenario pembelajaran dan total JP tiap mata pelatihan. Dari 6-9 JP, ada beberapa alternatif kegiatan dan media yang bisa dilakukan, bukan hanya pertemuan virtual melalui *zoom meeting* atau *google meet*, dan sebagainya, tapi juga bisa dengan *self study (pre-class learning)*, kegiatan *group-ungroup-regroup* melalui *video conference*, *group feedback* melalui *live chat*, dan *individual reflection* melalui LMS/Email.

No	Kegiatan	Deskripsi	Produk
1.	<i>Self Study</i>	Pembelajaran mandiri secara terprogram dengan memanfaatkan bahan pembelajaran pada LMS yang dapat dipelajari berulang dengan membaca bahan ajar dan referensi lainnya, menonton video,	Persentase bahan pembelajaran yang dibuka atau diunduh Skor soal kuis atau

		mendengarkan podcast	pre-post test
2.	<i>Virtual Classroom</i>	Pembelajaran Peserta di kelas virtual, baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui Video conference, Audio conference, chatting	Pembelajaran langsung dengan Penceramah dan/atau Pengajar Video Pembelajaran dan/atau rekaman suara History chat
3.	<i>Content Development</i>	Pembelajaran Peserta dengan melakukan pengembangan atau pengayaan materi belajar baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui membaca referensi/artikel/berita lainnya, menonton videoberita, mendengarkan radio	Analisa: Role model, best practices, kasus, catatan pembelajaran, penugasan, dan lain-lain
4.	<i>Group Discussion</i>	Pembelajaran pendalaman materi secara terbimbing pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan	Catatan dan kesimpulan diskusi
		menggunakan teknologi komunikasi melalui (video conference, audio conference, chatting, dan lain-lain)	
5.	<i>Learning Journal Report</i>	Pembelajaran reflektif Peserta yang dituangkan dalam Learning Journal disampaikan melalui LMS, email, atau media pengiriman lainnya	Learning Journal Unggah tugas-tugas
6.	<i>Learning Feedback</i>	Penilaian dan umpan balik dari Pengampu Materi (fasilitator) terhadap tugastugas Peserta pada LMS atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui podcast, email, chat, dan lain-lain	Daftar nilai Catatan umpan balik

Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran dalam Pelatihan

Bagi widyaiswara, ini menjadi tantangan dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan kreativitas membuat hal-hal teknis baik dalam *Performance Support Materials*, dan Asesmen (baik pre-test, post-test, dan evaluasi). Widyaiswara juga harus mengetahui hal-hal terkait jenis-jenis LMS, seperti moodle dan penggunaan *Google Class Room (GCR)*. *Learning management system* merupakan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan pembelajaran/kelas virtual, dan di dalamnya sudah mencakup fitur untuk pendaftaran peserta (*enrolment*), fitur kuis dan ujian, manajemen file tugas, berikut dengan sistem penilaiannya. Perangkat lunak jenis ini

antara lain adalah google classroom dan portal-portal e-learning; Membuat bahan pembelajaran dengan desain power point yang beragam dan menarik; Membuat video pembelajaran untuk dijadikan bahan pembelajaran oleh peserta; Memahami aplikasi untuk survei seperti mentimeter, slido, google form; Memahami aplikasi yang ada di *zoom meeting*, dari hal teknis seperti cara *shared screen*, memutar video atau lagu, memberikan emoticon, *break out class room*, dan sebagainya; Membuat games dan kuis di Quizziz, kahoot; Menyebarkan konten pembelajaran melalui media sosial seperti facebook, twitter, Instagram.

4. Selain kesiapan widyaiswara, perlunya keterlibatan tenaga pengembang pembelajaran dalam membantu widyaiswara.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2017 tentang jabatan fungsional pengembang teknologi pembelajaran, disebutkan bahwa jabatan ini memiliki tugas dalam teknologi pembelajaran mulai dari menyusun kebutuhan teknologi pembelajaran sampai mengevaluasi teknologi dan aplikasi pembelajaran. Widyaiswara yang berasal dari berbagai usia, baik generasi baby boomers, X dan Y, memiliki kemampuan literasi digital yang beragam pula. Setiap generasi memiliki kekuatan dan kelemahan. Jika babyboomers dan generasi X punya kekuatan dalam pengetahuan dan pengalaman, maka pentingnya tenaga pengembang pembelajaran dalam melengkapi kebutuhan tersebut dengan teknologi. Secara umum, generasi yang dilatih adalah Y - Generasi Millennial, dengan tahun Kelahiran 1981-1994, dan generasi Z. Generasi ini lahir di saat teknologi sedang berkembang pesat. Kehadiran komputer, video games, *gadget*, yang tersambung dengan kecanggihan internet membuat generasi ini mudah mendapatkan informasi secara cepat dan sebagainya. S. Wahyuda dan M. Diningrat (dalam Suharsono, 2020) menyatakan bahwa secara umum ada dua hal penting dalam Pembelajaran daring agar efektif yaitu: 1) *learning object digital* yang multimedia, dan 2) *learning path* yang meliputi *learning guide*, deskripsi, aktivitas belajar yang dirangkai secara deduktif maupun induktif

yang interaktif, menarik dan dapat menghasilkan pengalaman belajar seoptimal mungkin. Oleh karena itu, hal ini membutuhkan peran tenaga pengembang pembelajaran khususnya bagi widyaiswara generasi baby boomers dan X.

5. Pembelajaran daring bagi Lembaga Penyelenggara Pelatihan di Kementerian/Lembaga, khususnya daerah akan mengalami pola *learning by doing*, dan *learning by experience*. Segala sesuatu memang harus dimulai, tentunya dengan persiapan yang baik pula, agar menjadi pola organisasi pembelajar ("Learning Organization") dalam mengelola pengetahuan. Mengelola pengetahuan atau sering kita sebut *knowledge management* mengemukakan pentingnya berbagi pengetahuan dan pengalaman antar anggota-organisasi, lintas -fungsi, dan mendokumentasikan pengetahuan tersebut agar dapat digunakan dalam organisasi. Sebagai *Learning Organization* (organisasi pembelajar) tidak bisa lepas dari *Knowledge Management* (mengelola pengetahuan). *Knowledge Management* sebagai metode mengelola pengetahuan, secara umum fokus untuk mencapai tujuan organisasi seperti peningkatan kinerja, keunggulan kompetitif, inovasi, berbagi ilmu/pelajaran, integrasi, dan perbaikan terus-menerus dari organisasi dan KM juga fokus yang lebih besar pada manajemen pengetahuan sebagai aset strategis dan fokus pada mendorong berbagi pengetahuan KM merupakan enabler organisasi belajar (Umar, 2020).

PENUTUP

Simpulan

1. Penelitian ini mengangkat terkait kebutuhan sekaligus tantangan bagi widyaiswara dalam menghadapi era Revolusi Industri 4.0. Dengan mendeskripsikan tulisan ini, maka muncul penguatan bahwa literasi digital harus menjadi sebuah kompetensi bagi widyaiswara. Hal ini bisa dilakukan dengan adanya *knowledge sharing* melalui berbagai pengalaman, tulisan, dan penelitian, sehingga akan

menambah khazanah keilmuan terkait hal ini.

2. Selain itu, Pembelajaran daring membutuhkan dukungan kelembagaan, tenaga pengembang pembelajaran, infrastruktur seperti ruangan multimedia, dan regulasi, termasuk bagaimana cara memperkuat *Community of Practice* melalui kebijakan.
3. Pembelajaran daring telah mengakibatkan adanya perubahan paradigma dari mindset diklat ke pengembangan kompetensi. Selain itu, pelaksanaan pelatihan berubah orientasi dari kebutuhan institusi kepada kebutuhan nasional.

Saran

1. Dengan kemauan untuk melakukan *knowledge sharing*, maka menjadi bagian dari upaya *knowledge management* (manajemen pengetahuan). *Knowledge management* memungkinkan adanya pendokumentasian kesalahan agar tidak terulang dan kesuksesan agar dapat ditiru sebagai praktik baik. Dengan demikian, maka proses perubahan organisasi dapat berjalan lebih efektif dan kinerja dapat tercapai. Dengan adanya *knowledge management*, maka lembaga penyelenggara pelatihan atau lembaga penyelenggara pengembangan kompetensi dapat mewujudkan dirinya sebagai *Learning Organization*.
2. PJJ melalui sistem daring akan berlanjut di masa pasca-pandemi dan akan menjadi *role model* pelaksanaan pelatihan di era New Normal. Namun, memang tak dapat dimungkiri hambatan PJJ baik di tingkat pendidikan formal maupun lembaga pelatihan pemerintah selama masa pandemi Covid-19 adalah kurang memadainya fasilitas pendukung seperti gawai, listrik, jaringan internet, dan sebagainya. Selain itu, baik pengajar maupun anak didik/peserta pelatihan belum menguasai dan mengoptimalkan teknologi digital, dan keterbatasan variasi kompetensi pengajar/fasilitator.

Oleh karena itu, perlu adanya pemerataan dari berbagai segi.

DAFTAR PUSTAKA

- Asari, Andi. et al. 2019. Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru dan Pelajar di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi, [S.L], V.3, N.2, P.98-104, Dec.2019. <http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Bibliotika/Article/View/11592/5021>
- Aswad, Muhammad. 2020. Peningkatan Mutu Lemdik Di Era Revolusi Industri 4.0 Berdasar Hasil Penelitian Kualitatif Berbasis Studi Kasus. Disampaikan pada Seminar Nasional Online Penelitian Kualitatif Berbasis Studi Kasus dalam Mendukung Lembaga Diklat di Era 4.0, 23 Juni 2020
- . 2020. Disampaikan saat membuka *Community of Practice (CoP)* Widyaiswara Edisi Ketiga yang bertema "Langsung Praktik Bikin Video dalam 15 Menit", dengan fasilitas video conference, 29 Juni 2020. Retrieved dari <https://lan.go.id/id/2016-01-05-13-26-55/berita/tingkatkan-kompetensi-literasi-digital-lan-selenggarakan-community-of-practices-bagi-widyaiswara>
- Denni, Alex dan Prio Pratomo Triaji. 2020. *Learning 5.1*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Diao, Ai Lien. et al. 2014. Literasi Informasi: 7 Langkah Knowledge Management. Jakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya
- Firdaus, Ferry. 2019. Model Pengembangan Kompetensi Strategi Corporate University. Disampaikan Workshop Pengembangan Kompetensi Strategi Kementerian Hukum dan HAM Corporate University di Hotel Borobudur, 2 Desember 2019
- Humas LAN RI. 2020. *Lembaga Administrasi Negara*. Retrieved from BERITA LAN : <http://lan.go.id/id/2016-01-05-13-26-55/berita/tingkatkan-kompetensi-literasi-digital-lan-selenggarakan-community-of-practices-bagi-widyaiswara>
- IDcloudhost. 2016. Mari Mengetahui Apa itu Internet of Thing (IoT). Retrieved dari sumber : <https://idcloudhost.com/mari-mengenal-apa-itu-internet-thing-iot>
- Jisc. 2014. Developing digital literacies. retrieved dari <https://www.jisc.ac.uk/guides/developing-digital-literacies>
- J. Moleong, Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Irhandayaningsih, Ana. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal ANUVA* Volume 4 (2). <http://10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Istianda, M. 2019. Online Learning Dan Hubungannya Dengan Keterampilan Literasi Digital (Studi Kasus Pada Pendidikan Jarak Jauh)", *Sebatik*, 23(1), pp. 91-97. doi: <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i1.449>
- Maryono. 2020. Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) sebagai Role Model Pembelajaran Di Era New Normal. Disampaikan pada Webinar Nasional Ikatan Alumni Universitas Terbuka (IKA UT) bekerja sama dengan Perhimpunan Organisasi Alumni PTN Indonesia (HIMPUNI) dan Universitas Terbuka dengan tema "Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) sebagai Role Model Pembelajaran Utama di Era New Normal", 3 Juni 2020 melalui Microsoft Teams
- Mochtar, Sutarto. 2009. Pola Kepemimpinan Birokrasi Melalui Pendekatan Sistem Learning Organization Vol 6(4). *Jurnal Ilmu Administrasi* <http://jia.stialanbandung.ac.id/index.php/jia/article/view/359>
- Moeldoko. 2020. Pendidikan Jarak Jauh sebagai Role Model Pembelajaran Utama di Era New Normal. Disampaikan pada Webinar Nasional Ikatan Alumni Universitas Terbuka (IKA UT) bekerja sama dengan Perhimpunan Organisasi Alumni PTN Indonesia (HIMPUNI) dan Universitas Terbuka dengan tema "Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) sebagai Role Model Pembelajaran Utama di Era New Normal", 3 Juni 2020 melalui Microsoft Teams
- Pemerintah Indonesia. 2017. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, Nomor 28 Tahun 2017 tentang jabatan fungsional pengembang teknologi pembelajaran
- Pemerintah Indonesia. 2020. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen PNS
- Pemerintah Indonesia. 2021. Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, Nomor 42 Tahun 2021 tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara
- Pemerintah Indonesia. 2020. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil
- Pemerintah Indonesia. 2020. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 16 Tahun 2020 tentang Komunitas Belajar bagi Jabatan Fungsional Widyaiswara
- Pemerintah Indonesia. 2020. Surat Edaran Lembaga Administrasi Negara Nomor: 10/K.1/HKM.02.3/2020 Tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan Dalam Masa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19)
- Pemerintah Indonesia. 2020. Surat Edaran Lembaga Administrasi Negara Nomor: 23/K.1/HKM.02.3/2020 tentang Panduan Teknis Penyusunan Perencanaan Pelatihan, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penyusunan Skenario Pembelajaran, Serta Kehadiran Dan Partisipasi Dalam Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19)
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi Dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosioteknologi* Edisi 27 Tahun 11, Desember 2012
- Prasetyo, Murdiono Purbo et al. 2012. Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. Vol 1(3). <https://doi.org/10.35793/jtek.1.3.2012.607>
- Prodjo, Wahyu Adityo. 2020. Pembelajaran Jarak Jauh bukan Pembelajaran daring, Ini Penjelasannya. retrieved dari <https://www.kompas.com/edu/read/2020/06/16/200131471/pembelajaran-jarak-jauh-bukan-pembelajaran-daring-ini-penjelasannya>.
- Rahmadi, Imam Fitri dan Eti Hayati. 2020. Literasi Digital, Massive Open Online Courses, Dan Kecakapan Belajar Abad 21 Mahasiswa Generasi Milenial. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* <http://dx.doi.org/10.31445/jskm.2020.2486>
- Ramdhani, Gilar. 2018. Kenali Karakter dan Pola Pikir 5 Generasi Ini Agar Semakin Bijak. Retrieved dari <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3677417/kenali-karakter-dan-pola-pikir-5-generasi-ini-agar-semakin-bijak>
- Riswadinata, Indra. 2020. Pengembangan Kompetensi, dengan Kecerdasan Digital (Kenali 8 Wilayah, 3 Tingkat dan 24 Kompetensi Kecerdasan Digital dalam Mengembangkan Kompetensi!). retrieved dari <https://indrapedia.com/asncerdig/>
- Rusli. 2019. Literasi Informasi dan Kompetensi Widyaiswara di Era Pendidikan 4.0. Retrieved dari <https://bdkmanado.kemenag.go.id/berita/literasi-informasi-dan-kompetensi-widyaiswara-di-era-pendidikan-4-0>
- Suharsono, Agus. 2020. Pembelajaran daring Latsar CPNS From Home Dalam Masa Pandemi Covid-

19. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* Vol. 5 No. 1 Agustus 2020
- Sudirapradja, Saryana. 2020. Seberapa Penting Big Data Dalam Tata Kelola Pemerintah di Era New Normal. Disampaikan pada Webinar Program Studi Sarjana Terapan Administrasi Pembangunan Negara Politeknik STIA LAN, 6 Juni 2020
- Suryanto, Adi. 2020. Corporate University: Membangun ASN Profesional dan Berkelas Dunia, Dalam Rangka Ulang Tahun BPKP Ke-37, pada 28 Mei 2020
- Sylvia, S. 2010. Meningkatkan Kinerja Perusahaan Melalui Knowledge Management. *Akmen Jurnal Ilmiah*, 7(3). Retrieved dari <https://e-jurnal.stienobel-indonesia.ac.id/index.php/akmen/article/view/587>
- Taufiq, Muhammad. 2020. Disampaikan dalam sambutan Acara Webinar DPP IWI bertemakan Semangat ASN Berkarakter Menyikapi Pandemi Covid-19, 10 Juni 2020
- Tim BPPK Kemenkeu. 2021. *Kemenkeu Corporate University (Belajar Tanpa Batas, Kinerja Berkualitas)*. Disampaikan pada virtual benchmarking, 4 Februari 2021
- Tim GLN. 2017. Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Umar, Masrizal. 2016. Digital Learning Series-Knowledge Management di Era Digital. Retrieved dari <https://www.kompasiana.com/rizal2407/5844b73e6623bd7e0ae4ab1a/digital-learning-series-knowledge-management-di-era-digital>

