

PENINGKATAN KOMPETENSI WIDYAISWARA MELALUI LITERASI DIGITAL GUNA MENDUKUNG KEBERHASILAN PELATIHAN METODE *E-LEARNING*

BINDA KHARISMARINA WIDOWATI

Balai Besar Pelatihan Manajemen dan Kepemimpinan Pertanian

bindakw@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to explain the importance of increasing Widyaiswara's competence through digital literacy to support the success of the e-learning training. As technology continues to play an important role in the field of training and development, digital literacy will become increasingly important for Widyaiswara to have. The research used a literature review. Literature Review is carried out by examining journals and previous research articles related to the problem. It can be interpreted in this research that digital literacy has a significant impact on Widyaiswara competencies and their ability to design and deliver effective training programs, there is a need to increase Widyaiswara competencies in digital literacy, Widyaiswara digital literacy competencies are not only the necessary technical competencies but also competencies in knowledge, attitudes in line with applicable ethics and norms, as well as knowledge of the safety of using digital devices, and one of the important factors in selecting e-learning training methods is the ability of lecturers to use appropriate tools and methods in e-learning learning.

Keywords: *Widyaiswara, digital literacy, e-learning training, digital literacy competence.*

I. PENDAHULUAN

Kompetensi digital mengacu pada kemampuan untuk menggunakan alat dan teknologi digital secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu. Ini melibatkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi digital dengan cara yang meningkatkan produktivitas, kolaborasi, komunikasi, dan inovasi. Dalam konteks pelatihan, kompetensi digital mengacu pada kemampuan pelatih untuk menggunakan alat dan teknologi digital untuk merancang, mengembangkan, menyampaikan, dan mengevaluasi program pelatihan.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan alat dan teknologi digital dalam pelatihan menjadi semakin lazim karena munculnya e-learning dan kerja jarak jauh. Pelatih diharapkan mengikuti perubahan ini dan memasukkan teknologi ke dalam metode pelatihan mereka. Pandemi COVID-19 telah mempercepat tren ini, karena banyak organisasi harus beralih ke pekerjaan jarak jauh dan pelatihan virtual untuk memastikan kelangsungan bisnis.

Namun, banyak pelatih mungkin tidak memiliki kompetensi digital yang diperlukan untuk menggunakan teknologi ini secara efektif. Hal ini dapat menimbulkan berbagai tantangan, termasuk berkurangnya efektivitas program pelatihan, berkurangnya keterlibatan pelajar, dan meningkatnya biaya. Oleh karena itu, penting bagi pelatih untuk terus meningkatkan kompetensi digital mereka untuk memastikan mereka dapat memenuhi kebutuhan pembelajar dan organisasi yang terus berkembang di era digital.

Widyaiswara adalah Pegawai Negeri Sipil (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, seperti yang termaktub dalam Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2021 Tentang Jabatan Fungsional Widyaiswara. Dalam rangka pelaksanaan tugas, tanggung jawab serta wewenang Widyaiswara dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi Aparatur Sipil Negara (ASN), tentunya Widyaiswara harus mengikuti perkembangan yang terjadi baik dari segi ilmu pengetahuan, informasi, teknologi maupun hal lainnya. Hal ini penting dilakukan oleh Widyaiswara karena Widyaiswara merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan suatu pelatihan.

Perkembangan teknologi dan informasi era industry 4.0 serta terjadinya pandemi Covid-19 yang lalu tidak dipungkiri membawa perubahan besar pada ranah pelatihan pada instansi pemerintah. Pelatihan semula dilaksanakan dengan metode klasikal berkembang menjadi pelatihan dengan metode *e-learning*. Pelatihan dengan metode *e-learning* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital dan dilakukan secara jarak jauh. Pemanfaatan teknologi digital dalam metode pelatihan tentunya menuntut para Widyaiswara memiliki kompetensi dalam penggunaan teknologi tersebut. Oleh karena itu penguasaan literasi digital sangat diperlukan oleh Widyaiswara.

Menurut Douglas A.J. Belshaw, literasi digital adalah informasi dan kemampuan yang dimiliki seseorang saat menggunakan dan memanfaatkan media digital, dimulai dengan cara menggunakan jaringan, alat komunikasi, dan metode evaluasi (Abd hul, 2022). Sedangkan menurut pendapat Paul Gilster (1997, p.220) dalam Fallon (2020, 68:2449-2472), kemampuan digital merupakan sekumpulan kemampuan untuk menggunakan jaringan informasi dan komunikasi online, menemukan, mengelola, dan memodifikasi konten digital, berpartisipasi dalam percakapan, dan dengan cara lain berinteraksi dengannya. Literasi digital adalah kapasitas

untuk menggunakan, menilai, dan menerapkan sumber daya, alat, dan layanan digital secara efektif untuk proses pembelajaran seumur hidup.

Pelatihan dengan metode *e-learning* dalam pelaksanaannya memerlukan sarana prasarana yang bersifat teknologi digital, seperti penggunaan internet, *Learning Management System* (LMS), aplikasi konferensi. Dalam pelaksanaan pembelajaran pun para Widyaiswara dituntut menggunakan metode dan media pembelajaran yang interaktif menggunakan teknologi digital. Oleh karena itu kompetensi dalam menyusun metode dan media pembelajaran interaktif dan penggunaan sarana prasana pelatihan metode *e-learning* sangat diperlukan, artinya kompetensi dalam literasi digital sangat penting dimiliki oleh Widyaiswara.

Kondisi saat ini, berdasarkan data statistik Widyaiswara pada Sistem Informasi Widyaiswara Lembaga Administrasi Negara (SIWI LAN) Tahun 2023, rata-rata usia Widyaiswara adalah 50-51 tahun. Seperti kita ketahui usia 50-51 adalah mereka yang lahir antara tahun 1965-1980, disebut sebagai Generasi X. Generasi X adalah generasi yang lahir pada tahun – tahun awal dari perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan PC (*video games*, tv kabel, dan internet). Ciri – ciri dari generasi ini adalah mampu beradaptasi, mampu menerima perubahan dengan baik dan disebut sebagai generasi yang tangguh, memiliki karakter mandiri dan loyal, sangat mengutamakan citra, ketenaran, dan uang, tipe pekerja keras, menghitung kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya, seperti yang dinyatakan oleh Jurkiewicz dalam Putra (2016:19). Berdasarkan data tersebut, Widyaiswara saat ini merupakan widyaiswara yang rata-rata dapat menggunakan teknologi sederhana. Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan informasi yang pesat, maka Widyaiswara tetap perlu *upgrade skill* dan *knowledge* dalam kompetensi digital agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya melaksanakan pelatihan dan mencapai keberhasilan pelatihan.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, artikel ini dimaksudkan untuk menelaah pentingnya peningkatan kompetensi Widyaiswara melalui literasi digital guna mendukung keberhasilan pelatihan metode *e-learning*. Dalam hal ini literasi digital sangat penting bagi Widyaiswara untuk merancang dan menyampaikan program pelatihan yang efektif, tetap mengikuti tren dan perkembangan yang muncul, dan melibatkan peserta pelatihan secara efektif dalam metode pembelajaran virtual dan jarak jauh. Karena teknologi terus memainkan peran penting dalam bidang pelatihan dan pengembangan, literasi digital akan menjadi semakin penting untuk dimiliki oleh para Widyaiswara.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan cara *literature review* atau kajian pustaka. Kajian Pustaka dilakukan dengan menelaah jurnal dan artikel-artikel penelitian sebelumnya terkait permasalahan. Metode pencarian literatur adalah dengan menggunakan aplikasi pencarian jurnal dan artikel penelitian, dengan menggunakan kata kunci “literasi digital” baik dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Jurnal dan artikel yang sesuai dengan permasalahan dikumpulkan kemudian dilakukan analisis dan pada akhirnya ditarik kesimpulan.

Era digital dari sudut pandang pendidikan orang dewasa adalah masa di mana informasi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dengan mudah diakses dari berbagai sumber dan tak terbatas. Hal ini menuntut Widyaiswara untuk mengikuti atau bahkan lebih awal mengupdate informasi. Kemampuan Widyaiswara untuk memperoleh informasi, mengakses data, menggunakan, mendistribusikan, dan menciptakan inovasi baru dalam teknologi pelatihan merupakan prasyarat utama Widyaiswara dalam mendigitalisasi sistem pelatihan. Dengan demikian, diperkirakan tidak akan ada lagi Widyaiswara yang tidak dapat memanfaatkan internet, mengakses buku elektronik dan berbagai informasi lainnya, atau membangun materi pembelajaran mutakhir dengan menggunakan internet.

Pembelajaran dengan pendekatan *e-learning* mendorong individu untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, yang tidak dibatasi oleh jarak atau lokasi, dengan menggunakan teknologi dan komunikasi. Pembelajaran *online*, pembelajaran yang didukung internet, pembelajaran virtual, atau pembelajaran berbasis web adalah istilah tambahan untuk pembelajaran elektronik (Rahman, *et al.*, 2020). Di sisi lain Ozkan, *et.al.* (2009) berpendapat yang dimaksud dengan “*e-learning*” adalah penggunaan sumber belajar elektronik, seperti penyebaran informasi melalui internet, audio atau video, siaran satelit, televisi interaktif, radio, CD-ROM, dan media elektronik lainnya. Sedangkan disimpulkan oleh Arafah, *et.al.* (2022), pelatihan dengan pendekatan *e-learning* adalah praktik memberikan pengetahuan mendasar kepada pegawai untuk meningkatkan kinerja melalui pembelajaran online yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Pelatihan *e-learning* telah berkembang sebagai akibat dari meningkatnya penggunaan komputer dan aksesibilitas Internet, dan sekarang ini melengkapi atau sepenuhnya menggantikan pelatihan tatap muka. Keuntungannya antara lain kebebasan untuk mengatur pelatihan sesuai dengan jadwal pribadi karena tidak adanya batasan hari pelatihan, lokasi, durasi, dan ketersediaan guru (Wolbrink dan Burns, 2012; 27(5):322–32).

Efektivitas pelatihan *e-learning* dapat ditingkatkan, jika digunakan dengan benar di tempat kerja, desain *e-learning* yang mendorong interaksi antara instruktur dan pembelajar

serta menawarkan kesempatan untuk mempraktekkan topik yang dipelajari menggunakan simulasi (Noesgaard dan Rngreen, 2015; 13(4): 278–290). Di samping itu, Arafah, *et.al.* (2022) mengusulkan ada tiga unsur yang mempengaruhi keefektifan pelatihan, yaitu (1) yang pertama adalah metode pelatihan *e-learning*, yang merupakan salah satu strategi pelatihan yang dapat digunakan selama pandemi COVID-19 untuk mengembangkan karyawan yang kompeten. (2) Salah satu unsur yang mendorong minat pegawai untuk mengikuti pelatihan adalah kompetensi instruktur. (3) Salah satu elemen kunci bagi pekerja untuk menyelesaikan pelatihan yang baik adalah motivasi. Untuk membuat pembelajaran online menarik bagi pembelajar dan bukan hanya bantuan sederhana, penelitian sebelumnya menekankan pada pentingnya mempertimbangkan harapan dan preferensi pembelajar. Menurut sudut pandang ini, gaya belajar yang disukai berfungsi sebagai alat di kelas yang memungkinkan individualisasi jalur pembelajaran. Gaya belajar mewakili strategi atau cara belajar yang disukai setiap orang dibandingkan dengan orang lain, dan gaya belajar harus diperhitungkan untuk hasil belajar yang lebih baik. Untuk terlibat secara efektif dalam transmisi pengetahuan dan keterampilan, sangat penting bagi pelatih dan pendidik untuk memahami berbagai gaya belajar, hal ini disampaikan oleh Olivos, *et.al.* dalam Hamse, *et.al.* (2021). Hal ini bisa diartikan bahwa pelatih dan pendidik berperan penting untuk keberhasilan pembelajaran secara *online* dengan memperhatikan berbagai macam aspek dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah gaya belajar setiap individu. Dillon dan Gunawardena dalam Pangondian, *et.al.* (2019) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran *online* yaitu (A) Teknologi, khususnya pengaturan jaringan, harus mengizinkan sinkronisasi dan pertukaran yang tidak sinkron; peserta harus memiliki akses yang mudah (misalnya, melalui akses jarak jauh); dan jaringan harus memakan waktu paling sedikit untuk pertukaran dokumen. (B) Karakteristik Pengajar: Pengajar berperan sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran online. Alih-alih teknologi itu sendiri yang penting, penerapan teknologi oleh pengajar di kelaslah yang memiliki dampak terbesar pada pembelajaran peserta. Peserta yang mengikuti kelas dari pengajar yang memiliki sikap positif terhadap penyampaian pelajaran dan pemahaman teknologi, cenderung belajar lebih efektif, dibandingkan dengan siswa dalam lingkungan belajar tradisional yang sering kali merasa sendirian karena tidak memiliki ruang khusus untuk berinteraksi dengan pengajar (C) Karakteristik Siswa: menurut Leidner, siswa yang cerdas dan memiliki tingkat disiplin diri dan percaya diri yang tinggi akan dapat belajar dengan metode online, siswa yang kurang memiliki kemampuan dasar dan disiplin diri akan belajar lebih efektif dengan cara penyampaian secara konvensional.

Penerapan pelatihan *e-learning* menuntut Widyaiswara sebagai pengajar memiliki kompetensi digital. Saat ini, kompetensi digital dicirikan sebagai indikator kualitas pendidikan pemahaman di abad ke-21 (Maderick, *et.al.*, 2016). Kompetensi digital yang dimiliki hubungannya dengan: informasi teknis tentang penggunaan teknologi digital, formal dan informal lingkungan digital informasi dalam penyaringan, penilaian dan manajemen, komunikasi dan kolaborasi, pembuatan konten digital, media digital, menyediakan keamanan, dan pemecahan masalah, pekerjaan, ketenagakerjaan, inklusi komunitas, belajar tentang teknologi digital untuk mencapai tujuan berpikir kritis, kreatif, dan percaya diri (Ferrari, 2012). Ilomäki, *et.al.* (2016) menyatakan bahwa kompetensi digital meliputi keterampilan teknis, penggunaan teknologi digital dalam bisnis dan kehidupan sehari-hari, penilaian kritis terhadap teknologi digital, dan partisipasi dalam budaya digital. Digital kompetensi termasuk memanfaatkan kemungkinan teknologi digital serta menghadapi kerugiannya (Fraile, *et al.*, 2018).

Menurut Hardjono dalam Anggeraini, *et.al.* (2019), literasi digital adalah hasil dari pemikiran kritis, kerja tim (kolaborasi), dan kesadaran sosial dalam konteks teknologi informasi dan komunikasi. Fitriani, *et.al.* (2023) menyebutkan beberapa bidang keterampilan digital menurut *Departement E-learning* (2015), yaitu: (1) Informasi: mengidentifikasi, menemukan, mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital, menentukan relevansi dan tujuannya. (2) Komunikasi: terlibat dalam komunikasi digital, berbagi informasi menggunakan alat online, terhubung dengan orang lain dan berkolaborasi menggunakan alat digital, berinteraksi dengan dan berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, dan mempraktikkan budaya lintas. (3) Pembuatan Konten: untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual; untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya; untuk menghasilkan ekspresi kreatif, output media dan pemrograman. (4) Keselamatan, termasuk perlindungan pengguna, keamanan data, perlindungan identitas digital, proteksi keselamatan, dan penggunaan berkelanjutan. (5) Mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, memilih alat digital terbaik berdasarkan tujuan atau kebutuhan, menggunakan media digital untuk mengatasi masalah konseptual, berkreasi dengan teknologi, menyelesaikan masalah teknis, dan memperbaiki keterampilan dan kompetensi lainnya adalah contoh pemecahan masalah (Anggeraini, *et.al.*, 2019).

Hobbs (2010) memberikan penjelasan model literasi digital sebagai berikut: (1) Mengevaluasi dan mengevaluasi; (Memahami masalah representasional) Memeriksa pesan dalam berbagai format, mengidentifikasi penulis, tujuan, dan sudut pandang; dan menilai keandalan dan kualitas bahan informasi. (2) berkreasi dan berkolaborasi; (kepenulisan dan

kompetensi kreatif) Terlibat dalam aksi sosial dengan bekerja baik secara individu maupun kolaboratif untuk berbagi pengetahuan dan menyelesaikan masalah signifikan yang mempengaruhi keluarga, tempat kerja, dan masyarakat, serta dengan mengambil bagian sebagai anggota masyarakat. (3) Menggunakan teks, gambar, suara, dan alat serta teknologi digital baru untuk membuat materi dalam berbagai bentuk dan membaginya dengan orang lain. (4) Menggunakan penilaian moral; (tanggung jawab sosial online & kewarganegaraan digital) Cari dan bagikan sumber daya, tangkap informasi dan ide, dan dapatkan informasi untuk membuat keputusan yang tepat. Pertimbangkan perilaku dan gaya komunikasi seseorang sambil menerapkan tanggung jawab sosial dan etika. Sedangkan Aoun dalam Ul Chusna, *et.al.* (2019) menyatakan, Literasi digital diarahkan pada tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (Big Data), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia adalah diarahkan pada peningkatan kemampuan komunikasi dan penguasaan ilmu desain.

III.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian Alsarayrah (2021) tentang *“The Effectiveness of Training Courses Provided to Social Education Teachers Using e-Learning Tools in Light of the Corona Pandemic from their Point of View”*, hasil penelitian membuktikan bahwa keefektifan kursus pelatihan yang diberikan kepada guru pendidikan sosial menggunakan perangkat *e-learning* berada pada level positif dengan rata-rata hitung (3,53) artinya bahwa studi ini merekomendasikan perlunya mengadakan kursus dan lokakarya bagi guru dan siswa untuk mengembangkan sikap mereka terhadap *e-learning* dan alat-alatnya dan mekanisme penggunaan alat-alat *e-learning* dalam proses pendidikan dan untuk menerapkan apa yang telah mereka latih secara intensif dan efektif, cara yang berkelanjutan, dan untuk melatih mereka dalam menggunakannya, dan menarik dalam menyediakan perangkat dan teknologi yang digunakan dalam *e-learning* untuk mencakup semua sekolah, dan studi ini juga merekomendasikan, perlunya memodifikasi kurikulum pendidikan sosial agar kompatibel dengan penerapan *e-learning*.

Menurut penelitian Nurrita dan Restendi (2021) tentang *“Urgensi Literasi Digital Bagi Widyaiswara”*, seorang profesional di zaman kini harus memiliki kompetensi literasi digital yaitu kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui

teknologi digital. Hasil revidi disimpulkan bahwa kompetensi literasi digital dapat menjawab tantangan kepelatihan di era dalam hal kemampuan update informasi, menggunakan gadget dan aplikasi sebagai sumber informasi, mengolah dan menyajikan informasi yang berupa materi bahan ajar pelatihan yang sesuai dengan kultur peserta di era digital dan terakhir mengambil peranan penting dalam menghadapi pola penyelenggaraan pelatihan jarak jauh yang berbasis aplikasi *e-learning* dengan berbagai kecanggihannya.

Senada dengan pernyataan tersebut di atas, penelitian Arafah, *et.al.* (2022), menyatakan bahwa kompetensi Instruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektivitas pelatihan. Kompetensi instruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi pelatihan dengan menggunakan Metode Pelatihan E-Learning. Selain itu, Metode Pelatihan E-Learning berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Pelatihan. Selain itu, motivasi pelatihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Efektivitas Pelatihan, dan Kompetensi Instruktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap Efektivitas Pelatihan melalui Motivasi Pelatihan.

Di sisi lain, dalam penelitiannya tentang *“Digital Competence: A Study from the Perspective of Pre-service Teachers in Turkey”*, Çebi dan Reisoğlu (2020) menyatakan bahwa kompetensi digital guru prajabatan terhadap bidang informasi dan literasi data, komunikasi dan kolaborasi, serta keamanan lebih tinggi daripada bidang pembuatan konten digital dan pemecahan masalah. Pengetahuan dan keterampilan para guru prajabatan terutama dalam mengembangkan konten dalam bentuk sederhana menggunakan teknologi digital dan memecahkan masalah teknologi ketika menggunakan media dan perangkat digital, memiliki rata-rata yang rendah dibandingkan dengan pengetahuan dan keterampilan kompetensi digital lainnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh fokus pada pengetahuan teoretis dalam program pelatihan guru, kurangnya praktik untuk pengembangan konten dan masalah teknis.

Menurut penelitian Wang, *et.al.* (2013) tentang *“E-learning tools for andragogy: A scale model of technology based active learning”*, prinsip umum dalam pembelajaran *e-learning* pada pelatihan berorientasi andragogi adalah alat yang digunakan harus memfasilitasi antara kontribusi konten dan penilaian konten bagi peserta untuk meningkatkan pengalaman belajar aktif mereka. Oleh karena itu, instruktur perlu merancang pelatihan dalam hal kegiatan pembelajaran mencakup berbagai sumber dan cara belajar aktif bagi peserta. Selanjutnya, instruktur dapat memilih alat *e-learning* yang sesuai untuk setiap jenis pembelajaran kegiatan. Alat *e-learning* dapat dikatakan sebagai media elektronik dalam komunikasi yang dimediasi

komputer di kalangan peserta dan berguna untuk berbagai proses komunikasi dan tujuan komunikasi

Fallon (2020) dalam jurnal ilmiahnya berjudul *"From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework"*, berpendapat kompetensi digital jelas melibatkan lebih dari sekadar mengetahui cara menggunakan perangkat dan aplikasi dimana hal ini berhubungan kompleks dengan keterampilan untuk berkomunikasi dengan TIK, sebaik keterampilan memberikan informasi. Penggunaan TIK yang masuk akal dan sehat membutuhkan pengetahuan dan sikap khusus mengenai aspek hukum dan etika, privasi dan keamanan, serta pemahaman peran TIK dalam masyarakat dan sikap yang seimbang terhadap teknologi. Hal ini menjadikan tantangan besar bagi guru bahwa guru tidak hanya perlu mendukung siswanya untuk memanfaatkan sumber daya digital secara lebih efektif di ruang kelas masa depan mereka, tetapi juga harus membantu mereka memahami dan mengembangkan kepedulian terhadap pertimbangan yang lebih luas seputar penggunaan teknologi, dan dampaknya.

Di lain pihak UI Chusna, *et.al.* (2019) dalam jurnal ilmiah berjudul *"Learning in Digital Literation"* menyatakan salah satu konsep tindakan literasi digital dalam pembelajaran adalah strategi, penting untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dapat membimbing siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Strategi disusun untuk membangun menuju prestasi belajar siswa berdasarkan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pendidik dituntut memiliki kompetensi yang tinggi untuk menghasilkan peserta didik yang mampu menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0. pendidik dituntut mampu berinovasi dan berkreasi, karena sistem pembelajaran sebelumnya belum diterima oleh peserta didik saat ini dan pendidik harus berorientasi pada perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dari era analog ke era digital, seperti yang dinyatakan oleh Nasution dan Nurhafizah (2019) pada jurnal tersebut.

Pada penelitian Sulistyan (2020) berjudul *"Lecturer E-learning Training: The Role of Social Exchange Theory"* dinyatakan bahwa masih minimnya pemahaman dosen terhadap system pembelajaran daring, penyebab permasalahan ini adalah adanya ketidaksiapan dalam menggunakan sistem ini, sehingga diperlukan pelatihan khusus dan adanya pendampingan dalam praktek *e-learning*. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan Hasil Analisis Tahap Persiapan, Keterangan tahapan Jumlah Persentase (1) Identifikasi pemahaman: Memahami 10 = 17,5% , Tidak memahami 47 = 82,5% (2) Identifikasi Masalah: Kesiapan Online 6 = 10,5%, Ketidaksiapan Online 51 = 89,5% . Berdasarkan data tersebut dapat dijelaskan bahwa tingkat

pemahaman sistem pembelajaran *online* masih banyak yang belum paham, selain itu bahwa ketidaksiapan *online* masih tinggi.

Di sisi lain Tunsiah dan Soantahon (2021) dalam penelitiannya, yaitu “Literasi Digital Widyaiswara Dalam Pelatihan Pegawai Negeri Sipil” menyatakan bahwa Widyaiswara memiliki kemampuan literasi digital yang cukup tinggi, namun masih perlu peningkatan keikutsertaan Widyaiswara dalam pelatihan nonklasikal, selain itu perlu juga ditingkatkan variasi dan jumlah bahan bacaan digital, dan perlunya keterlibatan Widyaiswara dalam komunitas digital. Hal tersebut dapat dilihat dari data sebagai berikut: (1) Secara keseluruhan skor literasi digital Widyaiswara berada di angka 5014 (72,67%) dari nilai ideal indikator 6900; (2) Dari 10 pertanyaan yang dijadikan indikator, indikator 7, yaitu “Pemanfaatan media digital dan internet dalam pencarian akses informasi dalam pembuatan bahan dan metode pembelajaran” memiliki total nilai tertinggi, yaitu 624 (90,43%) dari 690 nilai ideal untuk indikator secara keseluruhan. (3) Indikator dengan nilai akumulasi terendah adalah indikator 4, yaitu “Bacaan Literasi Digital Pluralisme Material” dengan nilai 344 (49,85%). (4) Secara umum, semua indikator mengungkapkan mode data hasil pada level 4 atau 5, yang merupakan opsi jawaban tertinggi. Meskipun demikian, indikator tertentu memberikan hasil skala rendah. Modusnya ada pada skala 2, dimana pilihan jawaban memiliki nilai yang rendah, untuk indikator 4 dan 6 yaitu “Variasi sumber bacaan literasi digital” dan “Partisipasi dalam kegiatan literasi digital aplikatif, seperti: webinar, *workshop*, *online* kursus, zoominar, dll.” Dua mode yang sama terdapat pada indikator 5, “Partisipasi aktif di masyarakat, lembaga, atau instansi secara digital,” yaitu level skala 1 (terendah) dan 5 (tertinggi).

Dampak literasi digital terhadap kompetensi Widyaiswara adalah signifikan dan berjangkauan luas. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi di berbagai industri, termasuk bidang pelatihan dan pengembangan, Widyaiswara yang memiliki keterampilan literasi digital memiliki daya saing dibandingkan rekan-rekannya yang tidak. Literasi digital mengacu pada kemampuan untuk menggunakan alat dan teknologi digital untuk menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi. Untuk Widyaiswara, literasi digital mencakup kemahiran dalam menggunakan berbagai platform, alat, dan aplikasi digital untuk merancang dan menyampaikan program pelatihan secara efektif. Widyaiswara yang melek digital dapat merancang program pelatihan yang lebih menarik dan interaktif yang menggabungkan elemen multimedia seperti video, animasi, dan grafik. Mereka juga dapat memanfaatkan alat digital untuk memberikan pengalaman pelatihan yang dipersonalisasi, seperti penilaian dan simulasi *online*, untuk memenuhi kebutuhan unik setiap pembelajar.

Selain itu, literasi digital juga memungkinkan Widyaiswara memanfaatkan media sosial dan *platform online* lainnya untuk mempromosikan program pelatihan mereka, terhubung dengan peserta didik, dan membangun “branding” sebagai pelatih. Dengan keterampilan literasi digital, Widyaiswara juga dapat mengikuti tren dan inovasi terbaru di bidang pelatihan dan terus meningkatkan program pelatihan mereka.

IV.KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Literasi digital memiliki dampak yang signifikan terhadap kompetensi Widyaiswara dan kemampuan mereka untuk merancang dan memberikan program pelatihan yang efektif. Widyaiswara yang memiliki keterampilan literasi digital memiliki keunggulan kompetitif dan lebih siap untuk memenuhi kebutuhan pembelajar modern. Oleh karena itu, penting bagi Widyaiswara untuk terus mengembangkan keterampilan literasi digital mereka agar tetap relevan dan efektif di bidang pelatihan dan pengembangan SDM.
2. Dalam penguasaan literasi digital, tidak hanya kompetensi teknis saja yang harus dimiliki oleh Widyaiswara, tetapi juga kemampuan untuk menggunakan TIK dengan pengetahuan dan sikap sesuai dengan etika, norma yang berlaku, pengetahuan tentang keamanan dalam penggunaan teknologi digital, serta memahami dampak dari penggunaan TIK tersebut.
3. Beberapa penelitian menyebutkan masih perlunya peningkatan kompetensi Widyaiswara dalam literasi digital, diantaranya adalah memperkaya sumber bacaan literasi digital, keikutsertaan dalam kegiatan literasi digital aplikatif, dan menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran, serta membuat konten pembelajaran yang sesuai untuk pelatihan metode *e-learning*.
4. Kemampuan Widyaiswara dalam menggunakan penggunaan *tools* dan metode yang tepat dalam pembelajaran *e-learning* menjadi salah satu faktor penting penentu keberhasilan pelatihan metode *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsarayrah, A.Z., 2022. *The Effectiveness of Training Courses Provided to Social Education Teachers Using e-Learning Tools in Light of the Corona Pandemic from their Point of View. Webology* 19 (1).
- Andayani, T., Harapan, E., dan Tahrun, 2021. *The Competency of State Elementary School Teachers in Mastering Digital Literation. Proceedings of the International Conference on Education Universitas PGRI Palembang (INCoEPP): Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 565: 835-838.
- Anggeraini, Y., Faridi, A., Mujiyanto, J., dan Bharati, D.A.L., 2019. Literasi Digital: Dampak dan Tantangan dalam Pembelajaran Bahasa. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Univertitas Negeri Semarang*.
- Abdhu, Y., 2022. *7 Pengertian Literasi Digital Menurut Para Ahli - Deepublish Store*. <https://deepublishstore.com/blog/arti-literasi-digital-menurut-para-ahli/>, diunduh 4 Maret 2023.
- Arafah, L.N., Susita, D., dan Wolor, C.W., 2022. Effect of E-Learning Training Methods and Instructor Competencies on the Effectiveness of Training Mediated by Training Motivation. *The International Journal Of Social Sience World* 4(1): 204-215. <https://zenodo.org/record/6477511#.ZCcxQMpBzEY>