

# Adaptasi Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan Manado di Era Society 5.0

Irma Djanapa Bulow<sup>1</sup>, Rafiud Ilmudinulloh<sup>2</sup>

<sup>a</sup> Balai Diklat Keagamaan Manado, Jalan Mr. A. A. Maramis KM.9 kelurahan Paniki Bawah Kecamatan Mapanget, Kota Manado, 95256

<sup>b</sup> Institut Agama Islam Negeri Manado, Jalan Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ringroad I, Kota Manado, 95128

<sup>1</sup> irmabdkmanado@gmail.com

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT / ABSTRAK

### Article history

Received:

Revised:

Accepted:

Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) merupakan isu aktual dalam semua aspek termasuk pada bidang pendidikan dan pelatihan. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi salah satu di antara banyak pengembangan pelatihan yang berbasis TIK. Hal tersebut semakin diperkuat dengan karakteristik masyarakat di era Society 5.0, di mana internet merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Untuk itu widyaiswara harus dapat menyesuaikan dengan perubahan-perubahan di era tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya adaptasi dan strategi adaptasi TIK bagi widyaiswara dalam menghadapi era Society 5.0. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, tampilan data dan pengambilan keputusan. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa di era Society 5.0, Widyaiswara harus adaptif terhadap perkembangan TIK, karena pengembangan model pelatihan saat ini berorientasi pada PJJ, sehingga Widyaiswara diharapkan mampu meningkatkan kompetensi teknologinya. Selain mengikuti program pelatihan yang diselenggarakan oleh instansi terkait, strategi adaptasi lain yang dapat dimaksimalkan oleh Widyaiswara adalah self-directed learning atau belajar mandiri melalui sumber – sumber belajar yang tersedia di berbagai media seperti YouTube, E-book, dan Website. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Widyaiswara memiliki kemampuan beradaptasi dengan baik terhadap pengembangan TIK untuk program pelatihan. Penelitian ini merekomendasikan kepada seluruh Widyaiswara untuk terus meningkatkan kompetensi teknologinya dalam menghadapi era Society 5.0 dengan mengikuti program pelatihan dan pengembangan diri serta belajar secara mandiri.

*Technology, information and communication (ICT) is an actual issue in all aspects, including in the fields of education and training. Distance learning is one of the many ICT-based training developments. This is further strengthened by the characteristics of society in the Society 5.0 era, where the internet is an inseparable part of life. For this reason, Widyaiswara must be able to adapt to changes in that era. This research aims to analyze the importance of ICT adaptation and adaptation strategies for students in facing the Society 5.0 era. The research method used is descriptive qualitative. Data collection techniques use interviews, observation and documentation. Data analysis techniques consist of data collection, data reduction, data display and decision making. The results of this research indicate that in the era of Society 5.0, Widyaiswara must be adaptive to ICT developments, because the development of current types of training is distance-oriented learning, so that Widyaiswara is expected to be able to improve their technological competence. Apart from participating in training programs organized by related agencies, another adaptation strategy that can be maximized by Widyaiswara is self-directed learning through learning resources available on various media such as YouTube, E-books and Websites. This research concludes that Widyaiswara has the ability to adapt well to ICT development for training programs. This recommends that all Widyaiswara continue to improve their technological competence in facing the Society 5.0 era by participating in training and self-development programs.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



**Kata Kunci:** adaptasi, Teknologi dan informasi, widyaiswara

**Keywords:** adaptation, technology and information, widyaiswara

## 1. Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang begitu pesat dalam satu dekade terakhir (Cholik, 2021). Internet menjadi pilar utama dalam menghubungkan data dan informasi dari berbagai penjur

dunia (Sasmita, 2020). Berbagai macam *platform* mulai banyak dikembangkan untuk memudahkan aktivitas dan pekerjaan. Di bidang pendidikan dan pelatihan, pemanfaatan TIK mengalami pergeseran dari yang berbasis animasi ke aplikasi (Ilmudinulloh, 2022). Awalnya, animasi digunakan untuk membuat materi pelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami. Meski menarik, animasi cenderung bersifat pasif dan kurang melibatkan peserta didik, sedangkan aplikasi pendidikan sering kali lebih interaktif (Charissudin et al., 2021). Aplikasi memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui fitur seperti kuis, permainan edukatif, dan simulasi (Ilmudinulloh, 2023). Di sisi lain, transformasi pembelajaran digital dari offline ke online atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) semakin diterima oleh masyarakat luas sebagai model pembelajaran alternatif yang ideal digunakan di era digital (Atsani, 2020). PJJ adalah suatu metode pendidikan di mana proses belajar mengajar dilakukan tanpa kehadiran fisik antara guru dan siswa di ruang kelas yang sama (Mamluah & Maulidi, 2021). PJJ telah menjadi semakin populer, terutama dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta kebutuhan untuk fleksibilitas dalam belajar (Widyastuti, 2021). Dengan terus berkembangnya teknologi dan perubahan kebutuhan pendidikan, PJJ diprediksi akan semakin penting. Integrasi teknologi seperti kecerdasan buatan (AI), *virtual reality* (VR), dan *augmented reality* (AR) akan membawa pengalaman belajar jarak jauh ke tingkat yang lebih tinggi, membuatnya lebih interaktif, personal, dan menyenangkan (Al-Ansi et al., 2023).

Pada tahun 2016 silam, pemerintah Jepang melalui Perdana Menteri Shinzo Abe mengenalkan era Society 5.0 sebagai sebuah strategi untuk menghadapi tantangan sosial dan ekonomi melalui integrasi *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), *big data*, dan robotika untuk menciptakan masyarakat yang lebih inklusif, sejahtera dan berkelanjutan (Sawitri, 2023). Konsep ini adalah evolusi dari masyarakat berbasis informasi (Society 4.0) menuju masyarakat berbasis inovasi dan integrasi teknologi yang lebih mendalam (Kurniawan & Aiman, 2020). Society 5.0 adalah sebuah masyarakat yang menggabungkan dunia fisik dan dunia digital secara harmonis melalui penggunaan teknologi canggih untuk menghasilkan, misalnya, *Smart Cities* (kota pintar) yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan efisiensi layanan kota, mengurangi konsumsi energi, dan meningkatkan kualitas hidup warganya, serta *Smart Transportation* (transportasi pintar) sistem transportasi yang lebih efisien dan aman melalui penggunaan kendaraan otonom dan infrastruktur yang terhubung (Nastiti & Ni'mal'Abdu, 2020). Dampaknya dalam aspek pendidikan dan pelatihan, pembelajaran menjadi lebih adaptif, sesuai dengan kebutuhan kemampuan setiap peserta didik dengan memanfaatkan AI, dan semakin banyak platform pembelajaran online yang mudah untuk diakses dengan kualitas yang tinggi (Setiawan & Lenawati, 2020).

Era Society 5.0 menghadirkan sejumlah tantangan tersendiri dalam dunia pendidikan dan pelatihan, khususnya bagi Widyaiswara yang merupakan pengajar atau instruktur profesional di Indonesia. Widyaiswara dapat memainkan peran penting dalam mempersiapkan tenaga kerja di era Society 5.0 (Rahmawati et al., 2021). Oleh karenanya, Widyaiswara perlu memahami dan menguasai teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *Internet of Things* (IoT), *big data*, dan *platform* pembelajaran digital. Selain itu, Widyaiswara harus terampil dalam menggunakan alat dan aplikasi digital untuk mengelola kelas, memberikan materi, dan melakukan evaluasi (Faresta, 2023). Keterampilan digital dibutuhkan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran. Ini termasuk membuat konten digital, menggunakan LMS (*Learning Management System*), dan menerapkan teknik pembelajaran online (Sutarto et al., 2022). Di lain sisi, mereka dituntut untuk dapat menerapkan metode pedagogis baru yang cocok untuk pembelajaran berbasis teknologi, seperti *flipped classroom*, pembelajaran berbasis proyek, dan *blended learning*. Kemampuan mengelola PJJ juga dibutuhkan untuk mengatasi tantangan interaksi jarak jauh, dan memastikan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran virtual (Setyawati et al., 2024). Mengatasi tantangan ini memerlukan komitmen dari Widyaiswara untuk terus belajar dan beradaptasi, serta dukungan dari lembaga pendidikan, pemerintah, dan industri untuk menyediakan sumber daya dan pelatihan yang diperlukan (Pariq, 2021b).

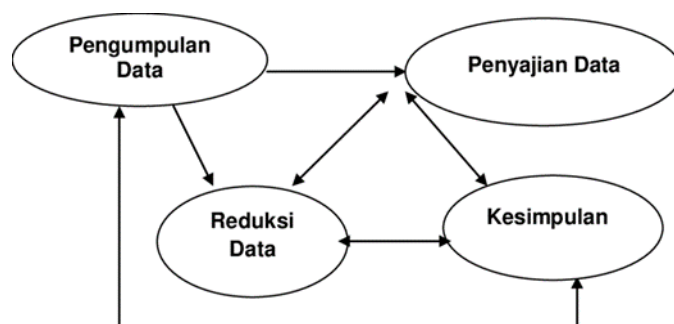
Balai Diklat Keagamaan (BDK) Manado merupakan episentrum pendidikan dan pelatihan yang berfungsi untuk meningkatkan kompetensi profesionalisme Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Agama. Dalam kaitannya dengan era Society 5.0, BDK Manado memiliki peran penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman. BDK Manado telah menggunakan *platform e-learning* dan LMS untuk memberikan materi pelatihan yang dapat diakses secara online, sehingga memungkinkan peserta pelatihan untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan konsep fleksibilitas Society 5.0. Implementasi sistem manajemen digital untuk meningkatkan efisiensi administrasi di BDK Manado. Ini termasuk penggunaan sistem pendaftaran online, pengelolaan database peserta, dan otomatisasi proses evaluasi. Kendati demikian, berdasarkan hasil observasi awal, gambaran terkait proses adaptasi Widyaiswara di lingkungan BDK Manado terhadap TIK dalam menyikapi era Society 5.0 masih belum dapat dipastikan, terutama terkait strategi yang ditempuh untuk menyesuaikan dengan perkembangan TIK dan persiapan menghadapi era Society 5.0. Selama ini yang menjadi tolak ukur adalah jumlah partisipasi Widyaiswara dalam program pelatihan yang rutin dilaksanakan oleh kementerian atau lembaga. Angka – angka tersebut kemudian dijadikan patokan dalam merepresentasikan kemampuan dan keterampilan TIK dari Widyaiswara. Kondisi tersebut tentu “menghawatirkan” karena partisipasi tidak menggambarkan isi atau pemahaman yang didapatkan oleh Widyaiswara. Terlebih, keterampilan TIK sendiri membutuhkan pengamalan yang berkelanjutan dan pembiasaan diri.

Di BDK Surabaya para Widyaiswara mengalami kesulitan dalam mengoperasikan E-learning (elektronik pembelajaran) sehingga pelaksanaan PJJ ketika COVID-19 mengalami kendala (Akhmadi, 2022). Di tempat lain, seperti BDK Palembang masih ada sekitar 24% Widyaiswara yang belum berkompeten dalam mengembangkan bahan ajar presentasi interaktif online (Sunarti, 2021). Sejalan dengan itu, Suseno (2023) dalam penelitiannya mengungkap bahwa Widyaiswara pada jenjang jabatan ahli madya memiliki rata – rata kompetensi literasi digital paling rendah jika dibandingkan dengan jenjang jabatan lainnya. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh (Linawati & Noviayanti, 2023) ada sekitar 30% Widyaiswara di sejumlah kementerian lembaga yang belum pernah mengikuti pengembangan kompetensi terkait metode pembelajaran digital. Menurut mereka, salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan oleh Widyaiswara adalah kompetensi *soft skills* yang mendukung percepatan transformasi digital di Indonesia. Hal tersebut juga semakin diperkuat oleh hasil penelitian Ramadhon et al. (2023) yang menyebutkan bahwa pemahaman Widyaiswara PPSDM Migas terkait pembelajaran kolaboratif masih berada pada kategori rendah (33,5%).

Widyaiswara memiliki peran penting dalam menyongsong era Society 5.0. Karakter *agile* diperlukan untuk menjawab tantangan zaman dengan kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital (Hasan Ashari & Sancoko, 2021). Peran strategis Widyaiswara sebagai *center of excellent* mesti ditopang oleh keinginan untuk terus mempelajari hal – hal baru sesuai dengan kebutuhan zaman (Adrianto & Kurniati, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya adaptasi dan strategi adaptasi TIK bagi widyaiswara dalam menghadapi era Society 5.0. Oleh karenanya peneliti menjabarkan proses adaptasi TIK oleh Widyaiswara BDK Manado dalam menyikapi era Society 5.0 serta menjawab strategi adaptasi yang dapat ditempuh oleh Widyaiswara. Hal itu mengingat belum pernah ada tinjauan deskriptif terkait kondisi tersebut.

## 2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam desain deskriptif atau naratif untuk menjabarkan rumusan masalah terkait adaptasi TIK bagi Widyaiswara di BDK Manado. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara tertutup, *Focus Group Discussion* (FGD), dan dokumentasi. Penelitian ini melibatkan kepala BDK IAIN Manado dan 9 orang Widyaiswara di semua jenjang jabatan. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik Miles and Haberman yang terdiri dari tahapan pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, kesimpulan/verifikasi.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Miles & Huberman

Data yang dikumpulkan bersumber dari hasil wawancara, hasil diskusi, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat yang sama, data direduksi untuk disesuaikan dengan fokus penelitian dan kemudian disajikan dalam bentuk transkrip wawancara, notulensi FGD, dan rekaman video serta foto pelaksanaan penelitian. Setelah melalui proses verifikasi, data yang sudah diolah menjadi informasi kemudian diklasifikasikan untuk disimpulkan dengan bantuan aplikasi Nvivo.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Proses adaptasi Widyaiswara terhadap perkembangan TIK dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan dan pelatihan di era Society 5.0 secara umum sudah berjalan dengan baik. Dalam hal ini, BDK Manado sebagai sebuah lembaga yang memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan SDM di lingkungan Kementerian Agama memberikan dukungan secara maksimal baik itu dalam bentuk struktural maupun non struktural. Berbagai kebijakan telah diambil oleh kepala BDK Manado seperti mengutus Widyaiswara dalam program pelatihan dari kementerian lembaga secara berkala, mengundang narasumber terkait untuk memberikan bimbingan teknis, serta menjadwalkan diskusi rutin bulanan. Belum lama ini, BDK Manado mengundang Rumah Jurnal IAIN Manado untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola jurnal Transformasi yang dikembangkan oleh BDK. Dukungan non-struktural umumnya dalam bentuk penyediaan fasilitas pendukung pengembangan diri bagi Widyaiswara seperti penyediaan buku elektronik (*e-book*) sebagai bahan bacaan yang dikelola melalui penyimpanan awan (*cloud*), sehingga bisa diakses kapan saja oleh pembaca. Pembentuk komunitas atau forum diskusi baik online maupun offline di mana Widyaiswara dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai teknologi digital. Menyediakan daftar sumber daya online seperti blog, video tutorial, dan podcast yang relevan dengan peningkatan kompetensi teknologis. Membuat program penghargaan untuk mengakui dan menghargai Widyaiswara yang menunjukkan inovasi dan peningkatan dalam penggunaan teknologi. Dengan dukungan non-struktural yang tepat dapat menjadikan Widyaiswara lebih termotivasi dan memiliki akses yang lebih baik untuk meningkatkan kompetensi teknologis mereka, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pelatihan dan pengajaran yang mereka berikan.

Sejalan dengan temuan penelitian ini, Silvanita & Yulianto (2020) dalam studinya menyebutkan bahwa Widyaiswara memiliki minat yang besar untuk meningkatkan kompetensinya, karena menurut mereka teknologi pembelajaran sangat menarik untuk dipelajari guna membantu meningkatkan efektifitas

pembelajaran. Pola yang sama juga digunakan oleh BPSDMD Provinsi Sumatera Selatan untuk meningkatkan kompetensi Widyaiswara di bidang penulisan karya tulis ilmiah yakni dengan memberikan dukungan

administratif, finansial, dan pembinaan atau bimbingan teknis (Lamazi, 2019). Di tempat lain, kompetensi Widyaiswara ditingkatkan dengan strategi *knowledge sharing* (Mundiarsih, 2018). Pertemuan formal dan informal dinilai efektif untuk meningkatkan kompetensi Widyaiswara melalui *knowledge sharing*. Selain itu, dukungan dari pimpinan dalam menyediakan fasilitas dan teknologi juga memainkan peran penting. Di BKPSDM Kabupaten Karawang, misalnya, menempuh jalur formil untuk meningkatkan kompetensi Widyaiswara dengan melakukan pendampingan dan penguatan keterampilan di era Society 5.0 (Solehudin et al., 2023). Dewan Pimpinan Pusat Ikatan Widyaiswara Indonesia (DPP IWI) pada tahun 2019 menyusun program kerja terkait pengembangan profesi Widyaiswara melalui penyelenggaraan konferensi, seminar, pertemuan ilmiah, pengabdian pada masyarakat, pemberian konsultasi serta penerbitan buku atau jurnal ilmiah. Pelaksanaan kegiatan tersebut (Suharsono, 2020). Program kerja tersebut merupakan salah satu wadah yang efektif bagi Widyaiswara untuk mengembangkan diri.

Berdasarkan hasil wawancara dan FGD dengan pihak terkait, Widyaiswara di BDK Manado memiliki dua strategi untuk mengembangkan kompetensinya dalam menyikapi era Society 5.0. Pertama, mengikuti program pendidikan dan pelatihan seperti yang tertuang dalam Peraturan LAN Nomor 7 Tahun 2021 tentang Pelatihan Fungsional Widyaiswara, di mana Widyaiswara dituntut untuk mengikuti pelatihan sebagai syarat standar kompetensi jabatan dan pengembangan karir jabatan fungsional Widyaiswara. Pelatihan tersebut terdiri atas pelatihan fungsional penguatan dan pelatihan fungsional pengembangan. Pelatihan fungsional penguatan wajib diikuti oleh Widyaiswara paling lama 3 (tiga) tahun sejak diangkat dalam jabatan fungsional agar dapat diberikan tugas jabatannya. Sedangkan pelatihan pengembangan terdiri atas pelatihan perancangan program pelatihan, pelatihan publikasi ilmiah, dan pelatihan perkonsultasian. Kegiatan pengembangan kapasitas diselenggarakan langsung oleh Lembaga Administrasi Negara (LAN) baik dalam bentuk klasikal, dalam jaringan, ataupun terpadu (*blended learning*). Struktur kurikulum pelatihan fungsional meliputi agenda pembelajaran inti, pembelajaran berbasis elektronik, pengembangan substansi pembelajaran, dan aktualisasi. Terkait tanggung jawab LAN sebagai instansi pembina juga sudah diatur dalam Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (Permen PAN dan RB) Nomor 7 Tahun 2021 yang menyebutkan bahwa LAN bertugas untuk menetapkan standar kompetensi jabatan fungsional Widyaiswara dan memfasilitasi penyelenggaraan diklat teknis dan fungsional bagi mereka.

Standar kompetensi Widyaiswara diatur dalam Peraturan Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor 5 Tahun 2008, di mana dalam aturan tersebut disebutkan bahwa kemampuan minimal Widyaiswara meliputi kompetensi pengelolaan pembelajaran, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi substantif. Di antara empat kompetensi tersebut, kompetensi pengelolaan dan substantif memiliki proporsi yang paling besar yakni 40%. Kompetensi pengelolaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pembelajaran, penyusunan bahan ajar, penggunaan metode dan media pembelajaran untuk memotivasi peserta serta mengevaluasi pembelajaran. Sedangkan kompetensi substantif meliputi penguasaan keilmuan dan keterampilan materi diklat, serta menulis karya tulis ilmiah dalam lingkup kediklatan. Seorang Widyaiswara dinyatakan memenuhi standar kompetensi apabila mendapatkan nilai rata-rata 3 (tiga) atau mampu. LAN juga telah memperluas peran Widyaiswara melalui Peraturan LAN Nomor 8 Tahun 2021 dalam pembelajaran di tempat kerja sebagai *coach* yang bertanggung jawab untuk membimbing proses *Work Place Learning* (WPL), pendamping yang menjadi mitra belajar, dan penyelia yang bertugas untuk menilai dan memantau WPL. Peran ini dapat diberikan apabila Widyaiswara telah mengikuti *workshop* atau pelatihan untuk menjadi pelatih yang dibuktikan dengan sertifikat kompetensi.

Regulasi – regulasi tersebut secara otomatis membentuk ekosistem positif yang secara langsung berdampak terhadap peningkatan kompetensi Widyaiswara, dan hal tersebut tentu relevan dengan kebutuhan di era

Society 5.0 yang dicirikan dengan pengintegrasian teknologi dalam kehidupan sehari – hari. WPL merupakan salah satu contoh transformasi model diklat yang efektif dan efisien, di mana peserta pelatihan tidak harus meninggalkan pekerjaannya untuk meningkatkan kompetensinya. Di lain sisi, Widyaiswara harus cepat beradaptasi dengan teknologi pembelajaran yang digunakan, dan menentukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran digital. Misalnya, Widyaiswara harus terbiasa menggunakan LMS untuk menjadwalkan pertemuan, memberikan tugas, latihan dan penilaian, dan mengatur pertemuan secara tatap layar melalui aplikasi *Video Conference* (VC). Selain itu, dibutuhkan juga kemampuan *multitasking* dalam pembelajaran digital, di mana ada lebih dari satu aplikasi atau platform yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar. Setidaknya ada tiga aplikasi yang digunakan secara bersamaan dalam pembelajaran online yakni aplikasi pengelola pembelajaran untuk mengatur pertemuan/penjadwalan seperti LMS, aplikasi pertemuan tatap layar seperti VC, dan aplikasi pembuka dokumen yang berisi konten pembelajaran seperti Microsoft Office.

Widyaiswara di BDK Manado memiliki potensi dan sumber daya yang cukup besar dalam menghadapi era Society 5.0. Kendati demikian, strategi yang ditempuh masih sangat normatif, sehingga dibutuhkan komitmen dan konsistensi dari semua pihak untuk beradaptasi dengan masyarakat yang tercerahkan dan responsif terhadap penggunaan teknologi informasi. Tahar et al., (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa keberhasilan pembangunan SDM di era Society 5.0 tidak hanya ditentukan oleh pelatihan, pendidikan, pembinaan, rekrutmen, perubahan sistem, dan penghargaan, tetapi juga diperlukan kreativitas, perubahan pola pikir dalam menghadapi perkembangan teknologi yang begitu cepat. Untuk mencapai keberhasilan dalam mencapai masyarakat 5.0, ada tiga tingkat kompetensi individu yang perlu dikembangkan yakni 1) Kompetensi Interpersonal yang mencakup kemampuan komunikasi, kolaborasi secara virtual, kecerdasan sosial, dan kemampuan antarbudaya, 2) Kompetensi Intrapersonal yang mencakup kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal, berpikir adaptif, integrasi, transdisipliner, dan kemampuan untuk mengarahkan diri sendiri, dan 3) Peningkatan Keterampilan TIK yang meliputi keahlian dalam teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan berpikir komputasi, literasi media sosial, dan kesadaran akan keamanan informasi. Menurut Mello (2015), organisasi menghadapi beberapa tantangan dalam merespons perubahan teknologi baru, yaitu: 1) Meningkatkan Kemampuan dan Kebiasaan Kerja Pegawai sehingga organisasi perlu fokus pada peningkatan keterampilan dan kebiasaan kerja para pegawai untuk menghadapi perkembangan teknologi yang terus berubah, 2) Penghapusan Posisi Tingkat Rendah dan Manajerial dengan kemajuan teknologi sehingga beberapa posisi di tingkat rendah dan manajerial kemungkinan akan tersingkir, menuntut adanya restrukturisasi organisasi, 3) Pengurangan Hierarki dan Meningkatkan Kolaborasi sehingga struktur organisasi akan menjadi lebih datar dan berorientasi pada kerja sama atau kolaborasi dan mengurangi hierarki tradisional yang kaku, serta 4) Pengejaran Karir yang digerakkan oleh diri sendiri. Pada era Society 5.0, kehidupan pekerja akan lebih didominasi oleh usaha yang dipandu oleh diri sendiri untuk mencapai hasil karir yang bernilai pribadi.

Konsep Smart ASN juga dapat disejajarkan dengan sebuah strategi untuk menghadapi era Society 5.0. Smart ASN merupakan Smart ASN adalah aparatur yang memiliki karakteristik nasionalisme, integritas, wawasan global, keramahmatan, kemampuan networking, teknologi informasi, kemampuan bahasa asing, dan jiwa kewirausahaan (Faedlulloh et al., 2020). ASN berperan sebagai talenta digital dan pemimpin digital yang mendukung transformasi birokrasi di Indonesia. Smart ASN menjadi elemen kunci dalam keberhasilan tata kelola birokrasi dan sistem pemerintahan, dengan mengutamakan nilai efektivitas, efisiensi, kesetaraan, dan ekonomi. Dalam agenda reformasi birokrasi di Indonesia, target pencapaian Smart ASN ditetapkan pada tahun 2024. Pencapaian ini sejalan dengan terbentuknya nilai-nilai Aparatur Sipil Negara 2024, yaitu 1) Beretika, 2) Berpikir strategis, 3) Berkolaborasi, 4) Berkeputusan tegas, 5) Berinovasi, dan 6) Bekerja tuntas. Widyaiswara memegang peran vital dalam pengembangan kompetensi ASN di era Society 5.0 (Pariq, 2021a). ASN harus mampu memenuhi kebutuhan di setiap tahap pelatihan, mulai dari pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi dan pengembangan diklat. Penguasaan kompetensi digital sangat penting bagi widyaiswara untuk menyusun

materi e-learning yang diperlukan dalam tahap-tahap tersebut. Kontribusi widyaiswara harus mencakup perencanaan, pembuatan konten, dan evaluasi untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Dzakiyyah (2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa manajemen pendidikan dan pelatihan saat ini harus diperbarui sesuai dengan kebutuhan. Program-program diklat perlu dirancang untuk meningkatkan pola pikir, mendorong inovasi baru, dan memperkuat penguasaan teknologi bagi para pengajar. Dengan demikian, mereka dapat menciptakan metode pembelajaran yang modern dan relevan dengan tuntutan zaman. Materi yang relevan untuk diajarkan di era Society 5.0 meliputi penguasaan TIK, pengembangan kreativitas, pengembangan metode pembelajaran, dan pengembangan inovasi. Salah satu tanda bahwa seorang pengajar profesional dan kompeten adalah kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin canggih setiap harinya. Selain itu, pengajar profesional dan kompeten juga harus bisa menerapkan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik. Penerapan pola ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengajar yang menyenangkan, sehingga menghasilkan proses belajar mengajar (KBM) yang berkualitas dan peserta didik yang berprestasi. Tomoredjo menyatakan bahwa untuk menjadi pengajar profesional yang sesuai dengan era Society 5.0 dan digital ini, seorang pengajar sebaiknya memiliki sekitar sembilan kriteria profesionalisme yakni 1) Terampil dalam kompetensi inti, 2) Memahami kurikulum beserta penerapan dan pengembangannya, 3) Menguasai pedagogi secara teori dan praktik, serta mampu mengembangkannya, 4) Menjadi pendengar yang baik dan memiliki empati, 5) Menguasai kemampuan berbicara di depan umum, serta terampil dalam memotivasi dan menginspirasi, 6) Menjadi pembaca yang efektif dan berpikiran luas, 7) Terbiasa melakukan riset dan penulisan, 8) Mampu menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, dan 9) Menguasai bahasa internasional.

Selain dari mengikuti program pelatihan yang diturunkan dari peraturan – peraturan yang ada, Widyaiswara di BDK Manado juga menyikapi era Society 5.0 dengan belajar secara *self-directed learning* (SDL). Konsep tersebut merupakan inisiatif mandiri, dengan atau tanpa bantuan orang lain, untuk mendiagnosis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajar, mengidentifikasi sumber daya untuk belajar, memilih dan menerapkan strategi belajar yang tepat, serta mengevaluasi hasil belajar (Robinson & Persky, 2020). Setelah mengetahui apa yang perlu dipelajari, mereka menetapkan tujuan belajar yang jelas dan spesifik, memastikan tujuan tersebut dapat diukur dan realistis untuk dicapai. Proses ini juga melibatkan identifikasi sumber daya yang relevan dan berkualitas, seperti buku, artikel, kursus online, mentor, dan komunitas belajar, serta penggunaan teknologi dan alat digital yang mendukung (Patterson et al., 2002). Kemudian, individu memilih dan menerapkan strategi belajar yang paling efektif sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan mereka, apakah itu melalui pembacaan, diskusi, latihan praktis, atau metode lainnya. Evaluasi hasil belajar menjadi langkah penting terakhir, di mana individu menilai pencapaian tujuan mereka dan membuat perencanaan lebih lanjut berdasarkan hasil evaluasi tersebut (Douglass & Morris, 2014). SDL menekankan pada kemandirian, motivasi internal, dan kemampuan untuk terus belajar sepanjang hayat, sehingga individu dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang relevan secara berkelanjutan dalam dunia yang selalu berubah (Loeng, 2020).

Selain itu, SDL juga melibatkan sejumlah keterampilan penting seperti manajemen waktu, pemecahan masalah, dan kemampuan pengambilan keputusan. Pelajar harus mampu mengatur waktu mereka dengan efektif, merencanakan kegiatan belajar, dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul selama proses belajar (Karatas & Arpaci, 2021). Keterampilan pemecahan masalah diperlukan untuk mengidentifikasi dan mengatasi tantangan yang dihadapi selama belajar, sementara kemampuan pengambilan keputusan membantu dalam memilih sumber daya dan strategi belajar yang paling efektif. SDL juga mengajarkan pelajar untuk lebih bertanggung jawab atas hasil belajar mereka sendiri, mengembangkan rasa percaya diri dan otonomi dalam mengelola pembelajaran mereka (Murniati et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan formal, SDL sering diintegrasikan melalui proyek-proyek berbasis penelitian, pembelajaran berbasis masalah, dan tugas-tugas yang mendorong eksplorasi dan inisiatif individu. Di dunia profesional, SDL menjadi semakin penting karena kecepatan perubahan teknologi dan industri yang memerlukan pembelajaran dan penyesuaian berkelanjutan (Alnaami et al., 2023). Para profesional yang menguasai SDL dapat lebih cepat beradaptasi dengan perubahan, mengembangkan keterampilan baru, dan tetap relevan dalam bidang mereka (Ginzburg et al., 2021).

*Self Directed Learning* (SDL), atau pembelajaran mandiri, merupakan pendekatan di mana individu mengambil inisiatif dan tanggung jawab penuh atas proses belajarnya sendiri. Konsep ini sangat relevan bagi widyaiswara yang bertugas sebagai pendidik atau instruktur dalam konteks pendidikan dan pelatihan. Implementasi *Self Directed Learning* (SDL) bagi widyaiswara memiliki dampak yang signifikan dalam pengembangan keterampilan mereka, terutama dalam memecahkan masalah. SDL memungkinkan mereka untuk mengasah kemampuan ini dengan mengelola proses pembelajaran sendiri dan mencari solusi atas kendala yang mungkin timbul. Selain itu, pengalaman dalam SDL juga mendorong widyaiswara untuk lebih kreatif dalam merancang dan menerapkan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif. Praktik SDL juga membantu mereka menunjukkan dan mendorong kemandirian pada peserta didik, mempersiapkan mereka untuk belajar mandiri sepanjang hidup. Penggunaan teknologi dalam SDL turut mendukung widyaiswara dalam mengembangkan kompetensi teknologi, yang menjadi alat penting dalam memfasilitasi pembelajaran mandiri. Meskipun SDL menekankan pembelajaran mandiri, widyaiswara tetap dapat memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan pencapaian bersama, memperkuat efektivitas pembelajaran dalam konteks yang semakin terhubung dan kompleks. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, widyaiswara dapat memperkuat peran mereka sebagai fasilitator pembelajaran yang efektif dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran sepanjang hidup mereka.

#### **4. Kesimpulan & Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas maka dapat disimpulkan bahwa proses adaptasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Widyaiswara di BDK Manado pada era Society 5.0 dilakukan baik secara formal maupun non formal. Program peningkatan kompetensi yang dilaksanakan oleh LAN menjadi dukungan struktural yang dapat diakses oleh Widyaiswara, selain dari kebijakan dan program internal BDK. Di sisi lain, proses adaptasi juga dilakukan secara mandiri oleh Widyaiswara dengan menerapkan pendekatan *self-directed learning* dalam meningkatkan kompetensi yang dibutuhkan di era Society 5.0. Meskipun demikian, peneliti merekomendasikan agar pendekatan *self-directed learning* yang sudah dilakukan oleh Widyaiswara perlu mendapat dukungan semua pihak untuk menjadikannya sebagai budaya belajar baru yang berdampak terhadap akselerasi proses adaptasi Widyaiswara di era Society 5.0.

#### **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih diucapkan kepada kepala Balai Diklat Keagamaan Manado dan seluruh rekan – rekan Widyaiswara yang telah berpartisipasi aktif dalam memberikan masukan dan saran dalam penelitian ini. Semoga penelitian ini memiliki manfaat yang besar bagi pengembangan Balai Diklat Keagamaan Manado.

#### **Daftar Referensi**

- Adrianto, S., & Kurniati, A. (2022). Peran Strategis Widyaiswara Dalam Membangun Kompetensi ASN Di Era Digital. *Cendekia Niaga Journal of Trade Development and Studies*, 6(1), 22–31.
- Akhmadi, A. (2022). Pelatihan Jarak Jauh Era COVID-19 di Balai Diklat Keagamaan Surabaya. *Jurnal Kewidyaiswaraan*, 7(1), 229–235. <http://jurnalpjf.lan.go.id/index.php/jurnalkewidyaiswaraan>
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Recent Development in Education. *Social Sciences & Humanities Open*, 8(1), 100532.

- Alnaami, M. Y., Alfaris, E. A., Begum, G., Al Shafae, M., & Mohammed, C. A. (2023). Student-Centered/Self-Directed Learning. In *Novel Health Interprofessional Education and Collaborative Practice Program: Strategy and Implementation* (pp. 189–212). Springer Nature Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-99-3420-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-981-99-3420-1_9)
- Atsani, K. H. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Charissudin, A., Farida, F., & Putra, R. W. Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 10–19.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Douglass, C., & Morris, S. R. (2014). Student perspectives on self-directed learning. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 13–25. <https://doi.org/10.14434/josotl.v14i1.3202>
- Dzakiyyah, H. N. (2022). Program Pengembangan Manajemen Diklat Terhadap Peningkatan Kualitas Guru di Era Society 5.0. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 4(01), 15–24.
- Faedlulloh, D., Maarif, S., Meutia, I. F., & Yulianti, D. (2020). Indonesia Bureaucracy and Industrial Revolution 4. 0: Preventing the Myth of Smart Asn in Indonesia'S Bureaucratic Reform Agenda. *Jurnal Borneo Administrator*, 16(3), 313–336.
- Faresta, R. A. (2023). The Urgency of Digital Literacy Skills for Educators to Face Global Challenges in Society 5.0 Era. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 1–6.
- Ginzburg, S. B., Santen, S. A., & Schwartzstein, R. M. (2021). Self-directed Learning: a New Look at an Old Concept. *Medical Science Educator*, 31(1), 229–230. <https://doi.org/10.1007/s40670-020-01121-w>
- Hasan Ashari, & Sancoko, B. (2021). Kompetensi Widyaiswara di Era Digital dan Media Sosial. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 11–30. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i1.15970>
- Ilmudinulloh, R. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran di Kampung Inggris Pare pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(2), 473–488. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v6i2.2871>
- Ilmudinulloh, R. (2023). The Development of An Interactive E-book as A Guide for Making Presentation Slides in Student Final Exams. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 117. <https://doi.org/10.17977/um031v10i22023p117>
- Karatas, K., & Arpacı, I. (2021). The Role of Self-directed Learning, Metacognition, and 21st Century Skills Predicting the Readiness for Online Learning. *Contemporary Educational Technology*, 13(3), ep300. <https://doi.org/10.30935/cedtech/10786>
- Kurniawan, N. A., & Aiman, U. (2020). Paradigma Pendidikan Inklusi Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Lamazı, L. (2019). Upaya BPSDMD Provinsi Sumatera Selatan dalam Meningkatkan Kemampuan Widyaiswara Membuat Karya Tulis Ilmiah (KTI). *Publikasi Penelitian Terapan Dan Kebijakan*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.46774/pptk.v2i2.101>
- Linawati, D., & Noviayanti, P. (2023). Analisis Kondisi Kebutuhan Pengembangan Kompetensi pada Jabatan Fungsional Widyaiswara. *Jurnal Kewidyaiswaraan*, 8(1), 1–8.

- Loeng, S. (2020). Self-Directed Learning: A Core Concept in Adult Education. *Education Research International*, 2020, 1–12. <https://doi.org/10.1155/2020/3816132>
- Mamluah, S. K., & Maulidi, A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Masa Pandemi COVID-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 869–877.
- Mundiarsih, A. P. (2018). Strategi Pengembangan Kompetensi Widyaiswara Melalui Knowledge Sharing. *Jurnal Kebijakan Dan Manajemen PNS*, 12(1 Juni).
- Murniati, C. T., Hartono, H., & Cahyo Nugroho, A. (2023). The challenges, supports, and strategies of self-directed learning among college students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(3), 365–373. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i3.20744>
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–66.
- Pariq, S. (2021a). Penguatan Peran Widyaiswara dalam Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Menuju Konsep Smart Asn 4.0. *Jurnal Prajaiswara*, 2(2), 285–295.
- Pariq, S. (2021b). Strengthening the Role of Widyaiswara in Improving the Quality of Human Resources Towards the Smart ASN 4.0 Concept. *Jurnal Prajaiswara*, 2(2), 137–151.
- Patterson, C., Crooks, D., & Lunyk-Child, O. (2002). A New Perspective on Competencies for Self-Directed Learning. *Journal of Nursing Education*, 41(1), 25–31. <https://doi.org/10.3928/0148-4834-20020101-06>
- Rahmawati, D. R., Arifin, I., & Juharyanto, J. (2021). Peran Widyaiswara dalam Pelaksanaan Pendidikan di Era Society 5.0. *Symposium Nasional Gagasan Keprofesian Bagi Alumni AP, MP, Dan MPI Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Global Abad 21*, 1(1).
- Ramadhon, S., Emilzoli, M., & Rullyana, G. (2023). Desain Kurikulum Pelatihan Digitalisasi Pembelajaran Kolaboratif bagi Widyaiswara. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 2023. <https://doi.org/10.17509/e.v22i3.63147>
- Robinson, J. D., & Persky, A. M. (2020). Developing Self-Directed Learners. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 84(3), 847512. <https://doi.org/10.5688/ajpe847512>
- Sasmita, R. S. (2020). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 99–103.
- Sawitri, D. (2023). Internet Of Things Memasuki Era Society 5.0. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, Dan Elektro*, 8(1).
- Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran dan strategi perguruan tinggi dalam menghadapi era Society 5.0. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*, 3(1), 1–7.
- Setyawati, E., Asropi, A., & Rajab, R. (2024). Widyaiswara Competency Development at the Center for Human Resources Development for Electricity, New, Renewable Energy and Energy Conservation. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 9(1), 211–225.
- Silvianita, S., & Yulianto, E. (2020). Webinar sebagai Kegiatan Peningkatan Kompetensi Widyaiswara pada Masa Pandemi COVID-19. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 113–119.
- Solehudin, S., Hidayat, D., & Heryana, N. (2023). Program Pendampingan Meningkatkan Kompetensi Widyaiswara Menulis Karya Tulis Ilmiah Di Bkpsdm Karawang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2879–2886.

- Suharsono, A. (2020). Konsep Peningkatan Kompetensi Widyaiswara dalam Penyusunan Karya Tulis Ilmiah Indonesia dengan Model Pembelajaran 70-20-10. *Jurnal Kewidyaiswaraan*, 5(1), 11–20.
- Sunarti, S. (2021). Kompetensi Widyaiswara dalam Mengembangkan Presentasi Interaktif Online dengan Aplikasi Mentimeter di Balai Diklat Keagamaan Palembang. *Jurnal Perspektif*, 14(2), 283–296.
- Suseno, S. (2023). Peran Baru Widyaiswara di Era Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Good Governance*, 30–69. <https://doi.org/10.32834/gg.v19i1.584>
- Sutarto, J., Raharjo, T. J., Indaryanti, B., Shofwan, I., & Siswanto, Y. (2022). Desain E-training Berorientasi Kebutuhan Peserta Pelatihan Di Era Society 5.0. *Konservasi Pendidikan*, 2, 136–162.
- Tahar, A., Setiadi, P. B., & Rahayu, S. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4428>
- Widyastuti, A. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan Daring Luring*. Elex Media Komputindo.