

Strategi dan Inovasi Pembelajaran dalam Tantangan Disrupsi

Oleh: Suratno

Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat
ontar_ria@ulm.ac.id

Abstrak

Era disrupsi telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai sistem, tatanan dan landscape ke cara-cara baru. Perubahan teknologi pembelajaran mengalami proses evolusi dan revolusi, untuk menjamin relevansi dan keberlanjutannya dalam era digitalisasi, maka perlu jaga diri tetap relevan, kreatif, dan inovatif agar mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi agar tidak usang (*absolote*).

Kata kunci: disrupsi, pembelajaran, inovasi, kreatif

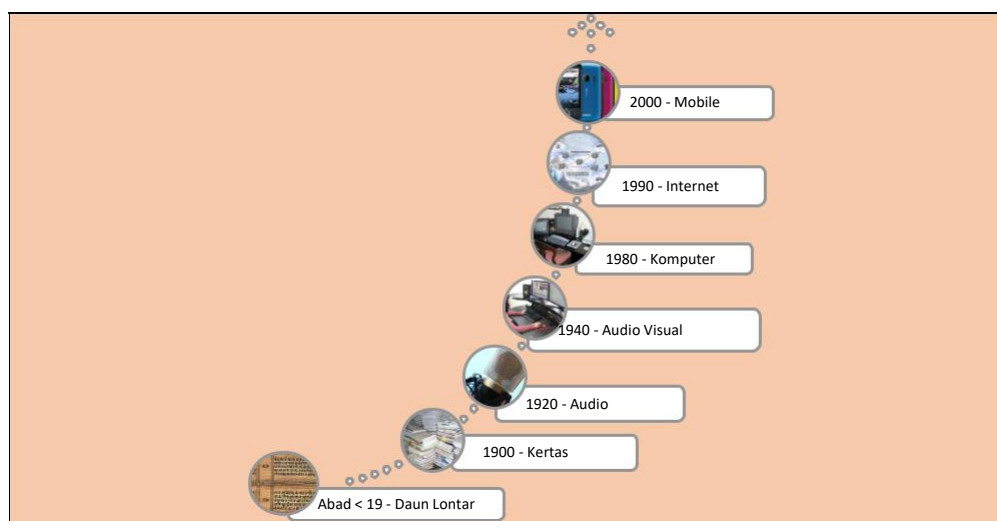
Pendahuluan

Era sekarang adalah era disrupsi digital (*digital disruption*). Disrupsi adalah sebuah era di mana terjadinya inovasi dan perubahan secara besar-besaran dan secara fundamental mengubah semua sisitem, tatanan dan landscape yang ada, ke cara-cara yang baru. (Andryanto, 2021)

Perkembangan teknologi yang begitu cepat akhirnya menimbulkan disruption. Faktor utama adalah masalah teknologi yang usang yang tidak lagi relevan dengan tuntutan kondisi kini yang penuh dengan aplikasi teknologi digital. Masyarakat sepakat jika era disrupsi dikatakan bermula dari tahun 2020, ditandai dengan banyaknya perubahan hal baru yang terjadi dan bermunculan, terutama pengaruh aplikasi dari teknologi secara digital.

Kelangkaan (*Scarcity*) Versus Keberlimpahan (*Abundance*) Sebagai Sumber Disrupsi

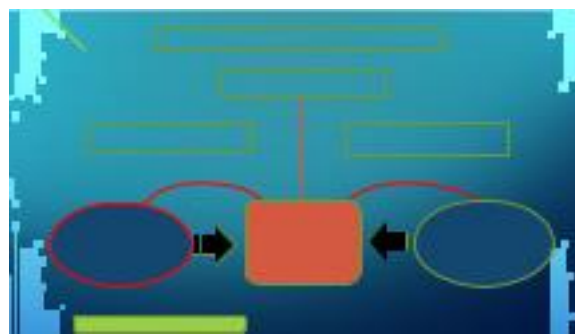
Era disrupsi tidak serta merta terjadi begitu saja, melainkan melalui tahapan dan proses panjang. Dalam konteks pemanfaatan teknologi pembelajaran telah mengalami evolusi dan revolusi (Dwiyogo, 2018). Dimulai sejak penggunaan daun lontar sebagai sarana menulis pada sebelum abad 19; hingga penggunaan mobile phone yang kini telah merambah di seluruh jaringan informasi pada berbagai bidang.



Gambar 1: Evolusi dan Revolusi Teknologi (Wasis D. Dwiyogo, 2018)

Disrupsi telah melanda berbagai sendi kehidupan, bukan saja perubahan yang terjadi pada bisnis dan ekonomi, namun perubahan utama ditandai sejak hadirnya teknologi digital, yang mengubah sistem secara global yang tidak ada lagi batas akses informasi oleh ruang dan waktu. Akhirnya perkembangan teknologi digital sudah mampu menggantikan pekerjaan manusia. Dari pengalaman belajar melalui media-media, masyarakat mulai belajar dan cepat beradaptasi kemudian mengubah model dan perilaku baik dalam belajar maupun aktivitas lainnya. Tidak hanya itu, perubahan ke sistem digital menimbulkan kegiatan aktivitas manusia lebih menunjuk ke arah eksperimen teknologi digital. Dari peristiwa-peristiwa ini, maka banyak orang sepakat menyebut tahun 2020 merupakan awal era disrupsi.

Rhenald Kasali (Kasali, 2021) memberikan atribut tentang kondisi saat ini, di mana manusia dihadapkan pada tiga (3) zona waktu yang berbeda: masa lalu (*the past*); masa kini (*the present*); dan masa depan (*the future*), di dalamnya terbentuk dua (2) narasi yang berbeda yakni kemarin adalah hari ini, dan esok juga adalah hari ini. Dalam kurun masa narasi itu telah hidup manusia yang punya peran yang berbeda. Peran yang ideal adalah yang mampu menghadapi tantangan disrupsi dan mampu beradaptasi secara relevan sehingga terbebas dari penggunaan teknologi yang usang (*obsolete*).



Gambar 2: 3 Zona Waktu (Rhenald Kasali, 2021)

Menurut Paul R. Ehrlich disrupsi muncul akibat didorong oleh adanya pertumbuhan penduduk yang berimplikasi pada adanya kelangkaan (*scarcity*) bahan makanan, ini sejalan dengan pandangan Thomas Robert Malthus. Hipotesisnya mengatakan, bahwa manusia dunia akan kelaparan akibat ledakan penduduk (*population bomb*) dan akhirnya terjadi kelangkaan (*scarcity*) bahan makanan. Akan tetapi menurut J. Simon (ahli ekonomi dan bisnis) justru merasionalkan disrupsi terbentuk bukan karena kelangkaan (*scarcity*) melainkan oleh keberlimpahan (*abundance*) dalam hal inovasi dan kreasi dalam pemanfaatan teknologi. Semakin terdesak oleh adanya kelangkaan, maka memunculkan kreasi, pemikiran dan gagasan untuk mencari solusi agar tetap bertahan hidup dan terus-menerus adaptasi menyesuaikan kondisi agar tetap mencapai efisiensi dan efektivitas secara berkelanjutan. Kegiatan bisnis yang tetap bertahan pada cara-cara dan teknologi yang konvensional dan menolak adanya inovasi dan kreasi akan terkena proses disrupsi dan akhirnya akan hilang dari peredaran karena tidak mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi.

Inovasi dan Kreativitas.

Menurut Rhenald Kazali (Kasali, 2021) peningkatan jumlah penduduk akan berimplikasi pada pemenuhan kebutuhan hidup dengan kriteria tuntutan baru, teknologi digital telah mengubah tuntutan perilaku kehidupan dari yang alami (*natural*) menjadi kehidupan yang artificial (*artificial living*). Kehidupan yang artificial ini mencakup kehidupan dalam pemenuhan makanan (*artificial food*), alat transportasi, kebutuhan sehari-hari, ternak buatan, organ tubuh, kecerdasan buatan dan permainan (*game*), ekonomi artifisial, lokasi, dating, sex, pasangan, dan kehidupan baru. Salah satu cara untuk tetap hidup, maka manusia harus berusaha menjaga terus

relevansi diri (*to stay on relevant*) dengan kemajuan teknologi, yakni harus berinovasi dan berkreativitas. Dalam kondisi tekanan pemenuhan kebutuhan hidup akibat ledakan penduduk, maka manusia akan selalu dan terus-menerus berpikir mencari solusi dan akhirnya muncul keberlimpahan kecerdasan (*abundance*) yang mampu menciptakan inovasi dan kreativitas akibat kemajuan teknologi. Manusia yang menjaga relevansi diri yang akan dapat keluar dari perangkap kelangkaan (*scarcity*).

Kriteria Pemimpin Era Disrupsi

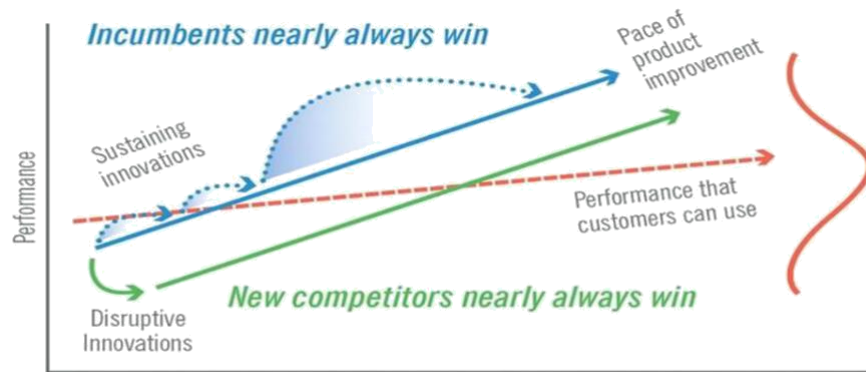
Rhenald Kasali (Kasali, 2021) menegaskan, bahwa kriteria pemimpin yang dituntut di era disrupsi adalah 1)mampu keluar dari perangkap masa lalu; 2)Obsesinya melayani pelanggan (*customer obsess*); 3)mampu menciptakan sejarah baru (*creating new stories*); 4)Eksplorasi (*exploration*); 5)membangun ekosistem kolaborasi (*ecosystem building colaboration*); 6)menguji kebenaran; 7)mampu manajemen waktu (*time management*); 8)bisa mengatur ritme tidur; 9)menguntungkan dan bermanfaat (*profitable and beneficial*); 10)selalu berposisi relevan (*to stay on relevant*) terhadap perkembangan teknologi. Jika kriteria-kriteria ini dipenuhi, maka seorang pemimpin akan bertahan dan organisasi yang dipimpinnya maju secara bertahap dan berkelanjutan.

Adaptasi Kehidupan (*to Stay on relevant*)

Sebagaimana telah ditegaskan, bahwa hanya manusia yang berposisi menjaga relevansi diri yang akan mampu keluar dari perangkap kelangkaan dan akan hidup mencapai cita-cita secara bertahap dan pasti berkelanjutan. Tiga pilar utama yang harus dipenuhi jika ingin mampu beradaptasi dalam kehidupan di era disrupsi ini. Pertama mampu menjaga diri tetap selalu relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi; diam berpegang teguh pada teknologi yang lama tanpa berinovasi akan tergilas oleh proses pembaruan dan inovasi dan akhirnya terkena disrupsi karena teknologi yang digunakan menjadi usang (*obselete*) dan tidak berguna lagi (*useless*). Kedua, harus mampu berpikir secara kreatif, selalu mencari hal baru yang bersifat *novelty* tidak puas dengan apa yang ada, sehingga mampu memenuhi tuntutan perkembangan teknologi. Teknologi yang *novelty* memenuhi prinsip *profitable* dan *benefecial* bagi pengguna di masyarakat. Ketiga, inovasi harus terus dikembangkan, mindset harus selalu mempertimbangkan jangkauan masa depan. Kondisi masa depan dapat diprediksi dengan adanya karya inovatif. Teknologi digital memberi kontribusi yang begitu hebat untuk mendukung kemampuan ini.

Inovator adalah Solusi

Belajar dari cara pandang Clayton M. Christensen (Raynor, 2003) yang ditulis dalam karyanya “The Inovator’s Solutions” perlu disimak dengan seksama bagaimana mempertahankan organisasi agar tetap hidup dan bertahan bahkan berkembang dalam menghadapi tantangan disrupsi. Organisasi petahana (*incumbents*) akan terkena disrupsi jika tidak melakukan perbaikan teknologi unjuk kerja atau peningkatan kualitas produk atau jasa layanannya dibanding kompetitornya.



Source: Clayton Christensen, *The Innovators Solution*

Gambar 3: The Innovators Solution (Raynor, 2003)

Analog dengan hal ini, perguruan tinggi yang sudah kuat, memiliki gedung dan peralatan lengkap, kualifikasi dosen memadai, jumlah mahasiswa yang relatif besar, dan telah terakreditasi dengan unggul tidak akan mampu menghindari ancaman disrupsi jika tidak melakukan evaluasi diri, perbaikan mutu dan menjaga akuntabilitas kinerja utamanya guna menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan teknologi.

Pola pembelajaran yang konvensional dengan tatap muka sebagaimana lazimnya di kala sebelum Pandemi Covid-19 tidak bisa diandalkan untuk dapat mempertahankan diri menghadapi disrupsi. Layanan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang telah terbangun dengan baik (meskipun terpaksa) akan menjadi tumpuan utama untuk dasar pengembangan pembelajaran masa kini dan ke depan. Perguruan Tinggi petahana (*incumbents*) yang tetap mempertahankan pola pembelajaran tatap muka, lama kelamaan tapi pasti akan ditinggalkan oleh calon mahasiswa dan stakeholder penggunaannya karena layanan yang diberikan menjadi tidak sesuai dan tidak relevan dengan tuntutan kemajuan teknologi. Di sisi lain Perguruan Tinggi yang pendatang baru (*new competitors*) dengan format layanan pembelajaran inovatif yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi digital akan mampu memperoleh percepatan perkembangan dan akan mampu mencapai indikator kinerja utamanya secara lebih efektif dan efisien daripada Perguruan Tinggi petahana dan akhirnya memenangkan persaingan. Sekali lagi yang harus diacu adalah harus mampu *to stay on relevant*, kreatif, berinovasi terhadap perkembangan teknologi.

Siasat Strategi Pembelajaran

Menyiasati tantangan disrupsi, pembelajaran perlu memperoleh perhatian serius agar tidak terlindas oleh disrupsi. Menurut Gagne (BINUS-University, 2019) ada 9 (sembilan) hal yang harus diperhatikan untuk menentukan kualitas sebuah pembelajaran, yakni 1)Dapatkan Perhatian (*Gain Attention*); 2)Beritahu Tujuan Pembelajaran (*Inform Learner of Objectives*); 3)Mengingat kembali materi pelajaran sebelumnya (*Stimulate Recall of Prior Learning*); 4)Menyampaikan Materi (*Present Stimulus Material*); 5) Berikan Panduan (*Provide Learner Guidance*); 6)Mendapatkan performa (*Elicit Performance*); 7)Memberikan umpan balik (*Provide Feedback*); 8)Menilai performa (*Assess Performance*); 9) Meningkatkan daya ingat dan transfer pengetahuan (*Enhance Retention and Transfer*).

Dalam melakukan adaptasi terhadap tantangan disrupsi, faktor-faktor tersebut perlu disiasati dan diramu dalam strategi pembelajaran ke dalam komponen-komponen sistem pembelajaran. Komponen sistem pembelajaran yang menunjang strategi pembelajaran tatap muka, dalam jaringan (daring), maupun yang campuran (*blended learning*) menurut Wasis D. Dwiyogo (Dwiyogo, 2018) komponennya meliputi: pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar.

Komponen pesan dapat diidentifikasi terdiri dari fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan pemecahan masalah. Semua bahan kajian jika diklarifikasi akan dapat dipilah isi pesan tersebut ke dalam 5(lima) kategori dimaksud. Setiap kategori ini memiliki ciri khusus strategi dalam pembelajarannya.

Komponen orang, terdiri dari dosen, praktisi, dan teman sejawat. Peran dosen, praktisi dan teman sejawat merupakan kunci dalam pengembangan nuansa belajar kolaborasi.

Komponen bahan meliputi bahan kajian yang dapat meningkatkan kapabilitas belajar peserta didik. Kapabilitas belajar peserta didik yang harus dikembangkan antara lain berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan psikomotorik.

Keterampilan intelektual yang sangat berguna dalam menopang kemampuan adaptasi kehidupan yang selalu relevan dengan kemajuan teknologi adalah kemampuan mengenal fakta; konsep konkrit; konsep abstrak; kaidah; dan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*).

Komponen alat, terutama alat yang memuat pesan, yakni terdiri dari bahan tercetak, audio, audio visual, komputer, internet, handphone audio.

Komponen teknik yang perlu mendapat perhatian adalah teknik pengorganisasian isi, teknik penyampaian, dan teknik pengelolaannya. Strategi penyampaian terdiri dari ceramah, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, proyek, problem based learning, saintifik, membaca buku, mendengarkan audio, melihat video, program komputer, internet, mobile, dan blended.

Komponen latar untuk dapat terjadinya peristiwa pembelajaran dapat terjadi di kelas, laboratorium, lapang, rumah, dan lainnya.

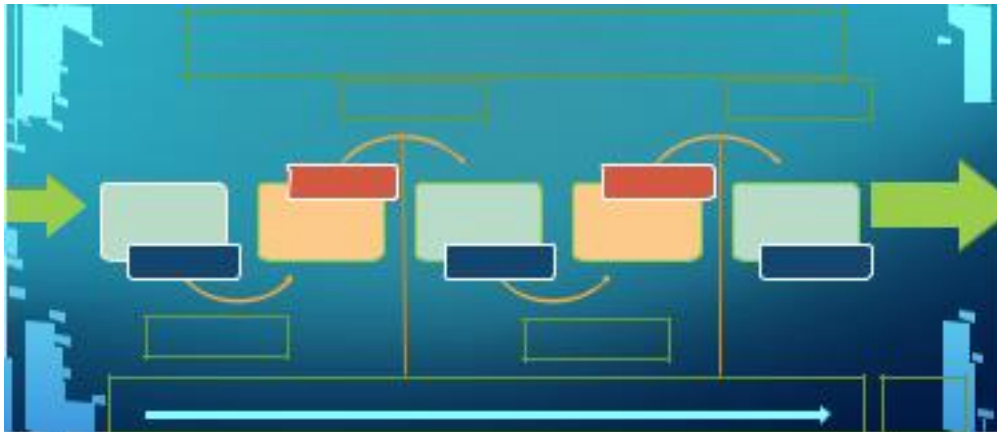
Menentukan siasat strategi pembelajaran yang mampu bertahan dalam menghadapi disrupsi, merupakan keputusan memilih komposisi ramuan komponen sistem pembelajaran yang relevan dengan kondisi perkembangan teknologi dan mendukung capaian pembelajaran atau *learning outcome*. Kecakapan meramu komponen sistem pembelajaran yang relevan sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan dasar mengajar dalam pembelajaran, kreativitas dan daya inovasi dari pendidik.

Keterampilan dasar mengajar, setidaknya meliputi: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan memberikan variasi, keterampilan mengaktifkan belajar siswa, dan keterampilan mengelola kelas.

Modifikasi Standar Proses Pembelajaran

Salah satu langkah menghindari disrupsi adalah memodifikasi standar proses pembelajaran, yakni dengan menyiasati lama waktu belajar. Rerata lama tempuh waktu belajar atau kuliah diusahakan tepat waktu, dan jika mungkin diperpendek dari yang capaian rerata lama tempuh kuliah menurut data empiris diperpendek menjadi sesuai standar 8(delapan) semester, atau jika mungkin diperpendek menjadi cukup 7(tujuh) semester. Lulusan yang cepat selesai dalam kuliah akan terhindar dari disrupsi, karena saat mengenyam dunia kerja, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapat dalam kuliah sebagian besar masih relevan dengan tuntutan dunia kerja terutama tentang penguasaan teknologi, kecuali yang bersangkutan mampu menjadi diri untuk selalu *to stay on relevant* terhadap inovasi teknologi. Semakin lambat waktu kuliah, maka ancaman disrupsi akan semakin kentara, dan hal ini merupakan faktor pendorong pengangguran sarjana. Sarjana-sarjana penganggur tersebut bukannya tidak punya pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik, akan tetapi semua kompetensi yang dimiliki dari hasil kuliahnya menjadi tidak relevan lagi dengan kemajuan teknologi yang terkini atau tidak dapat dimanfaatkan untuk menangani tugas pekerjaan di dunia kerja (*useless*) gara-gara sudah usang (*absolote*). Selanjutnya bagaimana menyiasati hal ini, lulusan perguruan tinggi tidak usang kompetensinya?

Strategi mengefektifkan proses pembelajaran dengan menerapkan pola pembelajaran remedi sejawat (*peer remedial teaching*) akan mampu menekan rerata lama kuliah mahasiswa. Langkah awal harus disepakati di antara pendidik, bahwa penentuan kelulusan setiap matakuliah ditetapkan 75% dari peserta berpredikat “lulus”; sisanya 25% berpredikat “tidak lulus”. Peserta 25% yang tidak lulus wajib menempuh remedial sejawat yang ditangani oleh Tutor Sebaya (TS). Pelaku TS adalah mahasiswa dari ranking tertinggi pada kelompok yang 75% berpredikat lulus. Pelaku TS bertindak sebagai pengganti dosen saat melakukan remedial. Lama remedial sejawat fleksibel, maksimal 4(empat) minggu. Setelah mahasiswa peserta remedial sejawat merasa tuntas belajar remedial, kemudian menempuh ujian ulang. Ujian ulang disarankan secara online berbasis komputer (*computer adaptive testing*) yang lazimnya hasil ujian akan dapat diperoleh secara instant atau langsung. Jika peserta remedial masih belum tuntas, maka kegiatan remedial dilanjutkan ulang, dan jika merasa tuntas ikut ujian ulang kembali. Secara visual dapat disimak pada flowchart berikut.

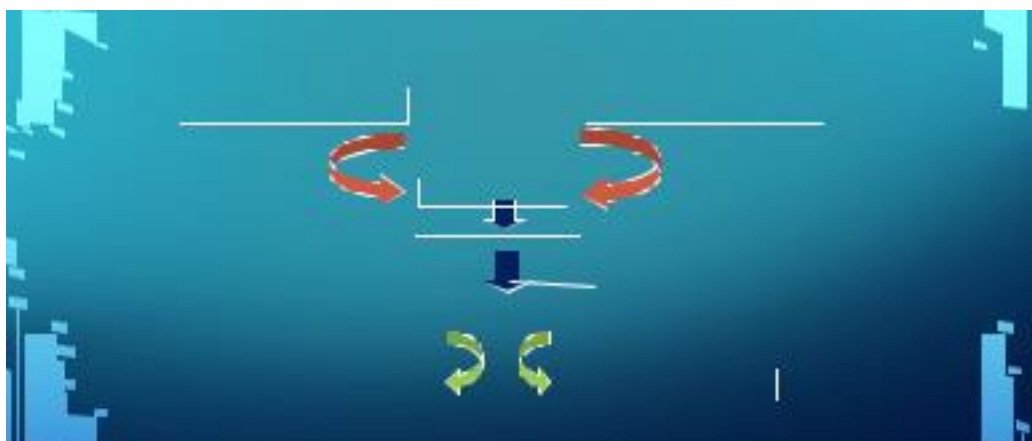


Gambar 4: Strategi Percepatan Studi dengan Remedial Sejawat (Suratno: 2022)

Apabila mekanisme ini diimplementasikan maka percepatan studi akan dapat diterapkan secara rutin dan berkelanjutan, sehingga indikator kinerja utama capaian proses pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan secara mantap memenuhi akuntabilitas mutu pembelajaran secara berkelanjutan.

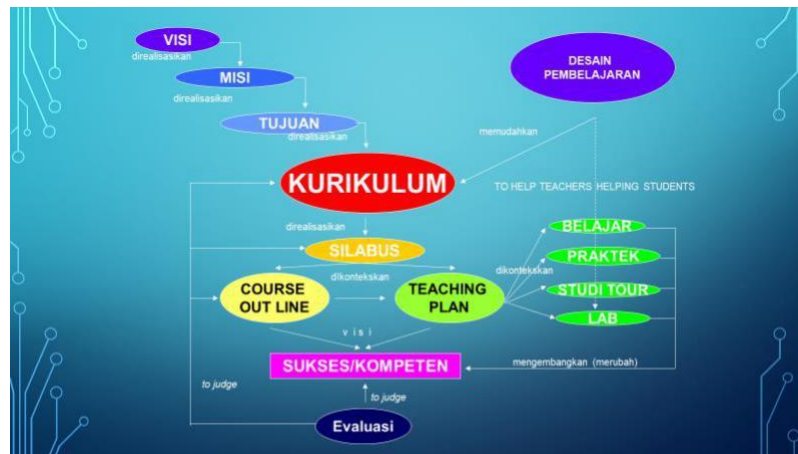
Modifikasi Kurikulum Berbasis Pelatihan

Strategi lain yang dapat dilakukan adalah dengan memodifikasi kurikulum. Kurikulum dikembangkan berbasis pola pelatihan, dengan demikian implementasi pembelajaran mengikuti ritme dan pola kerja sebagaimana penyelenggaraan pelatihan (Munthe, 2017).



Gambar 5: Pengembangan Kurikulum Berbasis Pelatihan (Munthe, 2017)

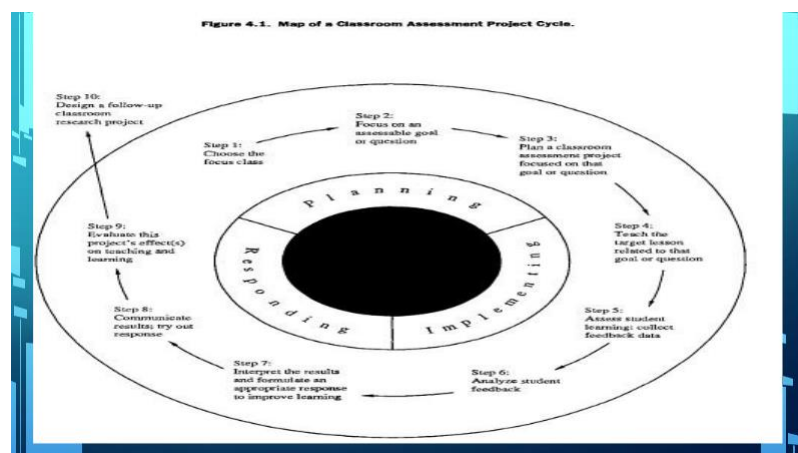
Untuk menjabarkan kurikulum ke ranah operasional pembelajaran sehingga inherent dengan visi dan misi yang diemban oleh Program Studi, maka kurikulum perlu dikembangkan sedemikian rupa dengan memperhatikan rumusan capaian pembelajaran atau *learning outcome* pada level Program Studi yang selanjutnya menjadi acuan bagi pendidik dalam mengembangkan rencana pembelajaran semester (RPS) dan rencana pembelajaran mingguan (RPM) yang terukur dan realistis.



Gambar 6: Penjabaran Kurikulum Menjadi

RPS/RPM Perbaikan Pada Asesmen

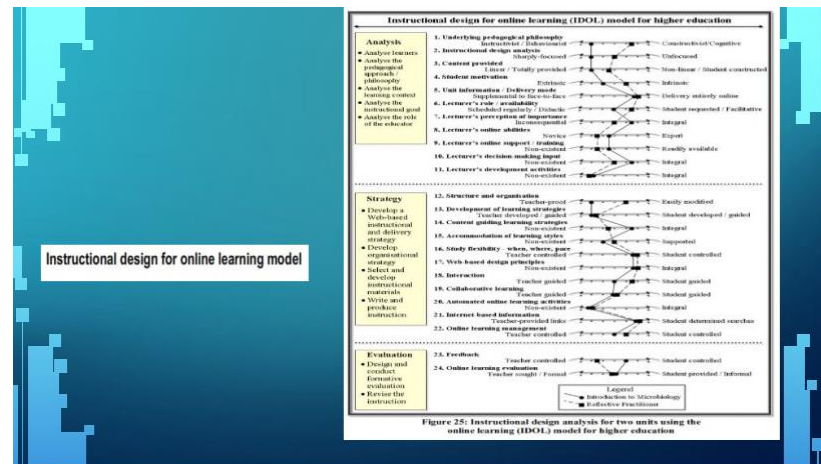
Salah satu alternatif lain yang dapat digunakan untuk menangkal terjadinya disrupsi pembelajaran adalah dengan menerapkan asesmen kelas yang adaptif terhadap inovasi teknologi digital. Sudah banyak dikenal perangkat atau piranti digital untuk menerapkan asesmen atau penilaian yang hasilnya instant dapat diketahui oleh peserta didik. Semakin cepat informasi skor hasil belajar diterima peserta didik, maka makin cepat modifikasi perilaku belajar yang harus dilakukan untuk dapat mengejar ketuntasan belajar; dan begitu sebaliknya. Prinsip dampak umpan balik berlaku di sini. Komponen-komponen yang harus diperhatikan dalam pengembangan asesmen kelas (Cross, 1988) dapat disimak pada gambar berikut.



Gambar 7: Sepuluh Langkah Siklus Pengembangan Asesmen (Angelo & Patricia Cross, 1988) **Eksemplar Model Pembelajaran yang Responsive Disrupsi**

Sebuah contoh kreasi dan inovasi pengembangan model pembelajaran yang relevan dengan MOOCs (*Massive open online Courses*) telah dikembangkan oleh Lou Siragusa, Kathryn C. Dixon and Robert Dixon (Lou Siragusa, 2007). Terdapat 24 dimensi, yang dikelompokkan

dalam sembilan bagian utama, yang dipakai dasar untuk mendukung keputusan yang perlu dibuat selama analisis pengajaran (instruksional), perancangan atau desain, penyajian dan evaluasi keberhasilan e-learning di pendidikan tinggi untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan dikenal dengan IDOL (Instructional Design for Online Learning).



Gambar 8: Model IDOL untuk Pembelajaran online di Pendidikan Tinggi

Penutup

Untuk menghadapi disrupsi dalam pembelajaran di perguruan tinggi maka langkah antisipasi yang tepat harus dibangun cara pandang atau mindset jaga diri selalu relevan dengan tuntutan perkembangan teknologi, diikuti oleh kreativitas dan inovasi dalam berbagai komponen sistem pembelajaran yang dibangun dalam suasana kolaboratif.

Referensi

- Andryanto, S. D. (2021, Mei 22). Disrupsi Membuat Perubahan Mendasar Tatanan Masyarakat Dunia. Jakarta.
- BINUS-University. (2019, Juli 9). Penerapan 9 Event dalam Pembelajaran Menurut Gagne. Retrieved from <https://binus.ac.id/knowledge/2019/07/penerapan-9-event-dalam-pembelajaran-menurut-gagne/>
- Cross, T. A. (1988). *Classroom Assessment Techniques*. San Fransisco: Yossey Bass Inc.
- Dwiyogo, W. D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Pers.
- Kasali, R. (2021, Desember 3). *Tantangan dan Peluang Era Digital Disruption // Milad Muhammadiyah 109 Jatim*. Retrieved from <https://youtu.be/f7MDKbk58rI>
- Lou Siragusa, K. C. (2007). Designing quality e-learning environments in higher education. *CITSEERX* (pp. -). Singapore: The College of Information Sciences and Technology.
- Munthe, B. (2017). *Stategi Mengajar Aktif Kreatif Inovatif*. Yogyakarta: Suka Press UIN Sunan Kalijaga.
- Raynor, C. M. (2003). *Creating and Sustaining Successful Growth, The Innovator's Solution*. Concordville, Pennsylvania 19331 USA: Soundview Executive Book Summaries, P.O. Box 1053, .