

**ERA DISRUPSI DAN IMPLIKASINYA BAGI REPOSISI MAKNA DAN
PRAKTEK PENDIDIKAN
(KAJI PETIK DALAM PERSPEKTIF ELEKTIK SOSIAL ANALISIS)**

Wayan Lasmawan

**Universitas Pendidikan Ganesha
Email : lastmaone@gmail.com**

Abstrak

Tujuan dari tulisan ini adalah membedah secara grounded simpulisasi era disrupsi dan implikasinya terhadap makna dan praktek pendidikan dalam perspektif elective social analysis untuk “menciptakan” dan “mendorong” lahirnya stigma baru tentang pendidikan yang dibutuhkan di era disrupsi. Kaji petik ini lebih merupakan autokritik dan kesadaran diri atas betapa penting dan strategisnya pendidikan dalam “memainkan peran” dan “mengatur lakon” kehidupan masyarakat dunia agar bersesuaian dengan tagihan jaman.

Berdasarkan kaji petik yang dilakukan, diperoleh simpulan bahwa: (1) disrupsi merupakan istilah yang dipopulerkan oleh Clayton Christensen sebagai kelanjutan dari tradisi berpikir “*for you to win, you’ve got to make somebody lose*”. Hal ini menstimuli lahirnya teori *disruptive innovation* yang menjelaskan fenomena dimana sebuah inovasi mengubah pasar atau sektor yang ada dengan memperkenalkan kesederhanaan, kenyamanan, aksesibilitas, dan keterjangkauan (*simplicity, convenience, accessibility, and affordability*) di mana komplikasi (keruwetan) dan biaya tinggi di posisi status quo, (2) era disrupsi terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi, munculnya generasi millenials, kebutuhan pola pikir eksponensial, *corporate mindset*, model bisnis disruptif, dan era *internet of things*, (3) aspek-aspek dari disrupsi tersebut secara umum meliputi: aspek sosio-demografis atau mobilitas social, aspek struktur organisasi sosial atau lembaga-lembaga kemasyarakatan, sosio-politik, dan aspek psikokultural, (4) dampak disrupsi secara global terutama meliputi hal-hal yang bertalian dengan: menyerang hampir semua *incumbent* (pelaku lama, para pemimpin pasar), menciptakan pasar baru yang selama ini diabaikan *incumbent*, menimbulkan dampak deflasi (penurunan harga) karena biaya mencari (*searching cost*) dan biaya transaksi (*transaction cost*) praktis menjadi nol rupiah, dan (5) implikasi disrupsi terhadap makna dan praktek pendidikan lebih terarah pada dibutuhkannya perubahan mindset pendidik, inovasi ruang kelas, revolusi model pembelajaran, dan perubahan secara massif dan terstruktur kebijakan pembangunan pendidikan agar mampu melahirkan pendidik yang lebih literate terhadap teknologi digital serta memiliki *teaching metacognition skill*, yakni mengajarkan peserta didik bagaimana cara belajar yang benar agar dapat menjadi pembelajar mandiri bagi diri dan lingkungannya.

Kata kunci : era disrupsi, pendidikan, *disruptive innovation*, inovasi

Abstract

The purpose of this paper is to dissect the grounded simplification of the era of disruption and its implications for the meaning and practice of education in an elective social analysis perspective to "create" and "encourage" the birth of a new stigma about

education needed in the era of disruption. This quotation is more of an autocritical and self-awareness of how important and strategic education is in "playing a role" and "regulating the play" of the life of the world community so that it fits with the current bill.

Based on the quotation conducted, it was concluded that: (1) disruption is a term popularized by Clayton Christensen as a continuation of the tradition of thinking "for you to win, you've got to make someone lose". This stimulates the birth of disruptive innovation theory which explains the phenomenon in which an innovation changes the existing market or sector by introducing simplicity, convenience, accessibility, and affordability (simplicity, convenience, accessibility, and affordability) where complications (high complexity) are in position the status quo, (2) the disruption era occurs because of the development of communication technology, the emergence of millennial generations, the need for exponential mindsets, corporate mindset, disruptive business models, and the era of internet of things, (3) aspects of disruption in general include: aspects socio-demographic or social mobility, aspects of social organizational structure or social, socio-political and psychocultural aspects, (4) the impact of global disruption includes matters relating to: attacking almost all incumbents (old actors market leader), creating a new market that has been ignored by the incumbent, he added The impact of deflation (price decline) is that searching costs and practical transaction costs become zero rupiah, and (5) the implications of disruption to the meaning and practice of education are more directed at the need for changes in the educator's mindset, classroom innovation, revolution learning models, and massive and structured changes in education development policies so as to be able to give birth to educators who are more literate towards digital technology and have teaching metacognition skills, which teach students how to learn correctly so they can become independent learners for themselves and their environment.

Keywords: disruption era, education, disruptive innovation, innovation

Pendahuluan

Masyarakat dunia saat ini tengah dihadapkan pada guncangan besar, sebagaimana yang diilustrasikan dengan baik oleh Paul Gilding dan Francis Fukuyama dalam bukunya "*The Great Disruption*", fenomena ini terbentuk sebagai akumulasi perubahan ekologi dramatis dan meningkatnya persaingan global yang salah satu faktor penyebabnya diakselerasi oleh konvergensi teknologi informasi. *Disruption* era diyakini telah mempengaruhi berbagai relasi bangsa dalam memenangkan persaingan global, sistem negara dan sumber daya sedang menuju ke suatu sistem yang saling terkait, *sharing economy* guna

mendapatkan kecepatan dan efisiensi penggunaan sumber daya. Fenomena *disruption* telah mendorong dunia global berpikir tentang bagaimana menerapkan ilmu "masa depan" dalam kondisi "sekarang". Disisi lain, banyak pemimpin, politisi, birokrat, bahkan pengusaha masih berkuat dengan logika "masa lalu" untuk diterapkan "sekarang".

Kesenjangan inilah yang menjadikan reformulasi manajemen strategik pada berbagai organisasi menjadi relevan dengan melakukan *disruption mindset*, sehingga faktor-faktor manajerial lebih terkelola dengan efisien dan cepat sebagai *critical success factor*. *Disruption* itu

bukan sekedar *phenomenom today*, melainkan *the future phenomenom*, yang dibawa oleh para pembaharu ke zona *the present*. Pemahaman seperti ini menjadi penting karena sekarang kita tengah berada dalam sebuah peradaban baru yang lazim disebut *disruption era*. Banyak yang menganggap *disruption* hanya berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang marak belakangan ini. Bahkan ada juga yang serba ngasal *disruption*. Beberapa motivator misalnya, mengaitkan motivasi dengan *disruption*. Tapi, begitu kita telusuri sedikit lebih jauh, isinya hanya "pertunjukan" hipnotis atau paparan tentang sejarah hidupnya yang penuh lika-liku. Pemahaman yang kurang pas lainnya adalah menganggap *disruption* seakan-akan melulu bisnis startup, dan hanya bermodalkan uang publik. Bahkan ada yang membatasinya sebagai trading, sehingga melihatnya sebagai usaha brokerage (Kasali, 2017).

Dunia baru saja melalui tren gelombang yang demikian panjang, yang secara mendadak mengalami *a trend break*. Kondisi ini memunculkan anomaly, bahwa semakin "berpengalaman" dan "merasa pintar" seseorang, dia akan semakin sulit untuk "membaca" fenomena ini. Mereka itu, akan amat mungkin mengalami "the past trap" atau "success trap". Kondisi ini akan mempersulit kelompok ini untuk mencerna dan berselancar di atas gelombang *disruption*, yang pada akhirnya akan mengajak kita semua untuk tersesat dalam ruang yang demikian luas, sebagai dampak ego akan "kenyamanan" dan kejayaan masa lalu". Untuk itu, maka pendidikan sebagai media strategis pemanusiaan manusia, harus sesegera mungkin merubah dirinya dalam segala perspektifnya, terutama untuk menghindari semakin banyaknya kelompok masyarakat yang

tersesat dalam keluasan ruang dan semakin banyak yang disesatkan oleh mereka atas nama kejayaan masa lalu atau euphoria kemapanan yang pernah dijalaninya.

Tulisan singkat ini dimaksudkan untuk menghadirkan sekelumit analisis yang bersandar pada dialektika social analisis tentang implikasi era *disruption* terhadap makna dan praktek pendidikan, dengan meramu secara antithesa beberapa teori dan kajian yang disodorkan oleh beberapa ahli dibidangnya secara grounded dan maknawi.

Hasil dan Pembahasan Konsep Disrupsi Era

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, *disruption* didefinisikan hal tercabut dari akarnya. Jika diartikan dalam kehidupan sehari-hari, *disruption* adalah sedang terjadi perubahan fundamental atau mendasar, yaitu evolusi teknologi yang menysasar sebuah celah kehidupan manusia. Digitalisasi adalah akibat dari evolusi teknologi (terutama informasi) yang mengubah hampir semua tatanan kehidupan, termasuk tatanan dalam berusaha. Sebagian pihak mengatakan bahwa *disruption* adalah sebuah ancaman. Namun banyak pihak pula mengatakan kondisi saat ini adalah peluang. *Disruption (disruption)* istilah yang dipopulerkan oleh Clayton Christensen sebagai kelanjutan dari tradisi berpikir "harus berkompetisi, untuk bisa menang (*for you to win, you've got to make somebody lose*)". Senada dengan pendapat tersebut, Kasali (2017) mengemukakan bahwa *disruption* adalah sebuah inovasi, yang akan menggantikan seluruh sistem lama dengan cara-cara baru. *Disruption* berpotensi menggantikan pemain-pemain lama dengan yang baru. *Disruption* menggantikan teknologi

lama yang serba fisik dengan teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan lebih efisien, juga lebih bermanfaat. Era disrupsi ini merupakan fenomena ketika masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata, ke dunia maya. Fenomena ini berkembang pada perubahan pola dunia bisnis.

Teori *disruptive innovation* menjelaskan fenomena dimana sebuah inovasi mengubah pasar atau sektor yang ada dengan memperkenalkan kesederhanaan, kenyamanan, aksesibilitas, dan keterjangkauan (*simplicity, convenience, accessibility, and affordability*) di mana komplikasi (keruwetan) dan biaya tinggi di posisi status quo. Awalnya, inovasi yang mengganggu terbentuk di (*niche market*) pasar terbatas yang tampak tidak menarik atau tidak penting (*inconsequential*) bagi industri yg sudah eksis (*industry incumbents*), namun akhirnya produk atau ide baru sepenuhnya me redifinisi industri. Penting untuk diingat bahwa *disruption* adalah kekuatan positif. *Disruptive innovations* bukanlah teknologi terobosan yang membuat produk menjadi lebih baik; melainkan inovasi yang membuat produk dan layanan lebih mudah diakses dan terjangkau, sehingga membuat mereka tersedia untuk populasi yang jauh lebih besar.

Kita harus bisa segera beradaptasi, dan mengenali bagaimana keadaan sekarang yang penuh dengan perubahan. Tidak lagi sekedar berubah, melainkan langsung bergeser atau menggantikan yang sudah berdiri sebelumnya dalam waktu yang cepat. Pergeseran segmen konsumen yang sebelumnya generasi X kini menjadi generasi milenial memerlukan pengembangan dari berbagai aspek termasuk layanan. Jika kita mengikuti perkembangan selama ini yang terjadi,

kita akan menyadari kalau tanda-tanda perubahan tersebut sudah terbaca sejak beberapa tahun lalu. Di era disrupsi kita harus mempunyai pilihan, membentuk ulang (*reshape*) atau menciptakan yang baru (*create*). Jika kita memutuskan untuk *reshape*, maka kita bisa melakukan inovasi dari produk atau layanan yang sudah dimiliki. Sedangkan jika ingin membuat yang baru, kita harus berani memiliki inovasi yang sesuai dengan kebiasaan konsumen. Memang terdengar klise, namun apabila kita dapat membacanya situasi dengan baik kemudian melihat peluang yang ada, maka kitapun bisa bertahan di era disrupsi. Era disrupsi yang tengah kita alami ini, tidak bisa dihindari, tidak bisa lagi hanya menyalahkan keadaan tanpa merumuskan strategi untuk dapat bertahan, sehingga tetap keluar sebagai pemenang. Beberapa contoh bisnis yang menjadi korban disrupsi diantaranya adalah Kodak, Nokia, Mall dan Pusat Grosir atau Taxi Konvensional dan lain-lain.

Faktor-faktor yang Mendorong Lahirnya Disrupsi Era

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Kemajuan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi di abad ini berkembang pesat. Kemajuan teknologi telah mempersingkat siklus produksi dan peningkatan produktivitas secara dramatis.

Era disrupsi ini bisa terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi, munculnya generasi millenials, kebutuhan pola pikir eksponensial, *corporate mindset*, model

bisnis disruptif, dan era *internet of things*. Korban-korban era ini adalah organisasi-organisasi mapan, termasuk di dalamnya adalah dunia pendidikan. Mereka yang sudah terbiasa dengan ketenaran membuat mereka tidak bergerak cepat. Sementara, di luar sana peluang inovasi baru berpotensi menggesernya secara pelan-pelan. Dalam situasi persaingan yang ketat ini, teknologi menjadi salah satu yang tidak dapat diabaikan. Keberadaan teknologi informasi telah menghapus batas-batas geografi, menghasilkan inovasi-inovasi baru yang tidak terlihat, dan tanpa disadari telah mengubah cara hidup, memengaruhi tatanan hidup dan bahkan mengganti sistem yang ada. Cragun & Sweetman (2016) mengidentifikasi lima pemicu gelombang *disruption* yang terjadi sejak 1980. Tercatat hingga 2015, telah melewati sekitar 20 episode kejutan yang dibagi dalam lima kategori penyebab, yaitu: (1) Teknologi (khususnya IT), (2) Teori Manajemen (metode baru pengelolaan SDM, kepemimpinan, produksi dan bisnis), (3) Peristiwa Ekonomi (peran negara, bank sentral, fluktuasi penawaran-permintaan), (4) Daya Saing Global, dan (5) Geopolitik (ketegangan antar wilayah).

Dimensi atau Aspek-aspek Disrupsi Era

Perubahan besar dan mendasar terjadi hampir di setiap bidang kehidupan. Kini, cara manusia hidup dan menikmati kehidupan sama sekali berbeda dengan era-era sebelumnya. Perubahan itu memberi peluang sekaligus tantangan kepada setiap institusi negara, termasuk perguruan tinggi. Oleh sejumlah ahli manajemen, perubahan besar dan mendasar itu disebut sebagai disrupsi. Dalam era disrupsi, perubahan tidak terjadi secara bertahap seperti orang meniti tangga.

Perubahan pada era itu lebih menyerupai ledakan gunung berapi yang meluluhlantakkan ekosistem lama dan menggantinya dengan ekosistem baru yang sama sekali berbeda.

Perubahan-perubahan pada era tersebut mengarah pada aspek-aspek yang terkait dengan kehidupan manusia, aspek-aspek tersebut meliputi: (1) Aspek sosio-demografis atau mobilitas sosial yaitu suatu proses perubahan kehidupan sosial, ekonomi, demografis yang mulai menunjukkan peluang-peluang ke arah pola-pola baru melalui sosialisasi dan mobilitas sosial yang terwujud pada aspek-aspek kehidupan modern, seperti adanya mekanisasi (penggunaan mesin-mesin industri), urbanisasi, perubahan mata pencaharian, perubahan gaya hidup, penggunaan dan pemanfaatan media massa dan lain-lain. (2) Aspek struktur organisasi sosial atau lembaga-lembaga kemasyarakatan, yaitu perubahan unsur-unsur atau norma-norma kemasyarakatan yang terwujud apabila manusia mengadakan hubungan dengan sesamanya dalam kehidupan kemasyarakatan. Perubahan ini meliputi perubahan organisasi kemasyarakatan karena terbentuknya banyak sekali organisasi kemasyarakatan dalam era modernisasi tetapi sekaligus terjadi perubahan fungsi dan peranannya. Perubahan ini disebabkan oleh : pelapisan sosial, wewenang, kekuasaan, keahlian, pendidikan, interaksi sosial dan lain-lain, (3) Aspek sosio-politik, yaitu perubahan unsur-unsur dan norma-norma yang mengatur hubungan antara individu atau warga negara dengan penyelenggara negara atau sebaliknya. Perubahan ini meliputi : partisipasi warga negara kepada penyelenggaraan negara, seperti aspirasi dalam bidang demokratisasi, kesadaran terhadap penegakan hukum dan keadilan, kesadaran penyelenggaraan

hak azazi manusia (HAM) dan lain-lain, dan (4) Aspek psikokultural, yaitu perubahan sikap mental individu maupun kelompok untuk menerima pengalaman baru dan inovasi-inovasi demi kehidupan yang lebih baik, sikap menghargai waktu dan disiplin kerja serta berorientasi pada masa kini dan masa depan.

Dampak Disrupsi Bagi Masyarakat

Lembaga riset internasional Pricewaterhouse Coopers (PwC) pada Maret 2017 lalu sudah memprediksi disrupsi akan membuat 30 persen pekerjaan di Inggris hilang, sementara di AS mencapai 38 persen, di Jerman 35 persen, dan di Jepang 21 persen. Meski belum diteliti secara khusus, Indonesia juga mengalami kekhawatiran yang sama. Berbagai profesi akan kehilangan relevansinya karena perubahan masyarakat yang begitu cepat.

Ketua Eksekutif Forum Ekonomi Dunia Klaus Schwab memberi gambaran lebih konkret. Perubahan yang muncul ditandai dengan berkembangnya kecerdasan buatan, penerapan teknologi nano di berbagai bidang, dan rekayasa genetis. Ketika tiga teknologi itu berhasil diaplikasikan, jutaan orang akan kehilangan pekerjaan. Era kecerdasan buatan tidak bisa dihindarkan, era itu akan membawa manusia pada era yang penuh optimisme sekaligus penuh kekhawatiran. Optimisme muncul karena kecerdasan buatan akan membuat efisiensi pekerjaan bisa ditingkatkan berkali-kali lipat. Kekhawatiran muncul karena kecerdasan buatan juga berpotensi mengancam eksistensi manusia dan kemanusiaan yang selama ini telah mapan. Bangsa kita akan memasuki periode yang penuh optimisme pada satu atau dua dasawarsa ke depan. Bonus demografi semakin terasa

dampaknya, antara lain dengan semakin banyaknya tawaran model bisnis baru. Generasi Y telah menawarkan gaya hidup yang sama sekali berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z mulai merangsek naik membawa cara hidup yang berbeda lagi. Perubahan itu juga telah merubah manusia yang tadinya *times series* dan linear menjadi *real time* dan eksponensial. Mengubah mindset dari *owning economy* atau ekonomi memiliki, menguasai, integrasi menjadi *sharing economy* yaitu ekonomi berbagi akses.

Dunia baru tanpa perantara telah lahir dan sering kali tak terlihat menghancurkan tatanan yang lama. Era ini membutuhkan *disruptive regulation*, *disruptive culture*, *disruptive mindset* dan *disruptive marketing*. Kebiasaan *on the line economy*, menunggu pada antrean, menjadi *on demand economy*, begitu diinginkan, saat itu juga tersedia. Merubah kurva permintaan dari *supply-demand* tunggal menjadi *supply-demand* dengan jejaring. Musuh-musuh yang dulunya jelas menjadi tak terlihat (Kasali, 2017). Selain menjadi tantangan bagi para kelompok pebisnis, era *disruption* juga harus diantisipasi dan dikelola dengan baik oleh para karyawan. Salah satu tantangan yang harus siap dihadapi adalah otomatisasi. *Disruption* telah menghadirkan seperangkat konsekuensi logis akibat teknologi informasi dari kehadiran para wirausaha muda yang beroperasi melampaui batasan regional dan mindset bisnis bersama kaum *millennials*. Menurut Cragun and Sweetman (2016), kondisi tersebut berdampak luas pada tiga hal, yaitu: (1) *Disruption* menyerang hampir semua *incumbent* (pelaku lama, para pemimpin pasar), baik itu produk-produk atau perusahaan-perusahaan ternama, sekolah atau universitas terkemuka, organisasi-organisasi sosial,

partai politik, maupun jasa-jasa yang sudah kita kenal, (2) *Disruption* menciptakan pasar baru yang selama ini diabaikan *incumbent*, yaitu kalangan yang menduduki dasar piramida. Kini mereka yang dulu kurang beruntung sebagai konsumen karena daya beli yang rendah, telah menjadi kekuatan pasar. Secara keseluruhan, partisipasi pasar pun meningkat. Sekuat apa pun *brand loyalty* yang telah dibangun *incumbent* melalui strategi pemasaran konvensional, posisi *incumbent* tetap terancam, dan (3) *Disruption* menimbulkan dampak deflasi (penurunan harga) karena biaya mencari (*searching cost*) dan biaya transaksi (*transaction cost*) praktis menjadi nol rupiah. Kedua jenis biaya ini umumnya hanya dikenal oleh generasi millennials berkat teknologi infokom. Selain itu timbul gerakan berbagi (*sharing resources*) yang mampu memobilisasi pemakaian barang-barang konsumsi ke dalam kegiatan ekonomi produktif.

Oknum-oknum yang menolak kemajemukan dan menggerogoti kontrak sosial bernegara, yang pupoler dengan sebutan *anti-innovative disruption*, dimana mereka bermimpi untuk mendasarkan negara pada ajaran agama tertentu, atau kepentingan kelompok tertentu, akan semakin tergeser di era disrupsi ini. Mereka menjadi *anti-innovative disruption* karena mereka mau bertahan dengan pola pemimpin dan politikus koruptif dan egosentris. Artinya bahwa era disrupsi membutuhkan manusia-manusia yang adaptive disruption, karena kehidupan masyarakat saat ini dengan segala hiruk pikuknya tidak lagi mengedepankan kepemilikan monopoli dan asset secara personal, melainkan lebih pada manajemen kebersamaan dengan basis dunia digital yang serba cepat. Bertalian dengan hal itu,

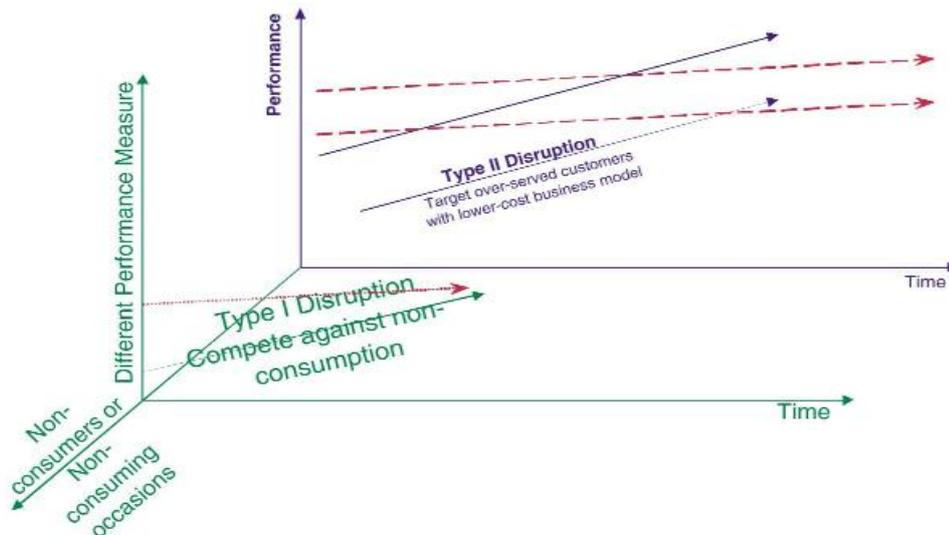
dibutuhkan sebuah revolusi mindset masyarakat untuk mampu berselancar dengan damai dan nyaman di era disrupsi.

Implikasi Era Disrupsi Terhadap Makna dan Praktek Pendidikan

Perkembangan sains mengubah dunia dengan laju perubahan yang begitu cepat dan laju, layaknya pesawat super sonic yang melampaui kecepatan suara. Menyikapi kondisi dan fenomena ini, idealnya, perguruan tinggi ada di dalam arus perubahan itu, menjadi pengendali arah dan kecepatan perubahan yang sedang berlangsung. Dengan modal sosial dan budaya yang dimilikinya, perguruan tinggi mestinya mampu mengambil peran untuk menjadi komando kapan perubahan itu harus dipercepat, dihentikan, atau dialihkan arahnya. Untuk kasus Indonesia, berdasarkan beberapa kaji petik terhadap formal regulation, empirical situation, dan misi pendidikan tinggi, untuk menterjadikan kondisi ideal itu terwujud, perguruan tinggi harus menyelesaikan dua persoalan internal yang membelitnya. *Pertama*, sebagai “alat negara” perguruan tinggi cenderung terikat regulasi ketat yang disusun pemerintah. Hak dan kewajibannya dibatasi secara ketat sehingga kelincahannya dalam merespon perubahan cenderung kurang. Untuk membuka atau menutup program studi, misalnya, perguruan tinggi harus melakukan kajian akademik dan memenuhi syarat administrasi yang tak sedikit jumlahnya. *Kedua*, paradigma positivistik yang dianut perguruan tinggi di Indonesia lebih apresiatif terhadap status quo daripada perubahan. Positivisme mengasumsikan segala sesuatu bersifat pasti dan cenderung tetap. Bahkan dalam membaca perubahan, positivisme cenderung membaca perubahan sebagai proses

yang terprediksikan. Positivisme mengandalkan variabel-variabel tertentu yang tampak dan terukur untuk membaca perubahan yang super kompleks. Kedua kondisi tersebut,

Disadari atau tidak, disrupsi era akan membawa dampak yang demikian revolusioner bagi praktek pendidikan. Secara visual, dampak disrupsi terhadap pendidikan dapat dijelaskan sebagai berikut (Christensen, Clayton M. Horn, Michael, 2008).



Melihat visualisasi tersebut, maka kalau dengan sadarnya kita mengakui, maka era disrupsi menuntut kita untuk berubah atau punah, berinovasi atau tertinggal. Tidak diragukan lagi disrupsi akan mendorong terjadinya digitalisasi sistem pendidikan secara massif dan tersetruktur dalam tempo yang sesingkat singkatnya. Munculnya inovasi aplikasi teknologi seperti Uber atau Gojek, Grab dan lain-lain mestinya mampu dengan mudah menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan. Tidak diragukan lagi, disrupsi akan mendorong terjadinya digitalisasi sistem pendidikan yang berkelanjutan, misalnya MOOC (*Massive Open Online Course*) serta AI (*Artificial Intelligence*). MOOC merupakan inovasi pembelajaran daring yang dirancang terbuka, dapat saling berbagi dan saling terhubung atau berjejaring satu sama lain. Prinsip ini

sangat menjauhkan pergutuan tinggi kita untuk mampu “memainkan peran” di era disrupsi sebagaimana kondisi ideal yang diinginkan.

menandai dimulainya demokratisasi pengetahuan yang menciptakan kesempatan bagi kita untuk memanfaatkan dunia teknologi dengan produktif. Sedangkan AI merupakan mesin kecerdasan buatan yang dirancang untuk melakukan pekerjaan yang spesifik dalam membantu keseharian manusia. AI akan membantu pembelajaran yang bersifat individual, karena AI mampu melakukan pencarian informasi yang diinginkan sekaligus menyajikannya secara cepat, akurat, dan interaktif. Baik MOOC maupun AI sepertinya akan menjadi rule model based bagi pengembangan model dan instrument praktek pendidikan kedepan.

Kita sadar, bahwa sikap keilmuan cenderung kontradiktif dengan perubahan sebagai sebuah realitas. Ketika ilmuwan mengasumsikan variabel tertentu lebih berperan terhadap variabel lainnya, di lapangan kondisi

sudah berubah demikian cepat. Kondisi dan dilematisasi tersebut, menempatkan perguruan tinggi (mesti kita akui) “terbelenggu pagar akademik” yang dibangunnya sendiri. Sumber daya yang dibutuhkan saat ini, di era disrupsi adalah mereka yang memiliki etos kerja, sikap terbuka, serta mampu menjadi *problema solver* untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang semakin kompleks dan berubah dengan cepat, karena di tangan merekalah terletak kunci keberhasilan Indonesia dalam percaturan politik dunia global. Menjawab tagihan tersebut, maka mestinya kegiatan belajar-mengajar sebagai inti praktek pendidikan harus berinovasi mengikuti tren disrupsi era. Ruang kelas mestinya berevolusi menjadi ruang dan media pembelajaran digital yang memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, beragam, menyeluruh, dan bermakna bagi peserta didik. Evolusi pembelajaran yang ditawarkan oleh MOOC dan AI akan memunculkan pertanyaan kritis, "Masih relevankah peran guru/pendidik ke depan?". *Chief Executive Officer The Hub Edu*, Tiffany Reiss (Christensen, Clayton M. Horn, Michael, 2008) berpendapat bahwa, pendidik memiliki peran penting dalam melakukan kontekstualisasi informasi serta bimbingan terhadap peserta didik dalam penggunaan praktis diskusi daring, dimana mekanisasi pembelajaran seperti itu akan memaknakan belajar secara lebih bagi peserta didik. Sejalan dengan simpulisasi makna pendidikan tersebut, mestinya fungsi pendidik “digeser dengan sengaja” dari membelajarkan pengetahuan dan kompetensi ke arah membelajarkan nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan, pengalaman hingga empati social serta moralitas global, karena nilai-nilai itulah yang tidak dapat dilakukan oleh mesin. Manakala hal ini

terlambat atau tidak dilakukan, maka akan hadir didepan kita wajah pendidikan yang muram dan minus makna. Dimana hal ini semakin menjauhkan maknawi pendidikan itu sendiri.

Di era disrupsi, para pendidik harus sesegera mungkin untuk memulai perubahan pendekatan, model, dan strategi lamanya dan fleksibel dalam mengadaptasi dan mengelaborasi hal-hal baru dengan lebih cepat. Kehadiran digital technology harus termanfaatkan sedemikian rupa oleh para pembelajar untuk menjadikan pembelajarannya lebih inovatif, menarik, empowerment bagi peserta didiknya. Pembelajaran yang mesti dikembangkan adalah pembelajaran yang multi-stimulan sehingga merangsang peserta didik untuk mengoptimalkan semangat dan hasil belajarnya, yang nantinya berimplikasi langsung pada perolehan dan makna belajar itu sendiri. Namun lebih dari itu, adalah bagaimana revolusi peran pembelajar sebagai sumber belajar atau pemberi pengetahuan untuk mampu memainkan dirinya sebagai mentor, fasilitator, motivator, inspirator, dan trendsetter yang mengembangkan imajinasi, kreativitas, karakter, serta *problem solver skill* peserta didik. Intinya adalah bagaimana para pembelajar mampu melakukan apa yang disebut dengan *deliberate practice*. Beriringan dengan hal tersebut, maka prinsip yang mesti dikedepankan para pembelajar di era *disruptive* ini adalah: (1) sesegera mungkin keluar dari zona nyaman masa lalu, (2) bekerja dengan target atau capaian yang jelas, (3) melakukan rangkaian teaching yang bermakna, (4) membiasakan diri sebagai innovator dan inspirator bagi kelas dan peserta didiknya, dan (5) membangun mentalitas otonom yang ahli.

Untuk merealisasikan kondisi tersebut, diperlukan inisiatif pemerintah secara massif untuk menata ulang arah kebijakan pendidikan nasional mulai dari paradigma, kurikulum, assessment hingga sistem rekrutmen serta metode pengembangan profesionalitas pendidik di pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Sayangnya, kebijakan yang dikembangkan saat ini, belum mampu menjawab kebutuhan pendidikan sebagaimana hipotesis tersebut. Karena itu, perombakan kebijakan pendidikan harus komprehensif mulai dari hulu hingga hilir. Di hulu, paradigma pendidikannya harus digeser dari pendidikan yang menstandarisasi ke pendidikan berbasis personal characteristic. Paradigma yang baru ini tidak menuntut capaian belajar yang diseragamkan, tetapi memberi ruang untuk peserta didik tumbuh secara berbeda dalam kompetensinya masing-masing. Sedangkan di hilir, pendidik dikembangkan untuk lebih literate terhadap teknologi digital serta memiliki *teaching metacognition skill*, yakni mengajarkan peserta didik bagaimana cara belajar yang benar agar dapat menjadi pembelajar mandiri bagi diri dan lingkungannya.

Dalam taksonomi Bloom yang direvisi David Krathwohl tahun 1991, ranah metakognisi meliputi enam tingkatan kecerdasan akademis, yakni: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (*creating*). Sistem pengajaran saat ini belum sepenuhnya dirancang untuk menjalankan enam tingkatan kecerdasan metakognisi itu. Pembelajaran metakognisi mensyaratkan ekosistem belajar positif yang mampu memfasilitasi peserta didik mengenali dirinya sendiri serta mampu mengelola perilaku dan karakter dirinya di tengah-tengah lingkungan yang serba berubah. Perubahan

mendasar pada peran tersebut menuntut sistem perencanaan pendidik yang baru agar mutu dan profesionalitas pendidik sesuai tuntutan pendidikan masa depan. Kinerja pendidik bukan semestinya hanya diukur pada uji kompetensi pendidik yang lebih bersifat teoritis dan administrative dalam hitungan jam atau hari, melainkan kemampuannya untuk menghadirkan ekosistem pendidikan yang memanusiaikan dan memerdekakan peserta didik dalam segala potensinya. Ekosistem tersebut akan membuat peserta didik bergairah dalam belajar serta gigih dalam memenangkan pertarungan pada abad digital. Dan ekosistem itu membutuhkan pendidik dengan *mindset* baru, kaya inovasi atau konten pembelajaran, fleksibel, serta adaptif terhadap perubahan dunia yang sangat cepat.

Untuk sukses sebagai lembaga pendidikan, khususnya pendidikan tinggi di era disrupsi saat ini, yang dibutuhkan bukanlah sosok penghapal dan pembebek. Tony Wagner (2008) merinci kompetensi yang diperlukan anak-anak kita untuk sukses di era disrupsi dan dikembangkan oleh lembaga pendidikan di segala levelnya, yang disebut dengan "*Seven Survival Skills for 21st Century*" adalah: (1) *Critical thinking and problem solving*, (2) *Collaboration across network*, (3) *Agility and adaptability*, (4) *Initiative and entrepreneurship*, (5) *Accessing and analysing information*, (6) *Effective oral and written communication*, (7) *Curiosity and imagination*.

Fotret pendidikan kita saat ini, berdasarkan beberapa hasil penelitian dan kajian para pakar pendidikan, justru sekolah-sekolah kita termasuk pendidikan tinggi, masih lemah pada ke-7 keterampilan tersebut. Praktek yang dikembangkan oleh sekolah saat ini, semakin tidak relevan karena

keterampilan yang dibangun tidak relevan lagi dengan kebutuhan kekinian. Sekolah yang ada saat ini dirancang di era industrial (*industrial age*) dimana hal ini tak relevan lagi di era pengetahuan (*knowledge age*). Dengan logika industrial abad 20 sekolah kita distandarisasi (kurikulum, pola pengajaran, dan sistem evaluasinya) agar bisa diperbandingkan dan dikompetisikan (itu sebabnya muncul istilah “sekolah favorit”). Artinya bahwa lembaga pendidikan (praktek pendidikan) yang ada saat ini relative mengabaikan pemanusiaan manusia sebagai hulu dan hilir dari sebuah pendidikan. Dimana variable ini diduga sebagai trigger utama dari fenomena *instanisasi*, *dehumanisasi*, dan *dekadensi* peran dan makna sekolah bagi anak negeri.

Simpulan

Secara akademik dan terminologis, *disruption* itu bukan sekedar fenomena hari ini (*today*), melainkan fenomena "hari esok" (*the future*) yang dibawa oleh para pembaharu ke saat ini, hari ini (*the present*). *Disruption* sesungguhnya telah terjadi secara meluas, yang telah menjelajah pada domain pemerintahan, ekonomi, hukum, politik, sampai penataan kota, konstruksi, pelayanan kesehatan, pendidikan, kompetisi bisnis dan juga hubungan-hubungan sosial. Di era disrupsi kita harus mempunyai pilihan, membentuk ulang (*reshape*) atau menciptakan yang baru (*create*). Jika kita memutuskan untuk *reshape*, maka kita bisa melakukan inovasi dari apa yang sudah dimiliki. Sedangkan jika ingin membuat yang baru, kita harus berani memiliki inovasi yang sesuai kebutuhan.

Era disrupsi ini bisa terjadi karena perkembangan teknologi komunikasi, munculnya generasi *millennials*,

kebutuhan pola pikir eksponensial, *corporate mindset*, model bisnis disruptif, dan era *internet of things*. Perubahan itu juga telah merubah manusia yang tadinya *times series* dan linear menjadi *real time* dan eksponensial. Mengubah mindset dari *owning economy* atau ekonomi memiliki, menguasai, integrasi menjadi *sharing economy* yaitu ekonomi berbagi akses.

Disrupsi mendorong terjadinya digitalisasi sistem pendidikan. Kegiatan belajar-mengajar akan berubah total. Ruang kelas mengalami evolusi dengan pola pembelajaran digital yang memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, beragam, dan menyeluruh. Fungsi pendidik bergeser lebih mengajarkan nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan, pengalaman hingga empati sosial karena nilai-nilai itulah yang tidak dapat diajarkan oleh mesin.

Untuk sukses sebagai lembaga pendidikan, di era disrupsi saat ini, yang dibutuhkan bukanlah sosok penghapal dan pembebek. Tony Wagner (2008) merinci kompetensi yang diperlukan untuk sukses di era disrupsi dan dikembangkan oleh lembaga pendidikan di segala levelnya, adalah “*Seven Survival Skills for 21st Century*” yaitu: (1) *Critical thinking and problem solving*, (2) *Collaboration across network*, (3) *Agility and adaptability*, (4) *Initiative and entrepreneurship*, (5) *Accessing and analysing information*, (6) *Effective oral and written communication*, (7) *Curiosity and imagination*.

Daftar Pustaka

Anderson, Lorin W dan David R Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing*. New York: Longman.

- Cahyono, Eddy. 2017. *Era Disruption dan Manajemen Strategik Birokrasi. "The greatest danger in times of turbulence; it is to act with yesterday's logic" Peter F. Drucker).*
- Christensen, Clayton M. Horn, Michael. 2008. *Disrupting class: how disruptive innovation will change the way the world learns.* New York, USA: McGraw-Hill.
- Cragun and Sweetman. 2016. *Reinvention: Accelerating Results in the Age of Disruption.* Austin, Texas: Greenleaf Book Group Press.
- Fukuyama, Francis. 1999. *The Great Disruption: Hakikat Manusia dan Rekonstruksi Tatanan Sosial.* Yogyakarta: Qalam.
- Kasali, Rhenald. 2017. *Disruption.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Wagner, Tony. 2008. *The Seven Survival Skills for Careers, College, and Citizenship. Article. Rigor Redefines.*