



ANALISIS LITERASI TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Fajri Arif Wibawa¹⁾ Meyta Pritandhari²⁾

Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro

Email: fajriwibawa@gmail.com¹⁾ meyta.pritandhari@gmail.com²⁾

ABSTRACT

The era of the industrial revolution 4.0 is a situation in which technology plays an important role in all aspects of life. The presence of the industrial revolution era turned the manual system into a fully digital system. The existence of the industrial revolution 4.0, both directly and indirectly, will affect all circles of society. The world of education is of course inseparable from the influence of the industrial revolution 4.0, there are lots of adaptations that must be done with the development of this industry 4.0. Learning that refers to the digitalization era is increasingly being encouraged. However, this also becomes a problem, namely students who have not been able to adapt to the various sophistication of existing applications. Learning using technological literacy must be directed towards useful literacy. Technological literacy is not just using technology for things that are not important. With the existence of technological literacy, it is hoped that students can have technological literacy skills that are more useful in terms of learning. The result of this research is that learning in the industrial revolution era requires adaptation from various parties. Lecturers and students must always learn about the latest technology to support the latest learning. Technological literacy is very important for learning in the era of the Industrial revolution 4.0. The role of technology is to facilitate the learning process by not limiting learning space and time.

Keywords: literacy, technology, industry 4.0

PENDAHULUAN

Perubahan yang besar dan cepat tentu memiliki berbagai dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif revolusi industri 4.0 adalah semakin berkembangnya teknologi sehingga banyak hal yang dapat dilakukan oleh manusia dengan cepat. Sebaliknya yaitu dampak negatif dari revolusi industri adalah ketidaksiapan Sumber Daya Manusia (SDM) untuk beradaptasi dengan kondisi yang semakin berkembang. Adanya revolusi industri 4.0 baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi semua kalangan

masyarakat. Dari masyarakat kelas atas sampai ke masyarakat kelas bawah pasti terkena dampak perubahan industri 4.0 tersebut. Salah satu contoh yang sekarang sudah menjadi hal yang biasa adalah penggunaan sistem berbasis digital yang sudah merambah ke semua kalangan.

Masalah lain yang akan muncul akibat dari revolusi industri adalah perubahan tingkah laku manusia. Dengan segala kecanggihan dan kemudahan teknologi manusia semakin mudah melakukan kecurangan dalam berbagai aspek. Manusia cenderung malas untuk melakukan sesuatu karena telah



mengandalkan teknologi. Rendahnya kemampuan literasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang ada saat ini juga mengalami banyak perubahan diantaranya cara belajar mahasiswa yang tidak lagi menggunakan buku referensi, buku catatan bahkan dalam perkuliahan pun jarang yang mencatat hasil diskusi dari kelompok. Mahasiswa cenderung hanya memanfaatkan gadget saja dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan gadget sebenarnya bukan merupakan suatu permasalahan dalam era revolusi industri 4.0, Namun hal ini menjadi suatu tuntutan zaman.

Literasi teknologi mahasiswa harus dapat diarahkan kepada literasi yang bermanfaat. Literasi teknologi bukan hanya sekedar menggunakan teknologi untuk hal-hal yang tidak penting. Dengan adanya literasi teknologi diharapkan mahasiswa dapat mempunyai kemampuan literasi teknologi yang lebih bermanfaat dalam hal pembelajaran.

Penggunaan gadget mempunyai peranan penting bagi mahasiswa. Ketergantungan akan gadget menjadi suatu hal pokok dalam belajar. Mereka cenderung hanya bertanya pada *google* saja dalam menjawab berbagai tugas dan soal yang diberikan tanpa memahami

jawaban yang mereka tulis. Oleh karena itu diperlukan suatu literasi dalam pembelajaran untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 agar dapat beradaptasi dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian dengan judul” **Analisis Literasi Teknologi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0**”

KAJIAN TEORI

Literasi pada era revolusi industri 4.0 menjadi hal yang perlu dibahas oleh para akademisi. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah upaya untuk memahami kondisi zaman. Mau tidak mau masyarakat harus mengambil bagian di dalamnya supaya tidak tertinggal pada perkembangan zaman. Manusia memang perlu memperbarui pola hidup dan pemikiran setiap terjadinya revolusi pada semua ranah. Seperti halnya kurikulum pada ranah pembelajaran yang kerap kali dirubah. Hal ini terjadi karena kurikulum di Indonesia selalu menyesuaikan dengan perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Fitriani dan Aziz 2019:100-104)

Revolusi industri menurut Susanto (2019) dibagi menjadi 4 fase sebagai berikut:



1. Revolusi Industri 1.0

Revolusi industri pertama adalah yang paling sering dibicarakan, yaitu proses yang dimulai dengan ditemukannya lalu digunakannya mesin uap dalam proses produksi barang. Penemuan ini penting sekali, karena sebelum adanya mesin uap, kita cuma bisa mengandalkan tenaga otot, tenaga air, dan tenaga angin untuk menggerakkan apapun.

2. Revolusi Industri 2.0

Revolusi industri pertama memang penting dan mengubah banyak hal. Namun, yang tak banyak dipelajari adalah revolusi industri kedua yang terjadi di awal abad ke-20. Saat itu, produksi memang sudah menggunakan mesin. Tenaga otot sudah digantikan oleh mesin uap, dan kini tenaga uap mulai digantikan dengan tenaga listrik. Namun, proses produksi di pabrik masih jauh dari proses produksi di pabrik modern dalam satu hal: transportasi.

3. Revolusi Industri 3.0

Revolusi industri ketiga mengubah revolusi sebelumnya. Setelah revolusi ini, abad industri pelan-pelan berakhir, abad informasi dimulai. Kalau revolusi pertama dipicu oleh mesin uap, revolusi kedua dipicu oleh

ban berjalan dan listrik, revolusi ketiga dipicu oleh mesin yang bergerak, yang berpikir secara otomatis: komputer dan robot.

4. Revolusi Industri 4.0

Konsep “Industri 4.0” pertama kali digunakan di publik dalam pameran industri Hannover Messe di kota Hannover, Jerman di tahun 2011. Dari peristiwa ini juga sebetulnya ide “Industri 2.0” dan “Industri 3.0” baru muncul, sebelumnya cuma dikenal dengan nama “Revolusi Teknologi” dan “Revolusi Digital”. Jadi, industri 4.0 juga pasti menggunakan komputer dan robot ini sebagai dasarnya. Kemajuan yang paling terasa adalah internet. Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa menjadi sebesar kepalan tangan kita, makanya kita jadi punya smartphone.

Era revolusi industri 4.0 sangat membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan keadaan terkini. Dengan segala kecanggihan teknologi SDM harus dituntut bisa mengerjakan segala sesuatu dengan cepat. Era ini dituntut menguasai teknologi dan sistem.



SDM yang tidak bisa beradaptasi dengan cepat maka akan ketinggalan segala informasi terbaru. Bahkan ada juga SDM yang terancam tidak bisa bekerja tanpa menguasai teknologi.

Literasi Teknologi

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang mempunyai arti sebagai kemampuan baca tulis. Literasi dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai proses membaca, menulis, berbicara, mendengar, membayangkan, dan melihat. Dalam proses tersebut tentu melibatkan sikap kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Kern (2000: 3) menjelaskan literasi sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Selain itu literasi juga memiliki kesamaan arti dengan belajar dan memahami sumber bacaan. Sedangkan menurut Romdhoni (2013: 90) menyatakan bahwa literasi merupakan peristiwa sosial yang melibatkan keterampilan-keterampilan tertentu, yang diperlukan untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi dalam bentuk tulisan.

Menurut Iriantara (2009: 5) menjelaskan bahwa literasi bukan hanya berhubungan dengan kemampuan

membaca dan menulis teks saja, karena kini “teks” sudah diperluas maknanya sehingga mencakup juga “teks” dalam bentuk visual, audiovisual dan dimensi-dimensi komputersasi, sehingga di dalam “teks” tersebut secara bersama-sama muncul unsur-unsur kognitif, afektif, dan intuitif.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa literasi adalah suatu proses perilaku tentang pemahaman suatu informasi dengan melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam pemahaman tersebut literasi memerlukan suatu dukungan informasi dari berbagai pihak sehingga informasi yang didapatkan valid.

Ferguson (2016) mengklasifikasikan jenis-jenis literasi sebagai berikut :

1. Literasi Dasar (*Basic Literacy*), literasi jenis ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung.
2. Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), lebih lanjut, setelah memiliki kemampuan dasar maka literasi perpustakaan untuk mengoptimalkan Literasi Perpustakaan yang ada.



3. Literasi Media (*Media Literacy*), yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya.
4. Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), yaitu kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi.
5. Literasi Visual (*Visual Literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat.

Berbagai jenis literasi tersebut harus dimiliki oleh mahasiswa dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0. Mahasiswa FKIP khususnya yang akan mendidik siswa yang dapat berdaya saing global. Literasi yang perlu ditekankan adalah literasi teknologi. Literasi teknologi sangat diperlukan karena dalam industri 4.0 selalu berhubungan dengan teknologi yang selalu

berhubungan dengan suatu sistem. Seorang individu harus mempunyai 'kelincahan belajar' yaitu kemampuan untuk belajar, mengadaptasikan, dan menerapkannya secara cepat. Agar lulusan dapat kompetitif, kurikulum yang ada perlu orientasi baru karena dengan adanya Era Revolusi Industri 4.0, tidak hanya cukup Literasi Lama (membaca, menulis, & matematika) sebagai modal dasar untuk berkiprah di masyarakat.

Menurut Rusman (2012) Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti 'keahlian' dan *logia* yang berarti 'pengetahuan'. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras.

METODE PENELITIAN

Subyek Penelitian

Arikunto (2016: 26) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Subyek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pendidikan ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro.



Strategi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif. Menurut Moleong (2014:6) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena, tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan dalam penelitian dari awal sampai akhir. Moleong (2014:12), Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap- tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pra Lapangan

Tahap ini dilakukan mulai dari pembuatan usulan penelitian, proposal penelitian, menyusun rancangan penelitian, memilih obyek penelitian, hingga pencarian berkas perizinan lapangan dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menggali data yang relevan dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data penelitian untuk memasuki tahap analisis data yaitu dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumen.

3. Tahap Analisis Data

Tahap ini dilakukan setelah penggalan data dianggap cukup untuk memenuhi tujuan penelitian, data kemudian dianalisis kembali menjadi lebih mendalam kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari analisis tersebut.

Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability* atau Sampel Tidak Acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti” (Sugiyono, 2013: 300).

Validitas Data

Validitas data adalah proses mengecek atau memverifikasi data yang telah didapat kemudian dibandingkan dengan data-data yang ada sebelumnya. Moleong (2014) menegaskan bahwa, “Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan validitas data yang



memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu”.

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Diharapkan hasil akhir dari analisis mencapai tingkat mutu dan kevalidan yang tinggi. Triangulasi dilakukan untuk mengecek kebenaran data atau informasi yang didapat dari berbagai sumber dan dengan berbagai metode penelitian.

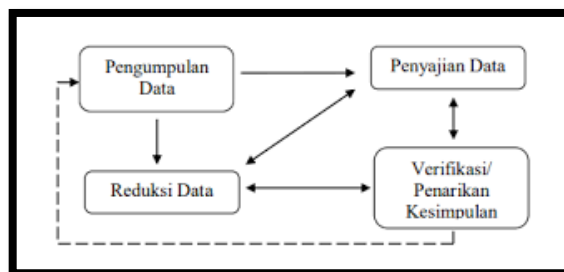
Analisis Data

Analisis data adalah proses untuk menghitung, dan menganalisis data yang telah didapat ketika melakukan penelitian. Analisis data dapat bermanfaat untuk kepentingan kesimpulan dalam penelitian. Menurut Miles dan Huberman dalam Emzir (2011:129) menjelaskan ada tiga tahap dalam analisis model interaktif yaitu:

1. Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian data mentah yang terjadi dalam catatan-catatan

lapangan tertulis.

2. Model Data (Data Display) merupakan suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan/verifikasi kesimpulan, dimana dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai memutuskan makna sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur kausal dan proposisi-proposisi



Gambar 1. *Interactive Model Analysis* Miles dan Huberman dalam Emzir (2016:129)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perkembangan zaman yang sudah masuk ke era revolusi industri 4.0 menuntut berbagai perubahan. Perubahan yang terjadi mulai dari perubahan yang kecil sampai perubahan yang besar. Sumber Daya Manusia (SDM) yang ada sekarang juga harus menyesuaikan dengan



kondisi yang ada. Kualitas SDM wajib mempelajari perubahan teknologi agar dapat menyesuaikan dengan kondisi di era terbaru.

Saat ini, Dunia bahkan Indonesia sedang mengalami kondisi pandemi covid-19. Dalam keadaan seperti ini masyarakat dihimbau untuk jaga jarak, dan selalu mengikuti protokol kesehatan yang ada. Masyarakat dihimbau untuk belajar, bekerja dan beribadah dari rumah. Kerumunan yang biasa terjadi di pasar dan lainnya dihimbau untuk menjaga jarak. Dengan demikian interaksi antar masyarakat menjadi semakin menjauh. Pada masa ini peran teknologi sangat membantu masyarakat dalam berinteraksi dengan masyarakat lainnya yang berjauhan.

Teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan. Pembelajaran menggunakan teknologi mempermudah berbagai penyelesaian tugas dan pencarian berbagai sumber referensi. Pembelajaran daring yang dilakukan di masa pandemi covid-19 ini sangat tergantung dengan teknologi. Teknologi bukan hanya sebatas pelengkap tapi dapat menjadi kebutuhan utama.

Literasi Teknologi

Literasi merupakan kemampuan untuk memahami, dan menelaah sesuatu

yang akan dipelajari. Literasi penting dalam sebuah proses pembelajaran. Tanpa adanya literasi yang baik belum tentu tujuan pembelajaran akan tercapai. Literasi adalah kegiatan pemahaman dalam membaca, menulis dan mengaplikasikan sesuatu yang telah dipelajari. Literasi penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman seseorang tentang sesuatu yang akan dipelajari.

Teknologi memegang peranan penting dalam semua aspek yang ada. Teknologi mengubah dunia dari era tradisional menjadi era digital. Teknologi dapat mempermudah segala aspek kehidupan manusia mulai dari teknologi pertanian, teknologi sistem informasi, teknologi perindustrian sampai ke teknologi pendidikan. Dengan adanya teknologi semua perilaku dalam kehidupan berubah. Contoh dari perilaku masyarakat dalam berbelanja yang sudah tidak lagi harus mendatangi toko atau pasar lagi. Berbelanja dapat dilakukan hanya dirumah saja dengan *e-commers*. Dalam bidang pendidikan semua pembelajaran dapat dilakukan secara daring (*online*). Pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru dan tidak hanya dilakukan dalam kelas. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dengan berbagai sumber referensi online selama koneksi terpenuhi.



Teknologi bukan hanya sekedar aspek suatu alat atau mesin baru yang canggih. Namun teknologi dapat berupa sistem atau aplikasi yang dapat mempermudah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan hadirnya teknologi sebagian besar kebiasaan manusia dalam menjalankan kehidupannya berubah mulai dari hal yang kecil sampai ke hal yang besar.

Generasi saat ini adalah generasi milenial yang memang sejak lahir sudah dibekali oleh berbagai teknologi yang ada. Seharusnya generasi milenial dapat dengan cepat dan mudah dalam memahami literasi teknologi. Namun ternyata tidak semua generasi milenial yang ada mampu dengan cepat memahami tentang penggunaan teknologi. Adanya teknologi yang serba baru tentu saja memerlukan literasi dalam penggunaannya. Literasi adalah kemampuan membaca, memahami atau mendalami sesuatu. Dalam literasi teknologi diharapkan mahasiswa bukan hanya sekedar menggunakan teknologi namun dapat lebih mendalami manfaat dari teknologi yang telah digunakan. Mahasiswa di era milenial ini sudah banyak menguasai teknologi secara otodidak (mandiri). Sebagian besar mahasiswa dapat secara mandiri belajar tanpa diajari oleh orang lain.

Guru dan peserta didik harus menguasai teknologi walaupun teknologi bukan sebagai pendukung utama. Teknologi adalah sebagai sumber pendukung yang dapat membantu kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang dan waktu. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Berbagai aplikasi dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran. Jadi pembelajaran menggunakan teknologi menjadi efektif dan efisien.

Permasalahan di dunia pendidikan adalah masalah yang sangat kompleks yaitu banyak sekali SDM tenaga pendidik yang belum berkualitas. Dalam perbaikan mutu pendidikan diperlukan suatu peningkatan kemampuan pendidik agar dapat beradaptasi dengan teknologi sehingga pendidik mampu untuk mengajarkan sesuatu yang baru bagi para peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi dituntut untuk bergerak lebih cepat dan selalu mengikuti perubahan zaman. Berikut adalah data tentang rekapitulasi hasil wawancara dengan mahasiswa pendidikan ekonomi UM Metro:

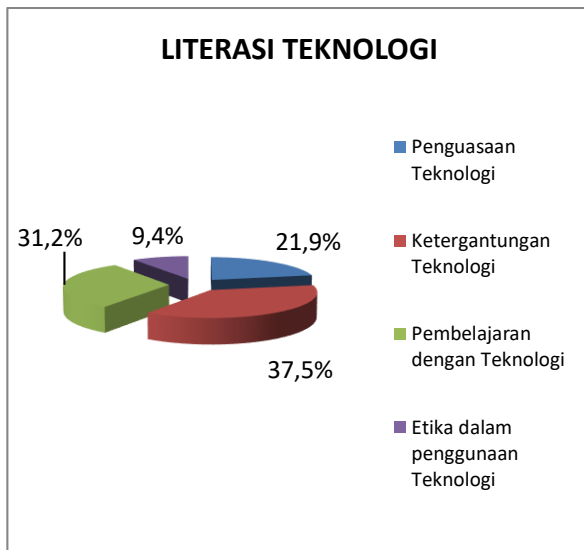


Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi tentang Literasi Teknologi

Literasi Teknologi				
Penguasaan Teknologi	Ketergantungan Teknologi	Pembelajaran dengan Teknologi	Etika dalam penggunaan Teknologi	Jumlah
7 (21,9%)	12 (37,5%)	10 (31,2%)	3(9,4%)	32 (100%)

Sumber: Hasil Wawancara (online)

Berikut ini adalah diagram hasil wawancara dengan mahasiswa pendidikan ekonomi tentang literasi teknologi yaitu:



Gambar 2. Diagram Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Berdasarkan tabel 1. hasil wawancara secara *online* dengan mahasiswa pendidikan ekonomi dapat diketahui bahwa mahasiswa sangat ketergantungan dengan teknologi. Dalam sehari rata-rata hampir 8 jam penggunaan

teknologi untuk sekedar bersosial media, bermain game, baca berita dan belajar. Dalam pembelajaran menggunakan teknologi mahasiswa sudah dapat beradaptasi namun belum sepenuhnya memahaminya. Pembelajaran menggunakan teknologi lebih memudahkan mahasiswa dalam proses pemahaman materi namun kendala yang dihadapi adalah biaya yang harus dikeluarkan dalam pembelian kuota dan susahnya signal di pedesaan. Mahasiswa sudah paham dalam penguasaan teknologi terutama dalam hal pembelajaran dan sosial media. Mahasiswa belajar menggunakan teknologi dari proses pembelajaran, teman dan belajar sendiri secara otodidak. Mahasiswa belum sepenuhnya mampu untuk memahami etika dalam penggunaan teknologi karena memang dalam penggunaan teknologi tidak ada pembelajaran secara langsung bagaimana etika penggunaan teknologi. Dalam penggunaan teknologi mahasiswa belum memahami bagaimana etika dalam penggunaan teknologi yang baik.

Penggunaan teknologi sebaiknya harus disesuaikan dengan kebutuhan. Teknologi mempunyai dampak yang cukup besar yaitu dampak positif dan dampak negatif. Oleh karena itu dalam penggunaan teknologi bukan dengan



sembarang diaplikasikan, namun harus mengetahui tentang hal yang baik dan yang buruk dalam penggunaan teknologi tersebut.

Revolusi Industri 4.0

Revolusi merupakan suatu bentuk perubahan yang terjadi secara cepat. Revolusi menjadi sesuatu yang dapat mengubah dunia dalam waktu yang singkat. Perubahan yang terjadi karena ditemukannya suatu teknologi yang dapat membantu mempermudah pekerjaan manusia. Teknologi hadir untuk mengubah dunia menjadi lebih maju dan modern.

Semua kegiatan yang ada telah diubah menjadi sistem yang biasanya dengan sistem manual berubah menjadi sistem digital. Pada sistem ini semua masyarakat wajib mengikuti sistem yang ada. Sistem yang digunakan akan mempermudah pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Masalahnya adalah bagaimana masyarakat dapat beradaptasi dengan sistem tersebut. Tidak semua masyarakat dapat cepat beradaptasi dengan penggunaan teknologi dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, bahkan ada yang menganggap menggunakan teknologi akan mempersulit pekerjaan.

Era revolusi industri 4.0 semua di tuntut untuk cepat beradaptasi dengan

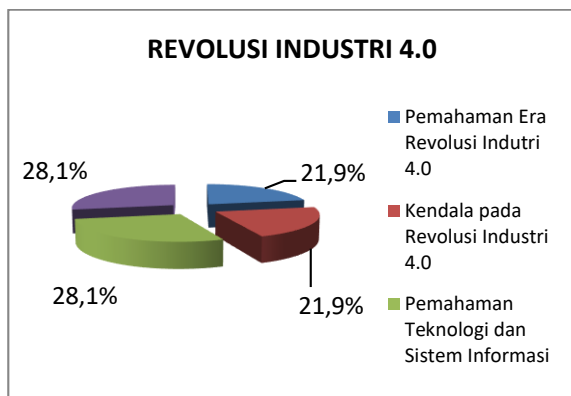
segala teknologi yang baru. Tenaga kerja manual bergeser menjadi tenaga mesin . Produksi dengan menggunakan teknologi dan sistem tentu akan membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien. Dalam bidang ekonomi era revolusi industri4.0 berdampak pada sistem penjualan dan pembelian secara online (*e-comers*). Dalam bidang pendidikan era revolusi industri 4.0 berdampak pada sistem pembelajaran yang serba *online*. Lulusan yang dihasilkan harus bisa kompetitif, memerlukan kurikulum dengan orientasi baru. Era Revolusi Industri 4.0, tidak hanya cukup Literasi Lama (membaca, menulis, & matematika) sebagai modal dasar untuk berkiprah di masyarakat. Lulusan harus memiliki kompetisi yang lebih baik lagi agar dapat berdaya saing global. Berikut adalah hasil wawancara dengan mahasiswa pendidikan ekonomi secara *online* sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi tentang Revolusi Industri 4.0

Revolusi Industri 4.0				
Pemahaman Era Revolusi Industri 4.0	Pemahaman Teknologi dan Sistem Informasi	Adaptasi dengan Teknologi	Kendala pada Revolusi Industri 4.0	Jumlah
7 (21,9%)	9 (28,1)%	9 (28,1)%	7 (21,9%)	32 (100%

Sumber: Hasil Wawancara (online)

Berikut ini adalah diagram hasil wawancara dengan mahasiswa pendidikan ekonomi tentang revolusi industri 4.0 yaitu:



Gambar 3. Diagram Hasil Wawancara Dengan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Berdasarkan tabel 2. hasil wawancara dengan mahasiswa secara online dapat diketahui bahwa pemahaman terhadap teknologi dan sistem informasi sudah cukup baik, amun perlu diberikan tambahan materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Mahasiswa sudah paham tentang berbagai teknologi dan sistem yang terbaru dengan selalu dapat mengoperasikan aplikasi atau gadget . Mahasiswa sudah dapat beradaptasi dengan beberapa teknologi yang baru dan selalu update dengan berbagai aplikasi teknologi terbaru. Sebagian besar mahasiswa sudah memamahi era revolusi industri 4.0 sebagai sesuatu yang modern berbasis teknologi dan sistem. Banyak mahasiswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 jika dibandingkan dengan pembelajaran manual yaitu keterbatasan

biaya untuk pembelian kuota dan signal yang kurang baik.

Era revolusi industri 4.0 memberikan perubahan yang cukup banyak. Dampak adanya era revolusi industri harus cepat disesuaikan dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Jika SDM cepat menyesuaikan dengan perubahan maka akan terjadi perubahan cara kerja menjadi efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran banyak terjadi perubahan yang menyesuaikan output SDM yang berkualitas dan berdaya saing global. Pembelajaran dalam era revolusi industri 4.0 bukan hanya sekedar hasil akhirnya saja, namun proses pembelajaran dan keahlian individu yang dapat bersaing global lebih diunggulkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran di era revolusi industri memerlukan adaptasi dari berbagai pihak. Dosen dan mahasiswa harus selalu belajar tentang teknologi terbaru untuk menunjang pembelajaran terbaru. Literasi Teknologi sangat penting bagi pembelajaran di era revolusi Industri 4.0. Peran teknologi adalah memudahkan



proses pembelajaran dengan tidak membatasi ruang dan waktu pembelajaran.

Saran

Dosen dan mahasiswa wajib beradaptasi dengan teknologi yang ada walaupun teknologi bukan sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya diperlukan literasi teknologi untuk dapat mengaplikasikan teknologi dengan baik untuk dapat beradaptasi dengan revolusi industri 4.0

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada Pusat.
- Ferguson, B. *Information literacy: a prime for teachers, librarians, and other informed people*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Fitriani, Yani dan Aziz, Ikhsan Abdul Aziz.2019. *Literasi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Senasbasa. Edisi 1 Tahun 2019 Halaman 100-104
- Iriantara, Yosol. 2009. *Literasi Media: Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Bandung:Simbiosis Rekatama Media.
- Kern, Richard. 2000. *Literacy and Language Teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Moleong, Lexy.2014. *Metode Penelitian Kualitatif* .Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Romdhoni, Ali. 2013. *Al-Qur'an dan Literasi*. Depok: Literatur Nusantara.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya
- Susanto, Marcel.(2019). Apa itu Revolusi Industri 4.0. dari <https://www.zenius.net/blog/21104/revolusi-industri-4-0>



ISSN 2541-2922 (Online)
ISSN 2527-8436 (Print)

Rusman dkk. 2012. *Pembelajaran
Berbasis Teknologi Informasi
dan Komunikasi*. Jakarta :
Grafindo persada