

**PENGEMBANGAN *ENRICHED VIRTUAL CLASSROOM* DENGAN
METODE *ROLE PLAYING* PADA PELATIHAN NUSANTARA SEHAT
BAGI TENAGA PERAWAT DI BALAI BESAR PELATIHAN
KESEHATAN JAKARTA**



SURIYANTI MARASAOLY

1110822028

Tesis yang ditulis untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Magister

Intelligentia - Dignitas

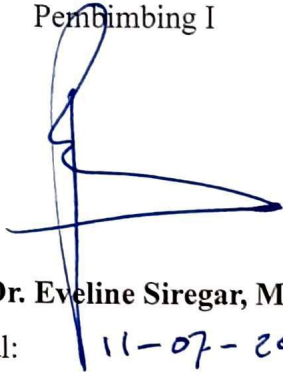
**TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS

Pembimbing I



Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd.

Tanggal: 11-07-2025

Pembimbing II

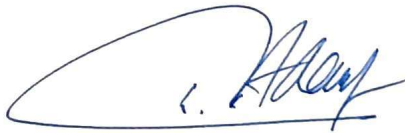


Dr. Murni Winarsih, M.Pd

Tanggal: 15-07-2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Khaerudin, M.Pd.

Tanggal: 15-7-2025

Nama : Suriyanti Marasaoly

NIM : 1110822028

Angkatan : 2022

**LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG TESIS**

Judul : Pengembangan *Enriched Virtual Classroom* Dengan Metode
Role Playing Pada Pelatihan Nusantara Sehat Bagi Tenaga Perawat
di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta

Nama Mahasiswa : Suriyanti Marasaoly

Nomor Registrasi : 1110822028

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Tanggal Ujian : 29 Juli 2025

Pembimbing I

Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd.
NIP. 195811191986022001

Pembimbing II

Dr. Murni Winarsih, M.Pd
NIP. 197311232001122001

Panitia Ujian/Sidang Tesis

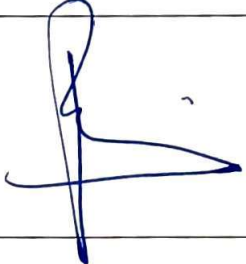
Nama	Tandatangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		7/8/2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si, Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		7/8/2025
Dr. Khaerudin, M.Pd. (Ketua Penguji)***		5/8/2025
Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si (Anggota)****		5/8/2025
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. (Anggota)****		5/8/2025

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Suriyanti Marasaoly
No. Registrasi : 1110822028
Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Khaerudin, M.Pd. (Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan)		5-8-2025
2	Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd. (Pembimbing I)		5-8-2025
3	Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Pembimbing II)		5-8-2025
4	Prof. Dr. Tuti Iriani, M.Si (Penguji)		5/8/2025
5	Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd (Penguji)		5/8/2025

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing 1



Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd.

Tanggal: 5/8/2025

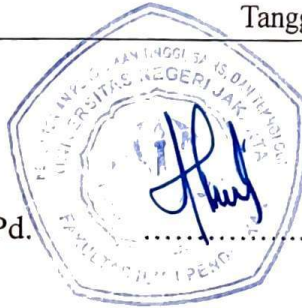
Pembimbing II



Dr. Murni Winarsih, M.Pd.

Tanggal: 5/8/2025

Dr. Aip Badrujaman, M.Pd.
(Ketua)¹



7-8-2025

Dr. Khaerudin, M.Pd.
(Koordinator Prodi)²



5-8-2025

Nama : Suriyanti Marasaoly
NIM : 1110822028
Tanggal Lulus :
Angkatan : 2022

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Suriyanti Marasaoly
NIM : 1110822028
Tempat/Tanggal Lahir : Ambon, 13 Juni 1977
Program : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul **“Pengembangan *Enriched Virtual Classroom* Dengan Metode *Role Playing* Pada Pelatihan Nusantara Sehat Bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta”** merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Agustus 2025

Yang menyatakan,



Suriyanti Marasaoly

1110822028



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon: (021) 4755115, (021) 3897535. Fax: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Suriyanti Marasaoly

NIM : 1110822028

Fakultas/Prodi : Magister Teknologi Pendidikan/ Fakultas Ilmu Pendidikan

Alamat email : yantimarsya2014@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:

Pengembangan *Enriched Virtual Classroom* Dengan Metode *Role Playing* Pada Pelatihan Nusantara Sehat Bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Agustus 2025

Penulis

Suriyanti Marasaoly

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Enriched Virtual Classroom* (EVC) yang dikombinasikan dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat. Pengembangan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai BerAKHLAK dalam pelayanan kesehatan, serta mendukung pelatihan yang fleksibel, interaktif, dan berbasis teknologi. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah tenaga perawat yang mengikuti Pelatihan Nusantara Sehat di BBPK Jakarta. Hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa produk EVC dengan metode *role playing* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pelatihan. Dengan memanfaatkan *Learning Management System* (LMS), peserta pelatihan dapat belajar secara mandiri melalui materi daring, mengikuti kegiatan tatap muka virtual, serta mempraktikkan nilai-nilai BerAKHLAK melalui simulasi peran. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan lanjutan pada jenis pelatihan lainnya dan penguatan dukungan infrastruktur digital.

Kata Kunci: *Enriched Virtual Classroom*, *role playing*, Pelatihan Nusantara Sehat, Nilai-Nilai BerAKHLAK

ABSTRACT

This study aims to develop an Enriched Virtual Classroom (EVC) integrated with the role-playing method for the Nusantara Sehat training program for nurses. The development seeks to enhance the understanding and application of BerAKHLAK values in healthcare services while supporting flexible, interactive, and technology-based training. The research adopts the ADDIE development model, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study participants were nurses enrolled in the Nusantara Sehat training at BBPK Jakarta. Expert validation and trial results indicated that the EVC product, combined with the role-playing method, was highly feasible and effective for training purposes. Utilizing a Learning Management System (LMS), participants can engage in self-paced learning, attend virtual face-to-face sessions, and apply BerAKHLAK values through role-playing simulations. The study recommends further development for other types of training and enhanced digital infrastructure support.

Keywords: *Enriched Virtual Classroom*, *Role Playing*, *Nusantara Sehat Training*, *Core Values BerAKHLAK*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke-Hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan tesis dengan judul “Pengembangan *Enriched Virtual Classroom* Dengan Metode *Role Playing* Pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta” dapat diselesaikan dengan baik. Tujuan dari penulisan tesis ini adalah sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian tesis dalam rangka menyelesaikan studi Magister Teknologi Pendidikan.

Kami ucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd dan Dr. Murni Winarsih, M.Pd selaku Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kami haturkan juga kepada Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan yang telah membimbing kami selama ini. Terima kasih kami sampaikan pula kepada teman-teman seangkatan dan seperjuangan atas kerjasama dan kebersamaannya selama ini, semoga kita selalu diberikan kesehatan dan keselamatan.

Terima kasih kepada seluruh dosen dan staf akademik di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan dukungan selama masa kuliah hingga penulisan tesis ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu memberikan keberkahan atas semua bantuan yang Bapak Ibu berikan.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan tesis ini. Untuk itu kami selalu mengharapkan masukan, kritik, saran dan arahan agar penelitian ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kita semua.

Intelligentia - Dignitas
Jakarta, Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA SIDANG TESIS	iii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS	iv
HALAMAN PENGESAHAN YUDISIUM MAGISTER	v
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. <i>State of The Art</i>	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Konsep Model Pengembangan	11
1. Pengertian Pengembangan	11
2. Klasifikasi Model Pengembangan	12
B. Kajian <i>Enriched Virtual Classroom</i>	20
1. Pengertian <i>Blended Learning</i>	20
2. Jenis-jenis <i>Blended Learning</i>	23
3. <i>Enriched Virtual Classroom</i>	25
4. Penerapan <i>Enriched Virtual Classroom</i> yang digabungkan dengan Metode <i>Role Playing</i>	30
5. Ragam Pengetahuan	33
6. Platform <i>Learning Management System (LMS)</i>	36
C. Kajian Pelatihan Nusantara Sehat	43
1. Deskripsi Pelatihan Nusantara Sehat	43
2. Tujuan Pelatihan Nusantara Sehat	46
3. Materi Pelatihan	48
4. Media Pelatihan	51
5. Karakteristik Peserta Pelatihan	53
D. Kerangka Berpikir	54
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	59
B. Waktu dan Tempat Penelitian	59
C. Desain Penelitian	59
D. Prosedur Pengembangan	61

1. <i>Analisis</i> (Analisis)	61
2. <i>Design</i> (Desain)	62
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	63
4. <i>Implementation</i> (Pelaksanaan)	64
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	65
E. Instrumen Penelitian	70
1. Instrumen Analisis Kebutuhan	70
2. Instrumen Review Ahli (<i>Expert Review</i>)	70
F. Teknik Pengumpulan Data	71
G. Teknik Analisis Data	72
1. Analisis Validasi Ahli dan Tanggapan Tenaga Perawat	72
2. Analisis Data Uji Efektivitas	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	75
1. Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	75
2. Kelayakan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	110
3. Efektivitas <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	130
B. Pembahasan	132
1. Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	132
2. Kelayakan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	135
3. Efektivitas <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan metode <i>Role Playing</i> pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat	137
C. Keterbatasan Penelitian	140
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	141
B. Rekomendasi	142
C. Implikasi	143
DAFTAR PUSTAKA	144
LAMPIRAN	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model ADDIE	17
Gambar 2.2. Model-model <i>Blended Learning</i>	25
Gambar 2.3. Kerangka Pikir	57
Gambar 3.1. Desain Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> dengan Metode <i>Role Playing</i>	60
Gambar 3.2. Teknik Pengumpulan Data	71
Gambar 4.1. Persentase Tantangan Penerapan Nilai-Nilai BerAKHLAK.....	78
Gambar 4.2. Persentase Keterampilan yang ingin ditingkatkan	79
Gambar 4.3. Persentase Relevansi Materi	80
Gambar 4.4. Persentase Efektivitas Metode Pelatihan	81
Gambar 4.5. Persentase Tingkat Pemahaman	82
Gambar 4.6. Area Pengembangan	82
Gambar 4.7. Peta Kompetensi	84
Gambar 4.8. Persentase Usia Peserta	85
Gambar 4.9. Persentase Jenis Kelamin	86
Gambar 4.10. Persentase Pengalaman Kerja	86
Gambar 4.11. Tampilan Modul Digital dan Slide Presentasi	98
Gambar 4.12. Tampilan Awal LMS	99
Gambar 4.13. Tampilan Pretest	99
Gambar 4.14. Tampilan Materi Inti	100
Gambar 4.15. Tampilan Studi Kasus dan Panduannya	101
Gambar 4.16. Tampilan Penugasan <i>Role playing</i>	101
Gambar 4.17. Tampilan Posttest	102
Gambar 4.18. Tampilan Beranda LMS Pelatihan Nusantara Sehat Bagi Tenaga Perawat	104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Klasifikasi Ragam Pengetahuan	35
Tabel 2.2. Kegiatan Pembelajaran	58
Tabel 3.1. Kriteria Kelayakan <i>Expert Review</i> dan Tanggapan Tenaga Perawat....	73
Tabel 3.2. Kategori Tafsiran N-Gain	74
Tabel 4.1. Analisis Masalah dan Kebutuhan	77
Tabel 4.2. Evaluasi Tahap <i>Analysis</i> dalam Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan Metode <i>Role Playing</i>	90
Tabel 4.3. Rancangan Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> dengan Metode <i>Role Playing</i>	95
Tabel 4.4. Evaluasi Tahap <i>Development</i> dalam Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan Metode <i>Role Playing</i>	102
Tabel 4.5. Evaluasi Tahap <i>Implementation</i> dalam Pengembangan <i>Enriched Virtual Classroom</i> (EVC) dengan Metode <i>Role Playing</i>	108
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Instrumen Evaluasi Formatif	110
Tabel 4.7. Hasil Kelayakan Ahli Materi	112
Tabel 4.8. Hasil Kelayakan Ahli Media	114
Tabel 4.9. Hasil Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran	116
Tabel 4.10. Saran dan Masukan Para Ahli serta Tindak Lanjut Revisi oleh Peneliti	118
Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Satu-Satu pada Tenaga Perawat A	120
Tabel 4.12. Hasil Uji Coba Satu-Satu pada Tenaga Perawat B	121
Tabel 4.13. Hasil Uji Coba Satu-Satu pada Tenaga Perawat C	122
Tabel 4.14. Saran dan Masukan dari Peserta serta Tindak Lanjut Revisi oleh Peneliti	124
Tabel 4.15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Satu-Satu	125
Tabel 4.16. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	126
Tabel 4.17. Rekapitulasi Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	128
Tabel 4.18. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	129
Tabel 4.19. Hasil Uji Coba Lapangan <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	159
Lampiran 2. Instrumen Penilaian Ahli Materi	160
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Media	161
Lampiran 4. Instrumen Penilaian Uji Coba Pengguna (<i>One To One</i>)	162
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Uji Coba Pengguna (<i>Small Group</i>)	164
Lampiran 6. Instrumen Penilaian Uji Coba Pengguna (<i>Field Trial</i>)	166
Lampiran 7. Lembar Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	168
Lampiran 8. Lembar Penilaian Ahli Materi	171
Lampiran 9. Lembar Penilaian Ahli Media	174
Lampiran 10. Lembar Validasi Instrumen	176
Lampiran 11. <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	179
Lampiran 12. Penugasan <i>Role Playing</i>	185
Lampiran 13. Instrumen Penilaian Role Playing	188
Lampiran 14. Studi Kasus	190
Lampiran 15. Lembar Kasus	192
Lampiran 16. Instrumen Penilaian Studi Kasus	194
Lampiran 17. <i>Webscript</i> LMS	195
Lampiran 18. Surat Permohonan Ijin Penelitian	209
Lampiran 19. Surat Balasan Permohonan Ijin Penelitian	210
Lampiran 20. Surat Permohonan Penilaian Ahli (<i>Expert Review</i>)	211

Intelligentia - Dignitas