

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya penguatan pelayanan kesehatan primer yang berfokus pada upaya promotif, preventif dan kuratif, Kementerian Kesehatan RI meluncurkan Program Nusantara Sehat (NS) sebagai salah satu prioritas kunci lima tahun ke depan. Program ini bertujuan mewujudkan layanan kesehatan primer dengan meningkatkan akses dan mutu pelayanan kesehatan yang terintegrasi, pada Fasilitas Pelayanan Kesehatan di Daerah Tertinggal, Perbatasan, dan Kepulauan (DTPK) serta Daerah Bermasalah Kesehatan (DBK) di seluruh wilayah Indonesia. Indonesia yang mempunyai geografi berupa daratan, lautan, pegunungan serta banyaknya pulau-pulau yang tersebar menyebabkan akses pelayanan kesehatan untuk daerah tertentu sangat sulit dijangkau. Fasilitas pelayanan kesehatan yang disediakan Pemerintah masih terkendala oleh pemenuhan tenaga kesehatan. Hal tersebut menyebabkan pelayanan kesehatan di daerah tidak dapat dilaksanakan secara optimal.

Pemerintah telah melakukan berbagai program dalam rangka pemenuhan akses dan mutu pelayanan kesehatan melalui penempatan dokter, dokter gigi, dan bidan Pegawai Tidak Tetap (PTT) serta penugasan khusus untuk tenaga kesehatan lulusan diploma tiga lainnya. Namun demikian masih diperlukan suatu program penempatan tenaga kesehatan yang komprehensif melalui pendekatan promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif. Penyediaan sumber daya di fasilitas pelayanan kesehatan merupakan tanggung jawab Pemerintah, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan dan Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2014 tentang Tenaga Kesehatan yang menyatakan bahwa Pemerintah dan Pemerintah Daerah bertanggung jawab atas ketersediaan dan pemerataan tenaga kesehatan dalam pemenuhan hak masyarakat dalam memperoleh pelayanan kesehatan yang aman, bermutu dan terjangkau. Kementerian Kesehatan berusaha meningkatkan kompetensi dan profesionalisme tenaga kesehatan tersebut

melalui pelatihan berkualitas tinggi dalam rangka menyediakan tenaga kesehatan yang siap pakai (Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan, 2023).

Peserta Penugasan Khusus Tenaga Kesehatan dalam Mendukung Program Nusantara Sehat yang telah dinyatakan lulus melalui mekanisme penerimaan dan seleksi, akan diberikan pelatihan yang dilaksanakan oleh UPT Balai Pelatihan Kesehatan yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan kesiapan para tenaga kesehatan yang akan bertugas dan dapat memberikan gambaran lengkap dan mengenal lebih detail daerah-daerah penempatan di seluruh Indonesia, dengan harapan dapat membekali peserta dalam melaksanakan tugasnya. Seperti pendapat yang diutarakan Walter Dick, dkk (2009) yang mendefinisikan pelatihan sebagai pengalaman yang telah ditentukan dan direncanakan yang memungkinkan seseorang untuk melakukan sesuatu yang tidak dapat dia lakukan sebelumnya.

Agar pelatihan lebih efektif, efisien, bersifat fleksibel serta bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun, perlu adanya program pelatihan secara online. Kampanye-kampanye inovasi dalam pendidikan yang berbasis ICT selalu digalakkan dalam bentuk penggunaan media dalam pendidikan (Kurniawan et al, 2019; Maskur et al, 2017; Nurryna, 2008; Pramono & Setiawan, 2019; Rohmah et al, 2019). Kaitannya dengan proses pembelajaran saat ini, kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada praktik pembelajaran. Bahkan dengan kemajuan teknologi, masalah jarak dan waktu dalam pembelajaran bisa diatasi, misalnya dengan pembelajaran daring menggunakan *e-learning* (Astuti & Febrian, 2019; Bali, 2019; Darmayanti et al, 2007; Ibrahim, 2019; Munawaroh, 2005).

Salah satu model yang dapat digunakan untuk pembelajaran dalam pelatihan adalah *blended learning*. Yusuf M. (2011) mendefinisikan *blended learning* sebagai integrasi antara belajar secara langsung dan secara online untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas melalui pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. Ini berarti bahwa *blended learning* adalah kombinasi pembelajaran menggunakan berbagai media, termasuk teknologi,

kegiatan, dan jenis peristiwa, untuk menghasilkan program pelatihan yang optimal. Dengan kata lain, *blended learning* berarti bahwa pelatihan yang dipimpin oleh instruktur tradisional juga dilengkapi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Graham (2005:5) dan Watson (2008), bahwa *blended learning* merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dengan penggunaan sistem komputer untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi antara media digital atau online dengan pembelajaran tatap muka dalam penyampaian konten dan pengajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mencapai kemajuan dalam bidang akademik. Salah satu model *blended learning* yang menonjol adalah *enriched virtual classroom*. Pada model ini, siswa tetap mengikuti sesi pembelajaran tatap muka dengan pengajar di kelas, dan setelah kelas selesai, siswa bebas mengerjakan tugas secara online. Model *enriched virtual classroom* merupakan pengembangan dari pembelajaran online atau jarak jauh, untuk memberikan pengalaman belajar secara fisik kepada siswa. Pada model ini, siswa tidak setiap hari bertemu di sekolah dengan guru, tetapi dapat dijadwalkan sesuai kebutuhan siswa (Michael B. Horn & Heather Staker, 2017).

Pada pelatihan Nusantara Sehat yang dilaksanakan oleh BBPK Jakarta, model *enriched virtual classroom* dapat diterapkan untuk memperkaya pendalaman materi dan menambah referensi untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh fasilitator. Materi yang dikembangkan adalah nilai-nilai BerAKHLAK yang merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta latih. Materi tersebut diberikan dengan waktu yang sangat terbatas, sedangkan substansi yang harus dikuasai cukup banyak (Kurikulum NSI, 2023). Maka dengan model *enriched virtual classroom* diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta terhadap wawasan nilai-nilai BerAKHLAK dan dapat menyelesaikan tugas dengan waktu yang lebih bebas diluar jam tatap muka.

Nilai-nilai BerAKHLAK menjadi dasar untuk penguatan budaya kerja di lembaga pemerintah untuk mendukung pencapaian kinerja individu dan

tujuan organisasi/instansi. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor: 20 Tahun 2021 Tentang Implementasi *Core Values* dan *Employer Branding* Aparatur Sipil Negara, yang diluncurkan oleh Presiden Republik Indonesia pada tanggal 27 Juli 2021, sebagai bagian dari strategi transformasi pengelolaan ASN menuju pemerintahan berkelas dunia (*world class government*), maka nilai-nilai dasar ASN harus diseragamkan (SE MenPANRB No. 20/2021). Setiap lembaga pemerintah agar menginternalisasikan dan mengimplementasikan *core values* ASN BerAKHLAK secara utuh, tidak menambah atau mengurangi definisi dan panduan perilaku. Instansi pemerintah harus melengkapi dengan contoh perilaku (kode perilaku) yang relevan dengan konteks tugas fungsi masing-masing. Oleh karena itu pada kurikulum pelatihan dasar CPNS dan pelatihan Nusantara Sehat yang merupakan pelatihan pembentukan karakter peserta, mencantumkan nilai-nilai BerAKHLAK sebagai materi dasar (Kurikulum NSI, 2023.)

Penyampaian materi nilai-nilai BerAKHLAK pada pertemuan tatap muka secara synchronous maya dengan zoom meeting, menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan teori, serta diskusi dan *role playing* untuk penugasan dan praktek bermain peran. Dengan menerapkan model *enriched virtual classroom* yang digabungkan dengan *role playing* atau bermain peran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan mendalam. Pembelajaran menjadi lebih dinamis, interaktif, dan dapat membantu peserta mengembangkan berbagai keterampilan yang penting untuk kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis peran telah terbukti menjadi strategi yang efektif dalam pelatihan, pendidikan lanjutan, dan pendidikan tinggi (Bolton & Heathcote, 1999; Levy, 1997., dalam (Wills et al., 2011)). Berbagai jenis permainan peran dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh, yang memadukan interaksi online dan tatap muka, serta media sinkron dan asinkron seperti rekaman sesi. Saat ini dapat dilakukan kegiatan bermain peran yang rumit, kaya, dan responsif di mana identitas peserta tidak terlihat. Sebagai bagian dari permainan peran, peserta dapat menggunakan avatar atau virtual 3D. Dengan kemajuan teknologi saat ini, peserta juga dapat membuat dan mengembangkan

artefak sendiri untuk digunakan dalam permainan peran, yang dapat membuat *e-learning* lebih beragam dan dinamis (Wills et al., 2011).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *enriched virtual classroom* yang digabungkan dengan metode *role playing* atau bermain peran dalam penyampaian materi nilai-nilai BerAKHLAK dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, sehingga peserta dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai BerAKHLAK dalam pelayanan kesehatan di tempat penugasan. Integrasi model dan metode tersebut memberikan pengalaman nyata dan solusi terhadap situasi dan kondisi yang akan dihadapi saat menjalani penugasan.

Dalam pembelajaran online dengan penerapan model *enriched virtual classroom*, tentu tidak terlepas dari bantuan teknologi. Penggunaan teknologi seperti *Learning Management System* (LMS), video pembelajaran, aplikasi kolaboratif, dan media sosial pendidikan yang memfasilitasi interaksi antara peserta dan failitator, dapat membantu pemahaman peserta pelatihan. Sejalan dengan hal tersebut, penyelenggaraan pelatihan di BBPK Jakarta telah menggunakan LMS yang dikelola oleh staf diklat sebagai admin LMS. Fitur-fitur yang digunakan dalam LMS tersebut masih terbatas untuk registrasi, mengupload tugas dan menempelkan tautan drive untuk mengakses materi, daftar hadir, dan *link zoom meeting*. Padahal pembelajaran *online* sebaiknya harus memuat *learning object* yang memungkinkan peserta pelatihan mendapatkan sumber belajar yang mudah diakses. Melalui strategi pembelajaran *online* yang optimal, kesenjangan-kesenjangan yang ada dapat teratasi.

Oleh karena itu, diharapkan bahwa pengembangan *enriched virtual classroom* yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran melalui LMS *Moodle* akan menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pelatihan. Dalam pembahasan ini peneliti akan mengulas prinsip keterkinian terhadap penyelenggara maupun widyaiswara dan peserta pelatihan yang mempunyai kecenderungan untuk menggunakan metode pembelajaran yang modern, dan lebih memusatkan mekanisme pengembangan pelatihan ini hanya kepada satu jenis tenaga kesehatan yaitu Perawat, karena itu penelitian

yang akan diangkat yakni mengenai “Pengembangan *Enriched Virtual Classroom* dengan Metode *Role Playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta”.

B. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing*, sebagai berikut:

1. Sasaran pelatihan yaitu tenaga kesehatan dengan profesi perawat yang telah lulus seleksi penempatan Nusantara Sehat dan mendapat penugasan untuk mengikuti pelatihan
2. Materi pelatihan yang menjadi *learning object* pada pengembangan pelatihan ini yaitu materi Nilai-Nilai BerAKHLAK yang merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta pelatihan
3. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah a) rancangan *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing*; b) petunjuk *role playing*; dan c) desain pelatihan Nusantara Sehat pada *Learning Management System*.

C. Pertanyaan Penelitian

Pengembangan pelatihan *online* yang akan dibahas pada penelitian ini dapat diajukan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta
2. Bagaimana kelayakan *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta
3. Bagaimana efektifitas *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan pertanyaan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk berupa *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta
2. Menguji kelayakan *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta
3. Mengetahui efektifitas *enriched virtual classroom* dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta

E. *State of The Art*

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utari et al, dalam Yeti Yuwansyah, dkk, (2022) di Universitas Majalengka, menyatakan bahwa *blended learning* merupakan alternatif pembelajaran yang cukup efektif untuk dilaksanakan di era *new normal*. Namun dalam penerapannya, banyak kriteria yang harus dipenuhi, diantaranya kesiapan fasilitas sistem dan perencanaan yang matang, pengembangan konten yang lengkap dan menarik, serta monitoring dan evaluasi secara rutin pada proses pembelajaran (Setiawan et al., 2019). Dilihat dari pandangan mahasiswa, model pembelajaran *blended learning* dinilai efektif karena dapat meningkatkan keterampilan abad 21 yaitu berpikir kritis, memecahkan masalah, literasi informasi dan lain-lain. Selain itu pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih praktis dengan adanya platform yang dapat digunakan seperti website, jejaring sosial dan *Learning Management System* (LMS) (Utari et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan model pembelajaran *blended learning* mendapat tanggapan baik dan dinilai efektif untuk diterapkan di perguruan tinggi. Namun masih ada yang perlu diperbaiki serta ditingkatkan dalam pemahaman mahasiswa tentang model pembelajaran *blended learning*, diantaranya yaitu tentang pemahaman mahasiswa yang berkaitan dengan definisi, komponen, kunci, karakteristik, manfaat serta kekurangan dan kelebihan *blended learning*.

Penelitian Imam Lukito & Haryono (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan *e-learning* menjadi alternatif pengembangan kompetensi dalam memberikan kesempatan diklat kepada seluruh pegawai untuk meningkatkan pengetahuannya, pihak penyelenggara harus melakukan berbagai strategi untuk mengembangkan pemanfaatan *e-learning* supaya tujuan pengembangan kompetensi dapat dicapai secara optimal berupa peningkatan keterampilan kerja. Demikian pula hasil penelitian yang dilakukan oleh Fonny Kurniasih, dkk, 2023 menyimpulkan bahwa strategi *blended learning* menciptakan pelatihan yang fleksibel antara pertemuan tatap muka dan online, dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pelatihan, mempermudah akses peserta terhadap materi dan sumber pelatihan, sehingga pelatihan menjadi lebih efektif. Metode *blended learning* dapat diterapkan sebagai model pelatihan di lembaga kediklatan.

Pembelajaran campuran, menurut Curtis et al. (2005), membutuhkan tiga elemen yaitu menggabungkan keunggulan masing-masing teknik pengajaran, menggabungkan metode pembelajaran yang beragam, dan menggabungkan pembelajaran online dan tradisional. Pembelajaran campuran, menurut Dziuban et al. (2004), adalah strategi yang memadukan peluang efektivitas dan sosialisasi dengan lingkungan teknologi online yang ditingkatkan. Dengan kata lain, *blended learning* harus dipertimbangkan sebagai desain ulang model pembelajaran yang ditandai dengan fitur-fitur berikut: 1) pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada tutor ke pembelajaran yang berpusat pada peserta, dan 2) peningkatan keterlibatan antara peserta dan tutor, peserta dengan bahan ajar, dan peserta dengan sumber belajar tambahan.

Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Riza Lutfiana, dkk (2023) yang lebih spesifik mengembangkan desain dan produk pembelajaran *enriched virtual classroom* menggunakan model ADDIE dan diintegrasikan dengan model PEDATI pada tahap persiapan desain pembelajaran. *Enriched virtual classroom* yang merupakan salah satu klasifikasi dalam *blended learning*, menjadi alternatif model pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, dimana proses pembelajaran didominasi oleh

teknologi menggantikan segala jenis kegiatan wajib dan pembelajaran tatap muka hanya sebagai pelengkap tambahan jika diperlukan (Krismadinata et al., 2020; Mahmud, 2020). Model pembelajaran ini terdiri dari membaca, *cross-learning*, komunikasi, dan debat melalui saluran elektronik. Sesi tambahan untuk pembelajaran tatap muka dapat diberikan di sekolah tetapi hanya sebagai pelengkap (Alam & Agarwal, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *enriched virtual classroom* yang diterapkan pada mata kuliah Estimasi Biaya Konstruksi dengan produk pembelajaran yang dapat diakses di Edmodo sekolah, menjadi sumber belajar mandiri, sehingga dapat memaksimalkan waktu tatap muka di kelas, yang sangat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Fethi Kayalar (2021), dalam penelitiannya tentang pentingnya model pembelajaran *enriched virtual classroom* secara hybrid pada aplikasi pengajaran menyebutkan bahwa model ini sangat sederhana dalam penerapannya dibandingkan model lainnya, dan pada dasarnya sangat fungsional. Proses tatap muka memiliki dua tujuan utama, yaitu pertama, memperkaya pengalaman belajar siswa dengan mengerjakan tugas kelompok dan bimbingan guru, dan yang kedua adalah meningkatkan akuntabilitas siswa melalui kehadiran tatap muka dengan guru dan pembimbing.

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Fitria, dkk., 2021) menghasilkan e-learning yang berbasis pada *enriched virtual model* dan produk yang dikembangkan dinyatakan sangat baik, dan hasil uji coba pada subjek penelitian disebutkan bahwa tanggapan siswa terhadap produk pengembangan berada pada kategori baik. *Enriched virtual model* merupakan salah satu konsep pembelajaran cerdas yang dapat membantu guru mengatur kegiatan pembelajaran dengan bantuan multimedia komputer.

Dari beberapa penelitian yang dikemukakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model *enriched virtual classroom* dapat menjadi alternatif model pembelajaran dimana proses pembelajaran didominasi oleh teknologi
2. Memperkaya pengalaman belajar peserta dengan berbagai sumber yang tersedia

3. *Enriched virtual classroom* yang digabungkan dengan pendekatan tertentu akan meningkatkan efektifitas proses pembelajaran

Maka pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan *enriched virtual classroom* yang digabungkan dengan metode *role playing* pada Pelatihan Nusantara Sehat bagi Tenaga Perawat di BBPK Jakarta. Pelatihan ini berfokus pada tujuan afektif yaitu menerapkan nilai-nilai BerAkhlaq dalam pelayanan kesehatan. Karena itu harus digunakan metode yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

