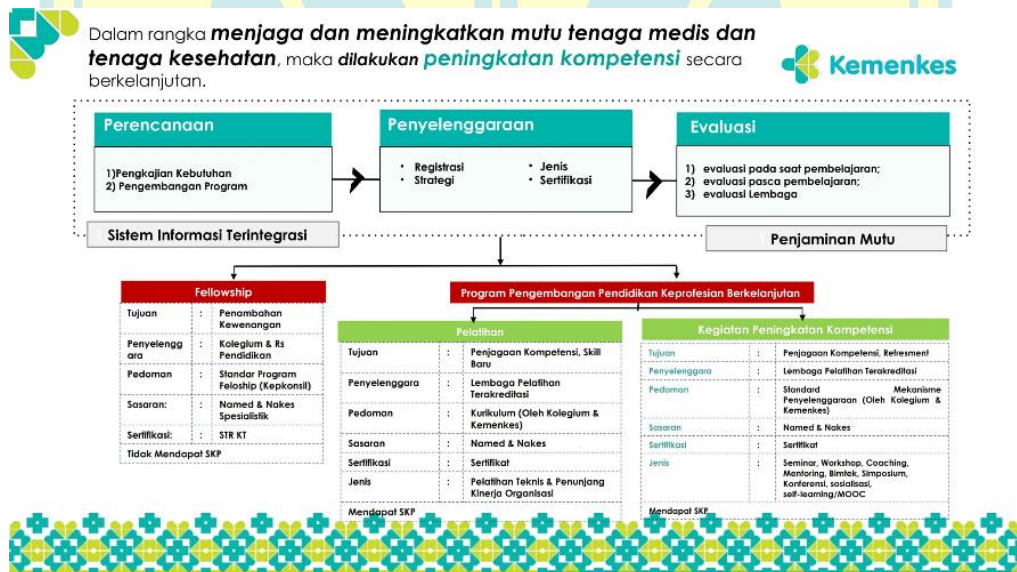


# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Analisis Masalah

Kualitas layanan kesehatan masyarakat bergantung pada mutu sumber daya manusia kesehatan (SDMK) yang melaksanakannya. SDM Kesehatan yang memiliki kompetensi berkualitas akan mampu memberikan pelayanan yang aman, sesuai standar, dan tanggap terhadap kebutuhan masyarakat. *World Health Organization* (2006) menekankan bahwa sumber daya manusia kesehatan merupakan pilar



Gambar 1. 1 Kebijakan Peningkatan Kompetensi Tenaga Kesehatan

utama sistem kesehatan, sehingga peningkatan kompetensi mereka menjadi aspek krusial dalam menjamin mutu pelayanan.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> World Health Organization. (2006). *The world health report 2006: Working together for health*. World Health Organization.

Dalam meningkatkan kompetensi sumber daya manusia kesehatan, Kementerian Kesehatan RI menetapkan kebijakan terkait penyelenggaraan Program pengembangan pendidikan dan keprofesian berkelanjutan bagi tenaga medis dan tenaga kesehatan yang dirancang untuk memastikan SDM Kesehatan senantiasa memperbarui pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional sesuai dengan kebutuhan pelayanan kesehatan masyarakat. Program tersebut terdiri dari pelaksanaan pelatihan dan kegiatan peningkatan kompetensi seperti seminar, *workshop*, *coaching*, *mentoring* dan lainnya.

Pelatihan dianggap sebagai strategi utama pengembangan SDM kesehatan yang ditujukan untuk menjamin ketersediaan tenaga kesehatan yang berkualitas, profesional, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan pelayanan masyarakat (Kemenkes RI, 2024).<sup>2</sup> Komitmen ini terwujud dalam Kebijakan Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan serta Pedoman Pelatihan dan Peningkatan Kompetensi Bidang Kesehatan yang dikeluarkan oleh Direktorat Mutu Tenaga Kesehatan.<sup>3</sup>

Penjaminan mutu pelatihan mutu SDM kesehatan tidak hanya bergantung pada kurikulum dan metode pembelajaran yang tepat, tetapi

---

<sup>2</sup> Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, *Kebijakan Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan* (Jakarta: Ditmutunakes Kemenkes RI, 2024), 5, [https://ditmutunakes.kemkes.go.id/assets/images/publikasi/283996\\_kebijakan-peningkatan-mutu-tenaga-kesehatan\\_20240909083139.pdf](https://ditmutunakes.kemkes.go.id/assets/images/publikasi/283996_kebijakan-peningkatan-mutu-tenaga-kesehatan_20240909083139.pdf).

<sup>3</sup> Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, *Pedoman Pelatihan dan Peningkatan Kompetensi Bidang Kesehatan* (Jakarta: Ditmutunakes Kemenkes RI, 2024), 2, [https://ditmutunakes.kemkes.go.id/assets/images/panduan/695368\\_pedoman-pelatihan-dan-peningkatan-kompetensi-bidang-kesehatan\\_20240226151838.pdf](https://ditmutunakes.kemkes.go.id/assets/images/panduan/695368_pedoman-pelatihan-dan-peningkatan-kompetensi-bidang-kesehatan_20240226151838.pdf)

juga memerlukan mekanisme pengendalian mutu yang terstruktur. Dalam konteks ini, diperlukan adanya Pengendali Pelatihan yang berperan sebagai penjamin mutu dalam seluruh siklus pelatihan, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Pengendali Pelatihan memastikan bahwa kegiatan pelatihan sesuai dengan standar yang ditetapkan dan berjalan efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta.

Melalui Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 18 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelatihan Sumber Daya Manusia Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI menegaskan pentingnya pengendalian mutu dalam pelatihan. Regulasi tersebut menyebutkan bahwa mekanisme pengendalian mutu dilakukan dengan melibatkan Pengendali Pelatihan yang bertugas memastikan ketercapaian tujuan, kesesuaian materi, serta peningkatan kompetensi tenaga kesehatan setelah pelatihan.<sup>4</sup> Hal ini menegaskan bahwa Pengendali Pelatihan memiliki posisi strategis dalam menjamin efektivitas pengembangan kapasitas SDM kesehatan, bukan sekadar fungsi administratif.

Sebelum melaksanakan tugasnya, Pengendali Pelatihan perlu dibekali dengan kompetensi yang memadai. Menjawab kebutuhan tersebut, Kementerian Kesehatan RI telah menyusun Pedoman Pengendali Mutu Pelatihan Bidang Kesehatan (2021) serta

---

<sup>4</sup> Kementerian Kesehatan RI. (2017). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 18 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelatihan Sumber Daya Manusia Kesehatan*. Jakarta: Kemenkes RI.

mengembangkan Kurikulum Pengendali Mutu Pelatihan (2022) yang kemudian diperbarui menjadi kurikulum berbasis *Massive Open Online Course* (MOOC) pada tahun 2025.<sup>5</sup> Langkah ini menegaskan bahwa peran Pengendali Pelatihan tidak cukup hanya melalui penugasan formal, melainkan juga membutuhkan pembekalan kompetensi khusus agar mampu menjaga mutu pelatihan secara konsisten dan relevan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Model pembelajaran MOOC yang digunakan dalam peningkatan kompetensi Pengendali Pelatihan menuntut peserta untuk belajar secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari tutor. Pola ini dikenal sebagai *self-paced learning*, yaitu pendekatan pembelajaran di mana peserta belajar sesuai kecepatan dan waktu yang mereka tentukan sendiri.<sup>6</sup> Pembelajaran mandiri seperti ini memberi keleluasaan bagi setiap peserta untuk menyesuaikan proses belajarnya dengan kebutuhan dan kondisi masing-masing, namun di sisi lain juga menuntut tingkat kemandirian, motivasi, dan regulasi diri yang tinggi agar hasil belajar tetap optimal.

Temuan penelitian yang dilakukan oleh Puspitawati et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan daring berbasis *self-paced* berpengaruh positif terhadap peningkatan *self-efficacy* dan *work engagement* pada

---

<sup>5</sup> Direktorat Mutu SDM Kesehatan, *Kurikulum MOOC Pengendali Mutu Pelatihan* (Jakarta: Kementerian Kesehatan RI, 2025), Bab I Pendahuluan

<sup>6</sup> Elearning4id. *Contoh Modul Training Karyawan Self-Paced Training: Mengenal 6 Manfaat Self-Paced Training*. 2024. <https://elearning4id.com/contoh-modul-training-karyawan-self-paced-training-mengenal-6-manfaat-self-paced-training>



tenaga profesional di perguruan tinggi swasta di Bali.<sup>7</sup> Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran mandiri yang dirancang dengan pendekatan interaktif dan kontekstual mampu mendorong kepercayaan diri peserta dalam menguasai materi serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pelatihan. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran mandiri sangat bergantung pada desain media yang mampu memberikan pengalaman belajar aktif dan bermakna.

Kondisi pembelajaran mandiri seperti ini menempatkan media pembelajaran sebagai komponen penting dalam menunjang keberhasilan belajar. Media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, melainkan juga menjadi sarana untuk mempertahankan keterlibatan peserta, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan membantu peserta memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif, adaptif, dan menarik menjadi kunci dalam mendukung proses belajar mandiri.

Dalam kurikulum MOOC Pengendali Pelatihan yang disusun oleh Kementerian Kesehatan RI, terdapat enam mata pelatihan yang dirancang untuk memperkuat kapasitas pengendali dalam menjamin mutu penyelenggaraan pelatihan. Keenam mata pelatihan tersebut meliputi: (1) Rancangan Pelatihan, (2) Manajemen Pelaksanaan Pengendalian Mutu Pelatihan, (3) Komunikasi Efektif dalam

---

<sup>7</sup> Ni Made Puspitawati, Ni Kadek Ayu Lestari, dan I Ketut Budarma. *The Impact of Self-Paced Online Training on Self-Efficacy and Work Engagement in Private Universities, Bali, Indonesia*. 2023. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/publication/375442809>

Pengendalian Mutu Pelatihan, (4) Motivasi dan *Coaching* dalam Pengendalian Mutu Pelatihan, (5) Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran, serta (6) Pelaporan Pengendalian Mutu Pelatihan.

Salah satu mata pelatihan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Motivasi dan *Coaching* dalam Pengendalian Mutu Pelatihan. Mata pelatihan ini dibagi menjadi empat pokok materi, yaitu: Konsep Motivasi, Teknik Memotivasi Peserta Pelatihan, Konsep *Coaching*, dan Tahapan *Coaching*.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan Peneliti selama menjalankan program magang di Direktorat Mutu Sumber Daya Manusia Kesehatan, Kementerian Kesehatan RI, pada dua pokok materi terakhir, yakni Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching*, hingga saat ini belum tersedia media pembelajaran khusus yang mendukung proses pembelajaran mandiri secara maksimal. Materi masih terbatas pada modul berbasis teks atau slide presentasi, sehingga potensi penguatan pemahaman konseptual dan aplikatif melalui media interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pelatih Pengendali Mutu Pelatihan (24 Oktober 2025), diketahui bahwa dalam memahami dan menerapkan materi Konsep dan Tahapan *Coaching*, Pengendali Pelatihan masih menghadapi kesulitan dalam menjalankan perannya secara utuh.<sup>8</sup> Sebagian besar Pengendali Pelatihan masih cenderung

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan Pelatih Pengendali Mutu Pelatihan, pada 24 Oktober 2025.

memposisikan diri sebagai pengawas atau penegak aturan selama proses pelatihan, bukan sebagai *coach* yang berperan mendampingi, memfasilitasi, dan membantu peserta dalam mengembangkan potensinya.

Peran Pengendali Pelatihan dalam kegiatan pelatihan idealnya tidak hanya terbatas pada aspek administratif, tetapi juga sebagai rekan dialog dan pemberi dukungan bagi peserta agar dapat tetap fokus dalam belajar serta mampu mengatasi hambatan pribadi yang dapat memengaruhi proses pelatihan. Akan tetapi, realitas pelaksanaan menunjukkan bahwa peran tersebut masih lebih banyak dipahami sebagai fungsi pengawasan, sehingga pendekatan *coaching* belum sepenuhnya diterapkan sebagai bagian dari proses pendampingan peserta pelatihan.

Temuan tersebut diperkuat melalui hasil wawancara dengan Widyaiswara BBPK Jakarta yang juga berperan sebagai Pengendali Pelatihan. Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui bahwa pembekalan sebelum mengikuti *workshop* Pengendali Pelatihan selama ini masih menggunakan modul sebagai bahan belajar utama.<sup>9</sup> Penggunaan modul belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri jarak jauh karena penyajian materi masih dominan berbentuk teks dan belum dilengkapi dengan unsur interaktivitas. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih fleksibel, mudah

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan Widyaiswara BBPK Jakarta, pada 6 Maret 2026.

diakses, dan mampu membantu Pengendali Pelatihan memahami materi konsep *coaching* dan tahapan *coaching* secara lebih mandiri.

Penyelesaian masalah tersebut dapat diatasi dengan pendekatan Teknologi Pendidikan. Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) tahun 2004, Teknologi Pendidikan didefinisikan sebagai:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.”*<sup>10</sup>

Definisi ini menekankan bahwa Teknologi Pendidikan tidak hanya berfokus pada penggunaan alat atau perangkat, tetapi mencakup proses sistematis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, pemanfaatan, serta pengelolaan sumber belajar yang tepat.

Pendekatan tersebut menegaskan perlunya penerapan prinsip-prinsip Teknologi Pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran bagi Pengendali Pelatihan, yaitu melalui penciptaan sumber belajar berupa media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media tersebut berfungsi untuk mendukung implementasi kurikulum MOOC agar berjalan optimal dan memfasilitasi pembelajaran mandiri peserta, sehingga tujuan peningkatan kompetensi Pengendali Pelatihan melalui kurikulum terbaru dapat tercapai secara efektif.

---

<sup>10</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, “Wawasan Teknologi Pendidikan”, (Jakarta: Kencanan Prenada Media Group, 2012), Hal.31.



Ketersediaan media pembelajaran pada kurikulum MOOC perlu diperkuat melalui pengembangan multimedia interaktif pada materi Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching*. Pilihan ini didasarkan pada karakteristik multimedia interaktif yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, serta elemen interaksi, sehingga membantu menyajikan konsep *coaching* yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran MOOC akan menciptakan pengalaman belajar mandiri yang lebih menarik dan bermakna. Integrasi aktivitas latihan, eksplorasi materi, serta pemberian umpan balik langsung memungkinkan peserta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut mendukung peningkatan pemahaman konsep dan tahapan *coaching*, menjaga motivasi belajar, serta memperkuat efektivitas pembelajaran mandiri.

Efektivitas multimedia interaktif dalam mendukung belajar mandiri juga telah dibuktikan melalui penelitian terdahulu. Aziz dkk. (2024) menemukan bahwa pembelajar dewasa yang menggunakan multimedia instruksional berbasis kerangka Gagné menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar. Skor rata-rata peserta meningkat dari 15,50 pada pretest menjadi 28,14 pada *post test* setelah menggunakan multimedia tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa desain multimedia yang baik mampu mengoptimalkan pembelajaran asinkron dan *self-directed*, dengan cara membantu peserta memahami materi secara lebih

mendalam, meningkatkan keterlibatan, serta mengurangi hambatan akibat minimnya interaksi dengan tutor dalam pembelajaran jarak jauh.<sup>11</sup>

Penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran mandiri berbasis multimedia interaktif terbukti layak dan efektif untuk mendukung proses belajar mandiri. Triadi (2017) mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Perencanaan Biaya Konstruksi di Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan model Four-D. Hasil validasi menunjukkan media ini memperoleh predikat “layak” dari ahli materi (76,79%), “sangat layak” dari ahli media (88,10%), serta respon mahasiswa sebesar 80,68% dengan kategori “layak”.<sup>12</sup> Temuan ini menegaskan bahwa multimedia interaktif mampu menarik minat belajar, memfasilitasi kemandirian belajar, serta mendukung keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi yang kompleks.

Berdasarkan penjelasan dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif terbukti efektif secara empiris dalam mendukung proses belajar mandiri, baik pada konteks pendidikan jarak jauh untuk pembelajar dewasa maupun di lingkungan perguruan tinggi. Temuan ini semakin menegaskan relevansi penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran mandiri. Berdasarkan landasan tersebut,

---

<sup>11</sup> Azlan Abdul Aziz, Ahmad Kamalulzaman Othman, Yusnita Sokman, & Syamsul Ariffin Yahaya, *Designing Multimedia Instructional Materials using Gagne's Framework in Promoting Adult Learners' Asynchronous Learning Experiences*, *International Journal of Research and Innovation in Social Science (IJRISS)*, Vol. VIII, Issue IIIS, October 2024, hlm. 4912, <https://dx.doi.org/10.47772/IJRISS.2024.803362S>

<sup>12</sup> Yogi Tunjung Triadi, *Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Perencanaan Biaya Konstruksi di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta* (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hlm. 5.

pengembangan multimedia interaktif untuk materi Konsep dan Tahapan *Coaching* menjadi kebutuhan penting, khususnya dalam konteks pelatihan bagi pengendali di lingkungan Kementerian Kesehatan RI.

Materi *coaching* yang bersifat konseptual kerap abstrak dan sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan konvensional. Kehadiran multimedia interaktif dapat menjembatani kesenjangan tersebut dengan menyediakan representasi visual, animasi, dan simulasi interaktif yang mempermudah pemahaman konsep. Lebih lanjut, pemanfaatan multimedia interaktif dalam MOOC diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi, tetapi juga menjaga motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, sekaligus memperkuat efektivitas pembelajaran mandiri dengan memberi ruang eksplorasi, latihan, dan umpan balik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching* bagi Pengendali Pelatihan di lingkungan Kementerian Kesehatan RI" guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menarik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Kompetensi Pengendali Pelatihan memegang peran strategis dalam menjamin mutu pelatihan SDM kesehatan, namun pembekalan kompetensi khusus yang mendukung peran tersebut masih terbatas.
2. Kurikulum Pengendali Mutu Pelatihan berbasis MOOC telah dikembangkan untuk memperluas akses pembelajaran, tetapi keberhasilan model *self-paced learning* sangat ditentukan oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan.
3. Materi Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching* dalam kurikulum MOOC saat ini hanya tersedia dalam bentuk modul teks dan slide presentasi yang bersifat statis dan kurang interaktif.
4. Keterbatasan media pembelajaran tersebut berpotensi menurunkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas proses belajar mandiri Pengendali pelatihan.
5. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran MOOC materi Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching* bagi Pengendali Pelatihan.

### **C. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini memiliki batasan ruang lingkup agar fokus pengembangan lebih jelas dan relevan dengan konteks pendidikan. Adapun ruang lingkup penelitian mencakup hal-hal berikut:



## **1. Ruang Lingkup Materi**

Materi yang dikembangkan dalam Multimedia Interaktif ini terbatas pada dua pokok materi mata pelatihan Motivasi dan *Coaching*, yaitu: (1) Konsep *Coaching* dan (2) Tahapan *Coaching*. Materi disusun mengacu pada Modul Panduan Pengendali Pelatihan Bidang Kesehatan MPI. 4 Motivasi dan *Coaching*.

## **2. Ruang Lingkup Sasaran Peserta**

Multimedia Interaktif ini dikembangkan khusus untuk para Pengendali Pelatihan di lingkungan Kementerian Kesehatan RI.

## **3. Ruang Lingkup Validasi**

Validasi yang dilakukan dalam penelitian ini terbatas pada validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media, serta uji coba terbatas terhadap Pegawai Ditmutu SDM K Kemenkes RI selaku pihak yang bertanggung jawab atas pemanfaatan produk ini dan Pengendali Pelatihan untuk menilai aspek kelayakan isi, tampilan, dan keterlibatan belajar. Penelitian ini tidak sampai pada tahap pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar secara statistik.

## **4. Ruang Lingkup Media**

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dapat diintegrasikan dalam

proses pembelajaran MOOC mata pelatihan Motivasi dan *Coaching*.

## **5. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Direktorat Jenderal Sumber Daya Manusia Kesehatan Kemenkes RI. Jl. Hang Jebat III No.4, RT.8/RW.8, 11 Gunung, Kec. Kby. Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12120

### **D. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif mengenai “Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching*” bagi Pengendali Pelatihan di Lingkungan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

### **E. Kegunaan Pengembangan**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam berbagai aspek, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu di bidang Teknologi Pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hasil pengembangan ini juga dapat memperkuat pemahaman peserta terhadap materi yang bersifat abstrak seperti

Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching*, sehingga dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran mandiri berbasis MOOC.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Kementerian Kesehatan RI**

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran MOOC bagi Pengendali Pelatihan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

### **b. Pengendali Mutu Pelatihan**

Penelitian ini memberikan manfaat langsung berupa tersedianya media pembelajaran interaktif pada materi Konsep *Coaching* dan Tahapan *Coaching* yang dapat diintegrasikan pada pembelajaran MOOC.

### **c. Peneliti**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif pada lembaga atau institusi.