

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu hal yang menjadi perhatian masyarakat saat ini yaitu isu terkait gender yang sering berkaitan dengan diskriminasi yang sering dialami tidak hanya oleh perempuan namun lelaki juga kerap mengalaminya. Hal ini mengusik kembali kesetaraan gender yang merupakan hak semestinya didapatkan oleh laki-laki dan perempuan memperoleh kesempatan yang sama dalam pemenuhan setiap aspek kehidupan. Keadaan di masyarakat saat ini masih terjadi ketidakadilan dan ketidaksetaraan antara perempuan dan laki-laki dari waktu ke waktu terutama dalam hal alokasi peran karena adanya konstruksi sosial budaya yang dapat menyebabkan terjadinya ketimpangan sehingga perlu dilakukan upaya bermanfaat dalam melaksanakan pengarusutamaan gender (PUG) dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Kekerasan yang dialami oleh laki-laki ataupun perempuan secara mental dapat disadari dan dipahami sehingga diskriminasi antara laki-laki dan perempuan dapat dilihat dari sudut pandang akademis dan perundangan tidak akan terjadi sehingga akses, kesempatan maupun partisipasi dan kontrol atas pembangunan akan didapatkan manfaat yang adil dan setara (Valentina, 2018).

PUG merupakan strategi pembangunan yang dilakukan untuk mencapai kesetaraan dan keadilan gender melalui persamaan akses, partisipasi, kontrol, dan manfaat terhadap hasil pembangunan. Gender merupakan *behavioral differences* yaitu perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan secara sosial yang telah dikonstruksi. Proses sosial kultural yang panjang menciptakan perbedaan yang bukan ditentukan oleh Tuhan. Menurut Instruksi Presiden RI No. 9 tahun 2000, gender adalah konsep yang mengacu pada peran dan tanggung jawab laki-laki dan perempuan yang terjadi akibat dari dan dapat berubah oleh keadaan sosial dan budaya masyarakat (Wewen Kusumi Rahayu, 2016)

Pandangan bahwa PUG merupakan kewenangan pemerintahan pusat membuat kehidupan masyarakat yang berkeadilan gender secara praktis belum dapat diwujudkan hal ini tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor yang ada disekitar kita antara lain faktor ekonomi, agama sosial budaya dan lain sebagainya, tetapi masih ada peluang dari masyarakat maupun lembaga untuk mengembangkan

secara kreatif dan inovatif proses yang akan dilakukan sesuai dengan konteks kelembagaan masyarakat tersebut berada (Kusmanto, 2017). Sumber daya manusia sebagai agen PUG merupakan salah satu indikator yang harus ditingkatkan aspek pemahaman perannya, hal ini dapat dilakukan sosialisasi dan pemahaman terkait PUG kepada masyarakat, aparat pemerintah sehingga pencapaian kesetaraan gender dapat mengacu pada setiap aktivitas (Ilham, 2022)

Pemahaman PUG bagi masyarakat terutama tokoh-tokoh kunci tentunya mampu memberikan pandangan dari sisi sosial budaya maupun agama, sehingga perlunya pembekalan terkait PUG ini untuk mendukung kesetaraan dan kesejahteraan hidup terutama kesetaraan di bidang kesehatan yang masih banyak ditemukan kendala tersebut di masyarakat. Pertimbangan gender/perempuan tidak boleh dikesampingkan dalam langkah-langkah adaptasi dan mitigasi, dalam mengurangi kerentanan dan meningkatkan ketahanan masyarakat. Temuan empiris dari berbagai lokasi geografis memberikan bukti adanya perbedaan kerentanan gender akibat ketidaksetaraan atau kurangnya akses terhadap sumber daya alam, keuangan, dan informasi, dan kesempatan kerja (Kovaleva, 2023, Botreau, 2020)

Sumber daya dan personel layanan kesehatan yang terbatas memerlukan pendekatan dan melakukan upaya kolaboratif antara anggota masyarakat yang berpengaruh, termasuk tokoh masyarakat dan profesional non-layanan kesehatan. Akademisi, peneliti, dan praktisi kesehatan dapat berfungsi sebagai saluran di antara komunitas dan membantu mengadaptasi infrastruktur dan sumber daya untuk implementasi dalam konteks lokal, dengan tujuan meningkatkan kapasitas dalam mengambil tindakan. (Hohmann, 2022)

Untuk memfasilitasi kerentanan akibat ketidaksetaraan gender ataupun kurangnya akses terhadap berbagai sumber, masyarakat perlu dibekali hal-hal terkait pengarusutamaan gender terutama dalam menghadapi isu-isu di bidang kesehatan melalui sosialisasi, workshop dan pelatihan. Pelatihan yang bisa diakses oleh masyarakat dapat dilaksanakan secara online (dalam jaringan) sehingga waktu yang digunakan tidak terikat namun dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu luang yang tersedia. Pelatihan online bisa dilakukan dengan berbagai metode serta berbagai tujuan dan menjadi pertimbangan tersendiri di dalam pengembangan proses belajar khususnya bagi masyarakat. Pelaksanaan program pembelajaran

dalam jaringan atau online dapat memberi keuntungan dalam hal: (1) memilih variasi subjek yang akan dipelajari; (2) adanya kesempatan berinteraksi antara peserta/siswa dengan sumber belajar; (3) meminimalisir biaya yang digunakan untuk mengikuti program belajar; (4) adanya kesempatan secara komprehensif dalam melakukan proses belajar; (5) kesempatan mengembangkan secara optimal minat belajar (Benny, 2022).

BBPK Jakarta salah satu institusi di Kementerian Kesehatan yang dituntut untuk dapat selalu melakukan transformasi salah satunya adalah transformasi digital, sehingga didalam melakukan tugas dan fungsinya BBPK Jakarta menyesuaikan dengan pelatihan yang telah dilaksanakan selama ini. Pelatihan yang semula dilaksanakan secara klasikal saat ini mengalami perubahan hal ini disebabkan karena adanya efisiensi anggaran dan sasaran peserta latih BBPK Jakarta sehingga pelaksanaan pelatihan harus disesuaikan dengan situasi dan saat ini, sehingga pelatihan yang didesain salah satunya adalah blended learning. Salah satu kolaborasi pembelajaran blended learning antara pembelajaran tradisional dengan pemanfaatan media digital sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan sesuai dengan keadaan perkembangan zaman saat ini salah satunya adalah model *Flipped Classroom* (Dianty & Hidayat, 2023). Penyelenggara program pelatihan umumnya diarahkan pada upaya mengajarkan peserta agar memiliki kemampuan dan keterampilan yang spesifik dengan model desain sistem pembelajaran serta langkah-langkah yang sederhana sehingga aktivitas pembelajaran menjadi efektif dan efisien (Benny, 2022).

Pendekatan model pembelajaran *flipped classroom* ini juga memperluas proses pembelajaran di luar kelas yang memungkinkan siswa memiliki lebih banyak waktu untuk berpikir dan menemukannya di kelas, sehingga penerapan desain pedagogis ini dapat meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah mereka. Selain itu faktor pendukung lainnya yaitu perangkat seluler seperti ponsel pintar yang digunakan mempunyai peran tambahan yang penting untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka (Song & Kapur, 2017).

Pendekatan yang digunakan pada *flipped classroom* saat offline dengan mempelajari materi yang diberikan dan diakses secara online dengan waktu yang telah ditentukan, dipelajari secara offline dan mandiri untuk mendapatkan

pemahaman awal terhadap materi kemudian dilanjutkan secara online dengan penekanan atas pendalaman materi antara lain melalui skenario masalah.

Dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah salah satu model pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut antara lain *scenario based e learning*, merupakan strategi pembelajaran bagi peserta yang memilih jalan atau keputusan berdasarkan pilihan yang dibuat sendiri. Peserta akan ditempatkan dalam skenario yang interaktif dan dibuat berdasarkan kehidupan nyata yang berbasis simulasi. Peserta dapat mengembangkan keterampilan dengan berlatih dalam lingkungan simulasi yang nyata yang dirancang untuk mempercepat keahlian di mana peserta mengambil peran sebagai aktor yang menanggapi tugas atau tantangan yang realistis. (Ruth Colvin Clark_ Richard E Mayer - Scenario-Bas_240804_113115, n.d.)

Penyelenggara pelatihan saat ini salah satunya adalah Balai Besar Pelatihan Kesehatan (BBPK) Jakarta sebagai Sentra Pelatihan Gender berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1021/Menkes/V/ SK/2011 tentang Sentra Pelatihan Gender Bidang Kesehatan di BBPK Jakarta termasuk pelaksanaan PUG-BK juga diprogramkan melalui diklat atau pelatihan. Salah satu pelaksanaan pelatihan pengarusutamaan gender bidang kesehatan ditujukan bagi key person yaitu seseorang yang mempunyai pengaruh di masyarakat, antara lain tokoh agama, tokoh masyarakat, organisasi pemuda dan mitra serta jejaring lintas sektor lainnya di bidang kesehatan. Pelaksanaan pelatihan pengarusutamaan gender bidang kesehatan bagi key person sebelum masa pandemi dilaksanakan secara klasikal, namun pada saat pandemi atau setelah pandemi pelatihan ini tidak dilaksanakan lagi secara klasikal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: anggaran yang terbatas maka dana pelatihan lebih diutamakan untuk PNS/ASN di unit utama dan unit vertikal Kementerian Kesehatan, pelatihan masih dalam format tradisional dan belum terupdate dengan kondisi teknologi saat ini, masih terbatasnya tenaga fasilitator atau widyaiswara spesialisasi bidang gender di BBPK Jakarta, dan jadwal pelatihan peningkatan kapasitas dan pelatihan prioritas nasional yang semakin padat. Atas dasar perlunya pemahaman dan implementasi pengarusutamaan gender bidang kesehatan di masyarakat dalam mendukung program pemerintah dibidang kesehatan maka dilakukan pelatihan online Pengarusutamaan Gender Bidang

Kesehatan bagi *Key Person* ini. *Key Person* yang dimaksud pada pelatihan ini adalah remaja sebagai salah satu bagian dari tokoh kunci yang ada dimasyarakat. Menurut Santrock (2007) masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional. Remaja merupakan usia menengah yang masih mencari jati diri dan sering dikaitkan dengan kondisi yang labil, kehidupan remaja sangat menentukan kehidupan masa depan selanjutnya sehingga perlunya dibekali pengetahuan terkait pengarusutamaan gender ini yang diharapkan dapat diimplementasikan di *peer group*nya, di keluarga dan juga dilingkungan masyarakat sosialnya.

Menurut Steinberg. 2013, berdasarkan usia, masa remaja digolongkan menjadi tiga tahap yaitu remaja awal (usia 10-13 tahun), remaja tengah (usia 14-17 tahun), dan remaja akhir (usia 18-21 tahun) (Steinberg, 2013) dan menurut WHO usia remaja berada dalam rentang usia 10-24 tahun. (Ragita, 2021). Kelompok remaja merupakan pilar utama yang menentukan apakah bonus demografi Indonesia pada tahun 2030–2040 akan menjadi sumber pertumbuhan ekonomi atau bencana, yang membutuhkan investasi menyeluruh dalam kesehatan fisik, mental, dan peningkatan keterampilan kerja mereka (Priyono, et al.,2025).

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Desain Pelatihan *Online* Pengarusutamaan Gender Bidang Kesehatan Berbasis *Flipped Classroom* melalui *Scenario Based E-Learning* Di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta”. Fokus pengembangan penelitian ini berupa; 1) Desain rancangan *flipped classroom* pada pelatihan online pengarusutamaan gender bidang Kesehatan, 2) *Learning Management System* pelatihan *online* pengarusutamaan gender bidang Kesehatan

C. Perumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan desain pelatihan *online* pengarusutamaan gender bidang kesehatan berbasis *flipped classroom* melalui *scenario based e-learning* di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta menjadi layak dan efektif.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan pelatihan *online* pengarusutamaan gender bidang kesehatan berbasis *flipped classroom* melalui *scenario based e-learning* di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta yang layak dan efektif.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan kontribusi terhadap Pengembangan Desain Pelatihan *Online* Berbasis *Flipped Classroom* melalui *Scenario Based E-Learning*
- Memperkaya kajian mengenai penerapan *flipped classroom* yang terintegrasi dengan *scenario based e learning* pada pengembangan desain pelatihan *online* pengarusutamaan gender bidang kesehatan bagi remaja
- Menambah referensi ilmiah terkait *scenario based e learning* didalam pelaksanaan pelatihan *online flipped classroom*

2. Kegunaan bagi Peserta (Remaja sebagai *Key Person*)

- **Peningkatan Kompetensi dan Wawasan:** Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan remaja dalam mengidentifikasi isu gender di bidang kesehatan.
- **Pembentukan Agen Perubahan:** Remaja dibekali kemampuan untuk menjadi penggerak masyarakat yang mampu **mempromosikan, mensosialisasikan, dan menggerakkan Pengarusutamaan Gender Bidang Kesehatan (PUG-BK)** di lingkungan keluarga, teman sebaya (*peer group*), dan tatanan sosial mereka.
- **Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis:** Melalui metode *scenario-based e-learning*, peserta dapat mengasah kemampuan **pemecahan masalah dan pengambilan keputusan** dengan berlatih dalam lingkungan simulasi yang aman dan bebas risiko sebelum menghadapinya di dunia nyata.

- **Fleksibilitas Belajar:** Model pelatihan *online* memungkinkan peserta mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai waktu luang mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal.

3. Kegunaan bagi Institusi (BBPK Jakarta)

- **Transformasi Digital dan Inovasi Pelatihan:** Penelitian ini memfasilitasi BBPK Jakarta untuk beralih dari metode pelatihan klasikal/konvensional ke **pelatihan *online* yang konstruktif dan interaktif** sesuai dengan tuntutan teknologi saat ini.
- **Efisiensi Sumber Daya:** Penggunaan model *flipped classroom* dan LMS membantu mengatasi kendala keterbatasan anggaran, sarana prasarana, serta jadwal fasilitator yang padat.
- **Penguatan Peran sebagai Sentra Pelatihan:** Mendukung posisi BBPK Jakarta sebagai **Sentra Pelatihan Gender Bidang Kesehatan** dalam menjalankan program peningkatan kapasitas masyarakat.

