



**PERSEPSI PENGGUNAAN BLENDED LEARNING (DARING DAN LURING) PADA PELATIHAN MANAJEMEN PENANGGULANGAN TBC BAGI PENGELOLA PROGRAM TBC (WASOR) DI PROVINSI DAN KABUPATEN/KOTA**

Oleh

**I Gusti Ayu Rai Astarini**

**Widyaiswara Ahli Madya Bapelkes Mataram Kemenkes RI**

**Email : [igarastariniagung@gmail.com](mailto:igarastariniagung@gmail.com)**

**Abstrak**

Di era Revolusi Industri 4.0 yang marak digalakkan sejak tahun 2019 di Indonesia sekarang benar-benar terasa mengalami akselerasi. Perkembangan teknologi mampu mengubah sistem dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam kegiatan diklat / pelatihan. Dengan penggunaan metode pembelajaran Blended peserta pelatihan dapat merasakan dua suasana pembelajaran sekaligus, yakni pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) dan Luar Jaringan (LURING). Metode pembelajaran Blended (Daring Dan Luring) merupakan metode pembelajaran yang memadukan sistem pembelajaran langsung dan tidak langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi penggunaan Blended learning (daring dan Luring) Pada Pelatihan Manajemen Penanggulangan TBC Bagi Pengelola Program TBC (Wasor) Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan pengambilan data melalui kuesioner.

**Kata Kunci: Persepsi, Pembelajaran Blended, Daring dan Luring**

**PENDAHULUAN**

Metode pembelajaran Blended (Daring Dan Luring) ini baru marak digunakan setelah pandemi COVID-19 meningkat tajam di tahun 2020 lalu. Metode blended learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan sistem pembelajaran langsung dan tidak langsung.

Pembelajaran menggunakan metode blended (Daring dan luring) tampaknya cukup menarik dan efektif untuk dilakukan. Terlebih di era Revolusi Industri 4.0 yang marak digalakkan sejak tahun 2019 di Indonesia sekarang benar-benar terasa mengalami akselerasi. Perkembangan teknologi mampu mengubah sistem dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam kegiatan diklat / pelatihan. Dengan penggunaan metode pembelajaran Blended ini peserta pelatihan dapat merasakan dua suasana pembelajaran sekaligus, yakni pembelajaran Dalam Jaringan (DARING) dan Luar Jaringan (LURING).

Menurut Allen dan Ure (dalam Bonk dan Graham 2006:4) blended learning

merupakan pembelajaran yang berfokus pada perpaduan antara strategi pembelajaran, perpaduan antara metode pembelajaran dan kombinasi pembelajaran online dengan tatap muka. Dengan menggabungkan berbagai strategi serta teknik mengajar dalam pembelajaran campuran, diharapkan mampu membantu peserta mencapai target pembelajarannya secara maksimal.

Saat ini pelaksanaan metode Blended (Daring dan Luring) banyak di gunakan dalam kegiatan Diklat atau pelatihan dalam berbagai bidang terutama dalam bidang kesehatan. Karena metode ini efektif dan memiliki banyak manfaat salah satunya kegiatan pelatihan menjadi lebih fleksibel dan peserta pelatihan mampu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode Blended ini juga dilaksanakan pada Pelatihan Manajemen Penanggulangan TBC Bagi Pengelola Program TBC (Wasor) Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota



yang diselenggarakan oleh Kementerian kesehatan RI.

Pertanyaan penelitian untuk dijadikan fokus bahasan adalah bagaimana persepsi Penggunaan Blended learning (daring dan Luring) Pada Pelatihan Manajemen Penanggulangan TBC Bagi Pengelola Program TBC (Wasor) Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota ?.

## LANDASAN TEORI

Blended learning merupakan istilah Bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu blended dan learning. Blended sendiri berasal dari kata blend yang artinya campuran, gabungan, perpaduan, atau kombinasi yang baik untuk meningkatkan kualitas. Sedangkan learning berasal dari kata learn yang berarti belajar atau pembelajaran (Trisniawati, 2021). Berdasarkan kedua istilah tersebut, secara etimologi blended learning berarti pembelajaran campuran atau pembelajaran yang mengkombinasikan dua atau lebih model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Banyak ahli yang memberikan defmisinya tentang blended learning. Menurut Bielawski dan Metcalf, blended learning merupakan suatu model pembelajaran yang menggabungkan antara dua model pembelajaran yaitu pembelajaran tatap muka (face to face) dengan pembelajaran e-learning (online) yang termasuk sebagai salah satu konsep baru dimana proses penyampaian materi dilakukan dengan dua cara yaitu di kelas dan secara online (Wardani dkk., 2018). Menurut Semler, blended learning merupakan penggabungan antara keunggulan e-learning, keunggulan face to face dan praktiknya (Husamah, 2014).

Menurut Harding, Kaczynski dan Wood, blended learning berarti pendekatan pembelajaran yang mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran jarak jauh menggunakan sumber belajar online dengan berbagai media pembelajaran baik teks, gambar, diagram, suara ataupun video yang

dapat diakses oleh guru maupun siswa secara online (Suhartono, 2017). Menurut Graham, blended learning adalah pembelajaran yang menggabungkan media pembelajaran, model pembelajaran dan teori pembelajaran serta penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online (Wardani dkk., 2018). Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran blended learning merupakan salah satu inovasi yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (luring) dengan pembelajaran jarak jauh (daring) dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran online, dan platform yang ada untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara umum, pembelajaran blended learning bertujuan untuk memandirikan siswa dalam belajar serta mengurangi jumlah waktu tatap muka yang dilakukan di kelas (Trisniawati, 2021). Adanya blended learning bukan berarti pembelajaran tatap muka ditiadakan atau dihilangkan, namun hanya dikurangi alokasi waktunya dan diganti dengan adanya kegiatan tatap maya dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa serta menambah pengalaman belajar dengan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, pembelajaran blended learning juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, berkelanjutan dan sepanjang hayat untuk menjadikan belajar lebih efektif, efisien, menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik masing-masing individu. Inti dari tujuan pembelajaran blended learning adalah memperoleh pembelajaran yang “paling baik” diantara metode pembelajaran lain dengan menggabungkan berbagai keunggulan dari masing-masing komponen sehingga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang maksimal, interaktif dan menyenangkan tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Adapun karakteristik pembelajaran blended learning yaitu; 1) memadukan berbagai



.....

cara penyampaian ilmu, gaya mengajar, model pembelajaran serta media berbasis teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar; 2) mengkombinasikan pembelajaran secara langsung, mandiri dan pembelajaran daring; 3) didukung oleh cara mengajar dan model pembelajaran yang efektif; 4) guru berperan penting sebagai fasilitator dan orang tua berperan sebagai pendukung proses pembelajaran (Husamah, 2014). Adanya pembelajaran blended learning mulai dari sekolah dasar, akan menguntungkan siswa pada saat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi karena telah dibekali dengan penguasaan teknologi sejak dini.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif, dimana desain yang digunakan adalah deskriptif yakni suatu metode yang bertujuan untuk membuat deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta pelatihan manajemen penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor) Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota yang berjumlah 64 orang. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Penelitian ini menggunakan sumber berupa kuisisioner dalam bentuk google form dan wawancara. Kuisisioner terdiri dari dua bagian, yakni bagian yang pertama berupa identitas yang terdiri dari jenis kelamin, pendidikan terakhir, bidang tugas dan tempat tugas. Kemudian bagian yang kedua berupa substansi peserta pelatihan. Sedangkan pertanyaan wawancara mengacu pada kelebihan dan kekurangan penggunaan Blended (daring & luring). Pengumpulan data kuisisioner dan wawancara dilaksanakan pada bulan oktober 2023.

**HASIL DAN PEMBEHASAN**

Penelitian yang telah dilakukan peneliti dilakukan pada bulan Oktober tahun 2023 kepada peserta pelatihan manajemen penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor).

**Pengujian Instrumen**

Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian terhadap instrument soal pada kuisisioner dengan jumlah 64 responden yang diberikan kepada peserta pelatihan Manajemen Penanggulangan TBC Bagi Pengelola Program TBC (Wasor) Di Provinsi Dan Kabupaten/Kota

Berikut hasil validasi instrumen kuisisioner Persepsi Penggunaan *Blended learning* (daring dan Luring) Pada Pelatihan Manajemen Penanggulangan TBC.

Tabel 1. Ringkasan Hasil uji Validitas

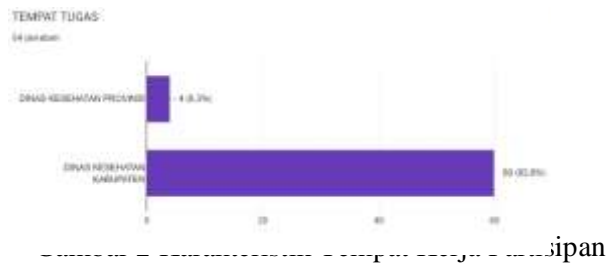
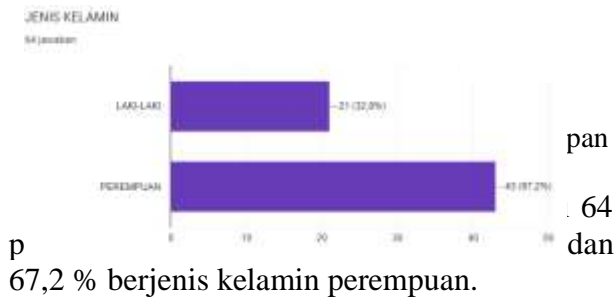
No Soal	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	Status
1	0,317127	0,2461	Valid
2	0,336628	0,2461	Valid
3	0,361899	0,2461	Valid
4	0,509635	0,2461	Valid
5	0,263549	0,2461	Valid
6	0,271644	0,2461	Valid
7	0,267989	0,2461	Valid
8	0,596428	0,2461	Valid
9	0,303175	0,2461	Valid
10	0,310337	0,2461	Valid

Dari data table ringkasan hasil uji validitas di atas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan korelasi menyatakan bahwa setiap butir soal di dalam kuisisioner penelitian adalah valid. Hal ini dikarenakan nilai  $r_{xy} > r_{tabel}$ . Maka instrumen tersebut digunakan di dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid. Kemudian peneliti melakukan pengukuran realibilitas yang bertujuan untuk melihat konsistensi apabila pengukuran dilakukan



berulang dan untuk menentukan realibilitas instrumen penelitian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode Belah Dua (Split Half) yang dianalisis menggunakan rumus Spearman Brown (Sugiyono, 2015: 190). Koefisien yang tinggi berarti realibilitas yang tinggi. Adapun  $r_i = 0,84$  dan menurut Skala Nilai Realibilitas penelitian ini memiliki realibilitas yang tinggi.

**1. Karakteristik Partisipan**



Dari 64 partisipan, sebanyak 6,3 % orang bertempat tugas di Dinas Kesehatan Provinsi dan sebanyak 93,8 % diantaranya bertempat tugas di Dinas Kesehatan Kabupaten.



Gambar 3 Karakteristik Pengalaman Pelatihan Partisipan

Partisipan yang pernah mengikuti mengikuti pelatihan secara DARING sebanyak 64,1 %

dan yang belum pernah mengikuti pelatihan secara DARING yakni sebanyak 35,9%.

Tahapan awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan Uji Kecenderungan Persepsi peserta pelatihan wasor TB untuk mengetahui gambaran umum mengenai variabel persepsi peserta pelatihan wasor TB terhadap metode *Blended* (Daring & Luring) Pelatihan Wasor TB. Melalui uji kecendrungan ini peneliti dapat mengetahui presentase gambaran umum dari setiap variabelnya. Rata-rata (Mean) ideal dari data kuesioner Persepsi Peserta Pelatihan Wasor TB adalah  $x = \frac{1}{2}$  (Nilai Tertinggi + Nilai Terendah), jadi  $Mean = \frac{1}{2} \times (78+35) = 56,5$ . Simpangan Baku Ideal (SD) dari data tersebut dihitung dengan rumus  $\frac{1}{6} \times (Nilai\ Tertinggi - Nilai\ Terendah)$ . Jadi  $SD = \frac{1}{6} \times (78 - 35) = 7$ . Dari nilai tersebut, maka dapat ditentukan Skala Kriteria Uji Kecenderungan sebagai berikut (Saputra, 2007).

Berikut tabel skala Kriteria Uji kecenderungan Persepsi Peserta Pelatihan Wasor TB .

Dari tabel tersebut di atas, Skala Kriteria Sangat Tinggi apabila total variabel di atas 62, Kriteria Sangat Setuju di antara 54 dan sama dengan 61, Kriteria Setuju di antara 46 dan sama dengan 53, Kriteria Tidak Setuju dan Kriteria Sangat Tidak Setuju di bawah sama dengan 45. Adapun Grafik Presentasi Skala Kriteria Persepsi peserta dapat terlihat pada gambar di bawah ini :





Dari gambar diatas dapat dilihat persentase persepsi penggunaan *Blended learning* (daring dan luring) peserta pelatihan penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor) di provinsi dari kabupaten/kota dengan kriteria sangat setuju berada pada angka 24,4%. Kriteria Setuju 57,6 %. Kriteria Tidak setuju 17,8% dan Kriteria Sangat Tidak Setuju 0%.

Hal ini menunjukkan bahwa persepsi peserta menyatakan setuju terhadap penggunaan *Blended learning* (daring dan luring) pada pelatihan penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor).

## 2. Wawancara

Kemudian dari hasil wawancara terhadap partisipan dapat disimpulkan bahwa :

### a. Kelebihan dari metode yang dipilih

- 1) Peserta mendapatkan kesempatan untuk melakukan pembelajaran mandiri saat daring dan klarifikasi dengan WI saat luring, efisiensi waktu dan menyesuaikan kesibukan narasumber

**Tabel 2. Skala Kriteria Uji Kecenderungan Persepsi**

Skala	Kriteria
$62 < X$	Sangat Setuju
$54 < X \leq 61$	Setuju
$46 < X \leq 53$	Tidak Setuju
$X \leq 45$	Sangat Tidak Setuju

- 2) yang mungkin tidak dapat hadir apabila semua prosesnya luring
- 3) Waktu peserta menjadi fleksibel dan tidak meninggalkan pekerjaan terlalu lama
- 4) Peserta dapat mempelajari materi secara langsung maupun tidak langsung (Teori dan Praktek)
- 5) Peserta dapat bertemu banyak teman dan banyak pengalaman serta pengetahuan baru.
- 6) Peserta tidak terlalu lama meninggalkan rumah dan setiap tugas

masih ada waktu untuk mengerjakannya

- 7) Peserta dapat berinteraksi dan komunikasi dengan baik dan bisa lebih dipahami
- 8) Peserta bisa membagi waktu dan bila blended tidak banyak meninggalkan tugas dinas
- 9) Lebih efektif, hemat tenaga dan ongkos, fleksibel, pembelajaran lebih menyenangkan
- 10) Peserta dapat bertanya baik secara langsung dan tidak langsung kepada fasilitator

### b. Kelemahan dari metode yang dipilih

- 1) Gangguan jaringan pada saat daring dan ada nya tugas lain ketika mengikuti zoom
- 2) Waktu terkadang tidak efektif (pagi - malam) sehingga waktu pelatihan menjadi lebih lama
- 3) Pemahaman belum tentu merata saat daring dan masih melakukan pekerjaan lain di luar pelatihan
- 4) Kelemahan dari metode luring, harus bisa menjaga kesehatan agar semua pembelajaran bisa di ikuti secara maksimal
- 5) Kurangnya kemandirian peserta
- 6) Kejenuhan
- 7) Kelemahan blended terutama saat daring karena tidak semua daerah bisa mengakses internet dengan baik dan stabil perbedaan zona waktu dan pekerjaan yang masih dibebankan saat pelatihan Harus mengumpulkan peserta dari berbagai daerah yang jauh sehingga mengkhawatirkan kesehatan peserta.
- 8) Kelemahan saat daring terganggu dengan pekerjaan yang lain.

## PENUTUP Kesimpulan



Dari hasil kuisioner dapat disimpulkan bahwa persepsi penggunaan Blended learning (daring dan luring) peserta pelatihan penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor) di provinsi dari kabupaten/kota dengan kriteria sangat setuju berada pada angka 24,4%. Kriteria Setuju 57,6 %. Kriteria Tidak setuju 17,8% dan Kriteria Sangat Tidak Setuju 0%.

Dengan demikian persepsi peserta menyatakan setuju terhadap penggunaan Blended learning (daring dan luring) pada pelatihan penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor).

Dari hasil wawancara peserta menunjukkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Blended learning (daring dan luring) pada pelatihan penanggulangan TBC bagi pengelola program TBC (Wasor) seperti peserta mendapatkan kesempatan untuk melakukan pembelajaran mandiri saat daring dan klarifikasi dengan WI saat luring, efisiensi waktu dan menyesuaikan kesibukan narasumber yang mungkin tidak dapat hadir apabila semua prosesnya luring namun di sisi lain peserta juga mengalami gangguan jaringan pada saat daring dan ada nya tugas lain ketika mengikuti zoom.

#### Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang ingin disampaikan adalah :

1. Pelatihan dengan menggunakan metode pembelajaran secara Blended dapat dilaksanakan dengan baik apabila peserta berasal dari daerah dengan area waktu yang sama ( saat pembelajaran Daring)

Waktu pembelajaran Daring tidak lebih dari 6 Jpl agar tidak menimbulkan kejenuhan.

Materi -materi yang sifatnya teori disampaikan saat Daring dan materi penugasan dan praktik disampaikan saat luring.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2]. Graham, C., Allen, S., & Ure, D. 2005. *Benefits And Challenges Of Blended Learning Environments*. In M. Khosrow-Pour (Ed.), *Encyclopedia of information science and technology I-V*. Hershey, PA: Idea Group Inc.
- [3]. Pebriyani Dewi (2021). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Blended Learning Dalam Pengajaran Akuntansi Pemerintahan*. *Jurnal Pembelajaran*
- [4]. Resdiana Widia (2019). *Persepsi Mahasiswa di Kelas Bahasa Inggris Blended Learning Sebagai Dampak Karantina Covid-19 Menggunakan PBELQ*. *Jurna Permbelajaran*
- [5]. Saputra. S.A. (2007). *Statitiska*. Bandung: FPTK-UPI
- [6]. Singh, H. (2006). *Blended Learning and Work: Real-time Flow Learning*”, in Curtis J. Bonk & Charles R. Graham, *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco: Pfeiffee, A Wiley Imprint. *Jurnal Eksponen*, Volume 11, Nomor 2, September 2021.
- [7]. Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- [8]. Woodal, D. (2015). *Blended Learning Strategies: Selecting The Best Instructional Method*.
- [9]. Trisniawati, U. M. (2021). *Implementasi pembelajaran Blended Learning di masa pandemic Covid-19 dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII pada mata pelajaran Fiqih Di MTs Al-Muslimun Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)
- [10]. Wardani, D. N., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). *Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.



---

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2852>

- [11]. Husamah, H. (2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning). Research Report. Diakses dari <http://research-report.umm.ac.id/index.php/research-report/article/download/1171/1351> Suhartono, 2017



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN