

Analisis Persepsi Penerapan *Live Fragmen* dalam Metode Pembelajaran dengan Media *Video Conference* Pada Pengembangan Kompetensi ASN

Salman Lumoindong

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Timur, Jalan H.A.M.M Rifaddin No 88, Samarinda, 75251
bang.h.salman@gmail.com

ARTICLE INFO

ABSTRACT / ABSTRAK

Article history

Received:
April 28, 2022

Revised:
Juni 1, 2022

Accepted:
Juni 20, 2022

Kegiatan pelatihan ASN selama pandemi COVID-19 berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring. Interaksi dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran daring dengan dengan media *video conference* menjadi tantangan bagi Widyaiswara untuk mengembangkan metode pembelajaran. Pengembangan metode pengajaran bermain peran (*role playing*) dengan teknik *Live Fragmen* dilakukan sebagai inovasi, dimana Widyaiswara berperan sebagai aktor utama dan menampilkan drama mini secara langsung di hadapan peserta saat pelatihan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi ASN terhadap penerapan metode *Live Fragmen* dalam pembelajaran jarak jauh atau daring, serta melihat tingkat pemahaman dan pengalaman peserta pembelajaran jarak jauh atau daring setelah mengikuti pelatihan dengan menggunakan metode *Live Fragmen*. Lokasi penelitian ini bertempat di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kalimantan Timur (BPSDM Kaltim), mulai dari bulan Agustus 2020 hingga Juni 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian merupakan peserta pelatihan yang diadakan oleh BPSDM Kaltim berjumlah 461 orang. Data primer digunakan dalam penelitian ini, yang didapat melalui kuisioner dan wawancara kepada subjek. Secara keseluruhan, peserta pelatihan menyatakan pengalaman pembelajaran yang positif. Peserta pelatihan merasa pelatihan yang dilaksanakan inspiratif, menghibur dan menyenangkan, serta dilaksanakan dengan profesional dan totalitas. Peserta merasa bersemangat karena pelatihan yang dilaksanakan berlangsung secara komunikatif dan interaktif, membawa metode pengajaran yang baru, dan materi yang disampaikan dalam pelatihan *update*. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar peserta (92%) baru pertama kali mengikuti pelatihan daring dengan metode *Live Fragmen*. Sebanyak 99,6% peserta pelatihan dapat memahami materi pelatihan dan sebanyak 99,7% peserta pelatihan setuju bahwa materi pelatihan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta.

All government civil servant's (ASN) training activities during the COVID-19 pandemic, turn into distance learning (PJJ) or online learning. Interaction in online learning is a challenge for Widyaiswara to develop learning methods using video conference. Development of a role playing the teaching method using the Live Fragment technique was an innovative learning method, where Widyaiswara acted as the main actor and performed a mini-drama directly in front of the participants during the training. This study aims to analyze ASN's perception of the application of live fragment method in online learning and to see the level of understanding and learning experience of the participants after attending the training using the Live Fragment method. This research was carried out at the Human Resources Development Agency Province East Borneo (BPSDM Kaltim). The research period starts from August 2020 to June 2021. This study used qualitative descriptive method. The subjects of this study were participants of training held by the BPSDM Kaltim. The amount of research subjects was 461 people. The data analyzed in the research were primary data obtained by questionnaires and interviews with the subjects. Overall, the participants expressed a positive learning experience. The participants thought that the training was inspiring, entertaining and fun, and also carried out with professionalism and totality. Participants were excited because the training was communicative and interactive, bringing new teaching methods, and the material presented in the training was updated. The results showed that most of participants (92%) had first time experienced to attend online training with using live fragment methods. 99.6% of participants could understand the learning materials and 99.7% subjects agreed that the learning materials could improve participant's knowledge, skills and behavior.

Kata Kunci: live fragmen, pembelajaran, pemahaman materi pelatihan, pengalaman pembelajaran

Keywords: live fragmen, learning, understanding of training material, learning experience

1. Pendahuluan

Banyak perubahan dalam aspek kehidupan masyarakat terjadi diakibatkan pandemi *COVID-19*, termasuk aspek pendidikan dan pekerjaan. Pemerintah Indonesia mengeluarkan peraturan-peraturan untuk menangani pandemi *COVID-19*, salah satunya dengan mengeluarkan himbauan masyarakat melakukan kegiatan dari rumah, termasuk melakukan pelatihan dan pekerjaan. Berbagai sesi pelatihan yang biasa dilakukan secara langsung menjadi pelatihan yang harus diselenggarakan secara daring dengan menggunakan berbagai aplikasi pertemuan. Kegiatan peningkatan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia, termasuk juga Aparatur Sipil Negara (ASN) yang bertugas di berbagai lembaga negara untuk melayani masyarakat perlu tetap dilakukan walaupun dalam situasi pandemi *COVID-19*. Peningkatan kemampuan atau kapasitas ASN melalui berbagai pelatihan perlu terus dilakukan karena menyangkut tugasnya dalam melayani masyarakat. Pelatihan yang diselenggarakan pada suatu instansi atau lembaga sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan para pegawai yang dimiliki instansi tersebut untuk bisa mencapai kinerja yang diharapkan, sehingga tujuan suatu instansi atau lembaga dapat tercapai (Murniati & Rahmah, 2021).

Oleh karena itu, Lembaga Administrasi Negara (LAN) melalui Surat Edaran Nomor 10/K.1/HKM.02.3/2020 tanggal 11 Mei 2020 tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan dalam masa pandemi *COVID-19*, mendorong agar semua kegiatan pelatihan menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi (TI), dengan tetap mencapai tujuan pembelajaran tanpa mengorbankan kualitas. Pemanfaatan teknologi dalam PJJ atau pembelajaran daring dapat dilakukan melalui aplikasi *video conference* yang dapat diunduh secara cuma-cuma, misalnya aplikasi *Google Hangout*, *Google Meet*, *Zoom*, dan aplikasi lainnya (LAN RI, 2020). Selama pandemi *COVID-19*, aplikasi untuk pendidikan yang paling cepat bertumbuh ialah *Zoom*, *Google Meet*, dan *Google Classroom* dimana pengguna aplikasi tersebut terus mengalami peningkatan seiring dengan kebijakan yang ditetapkan terkait aktivitas pembelajaran dan bekerja dilakukan dari rumah (Riyanto, 2021).

Kegiatan pelatihan untuk Pegawai Negeri Sipil (PNS) diarahkan untuk tetap dilakukan sesuai dengan arahan dan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu dengan menyelenggarakan pelatihan jarak jauh. Definisi pelatihan merupakan proses yang sistematis yang diselenggarakan kelompok atau instansi tertentu untuk mengembangkan keterampilan, kemampuan, dan pengetahuan sumber daya manusia pada suatu instansi untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Sinambella, 2018). Definisi lain dari pelatihan adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap pegawai (Pribadi, 2020). Sementara itu, pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan sistem pembelajaran mandiri yang tersusun sistematis, dimana konseling, penyajian materi pembelajaran, serta pemantauan keberhasilan peserta didik dilakukan oleh tenaga pendidik yang memiliki tanggung jawab berbeda. Semua kegiatan tersebut dilakukan secara jarak jauh menggunakan media tertentu (Munir, 2009).

Di Indonesia sendiri pembelajaran jarak jauh atau daring masih tergolong sebagai hal yang baru, sehingga dalam implementasinya menghadapi beberapa kendala terkait pelaksanaannya bagi peserta maupun pengajar. Masalah yang sering dihadapi peserta dalam pembelajaran jarak jauh antara lain jaringan internet yang tidak stabil, tidak fokusnya peserta karena lingkungan belajar kurang kondusif, kelelahan mata karena terlalu lama memandang layar, kurangnya pemahaman terkait materi pembelajaran yang diberikan, kurangnya motivasi untuk belajar, dan tidak maksimalnya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pengajar. Permasalahan lain yang seringkali dihadapi oleh peserta didik formal maupun informal, seperti peserta pelatihan yang diadakan secara daring, yaitu tidak semua peserta memiliki alat yang mumpuni untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh, memerlukan kuota internet yang cukup banyak, peserta juga merasa jenuh karena tidak bertemu dengan pengajar atau peserta pelatihan secara langsung sehingga kurang bisa berdiskusi, dan materi yang terlalu banyak diberikan juga membuat peserta tidak maksimal dalam pembelajaran jarak jauh (Prawanti & Sumarni, 2020).

Widyaiswara sebagai pengajar juga mengalami kendala yang serupa. Selain jaringan internet yang tidak stabil, Widyaiswara juga mengalami kesulitan mengatur pengelolaan pembelajaran jarak jauh atau daring, masih banyak pengajar ataupun instruktur pelatihan yang belum menguasai penggunaan media pembelajaran jarak jauh, serta kesulitan dalam proses pengawasan dan penilaian peserta pelatihan. Interaksi yang berjalan dalam kondisi dan lingkungan yang terbatas, serta tidak adanya interaksi secara langsung antara peserta dengan Widyaiswara sebagai pengajar juga menjadi masalah dalam pembelajaran daring. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pelatihan dan pengajaran juga menjadi tantangan bagi Widyaiswara untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran jarak jauh melalui media *video conference* dapat berjalan secara optimal. Dalam satu sesi pengajaran dengan satu materi pelatihan biasanya berdurasi 6-12 jam pelatihan. Durasi waktu yang panjang (5-8 jam) di depan layar tentu dapat menyebabkan kelelahan fisik dan mental bagi peserta dan pengajar. Gaya

mengajar, variasi pengajaran, dan pengembangan metode pengajaran menjadi hal serius seorang Widyaaiswara dalam menyampaikan materi pelatihan agar pelatihan berjalan dengan baik.

Oleh karena itu para pengajar ataupun instruktur atau narasumber pelatihan perlu memiliki pengetahuan dan kemampuan menggunakan media-media pembelajaran jarak jauh. Termasuk Widyaaiswara pun harus belajar kembali dan paham betul mengenai inovasi metode pengajaran agar penyampaian materi pelatihan dapat dipahami dengan baik oleh peserta. Inovasi metode pembelajaran perlu terus dilakukan terlebih ketika pembelajaran harus dilakukan jarak jauh. Inovasi tersebut perlu terus dilakukan karena metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang diberikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Murniati & Rahmah (2021) terkait efektivitas pelatihan pegawai di masa pandemi menunjukkan bahwa hasil pelatihan yang dilakukan secara daring efektif berdasarkan analisis dari kriteria efektif yakni reaksi, belajar, perilaku, dan hasil. Namun tetap menemui kendala saat pelatihan jarak jauh berlangsung diantaranya adalah peserta pelatihan tidak bisa konsentrasi secara penuh, hal ini disebabkan waktu pelatihan yang dilaksanakan di waktu yang sama dengan waktu kerja, koneksi internet juga menjadi kendala saat pelatihan jarak jauh, jenuh dengan penyampaian yang di paparkan oleh narasumber. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Taufiqoh, 2021) mengenai analisis efektivitas pelatihan melalui E-Learning menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan meningkat, sikap dan juga keterampilan peserta pelatihan setelah melakukan pelatihan pun meningkat, namun tetap ada hal yang perlu untuk di inovasi dalam metode pembelajaran dalam pelatihan agar pelatihan dapat berjalan semakin efektif dan efisien.

Untuk itu metode pembelajaran yang dipraktikkan selama kelas pelatihan perlu dibuat semenarik mungkin agar peserta dapat memperoleh pengetahuan secara efektif dan efisien sehingga dapat berpengaruh positif terhadap kinerja peserta. Berbagai variasi metode pengajaran perlu dijalankan, seperti curah pendapat, diskusi kelompok, bermain peran, dan studi kasus. Salah satu metode pengajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran jarak jauh ialah *Live Fragmen*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), fragmen ialah cuplikan ataupun petikan (cerita, lakon, dsb). Fragmen umumnya berdurasi pendek dan dipentaskan di panggung maupun di hadapan penonton yang terbatas. Fragmen memiliki plot cerita yang cukup sederhana, juga dikenal sebagai drama mini (Nareswari, 2020).

Metode pengajaran dengan *Live Fragmen* dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari metode pengajaran bermain peran (*Role Playing*) yaitu dengan menampilkan drama mini secara langsung di hadapan peserta dengan aktor utamanya adalah Widyaaiswara atau narasumber. Jalan cerita yang ditampilkan adalah sesuai dengan materi pelatihan yang sedang disampaikan narasumber atau Widyaaiswara. Durasi waktu yang dimainkan sekitar 20 hingga 30 menit. Peserta pelatihan sama sekali tidak mengetahui akan adanya *Live Fragmen* ini sehingga ada unsur kejutan bagi peserta dari adanya *Live Fragmen* di tengah-tengah pelatihan. Widyaaiswara atau Narasumber sebagai aktor berperan menjadi tokoh sesuai dengan inti materi pelatihan. Tokoh yang ditampilkan adalah tokoh karikatural sehingga ada unsur hiburan bagi peserta (Nareswari, 2020).

Kelebihan penerapan metode ini dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat terkait materi yang disampaikan, melatih inisiatif serta berpikir kreatif, melatih penggunaan bahasa yang baik, dan dapat meningkatkan kerja sama dalam kelompok (Yanto, 2015). Metode yang baru dan berbeda dari metode pembelajaran formal seperti biasanya, akan membantu untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam memperhatikan materi (Puspitasari, 2015). Kelebihan lain dari metode *Live Fragmen* adalah memberikan kesan yang kuat pada peserta pelatihan sekaligus memberikan pengalaman dan pengetahuan yang menyenangkan yang diminati oleh para peserta, membuat lingkungan belajar menjadi dinamis, antusias, dan juga membangkitkan semangat kebersamaan para peserta (Mulyono, 2011).

Metode pembelajaran jarak jauh atau daring yang konvensional cenderung membuat para peserta pelatihan merasa bosan dan berpengaruh pada tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, metode *Live Fragmen* digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan tingkat pemahaman peserta pelatihan.

Pada penelitian ini, penulis untuk bertujuan menganalisis persepsi ASN terhadap penerapan metode *Live Fragmen* dalam pembelajaran jarak jauh atau daring, serta melihat tingkat pemahaman dan pengalaman peserta pembelajaran jarak jauh atau daring setelah mengikuti pelatihan dengan menggunakan metode *Live Fragmen*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan yang terkait dengan metode pembelajaran jarak jauh atau daring menggunakan media *Video Conference*. Penggunaan teknik *Live Fragmen* diharapkan bisa menjadi inovasi dalam pembelajaran jarak jauh atau daring, guna memberikan pelatihan yang bermutu serta meningkatkan pemahaman, dan kompetensi ASN.

2. Metodologi

Penelitian ini dilakukan di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) di Provinsi Kalimantan Timur. Penelitian dilakukan sejak bulan Agustus 2020 sampai dengan bulan Juni 2021. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu sebuah metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data kualitatif yang ditemukan di lapangan. Penelitian kualitatif sendiri adalah penelitian yang bertujuan memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, dan sebagainya (Moleong, 2013). Metode penelitian ini dipilih karena penulis ingin menjelaskan situasi di lapangan dengan dukungan kepustakaan sehingga memperkuat analisa dalam membuat kesimpulan.

Populasi penelitian adalah seluruh subjek penelitian dalam penelitian ini yang berjumlah 660 orang. Populasi dari penelitian ini adalah peserta pelatihan yang terdiri dari peserta Pelatihan Dasar CPNS Kaltim yang terdiri dari 9 angkatan dengan mata pelatihan Etika Publik, Komitmen Mutu, Nasionalisme, dan *Whole of Government*; peserta Pelatihan Kepemimpinan Pengawas (PKP) yang terdiri dari 5 angkatan dengan mata pelatihan Penyusunan Rencana Kegiatan dan Anggaran dan mata pelatihan Pengendalian Kegiatan; peserta Pelatihan Kepemimpinan Administrator (PKA) sebanyak 1 angkatan dengan mata pelatihan Manajemen Perubahan Sektor Publik; dan peserta Pelatihan Pengadaan Barang dan Jasa (PBJ) yang terdiri dari 3 angkatan dengan mata pelatihan Pengadaan Barang dan Jasa Sekolah.

Dalam penelitian ini tidak menggunakan penelitian populasi, maka diperlukan untuk menentukan sampel populasi. Sampel adalah sebagian dari keseluruhan populasi yang menjadi subjek penelitian. Penentuan jumlah sample yang mewakili populasi harus dilakukan menggunakan metode tertentu agar mendapatkan sample yang representatif atau benar-benar mewakili populasi sehingga tidak ada bias data. Penentuan jumlah sampel minimal untuk penelitian ini dengan menggunakan persamaan Slovin. Rumus Slovin adalah rumus untuk menghitung ukuran sampel minimum jika perilaku sebuah populasi belum diketahui secara pasti. Dalam penelitian ini, tingkat kesalahan yang digunakan sebesar 5%. Adapun penghitungan jumlah minimum dalam sampel pada penelitian adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

$$n = \frac{660}{1 + 660 (0,05)^2} = \frac{660}{2,65} = 249,05$$

Sehingga, didapatkan jumlah sampel minimal untuk penelitian ini setelah pembulatkan adalah sebanyak 250 orang. Dalam penelitian ini, total subjek penelitian yang mengisi kuisioner dan dianalisis datanya adalah 461 orang.

Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh di lokasi penelitian dari sumber pertama secara langsung. Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan data dari hasil pengumpulan data melalui kuisioner yang dibagikan secara langsung, serta melalui wawancara pribadi terhadap subjek penelitian.

Pengumpulan kuisioner dan wawancara dipilih sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Kuesioner disusun berisikan pertanyaan atau pernyataan terkait dengan topik penelitian, yang bertujuan mengungkap sikap, pendapat, dan persepsi subjek penelitian mengenai topik penelitian. Kuisioner disebarkan ke subjek penelitian dengan melalui *Google Form* dikarenakan adanya penerapan *social distancing* sehingga tidak dapat bertemu langsung. Selain itu, penggunaan kuisioner dalam bentuk *Google Form* dirasa lebih cepat dan dapat lebih luas menyebarkan kuisioner kepada subjek penelitian.

Wawancara merupakan dialog antara dua pihak yakni pewawancara dan terwawancara. Teknik ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang terkait dengan topik penelitian yang telah disusun sebelumnya. Wawancara dilakukan melalui *video conference* melalui *Zoom* dikarenakan adanya penerapan *social distancing* selama pandemi *Covid-19*. Hasil wawancara akan memberikan data pendukung terkait pengalaman subjek penelitian terhadap topik penelitian.

Teknik analisis data model Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini. Terdapat tiga tahapan teknik, yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kemudian data disederhanakan agar sesuai dengan kebutuhan dan kemudahan mendapat informasi pada tahap reduksi. Tahap selanjutnya, data disajikan dalam bentuk dan gambar dan pada tahapan yang terakhir penulis kemudian menarik kesimpulan setelah menyusun dan mengelompokkan data.

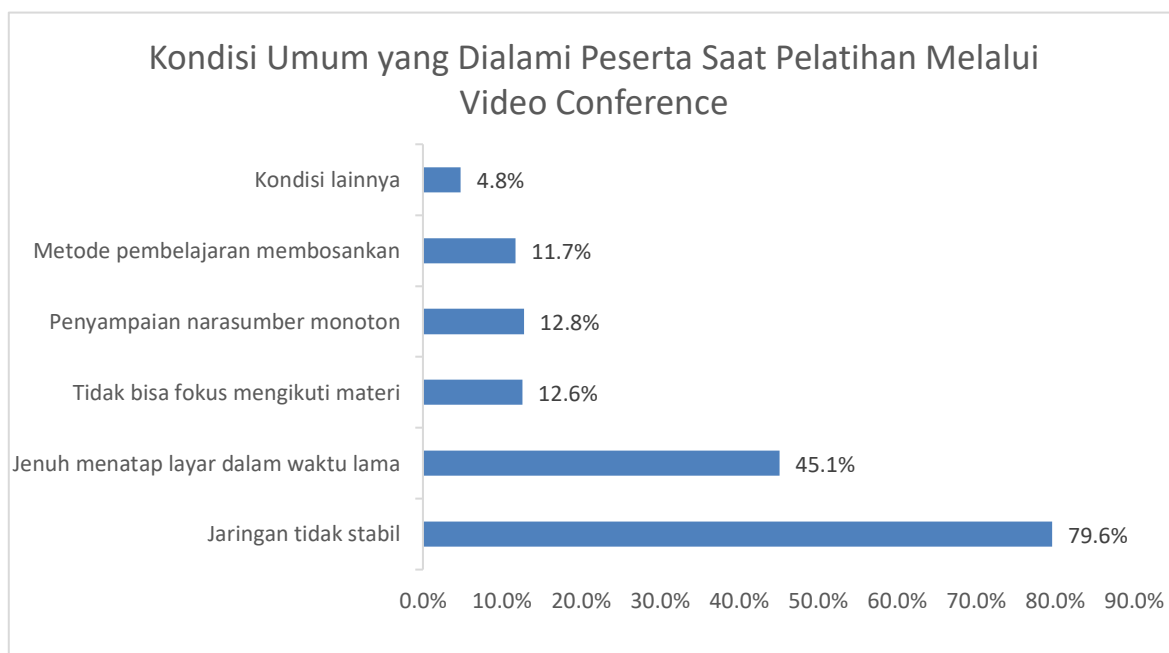
3. Hasil dan Pembahasan

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BPSDM) Provinsi Kalimantan Timur melaksanakan pelatihan ASN secara daring selama pandemi COVID-19 berlangsung. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring ialah pembelajaran yang dilakukan secara mandiri dan sistematis, dimana materi pelatihan dan pemantauan peserta dilakukan secara jarak jauh melalui media *video conference* (Munir, 2009). Pelatihan yang dilaksanakan antara lain yaitu :

1. Pelatihan Dasar CPNS dengan mata pelatihan Etika Publik, Komitmen Mutu, Nasionalisme, *Whole of Government*.
2. Pelatihan Kepemimpinan Pengawas (PKP) dengan mata pelatihan Penyusunan Rencana Kegiatan dan Anggaran dan mata pelatihan Pengendalian Kegiatan.
3. Pelatihan Kepemimpinan Administrator (PKA) dengan mata pelatihan Manajemen Perubahan Sektor Publik, dan
4. Pelatihan Pengadaan Barang dan Jasa dengan mata pelatihan dan Pengadaan Barang Jasa (PBJ) Sekolah.

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring, strategi pembelajaran yang diterapkan sangat mempengaruhi efektivitas pembelajaran sebab pembelajaran jarak jauh atau daring dilaksanakan secara tidak langsung sehingga pendidik dituntut untuk mampu menarik perhatian peserta didik (Berge & Clark, 2006). Pada penelitian ini, PJJ dilaksanakan dengan menggunakan media *video conference*.

Pada pelaksanaan pelatihan dengan menggunakan media *video conference* terdapat beberapa kondisi umum yang dirasakan oleh peserta pelatihan. Pada Gambar 1 dapat terlihat kondisi yang dialami oleh peserta pelatihan dengan menggunakan *video conference* secara umum.



Gambar 1. Kondisi Umum yang Dialami Peserta Saat Pelatihan Melalui Video Conference

Dari 461 subjek penelitian, 367 orang (79,6%) diantaranya pernah mengalami kendala terkait jaringan tidak stabil saat sedang mengikuti pelatihan. Salah satu kendala terbesar dalam pembelajaran jarak jauh atau daring ialah jaringan internet yang tidak stabil (R. U. Amalia et al., 2020; Hutauruk, 2020; Widodo, 2020). Hal ini juga dirasakan oleh subjek penelitian yang menyatakan bahwa jaringan internet masih menjadi kendala utama yang dirasakan selama pelaksanaan pelatihan. Hal ini juga menyebabkan peserta kurang fokus sehingga membuat peserta kurang paham pada materi yang diberikan oleh pengajar.

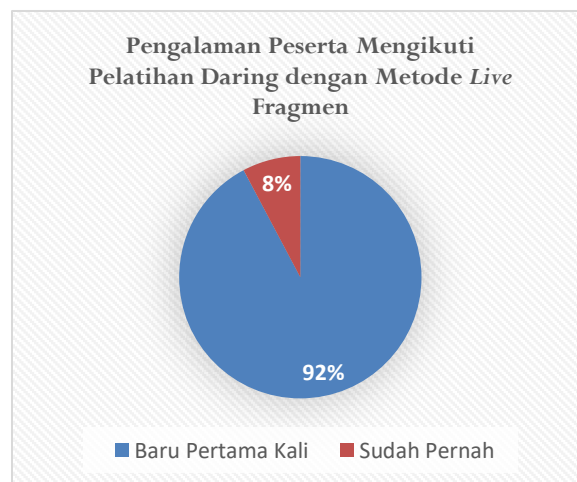
Kondisi bosan dan jenuh menatap layar selama berlangsungnya pelatihan juga banyak dirasakan oleh peserta pelatihan. Sebanyak 208 orang (45,1%) yang menyatakan pernah mengalami kondisi tersebut. Munculnya rasa bosan karena minimnya interaksi dalam pembelajaran jarak jauh atau daring seringkali tidak dapat dihindari, hal ini menyebabkan menurunnya semangat belajar dan menurunkan tingkat pemahaman peserta didik (Fikri et al.,

2021). Sebanyak 58 orang (12,6%) menyatakan pernah merasa tidak fokus saat mengikuti pelatihan, sebanyak 59 orang (12,8%) menilai penyampaian pengajar monoton, dan sebanyak 54 orang lainnya (11,7%) menyatakan metode pembelajaran pelatihan membosankan.

Sebanyak 22 orang (4,8%) merasakan kondisi umum lainnya. Kondisi umum lainnya yang kerap dialami subjek penelitian terdiri dari kondisi positif maupun kondisi negatif. Sebanyak 14 orang merasa semangat dalam mengikuti pelatihan serta dapat memahami materi yang disampaikan karena penyempaiannya menarik. Sebanyak 4 orang mengalami kelelahan dan merasakan mata perih akibat terlalu lama menatap layar. Terdapat 4 orang yang merasakan kendala karena adanya gangguan dari peserta lain, seperti suasana pelatihan yang ribut dan tidak efektifnya diskusi yang dilakukan secara berkelompok. Sisanya menyatakan durasi pelatihan yang terlalu singkat.

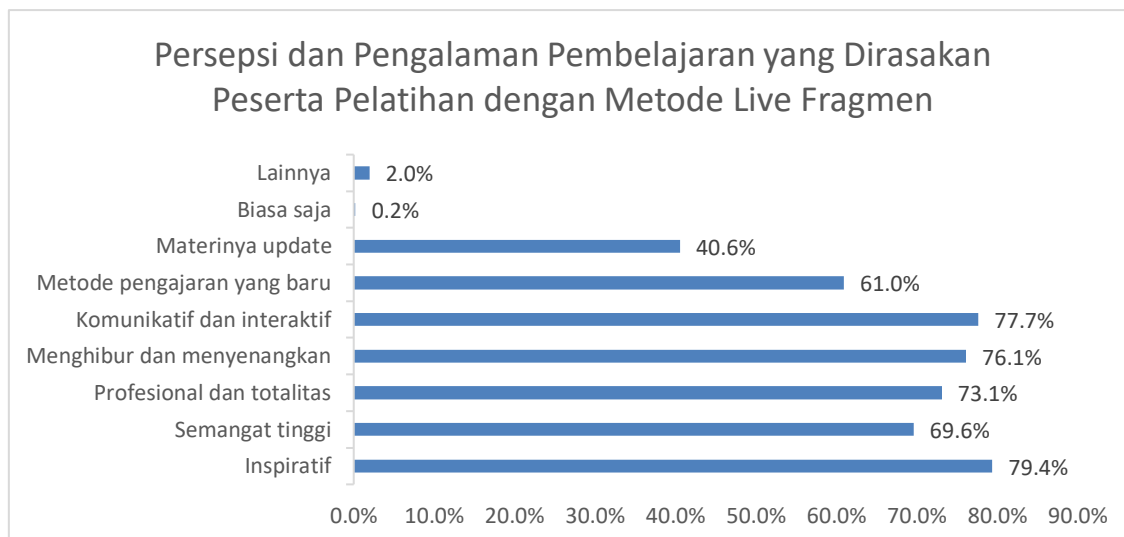
Berbagai kondisi umum di atas sedikit banyak mempengaruhi efektivitas pelatihan terhadap pemahaman peserta, sehingga diperlukan upaya dari pengajar agar pelatihan tetap bisa berjalan optimal. Selain berbagai kondisi di atas, efektivitas pelatihan yang dilaksanakan juga sangat bergantung pada penggunaan metode pembelajaran dalam pelatihan tersebut. Widyaiswara mengadopsi metode *Live Fragmen*, yang dikembangkan dari metode permainan peran (*role play*) dalam penelitian ini. Pada dasarnya, metode pembelajaran ini menyampaikan materi melalui drama dengan menggunakan naskah sebagai panduan cerita, dimana naskah tersebut berkaitan dengan materi yang akan disampaikan (Nareswari, 2020). Pada metode permainan peran (*role play*) biasanya peserta yang menjadi pemerannya, sedangkan narasumber hanya mengarahkan saja. Namun dalam metode *Live Fragmen*. Widyaiswara sebagai narasumber yang menjadi pemeran atau aktor utama. Widyaiswara akan berperan menjadi seorang tokoh yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan metode *Live Fragmen* dalam pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan terhadap materi pelatihan dan meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta pelatihan.

Pengalaman peserta mengikuti pelatihan ASN secara daring dengan menggunakan metode *Live Fragmen* dapat dilihat pada Gambar 2. Dari 461 subyek penelitian sebanyak 92% peserta pelatihan menyatakan baru pertama kali mengikuti pelatihan daring dengan menggunakan metode *Live Fragmen* dan sebanyak 8% peserta menyatakan sudah pernah mengikuti pelatihan dengan metode *Live Fragmen* sebelumnya. Dari gambaran data tersebut dapat diketahui bahwa metode pengajaran dengan *Live Fragmen* adalah metode pengajaran yang baru.



Gambar 2. Pengalaman Peserta Mengikuti Pelatihan Daring dengan Metode Live Fragmen

Pada pelaksanaan pelatihan dengan metode *Live Fragmen*, para peserta pelatihan memiliki persepsi dan merasakan pengalaman pembelajaran (*experimental learning*). Persepsi dan pengalaman pembelajaran (*experimental learning*) yang dirasakan oleh peserta pelatihan melalui *video conference* dengan metode *live fragmen* dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Persepsi dan Pengalaman Pembelajaran yang Dirasakan Peserta Pelatihan dengan Metode Live Fragmen

Dari 461 subjek penelitian, 79,4% subjek penelitian yang merasa pelatihan yang dilaksanakan inspiratif, 69,6% subjek penelitian (merasa semangat tinggi dalam mengikuti pelatihan, 73,1% subjek penelitian merasa pelatihan dilaksanakan dengan profesional dan totalitas, 76,1% subjek penelitian merasa pelatihan yang dilaksanakan menghibur dan menyenangkan, 77,7% subjek penelitian merasa pelatihan yang dilaksanakan berlangsung secara komunikatif dan interaktif, 61% subjek penelitian merasa pelatihan yang dilaksanakan membawa metode pengajaran yang baru, 0,2% subjek penelitian yang merasa pelatihan biasa saja, dan 2% subjek penelitian yang merasakan kesan lainnya. Respon lainnya seperti pelatihan yang dilaksanakan dapat memotivasi subjek penelitian, metode pembelajaran *Live Fragmen* mudah diingat dan khas, serta menarik sehingga tidak membuat subjek penelitian merasa bosan dan mengantuk. Dari data di atas dapat dilihat sebagian besar subjek penelitian memiliki persepsi dan pengalaman pembelajaran yang positif terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

Selain pengumpulan data melalui kuisioner, dilakukan pula wawancara kepada sejumlah subjek penelitian terkait kesan yang dirasakan selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Live Fragmen*. Hasil wawancara subjek penelitian didokumentasikan pada laman sosial media instagram Widaiswara Salman Lumoindong @salmanlumoindong dari bulan Agustus 2020 hingga bulan Juni 2021.

Hasil wawancara pribadi dengan subjek penelitian memperkuat kesan positif yang dirasakan oleh peserta pelatihan selama mengikuti pelatihan dengan metode *live fragmen*. Kesan yang dirasakan oleh subjek penelitian antara lain dapat memahami materi tanpa harus menghafal, peserta mendapatkan banyak gambaran terkait materi pelatihan yang didapat, materi yang didapatkan sangat mendalam, penuh makna dan tidak mudah dilupakan. Pelatihan dinilai penuh dengan unsur kejutan dan tidak membosankan. Subjek penelitian juga memberikan apresiasi kepada Widaiswara yang luar biasa bersemangat dalam menampilkan adegan teatrikal yang sangat berkorelasi dengan materi yang disajikan. Subjek juga menilai Widaiswara cerdas karena mampu mengemas materi yang sulit menjadi mudah dipahami dan inovatif karena menggunakan cara yang tidak biasa dan dekat dengan keseharian peserta pelatihan.

Hasil wawancara dan kuisioner secara keseluruhan menunjukkan bahwasanya peserta pelatihan merasakan kesan yang positif. Kesan yang dirasakan oleh peserta pelatihan antara lain merasa pelatihan yang dilaksanakan inspiratif, semangat yang tinggi dalam mengikuti pelatihan, pelatihan dilaksanakan dengan profesional dan totalitas, pelatihan menghibur dan menyenangkan, pelatihan yang dilaksanakan berlangsung secara komunikatif dan interaktif, pelatihan membawa metode pengajaran yang baru, dan materi yang disampaikan dalam pelatihan *update* atau materi terbaru.

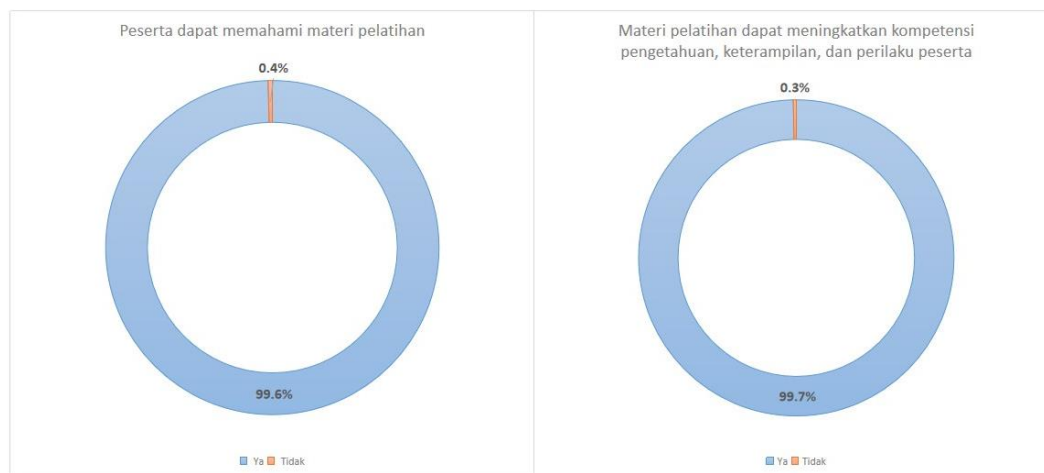
Kesan positif yang dirasakan oleh peserta pelatihan menunjukkan bahwa metode pembelajaran melalui *video conference* dengan metode *Live Fragmen* berjalan dengan efektif. Hal ini nampak dari penerimaan materi pembelajaran yang optimal dan terbangun suasana kelas yang interaktif sehingga terjalin komunikasi yang efektif. Metode pembelajaran yang baru tersebut disampaikan dengan bermain peran yang bersifat menghibur dan meningkatkan semangat peserta pelatihan dalam belajar (Mulyono, 2011). Peserta pelatihan juga merasakan

pelatihan dilaksanakan secara profesional dan totalitas, dan Narasumber menjadi contoh langsung seorang ASN yang bekerja secara profesional.

Kelebihan penerapan metode ini dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat terkait materi yang disampaikan, melatih inisiatif serta berpikir kreatif, melatih penggunaan bahasa yang baik, dan dapat meningkatkan kerja sama dalam kelompok (Yanto, 2015). Metode yang baru dan berbeda dari metode pembelajaran formal seperti biasanya, akan membantu untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam memperhatikan materi (Puspitasari, 2015). Hal ini ditunjukkan dengan tanggapan peserta pelatihan bahwa pelatihan yang dilaksanakan secara keseluruhan bersifat inspiratif, mampu meningkatkan semangat peserta, sehingga dapat mengurangi kebosanan peserta dalam pembelajaran jarak jauh atau daring.

Berdasarkan analisis persepsi dan pengalaman peserta mengikuti pembelajaran jarak jauh dengan metode *Live Fragmen* di atas, peserta juga akan lebih tertarik pada materi pelatihan dan mudah memahami materi pelatihan yang diberikan. Pemahaman peserta pelatihan dengan metode *Live Fragmen* dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini.

Pemahaman Peserta Pelatihan Melalui *Video Conference* dengan Metode *Live Fragmen*



Gambar 4. Pemahaman Peserta Pelatihan Melalui *Video Conference* dengan Metode *Live Fragmen*

Gambar 4 menunjukkan hasil analisis yang menyatakan hampir seluruh peserta merasa dapat dengan baik memahami materi pelatihan. Dari 459 orang peserta pelatihan, sebanyak 99,6% peserta pelatihan menyatakan memahami materi pelatihan yang disampaikan oleh Widyaaiswara. Hasil penelitian ini sejalan dengan data yang dikeluarkan oleh *Learning Center* BPSDM Provinsi Kaltim, yaitu rata-rata tingkat kelulusan peserta pelatihan yang diadakan oleh BPSDM Kaltim yaitu 98% peserta lulus tanpa penundaan.

Tingkat pemahaman peserta pelatihan sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan selama pelatihan. Penggunaan metode *Live Fragmen* pada pelatihan ini adalah inovasi dalam metode pembelajaran jarak jauh atau daring yang dapat meningkatkan pemahaman peserta pelatihan dalam memahami materi pelatihan. Metode pembelajaran yang inovatif terbukti membuat pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran meningkat (N. Amalia & Paksi, 2018)

Pada penyampaian materi pelatihan, Widyaaiswara menampilkan peran-peran yang menarik, diantaranya sebagai superhero, mantan lurah, penyanyi dangdut, koki, pendemo, dukun, dan dokter dan masih banyak lagi. Misalnya pada salah satu pelaksanaan Latsar CPNS, Widyaaiswara memaparkan materi *Whole of Government*. Pengertian *Whole of Government* adalah sebuah pendekatan penyelenggaraan pemerintahan yang menyatukan upaya-upaya kolaboratif pemerintahan dari keseluruhan sektor dalam ruang lingkup yang luas, guna mencapai tujuan pembangunan kebijakan, manajemen program, dan pelayanan publik. Untuk menyampaikan materi ini, Widyaaiswara melakukan *Live Fragmen* sebagai tokoh superhero populer dari Amerika. Tokoh superhero tersebut adalah *Captain America* yang bersama tokoh superhero lainnya membentuk tim yang dinamakan *Avengers*. Tim

Avengers digambarkan melakukan penyelamatan bumi dari kehancuran yang dilakukan oleh penjahat super, Thanos. Akhirnya dengan semangat kolaboratif, mereka dapat menyelamatkan bumi dari kehancuran.

Penampilan Widyaaiswara yang tak terduga disambut antusias oleh para peserta pelatihan. Menampilkan peran yang menarik terbukti dapat menarik perhatian peserta pelatihan dan membuat peserta menaruh perhatian pada materi yang disampaikan serta meningkatkan motivasi belajar peserta. Hal ini membuat pemahaman peserta terhadap materi menjadi lebih baik. Kelebihan lain dari metode pembelajaran *Live Fragmen* adalah dapat memberikan kesan yang kuat pada peserta pelatihan sekaligus memberikan pengalaman dan pengetahuan yang menyenangkan yang diminati oleh para peserta, membuat lingkungan belajar menjadi dinamis, antusias, dan juga membangkitkan semangat kebersamaan para peserta (Mulyono, 2011). Hal ini menggambarkan bahwa metode pengajaran baru ini dapat membantu peserta dalam memahami materi pelatihan.

Selanjutnya, sebanyak 99,7% peserta pelatihan menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta pelatihan. Perubahan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta pelatihan, selaras dengan pemahaman materi peserta. Hal ini sesuai dengan tujuan utama pembelajaran adalah untuk melakukan perubahan perilaku terhadap peserta didik (Afandi et al., 2013). Perubahan perilaku ini sangat dibutuhkan bagi CPNS dan PNS sebagai peserta pelatihan dalam melaksanakan pengabdian terhadap masyarakat dan negara. Dengan metode *Live Fragmen*, Narasumber melakukan proses internalisasi, sebagai proses penghayatan, pendalaman, penguasaan secara mendalam terhadap diri peserta. Materi yang disampaikan melalui proses internalisasi untuk menumbuhkan kompetensi etika ASN disampaikan dengan metode *Live Fragmen*, sehingga penghayatan, pendalaman, penguasaan secara mendalam akan tampak pada peserta pelatihan berupa sikap dan tingkah laku peserta pelatihan sesuai standar yang diharapkan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penyampaian materi pelatihan dengan metode bermain peran (*role playing*) terbukti menunjukkan peningkatan hasil pelatihan dalam materi etika publik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau metode ceramah (Tarmujianto, 2020). Hal ini karena metode ini berhasil menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman peserta pelatihan.

Demikian pula dengan kompetensi manajerial dan kompetensi teknis yang disampaikan oleh Widyaaiswara dapat tersampaikan dengan baik sehingga kompetensi manajerial maupun kompetensi teknis peserta pelatihan meningkatkan. Alasannya adalah karena metode *role playing* dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga materi dapat disampaikan dengan efektif kepada peserta didik (Dewi & Gunansyah, 2014). Pada penelitian sebelumnya juga menunjukkan hal yang sama, bahwa penyampaian materi pelatihan dengan metode *role playing* sangat efektif sehingga meningkatkan kompetensi peserta pelatihan (Hermawati, 2012).

4. Kesimpulan & Saran

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, subjek penelitian memiliki persepsi dan pengalaman pembelajaran yang positif terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Sebanyak 79,4% subjek penelitian yang merasa pelatihan yang dilaksanakan inspiratif, 77,7% merasa pelatihan yang dilaksanakan berlangsung secara komunikatif dan interaktif, 76,1% merasa pelatihan yang dilaksanakan menghibur dan menyenangkan, dan 73,1% merasa pelatihan dilaksanakan dengan profesional dan totalitas,
2. Sebanyak 99,6% subjek penelitian dapat memahami materi pelatihan dan sebanyak 99,7% subjek penelitian setuju bahwa materi pelatihan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan dan perilaku peserta. Hasil ini sejalan dengan rata-rata tingkat kelulusan peserta pelatihan yang diadakan oleh BPSDM Kaltim yaitu 98% peserta lulus tanpa penundaan.

4.2. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian di atas, penulis memberikan rekomendasi baik kepada lembaga maupun penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Metode Pembelajaran *Live Fragmen* ini hendaknya dapat dikembangkan lagi agar terbangun pengalaman pembelajaran yang positif lainnya dari para peserta pelatihan. Bentuk pengembangan metode ini bisa dilakukan dengan menggabungkan beberapa metode pembelajaran lainnya dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang.

2. Penggunaan teknologi informatika dan komunikasi untuk pelatihan daring dengan menggunakan *video conference* ini hendaknya dapat terus dipertahankan di dalam pelatihan ASN. Untuk meningkatkan hasil pembelajaran, dapat mengikutsertakan peserta pelatihan sebagai *actor* dengan metode *Live Fragmen*.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan kajian-kajian lebih lanjut terkait metode pembelajaran yang diaplikasikan kepada pegawai, agar pembelajaran maupun pelatihan yang diberikan kepada pegawai dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Daftar Referensi

- Afandi, M., Pd, S., Pd, M., Chamalah, E., Pd, S., Pd, M., Wardani, O. P., Pd, S., & Pd, M. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Amalia, N., & Paksi, H. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran ARIAS terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Globalisasi. *JGPSD*, 06, 10.
- Amalia, R. U., Isnaeni, B., & Hanafi, Y. (2020). Analisis Kendala Peserta Didik dalam Pembelajaran Online Materi Biologi di SMP Negeri 3 Bantul. *Jurnal Bio Educatio*, 5, 6.
- Berge, Z. L., & Clark, T. (2006). Virtual Schools: Planning for Success, *The Quarterly Review of Distance Education*, 7, 4.
- Dewi, R. P., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah. *JGPSD*, 02, 11.
- Fikri, M., Ananda, M. Z., Faizah, N., Rahmani, R., Elian, S. A., & Suryanda, A. (2021). Kendala dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 145–148.
- Hermawati, R. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing pada Mata Diklat Pelayanan Prima Kelas X Busana B di SMK Ma'arif 2 Sleman*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hutauruk, A. J. B. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Sepren*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.364>
- LAN RI. (2020). *Surat Edaran Nomor 10/K.1/HKM.02.3/2020 tanggal 11 Mei 2020 tentang Panduan Teknis Penyelenggaraan Pelatihan dalam Masa Pandemi COVID-19*.
- Mulyono. (2011). *Strategi Pembelajaran: Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. UIN-Malang Press.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Murniati, N., & Rahmah, R. O. (2021). Efektivitas Pendidikan Dan Pelatihan Pegawai Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Rumah Sakit ABC. *Jurnal Administrasi Bsinis Terapan*, 3(1), 133–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.7454/jabt.v3i2.155>
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nareswari, F. D. (2020). *Pengertian Fragmen dan Teknik Dasar Aktng Teater*. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/21/190000769/pengertian-fragmen-dan-teknik-dasar-aktng-teater>
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291.
- Pribadi, B. A. (2020). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.347>
- Riyanto, G. P. (2021). *6 Aplikasi Ini Tumbuh Pesat Selama Pandemi Covid-19*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/04/18020077/6-aplikasi-ini-tumbuh-pesat-selama-pandemi-covid-19?page=all>
- Sinambella, L. P. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Taufiqoh, Z. (2021). Analisis Efektivitas Pelatihan Teknis Banggakencana Petugas Lapangan Keluarga Berencana Melalui E-Learning. *SNASTEPP (Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang)*, 238–242. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/bisma.v15i3.27331>
- Tarmujianto. (2020). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2), 116–123.
- Widodo, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring dalam Perspektif Mahasiswa. *Elementary School Education Journal*, 4, 16.

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakra Pendas*, 1(1), 53–57.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]