

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA PELATIHAN TATA NASKAH DINAS DENGAN APLIKASI PINTAR

MUHAMMAD FARID ZENO

Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara, Kementerian Sekretariat Negara
mfzeno@setneg.go.id

ABSTRACT

The distance learning model is a learning model where the instructor and participants are in different places. During the COVID-19 pandemic, this learning model is very popular. This is because they do not meet face-to-face, thus minimizing physical contact. However, there has been no in-depth analysis regarding the development of this learning model in the Official Correspondence Training (Pelatihan Tata Naskah Dinas), especially by integrating it into learning management system (LMS) called PINTAR (Portal Informasi Pendidikan dan Pelatihan Terpadu/Integrated Education and Training Portal). Therefore, it is very imperative to analyze the needs for the development of the learning model, thus it can be applied for the development of innovative and effective e-learning models. The research was carried out within the Ministry of State Secretariat, with a period of 1 month. The subjects of the study were prospective Civil Servants (CPNS) within the Ministry in 2020, totaling 40 people. The data collection technique uses a survey method with a research instrument in the form of a questionnaire that is integrated into electronic media. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and qualitative descriptive. The results showed that the dominant learning style favored by the respondents was visual. The majority of respondents stated that the model is a fun thing. This is an early indication that the model provides advantages such as not having to be in the same place or at the same time between the teacher and the participants. The model is feasible to be further developed for the training by using video-based learning media uploaded on YouTube, then integrated into PINTAR. Thus, the participants can still enjoy the performance of YouTube-based videos, and their learning progress is still recorded by PINTAR.

Keywords: distance learning, video-based learning

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara (PPKASN) Kementerian Sekretariat Negara (Kemensekneg) sebagai salah satu unit kerja di Kementerian Sekretariat Negara sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Sekretaris Negara Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Sekretariat Negara, mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan pengembangan kompetensi Aparatur Sipil Negara secara terintegrasi, serta koordinasi dan pengelolaan perpustakaan di lingkungan Kementerian Sekretariat Negara.

Dalam menyelenggarakan tugas tersebut, PPKASN Kementerian Sekretariat Negara menyelenggarakan 8 fungsi sebagai berikut:

- a. penyusunan kebutuhan, rencana, dan program pengembangan kompetensi Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Sekretariat Negara;
- b. pelaksanaan pengembangan kompetensi manajerial, kompetensi teknis, dan kompetensi sosial kultural sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan;
- c. pelaksanaan pelatihan prajabatan dan *on boarding* pegawai
- d. pengelolaan tugas belajar di dalam negeri dan di luar negeri;
- e. pemantauan dan evaluasi pelaksanaan program pengembangan kompetensi Aparatur Sipil Negara;
- f. penyusunan dan pengembangan teknologi pembelajaran;
- g. koordinasi dan pengelolaan layanan perpustakaan, serta repositori Kementerian; dan
- h. pelaksanaan dukungan administrasi Pusat.

Berdasarkan tugas dan fungsi tersebut di atas maka PPKASN Kemensetneg menyelenggarakan kegiatan Pelatihan Tata Naskah Dengan Metode Pembelajaran Jarak Jauh dalam rangka meningkatkan kualitas pejabat/pegawai Kemensetneg dalam penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam penulisan naskah dinas. Penyelenggaraan Pelatihan Tata Naskah Dinas diselenggarakan dengan metode pembelajaran jarak jauh dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi serta memanfaatkan sumber teknologi.

Penyusunan naskah dinas merupakan kegiatan rutin strategis yang senantiasa dilakukan di lingkungan Kemensetneg pada setiap satuan organisasi/unit kerja. Hal tersebut merupakan suatu media formal yang efektif dalam melakukan komunikasi organisasional antar elemen-elemen pendukung yang terdapat di dalam dan di luar organisasi, baik secara horizontal maupun vertikal. Penulisan naskah dinas dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar akan menjadi cermin budaya organisasi, dan dalam lingkup yang lebih luas penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam penulisan naskah dinas dapat menunjukkan identitas bangsa yang bermartabat.

Sebagai lembaga pemerintah yang membantu Presiden dalam menyelenggarakan kekuasaan negara, Kemensetneg dituntut untuk meningkatkan kualitas SDM dalam penulisan naskah dinas. Selain itu Kemensetneg telah menerbitkan Peraturan Menteri Sekretaris Negara Nomor 16 Tahun 2016 tentang Petunjuk Pelaksanaan Tata Naskah Dinas Kementerian Sekretariat Negara yang menggantikan Peraturan Menteri Sekretaris Negara Nomor 6 Tahun 2013 tentang Petunjuk Pelaksanaan Tata Naskah Dinas Kementerian Sekretariat Negara sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Sekretaris Negara Nomor 16 Tahun 2015. Berkenaan dengan

hal tersebut, Pelatihan Tata Naskah ini merupakan wahana pemberian bekal bagi pejabat/pegawai di lingkungan Kemensetneg dalam meningkatkan profesionalisme dalam bekerja serta pelaksanaan tugas dan tanggung jawab sehari-hari.

Dalam Pelatihan Tata Naskah dengan Metode Pembelajaran Jarak Jauh, peserta akan mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis tentang penyusunan naskah yang diselaraskan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Selain itu, kepada peserta diberikan pemahaman terhadap penggunaan bahasa baku bahasa Indonesia untuk kepentingan praktis dalam kegiatan berbahasa tulis dan lisan yang diperlukan sebagai praktisi dalam kedinasan. Untuk keterampilan berbahasa tulis, pokok bahasan yang diberikan meliputi kebijakan umum pembinaan bahasa Indonesia, dengan penekanan pada ragam bahasa tulis yang meliputi ejaan, pembentukan istilah, pilihan kata, kalimat efektif, dan paragraf.

Model pembelajaran jarak jauh atau yang lebih dikenal dengan sebutan PJJ adalah sebuah model pembelajaran dimana pengajar dan peserta berada dalam tempat yang berbeda. Pada masa pandemi COVID-19, model pembelajaran ini sangat menjadi primadona. Hal ini disebabkan pengajar dan peserta tidak bertemu secara langsung, sehingga sangat meminimalisasi kontak fisik. Namun demikian, belum ada analisis mendalam terkait pengembangan model pembelajaran PJJ ini pada Pelatihan Tata Naskah Dinas, terutama dengan mengintegrasikannya ke dalam Portal Informasi Pendidikan dan Pelatihan Terpadu (PINTAR). Oleh sebab itu, analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran dimaksud sangatlah penting untuk dilakukan.

2. Rumusan Masalah

Penelitian ini mencoba untuk menjawab permasalahan “Apakah model pembelajaran PJJ tepat untuk diterapkan dalam Pelatihan Tata Naskah Dinas?”. Guna menjawab permasalahan tersebut, beberapa subpertanyaan yang harus dijawab meliputi:

- a. bagaimana persepsi calon peserta Pelatihan Tata Naskah Dinas terhadap kompetensi pelatihan yang harus dicapai?
- b. bagaimana persepsi calon peserta Pelatihan Tata Naskah Dinas terhadap model pembelajaran PJJ?
- c. teknologi dan media pembelajaran apa yang dirasa paling tepat dikembangkan dalam pelatihan Tata Naskah Dinas?

3. Tujuan

Penelitian ini dilakukan guna melakukan kajian mendalam terhadap kebutuhan teknologi pembelajaran untuk model e-pembelajaran dalam hal ini model pembelajaran PJJ pada Pelatihan Tata Naskah Dinas dengan memanfaatkan PINTAR. Sehingga hasil dari analisis ini dapat dimanfaatkan untuk pengembangan model e-pembelajaran yang inovatif dan tepat guna.

II. TINJAUAN TEORI DAN METODE PENELITIAN

1. Konsep Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pembelajaran jarak jauh atau yang lebih dikenal dengan PJJ adalah model pembelajaran yang pada saat proses pembelajaran tidak terjadi kontak langsung dalam bentuk tatap muka antara pengajar dan peserta (Munir, 2012). Model PJJ menitikberatkan pada pedagogi, teknologi, dan desain sistem instruksional yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta yang secara tidak langsung di dalam kelas (Honeyman & Miller, 1993). Selain itu, Honeyman & Miller (1993) juga menyatakan bahwa PJJ dapat juga diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang digunakan sebagai suatu proses untuk menyediakan akses untuk belajar ketika sumber belajar dan peserta dipisahkan oleh jarak dan waktu dan waktu.

Model PJJ secara konseptual dapat juga dapat juga berarti proses belajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempat mengajar si pengajar (Yerusalem et al., 2015). Oleh sebabnya, diperlukan teknik khusus dalam mendesain materi pembelajaran, desain pembelajaran, metode dan media komunikasi melalui serta penataan administrasi pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, model PJJ dikembangkan dan dikelola dengan mengadakan pembagian tugas yang jelas antara yang mengembangkan, memproduksi, mendistribusikan materi pembelajaran, dan yang mengelola kegiatan pembelajaran (Lilley, 2002). Lilley (2002) juga menekankan bahwa dalam model PJJ, Materi pembelajaran diproduksi dalam jumlah banyak dengan menggunakan teknologi pembelajaran yang terkini, kemudian didistribusikan kepada peserta secara massif dan luas.

2. Karakteristik

Haryono (2001) menjelaskan setidaknya lima karakteristik model PJJ, yaitu:

- a. Terpisahnya pengajar dan peserta,
- b. Adanya lembaga yang mengelola PJJ.
- c. Digunakannya media sebagai sarana untuk menyajikan materi.

- d. Diselenggarakannya sistem komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta atau lembaga dan peserta. Sehingga peserta mendapatkan manfaat darinya. Dalam hal ini peserta dapat berinisiatif untuk terjadinya komunikasi itu.
- e. Pada dasarnya PJJ bersifat individual. Pertemuan tatap muka untuk melengkapi proses pembelajaran berkelompok maupun untuk sosialisasi dapat bersifat keharusan (*compulsory*), pilihan (*optional*), ataupun tidak sama sekali tergantung kepada organisasi penyelenggaranya. Kemudian, Blake (2008) memperkuat setidaknya ada empat karakteristik yang membedakan model PJJ dengan pembelajaran konvensional. Pertama, model PJJ tetaplah diselenggarakan oleh lembaga pendidikan atau pelatihan yang formal. Kedua, adanya pemisahan geografis yang melekat dalam model PJJ, serta beberapa juga adanya pemisahan waktu antara pengajar dan peserta. Ketiga, adanya telekomunikasi interaktif yang menghubungkan individu-individu dalam kelompok belajar dan pengajar. Keempat, model PJJ seperti halnya model pembelajaran apapun yang membentuk kelompok belajar biasanya disebut komunitas belajar.

Selain itu, faktor penting dalam PJJ yang lebih mengarah ke *online learning* sebagai acuan keberhasilannya haruslah memperhatikan beberapa hal antara lain perencanaan, pemasaran dan rekrutmen, manajemen keuangan, jaminan kualitas, retensi peserta, pengembangan lembaga, dan desain instruksional untuk *online learning* (Boling et al., 2012).

3. Keuntungan dan Kekurangan

Salah satu keuntungan yang paling dominan dari model PJJ adalah dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan tentu saja dapat menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh lembaga pendidikan atau pelatihan (Silahuddin, 2015). Selain itu, model PJJ juga memungkinkan proses pembelajaran berbasis individu lebih mendapatkan perhatian sesuai yang dibutuhkan masing-masing (Rumble, 1989). Namun demikian, Kendala yang sering dialami dalam diselenggarakannya PJJ adalah terkadang peserta sulit fokus terhadap materi pembelajaran, terutama misalnya ada aktivitas lainnya pada smartphone yang digunakan untuk PJJ (Bijeesh, 2017).

4. Media Pembelajaran

Keterpisahan jarak dan waktu adalah hal yang utama dalam PJJ. Sehingga pemanfaatan teknologi adalah suatu keharusan. Dengan demikian proses pembelajaran dapat dilakukan oleh pengajar atau peserta dimanapun dan kapanpun (Keegan, 1996). Bahan ajar biasanya berupa paket pembelajaran yang terdiri dari media cetak dan noncetak. Media cetak biasanya terdiri dari buku, modul, dan study guide. Sedangkan media noncetak terdiri dari program audio, video dan program berbasis komputer (Pribadi & Sjarif, 2010). Selain itu, web yang didalamnya terdapat video pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai media PJJ sehingga peserta dan pengajar bisa

melakukan kegiatan pembelajaran tanpa harus dibatasi oleh tempat dan waktu (Munir, 2012; Nugroho, 2012).

Selain itu, dengan berkembangnya teknologi pembelajaran seperti M-Library atau *Mobile Library* yang tidak hanya menunjang PJJ saja namun juga mempermudah akses literasi melalui perangkat mobile (Chandhok & Babbar, 2011). Perkembangan telepon seluler juga mempengaruhi penerapan model PJJ. Perangkat *smartphone* dinilai lebih efektif untuk menunjang PJJ. *Smartphone* yang bisa dengan mudah dibawa ke manapun dan dapat digunakan kapanpun tentunya sangat memudahkan pelaksanaan PJJ (Fuegen, 2012).

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dalam rangka analisis kebutuhan teknologi pembelajaran untuk pengembangan model e-pembelajaran dalam hal ini model pembelajaran PJJ pada Pelatihan Tata Naskah Dinas dengan memanfaatkan PINTAR, dilakukan di lingkungan Kementerian Sekretariat Negara yang bertempat di DKI Jakarta, serta Istana Kepresidenan Daerah yang bertempat di Bogor, Cipanas, Yogyakarta, dan Bali. Mengingat kegiatan analisis dilakukan pada masa pandemik COVID-19, maka penelitian dilakukan secara daring. Jangka waktu penelitian dilakukan selama 1 bulan.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dalam kegiatan analisis ini adalah para Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) di lingkungan Kemensetneg Tahun 2020. Mereka secara total berjumlah 40 orang yang tersebar di berbagai unit kerja di lingkungan Kemensetneg. Mereka adalah calon peserta Pelatihan Tata Naskah Dinas. Sebab pelatihan dimaksud merupakan pelatihan wajib yang harus diikuti bagi CPNS Kemensetneg, setelah mengikuti Pelatihan Dasar CPNS.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan analisis ini menggunakan metode survei dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang diintegrasikan ke dalam media elektronik. Penyampaian tautan survei dimaksud dilakukan melalui media komunikasi WhatsApp Group CPNS Kemensetneg Tahun 2020. Hal ini dipertimbangkan cukup efektif untuk menyampaikan langsung ke para CPNS.

Proses pengumpulan data sendiri dilakukan selama 7 hari kalender. Target minimum jumlah responden yang mengisi adalah 40 orang. Angka tersebut didapatkan berdasarkan Rumus Slovin untuk mencari jumlah sampel minimal, yaitu:

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

n adalah jumlah sampel minimal, sedangkan N adalah populasi, e adalah margin eror. Dalam penelitian ini, N berjumlah 40 orang, margin eror ditetapkan 5% (0,05) dengan tingkat kepercayaan (confidence level) sebesar 95%. Sehingga perhitungan yang didapatkan adalah

$$n = \frac{40}{1 + 40(0,05)^2}$$

$n = 36,36$ dibulatkan menjadi 37 orang.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif untuk data yang bersifat kuantitatif. Analisis data statistik deskriptif adalah teknik analisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data-data yang ditemukan secara apa adanya. Deskripsi pada data kuantitatif ialah menggambarkan data-data yang berupa angka-angka dengan deskripsi berdasarkan data tersebut secara jelas. Sedangkan beberapa data kualitatif yang diperoleh, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif guna menggambarkan fenomena yang terjadi apa adanya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan survei yang dilakukan secara elektronik, jumlah responden yang mengisi kuesioner elektronik sejumlah 37 responden. Seluruh data responden dapat dipertimbangkan untuk diolah dan dianalisis lebih lanjut. Kemudian *response rate*-nya sebesar 100% dari populasi sebesar 40 orang CPNS Kemensetneg Tahun 2020. Selanjutnya, data dianalisis, disajikan, dan dibahas yang terdiri atas beberapa klaster bahasan berikut ini.

1. Demografi Responden

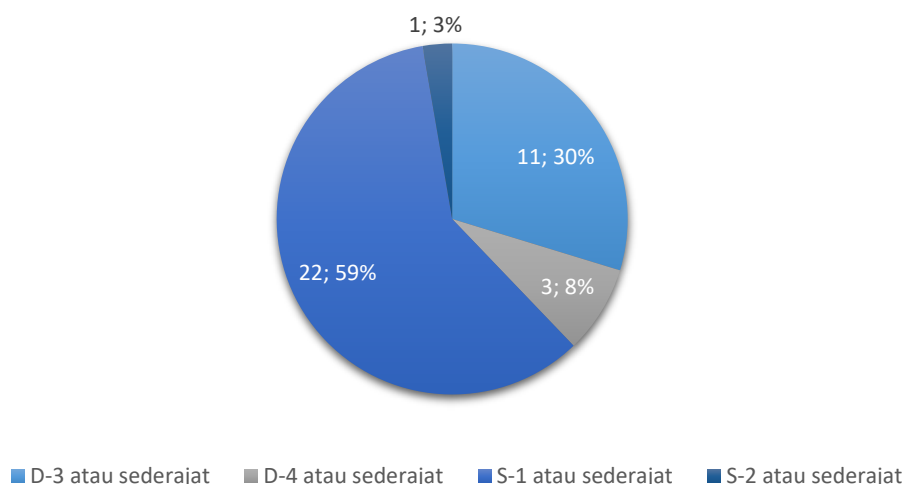


Diagram 1. Tingkat Pendidikan Responden

Berdasarkan tingkat pendidikan, terlihat pada Diagram 1 bahwa mayoritas responden adalah lulusan S-1 atau sederajat, yaitu sejumlah 22 orang, atau dengan persentase yang cukup signifikan sebesar 59% dari total responden. Kemudian, lulusan D-3 atau sederajat dan D-4 atau sederajat memiliki porsi yang cukup besar juga yaitu jika digabung mencapai 38% dari total responden, yaitu 14 orang. Tidak ada lulusan SLTA atau sederajat pada responden kali ini, sebab para CPNS Kemensetneg Tahun 2020 pendidikan minimalnya adalah D-3 atau sederajat. Tentunya, hal ini akan memberikan dampak terhadap pemahaman butir-butir pernyataan yang ada dalam kuesioner. Lebih dalam lagi, hal ini juga menjadi bahan pertimbangan dalam pentuan model, teknologi, dan media pembelajaran nantinya.

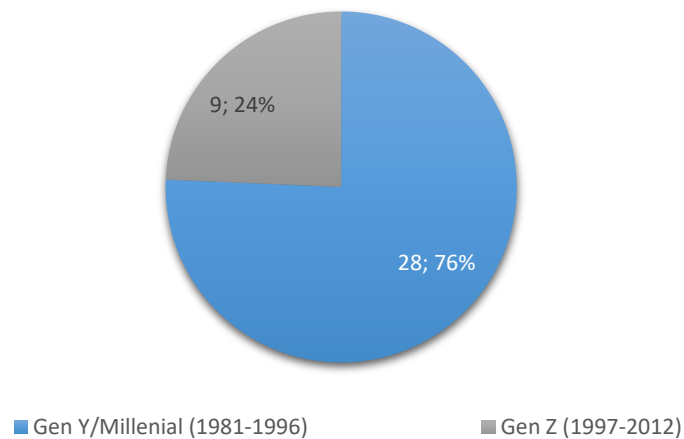


Diagram 2. Tahun Kelahiran Responden

Dari tahun kelahiran, hanya ada Gen Y/Milennial dan Gen Z yang menjadi responden pengumpulan data ini. Hal ini sangat jelas, sebab subjek penelitian adalah para CPNS Kemensetneg Tahun 2019. Gen Y/Milennial mendominasi sebesar 76% dari seluruh responden, atau sebesar 28 orang. Tentu saja ini menjadi sinyal penting bahwa model, teknologi, dan media pembelajaran yang nantinya disusun harus benar-benar memperhatikan karakteristik dari generasi mereka yang terkenal cenderung cepat bosan jika materinya tidak menarik bagi mereka.

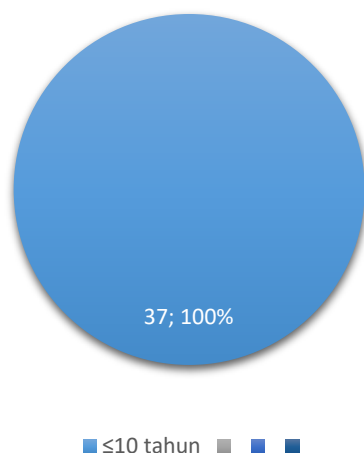


Diagram 3. Masa Kerja Responden

Dari masa kerja, sudah sangat jelas bahwa CPNS Kemensetneg Tahun 2019 memiliki pengalaman kerja ≤10 tahun. Sehingga, masa kerja di lingkungan Kemensetneg tidak terlalu relevan untuk dipertimbangkan.

2. Kompetensi Pelatihan

Selanjutnya, pembahasan hasil pengolahan data ini adalah terkait persepsi peserta terhadap kompetensi pelatihan. Mengetahui persepsi awal peserta terhadap kompetensi pelatihan yang akan dicapai adalah hal yang sangat penting. Sebab, model, teknologi, dan media pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran guna mencapai tujuan atau kompetensi pelatihan dimaksud. Sehingga, dengan mengetahui persepsi awal peserta terhadap kompetensi pelatihan, akan memberikan indikator-indikator awal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan model, teknologi, dan media pembelajaran. Kompetensi Pelatihan Tata Naskah Dinas ini berdasarkan Keputusan Kepala Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penetapan Kurikulum Pelatihan Tata Naskah Dinas dengan Metode Pembelajaran Jarak Jauh di Lingkungan Kementerian Sekretariat Negara.

Tabel 1. Persepsi Terhadap Kompetensi Pelatihan

No.	Pernyataan	Tidak Paham	Kurang Paham	Cukup Paham	Paham	Sangat Paham	Rerata
1.	Pemahaman terkait tinjauan umum Petunjuk Pelaksanaan Tata Naskah Dinas di Lingkungan Kemensetneg	-	-	6 (16%)	25 (68%)	6 (16%)	4,00
2.	Pemahaman terkait penguangan ide dan gagasan dalam tata naskah dinas	-	-	16 (43%)	17 (46%)	4 (11%)	3,68
3.	Pemahaman terhadap Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	-	3 (8%)	14 (38%)	16 (43%)	4 (11%)	3,57
4.	Pemahaman tentang bentuk kata, pilihan kata, dan pembentukan istilah	-	4 (11%)	12 (32%)	16 (43%)	5 (14%)	3,59
5.	Kemampuan dalam mempraktikkan penyusunan kalimat efektif dan paragraf	-	4 (11%)	12 (32%)	16 (43%)	5 (14%)	3,32
6.	Kemampuan dalam mempraktikkan penyusunan naskah dinas korespondensi dan pemberitahuan	-	-	6 (16%)	25 (68%)	6 (16%)	4,00
7.	Kemampuan dalam mempraktikkan penyusunan naskah dinas arahan, naskah dinas khusus, berita acara, laporan, telaahan staf dan formulir	-	1 (3%)	12 (32%)	19 (51%)	5 (14%)	3,76

Berdasarkan penyajian data pada Tabel 1 di atas, terdapat hal menarik kompetensi yang terkait dengan tata bahasa Indonesia masih mendapatkan persepsi yang cukup rendah di bawah 3,60. Ketiga kompetensi dimaksud yaitu terkait “Pemahaman terhadap PUEBI”, “Pemahaman tentang bentuk kata, pilihan kata, dan pembentukan istilah” dan “Kemampuan dalam mempraktikkan penyusunan kalimat efektif dan paragraf”. Tentunya hal ini akan mendapatkan perhatian khusus terkait model, teknologi, dan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Keempat kompetensi lainnya sudah memilih rerata di atas 3,60, namun demikian Pelatihan Tata Naskah Dinas ini tetap diperlukan sebab tingkat persepsi peserta terhadap kompetensi pelatihan secara umum masih di bawah 4,0. Hanya terdapat 2 kompetensi yang mendapatkan rerata 4,00.

3. Model Pembelajaran PJJ

Bagian ketiga dari pembahasan ini adalah terkait persepsi responden terhadap model PJJ. Bagian ini merupakan bagian yang terpenting untuk menentukan apakah PJJ merupakan model pembelajaran yang tepat untuk Pelatihan Tata Naskah Dinas.

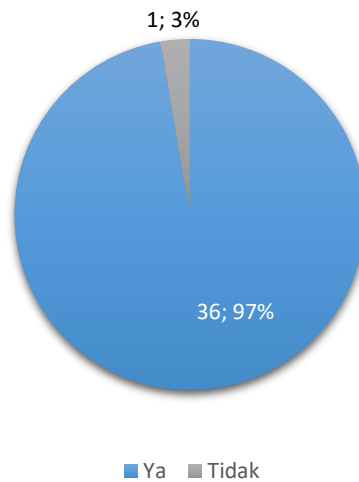


Diagram 4. Keikutsertaan dalam PJJ

Dari Diagram 5 di atas, tersajikan bahwa mayoritas responden sebesar 97% pernah mengikuti PJJ. Ini merupakan indikasi yang baik, bahwa secara umum, konsep PJJ telah dipahami oleh beberapa peserta. Sehingga, nanti tidak akan terlalu banyak hambatan pada saat perintis atau orientasi model pembelajaran ini pada Pelatihan Tata Naskah Dinas.

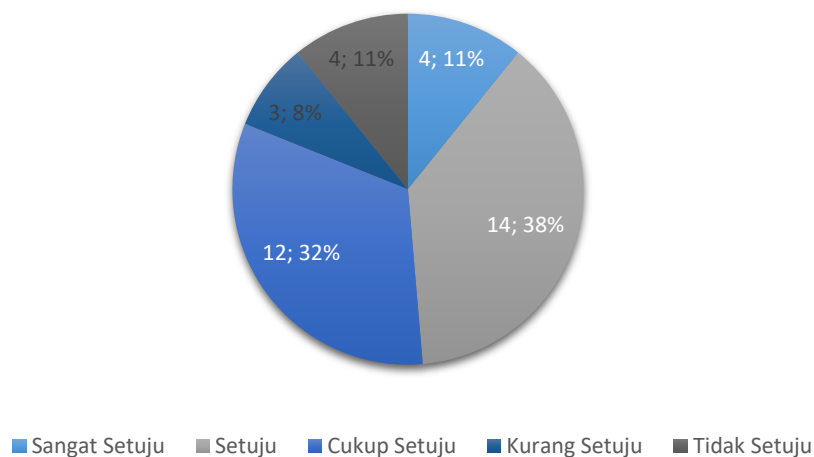


Diagram 5. Persepsi Mengikuti PJJ

Dari Diagram 6 tergambar bahwa 70% responden menjawab “Setuju” hingga “Sangat Setuju” bahwa mengikuti PJJ adalah hal yang menyenangkan bagi mereka. Hal ini menjadi awal yang baik untuk pengembangan model, teknologi, dan media pembelajaran selanjutnya. Selain itu, hal ini juga didukung penelitian-penelitian sebelumnya bahwa model PJJ memberikan dampak positif yang konstruktif terhadap proses pembelajaran, terutama bagi

para peserta yang mengikutinya, maupun juga bagi lembaga penyelenggaranya (Rumble, 1989; Silahuddin, 2015).

Kemudian, terkait dengan perangkat digital yang kini sering digunakan seperti *smartphone*, laptop, atau tablet, secara signifikan 97% responden menyatakan pernah menggunakannya dalam PJJ sebagaimana disajikan dalam Diagram 7. Tentunya hal ini tidaklah asing lagi, mengingat mereka adalah Generasi Milenial yang terkenal *tech-savy*. Tentunya hal ini menjadi nilai tambah yang menguntungkan dalam penerapan model PJJ dalam Pelatihan Tata Naskah Dinas.

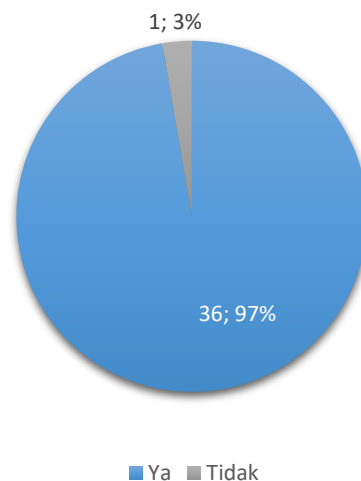
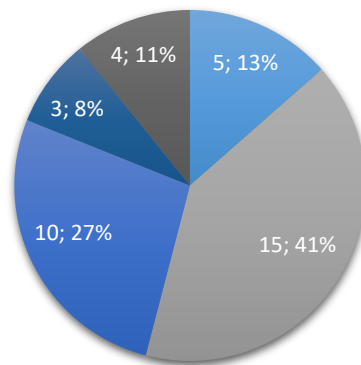


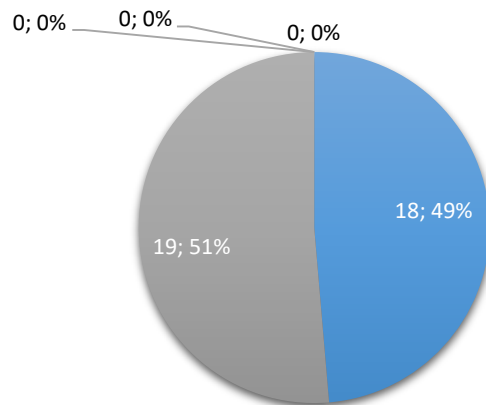
Diagram 6. Pengalaman dengan Perangkat Belajar Digital

Selanjutnya, pada Diagram 7 menjelaskan terkait persepsi responden terhadap penggunaan perangkat belajar digital penunjang PJJ seperti *smartphone*, laptop, atau tablet. 68% responden menyatakan “Setuju” hingga “Sangat Setuju” bahwa pembelajaran dengan menggunakan perangkat digital dimaksud adalah hal yang menyenangkan. Hanya 19% yang menyatakan “Kurang Setuju” dan “Tidak Setuju”. Sisanya, 13% menjawab “Cukup Setuju”. Hal ini juga memberikan indikasi awal yang baik bahwa perangkat digital penunjang PJJ tidak akan menjadi hambatan dalam proses pembelajaran nantinya.



■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Cukup Setuju ■ Kurang Setuju ■ Tidak Setuju

Diagram 7. Persepsi dengan Perangkat Belajar Digital



■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Cukup Setuju ■ Kurang Setuju ■ Tidak Setuju

Diagram 8. Persepsi Kemampuan Menggunakan Perangkat Belajar Digital

Penjelasan pada Diagram 7 diperkuat dengan penjelasan Diagram 8 tentang persepsi responden terhadap kemampuannya menggunakan perangkat belajar digital penunjang PJJ. Secara signifikan 100% mengatakan “Sangat Setuju” dan “Setuju” bahwa dirinya mampu menggunakan perangkat belajar digital penunjang PJJ. Sekali lagi, hal ini akan sangat membantu nantinya dalam penerapan model PJJ baik secara sinkronus maupun asinkronus pada Pelatihan PJJ.

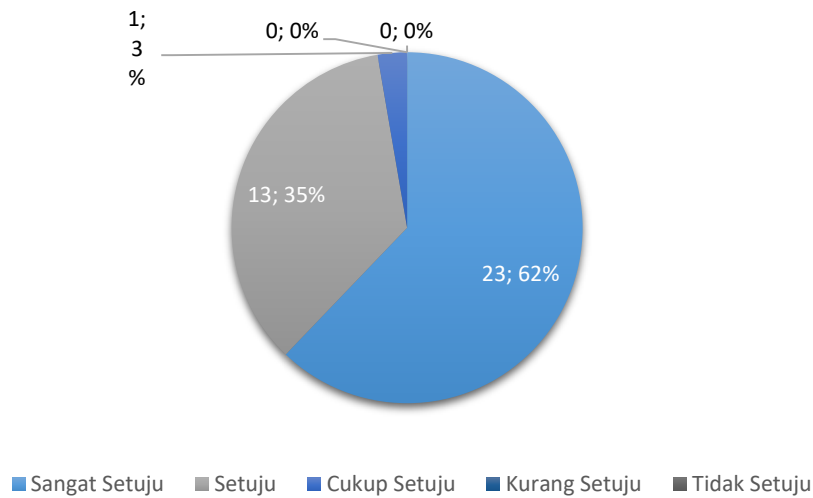


Diagram 9. Persepsi Kemampuan Mengunduh File pada LMS

Tidak hanya kemampuan terhadap *hardware*. Kemampuan menggunakan *software* juga menunjang dari keberhasilan penerapan model PJJ. Oleh sebab itu, Diagram 9 menjelaskan tentang persepsi responded terhadap kemampuannya mengunduh *file* pada LMS. Secara signifikan 97% menyatakan “Setuju” dan “Sangat Setuju” dirinya mampu mengunduh file pada LMS. Hal ini merupakan keterampilan sederhana yang harus dimiliki peserta saat mengikuti PJJ berbasis digital. Hal ini pun sama dengan persepsi kemampuan untuk mengunggah sebagaimana dijelaskan pada Diagram 10, bahwa 97% menyatakan “Setuju” dan “Sangat Setuju” dirinya mampu mengunggah file pada LMS.

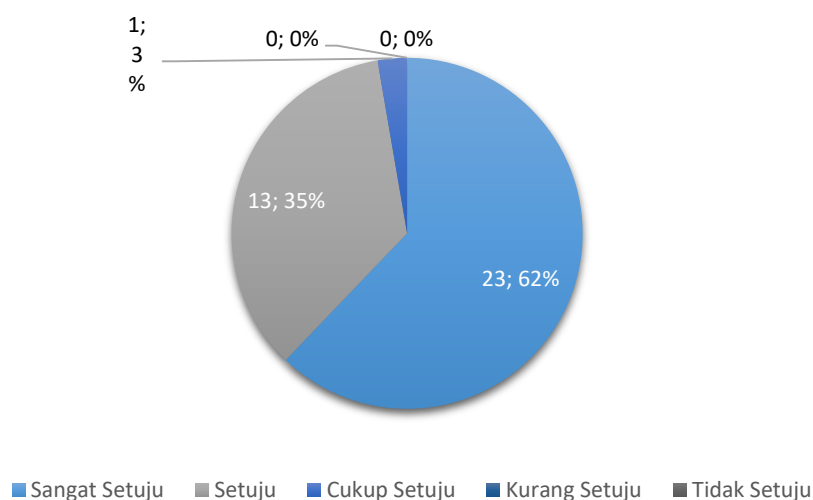


Diagram 10. Persepsi Kemampuan Mengunggah File pada LMS

Dari pembahasan pada bagian ini, dapat diperoleh informasi bahwa model PJJ, bukanlah suatu hal yang asing bagi sebagian besar peserta. Bahkan sebagian besar menyatakan model pembelajaran ini menyenangkan untuk diikuti. Selain itu, sebagian besar responden juga familiar terhadap teknologi penunjang PJJ berbasis digital. Tentunya, hal ini akan menjadi modal awal yang menguntungkan dalam mengembangkan model pembelajaran ini lebih lanjut, serta mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran ke dalamnya.

4. Gaya Belajar

Bagian terakhir dari pembahasan hasil pengolahan data ini akan menganalisis terkait gaya belajar yang sering dilakukan oleh responden. Mengetahui gaya belajar menjadi hal yang penting untuk menentukan teknologi dan media pembelajaran yang tepat. Setidaknya secara umum ada 3 gaya belajar yang sering ditemui: visual, auditori, dan kinestetik. Sebelum mendalami gaya belajar seperti apa yang paling disukai oleh para responden, hal pertama yang coba digali adalah pengalaman responden untuk mencoba seluruh media pembelajaran yang berkaitan dengan ketiga gaya belajar dimaksud dalam materi pembelajaran Tata Naskah Dinas. Dari Tabel 2 terlihat bahwa hampir seluruh responden pernah mengalami belajar dengan materi pembelajaran yang disajikan baik secara virtual, audio, maupun melibatkan aktivitas fisik. Namun demikian gaya belajar visual tetap mendominasi gaya belajar yang paling banyak dialami oleh para responden.

Tabel 2. Pengalaman Terhadap Media Pembelajaran Terkait Gaya Belajar

No.	Pernyataan	Pernah	Tidak Pernah
1.	Saya pernah melihat materi pembelajaran Tata Naskah Dinas divisualisasikan/ditayangkan melalui video, animasi atau simulasi komputer.	30 (97%)	1 (3%)
2.	Saya pernah mendengarkan materi pembelajaran Tata Naskah Dinas dalam bentuk buku audio (audio book), sinar (podcast), atau sejenisnya.	30 (81%)	7 (19%)
	Saya pernah mengikuti materi pembelajaran Tata Naskah Dinas dengan melibatkan secara langsung aktivitas fisik.	34 (92%)	3 (8%)

Selanjutnya, Tabel 3 menjelaskan persepsi peserta terhadap media pembelajaran terkait gaya belajar responden. Terkait dengan yang dijelaskan pada Tabel 2, bahwa gaya belajar visual berhubungan dengan pemilihan media pembelajaran yang diminati yaitu media pembelajaran berbasis video dengan 97% responden menyatakan “Setuju” dan “Sangat Setuju”. Secara skor rerata dari skala 5, media pembelajaran berbasis video dan juga gambar ini juga menempati

peringkat tertinggi 4,41. Bahkan, menariknya tidak satupun responden menyatakan “Kurang Setuju” atau “Tidak Setuju”. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis video masih menjadi favorit para peserta (Blau & Inbal-Shamir, 2017; Röhl et al., 2013). Media pembelajaran dalam bentuk rekaman audio paling sedikit digemari dengan skor 3,54. Selain menggunakan media pembelajaran berbasis video, para responden juga senang belajar materi Tata Naskah Dinas dengan mempratikan langsung yang melibatkan aktivitas fisik. Tentunya hal ini menjadi temuan yang penting untuk pengembangan media pembelajaran selanjutnya yang mengombinasikan video dan aktivitas fisik.

Tabel 3. Persepsi Terhadap Media Pembelajaran Terkait Gaya Belajar

No.	Pernyataan	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Skor Rerata dari Skala 5
1.	Saya senang, jika materi pembelajaran tata naskah dinas disajikan dengan menggunakan media pembelajaran video.	0	0	1 (3%)	13 (35%)	23 (62%)	4,35
2.	Menurut saya, belajar dengan menggunakan media yang bisa menunjukkan cara kerja, gambar-gambar, atau materi secara lebih mendetail/riil menarik bagi saya.	0	0	1 (3%)	13 (35%)	23 (62%)	4,41
3.	Menurut saya, belajar dengan materi pembelajaran akan menarik jika dalam bentuk rekaman yang bisa didengarkan.	0	0	1 (3%)	13 (35%)	23 (62%)	3,54
4.	Menurut saya, belajar dengan materi pembelajaran akan menarik jika mempraktikkan langsung dengan melibatkan aktivitas fisik.	0	0	1 (3%)	13 (35%)	23 (62%)	4,27

Kemudian, hal terakhir yang menarik untuk digali adalah terkait media pembelajaran digital yang paling digemari oleh para responden. Sebagaimana dijelaskan pada Diagram 9, Video yang diunggah pada YouTube menduduki urutan pertama yaitu sebesar 27% responden menyukainya. Sementara “Audio pada pemutar sinjar (podcast)” paling tidak diminati dengan persentase sebesar 3% dari jumlah responden. Sementara untuk “Video yang diunggah pada LMS PINTAR” digemari oleh 19% responden. Hal ini menjadi catatan penting untuk pengintegrasian media ke dalam model PJJ yang dirancang dengan memanfaatkan PINTAR baik secara sinkronus maupun asinkronus. Sebab, integrasi teknologi dalam model PJJ adalah suatu keharusan guna menunjang keberhasilan pelaksanaan PJJ (Fuegen, 2012; Keegan, 1996; Munir, 2012; Nugroho, 2012; Pribadi & Sjarif, 2010).

Kelemahan dari video pembelajaran yang diunggah pada YouTube adalah tidak dapat dilacak kemajuan belajar dari peserta pelatihan. Sehingga, video pembelajaran yang diunggah pada YouTube, harus diintegrasikan (*embed*) ke dalam PINTAR. Sehingga peserta tetap dapat menikmati performa video berbasis YouTube, dan kemajuan belajarnya tetap tercatat oleh PINTAR.

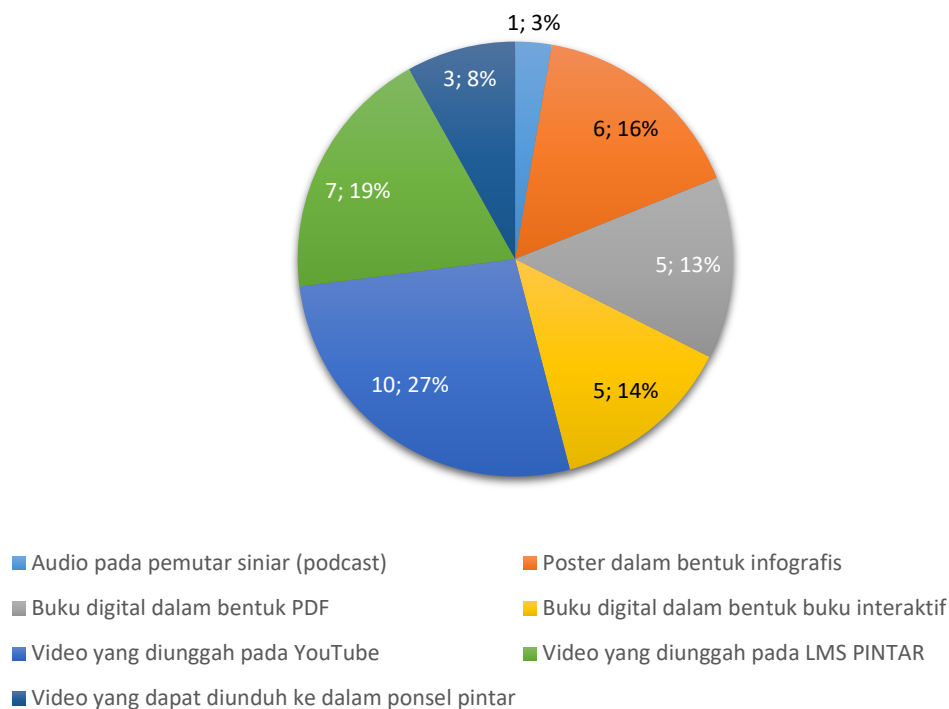


Diagram 11. Media Pembelajaran Digital yang Digemari

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebagaimana dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting, yaitu:

- a. Jumlah responden yang mengisi kuesioner elektronik sejumlah 37 orang dengan *Response rate* dari survei yang dilakukan mencapai 100% dari populasi sebesar 40 CPNS Kemensetneg Tahun 2020.
- b. Generasi Millenial mendominasi jumlah responden, yaitu sebesar 76% atau sebanyak 57 orang. Hal ini menjadi bahan pertimbangan bahwa model, teknologi, dan media pembelajaran yang nantinya disusun harus benar-benar memperhatikan karakteristik dari mereka yang lahir antara tahun 1981-1996 tersebut.

- c. Seluruh responden memiliki masa kerja ≤ 10 tahun. Hal ini sudah sangat jelas mengingat seluruh responden adalah CPNS Kemensetneg Tahun 2020.
- d. Kompetensi Pelatihan Tata Naskah Dinas terkait dengan tata bahasa Indonesia masih mendapatkan persepsi yang cukup rendah di bawah 3,60. Ketiga kompetensi dimaksud yaitu terkait “Pemahaman terhadap PUEBI”, “Pemahaman tentang bentuk kata, pilihan kata, dan pembentukan istilah” dan “Kemampuan dalam mempraktikkan penyusunan kalimat efektif dan paragraf”. Tentunya hal ini akan mendapatkan perhatian khusus terkait model, teknologi, dan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Keempat kompetensi lainnya sudah memilih rerata di atas 3,60, namun demikian Pelatihan Tata Naskah Dinas ini tetap diperlukan sebab tingkat persepsi peserta terhadap kompetensi pelatihan secara umum masih di bawah 4,0. Hanya terdapat 2 kompetensi yang mendapatkan rerata 4,00.
- e. Gaya belajar yang mendominasi disukai oleh para responden adalah visual. Hal ini juga didukung dengan data bahwa 97% responden menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video adalah suatu hal yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis video dan gambar masih menjadi kegemaran para peserta (Blau & Inbal-Shamir, 2017; Röhl et al., 2013).
- f. Mayoritas responden menyatakan model PJJ adalah hal yang menyenangkan. Hal menjadi indikasi awal bahwa model memberikan keuntungan seperti tidak harus berada dalam satu tempat atau satu waktu yang sama antara pengajar dan peserta (Rumble, 1989; Silahuddin, 2015).
- g. Video yang diunggah pada YouTube menduduki urutan pertama yaitu sebesar 27% responden menyukainya sebagai media pembelajaran digital. Sementara “Buku digital dalam bentuk buku interaktif” paling tidak diminati dengan persentase sebesar 3% dari jumlah responden. Sementara “Audio pada pemutar siniar (podcast)” paling tidak diminati dengan persentase sebesar 3% dari jumlah responden. Sementara untuk “Video yang diunggah pada LMS PINTAR” digemari oleh 19% responden. Hal ini menjadi catatan penting untuk pengintegrasian media ke dalam model PJJ yang dirancang dengan memanfaatkan PINTAR baik secara sinkronus maupun asinkronus. Sebab, integrasi teknologi dalam model PJJ adalah suatu keharusan guna menunjang keberhasilan pelaksanaan PJJ (Fuegen, 2012; Keegan, 1996; Munir, 2012; Nugroho, 2012; Pribadi & Sjarif, 2010).
- h. Kelemahan dari video pembelajaran yang diunggah pada YouTube adalah tidak dapat dilacak kemajuan belajar dari peserta pelatihan. Sehingga, video pembelajaran yang diunggah pada YouTube, harus diintegrasikan (*embed*) ke dalam PINTAR. Sehingga peserta tetap dapat

menikmati performa video berbasis YouTube, dan kemajuan belajarnya tetap tercatat oleh PINTAR.

1. Rekomendasi

Rekomendasi yang diberikan dari hasil penelitian ini yaitu:

- a. Model PJJ baik secara sinkronus dan asinkronus layak untuk dikembangkan lebih lanjut untuk Pelatihan Tata Naskah Dinas dengan mempertimbangkan bahwa model ini bukan suatu hal yang asing bagi beberapa calon peserta. Selain itu, model ini juga memberikan beberapa keuntungan yang positif dan konstruktif terhadap pembelajaran peserta dan juga lembaga penyelenggara.
- b. Media pembelajaran berbasis video dapat dipilih menjadi media pembelajaran alternatif dengan mempertimbangkan minat peserta terhadap media ini masih sangat tinggi sekali. Video pembelajaran dapat diunggah pada YouTube, kemudian diintegrasikan (*embed*) ke dalam PINTAR. Sehingga peserta tetap dapat menikmati performa video berbasis YouTube, dan kemajuan belajarnya tetap tercatat oleh PINTAR.
- c. Model, teknologi, dan media pembelajaran yang dirancang nantinya, juga harus memperhatikan target peserta pelatihan yang kini didominasi oleh Generasi Milenial. Karakteristik-karakteristik mereka harus benar-benar dipahami dan dipertimbangkan dengan baik.
- d. Substansi Kompetensi Tata Naskah Dinas yang berkaitan dengan tata bahasa Indonesia perlu mendapatkan perhatian khusus. PTP harus bekerjasama sinergis dengan Widyaiswara Pengampu untuk menyajikan substansi materi ke dalam model PJJ dengan mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran yang tepat dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Bijeesh, N. A. (2017). Advantages and disadvantages of distance learning.
- Blake, R. J. (2008). *Brave New Digital Classroom Technology and Foreign Language Learning*. Georgetown University Press.
- Blau, I., & Inbal-Shamir, T. (2017). Re-designed flipped learning model in an academic course: The role of co-creation and co-regulation. *Comput. Educ.*, 115, 69–81.
- Boling, E. C., Hough, M., Krinsky, H., Saleem, H., & Stevens, M. (2012). Cutting the distance in distance education: Perspectives on what promotes positive, online learning experiences. *The Internet and Higher Education*, 15(2), 118–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.11.006>
- Chandhok, S., & Babbar, P. (2011). M-learning in distance education libraries: A case scenario of Indira Gandhi National Open University. *Electron. Libr.*, 29, 637–650.
- Fuegen, S. (2012). The Impact of Mobile Technologies on Distance Education. *TechTrends*, 56(6), 49–53. <https://doi.org/10.1007/s11528-012-0614-0>
- Haryono, A. (2001). Virtual Learning/Virtual Classroom sebagai Salah Satu Model Pendidikan Jarak Jauh: Konsep dan Penerapannya. SEAMOLEC.
- Honeyman, & Miller. (1993). Agriculture Distance Education: A Valid Alternative for Higher Education? *Proceedings of the National Agricultural Education Research Meeting*, 67–73.
- Keegan, D. (1996). *Foundations of distance education (Third Edition)*. Routledge.
- Lilley, P. (2002). *Hacked, Attacked & Abused, Digital Crime Exposed*. Kogan Page.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Nugroho, A. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web. *Jurnal Transformatika*, 9(2), 72. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v9i2.60>
- Pribadi, B. A., & Sjarif, E. (2010). Pendekatan konstruktivistik dan pengembangan bahan ajar pada sistem pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 11(2), 117–128. <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jptjj/article/view/461>
- Röhl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The Flipped Classroom: An Opportunity to Engage Millennial Students through Active Learning Strategies. *Journal of Family and Consumer Sciences*, 105, 44–49.
- Rumble, G. (1989). On Defining Distance Education. *American Journal of Distance Education*, 3, 8–21.
- Silahuddin. (2015). Penerapan E-Learning dalam Inovasi Pendidikan. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.310>
- Yerusalem, M. R., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh di Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 481–492.