

KOMPETENSI TEKNOLOGI INFORMASI PESERTA PADA SISTEM *BLENDED LEARNING* PELATIHAN MODERASI BERAGAMA BAGI ASN DI KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KOTAMOBAGU

Andi Rahman Giu

Balai Diklat Keagamaan Manado, Indonesia

Jl. Mr. A. A. Maramis Km. 09 Paniki Bawah Manado

Email: andivelsi11@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian menganalisis kompetensi Teknologi Informasi peserta *Blended learning* pada pelatihan moderasi beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu. Metode penelitian yaitu metode deskriptif yaitu menguraikan kompetensi teknologi informasi dalam bentuk presentasi. Hasil penelitian: 1) Kompetensi peserta berkaitan dengan persiapan awal penggunaan zoom meeting pada saat *online* kategori rendah 3 peserta, sedang 20 peserta, tinggi 5 peserta dan sangat tinggi 3 peserta. 2) Kompetensi peserta menggunakan aplikasi google sheet di mana kategori rendah 1 orang, sedang 6 orang, tinggi 20 orang an sangat tinggi 4 orang. Pada penggunaan google sheet ini ternyata banyak peserta yang sudah memahaminya hal ini dibuktikan dengan kategori tinggi dan sangat tinggi. 3) Kemampuan peserta dalam memasukkan tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 21 orang (70%) dan sangat tinggi 5 orang (17%). 4) Kemampuan peserta dalam memperbaiki tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 15 orang (50%) dan sangat tinggi 11 orang (37%). Kesimpulan: kompetensi penggunaan TI pada *blended learning* pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu rata-rata pada kategori cukup dan tinggi. Rekomendasi: 1) Kesiapan Infrastruktur Teknologi, lembaga pendidikan atau pelatihan perlu memastikan tersedianya sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer atau gadget yang memadai, serta platform pembelajaran digital. 2) Pelatihan dan Pendampingan untuk peserta harus dibekali dengan pelatihan mengenai penggunaan platform digital, metode pembelajaran daring, dan strategi *blended learning* agar mampu mengikuti pembelajaran secara optimal.

Kata Kunci: *Kompetensi, Teknologi, Informasi, Blended, Learning*

Abstract

Research Objective: The objective of this study is to analyze the Information Technology (IT) competence of participants in a Blended Learning program for Religious Moderation training among ASN at the Ministry of Religious Affairs Office in Kotamobagu City. Research Method: This study uses a descriptive method, outlining IT competencies in the form of percentage presentations. Research Results: 1) Participant competence related to initial preparation for using Zoom Meetings during online sessions: low (3 participants), moderate (20 participants), high (5 participants), and very high (3 participants). 2) Competence in using Google Sheets: low (1 participant), moderate (6 participants), high (20 participants), and very high (4 participants). This shows that many participants are already familiar with Google Sheets, as reflected in the high and very high categories. 3) Participants' ability to submit assignments via a link: low (1 person or 3%), moderate (3 people or 10%), high (21 people or 70%), and very high (5 people or 17%). 4) Participants' ability to revise assignments via a link: low (1 person or 3%), moderate (3 people or 10%), high (15 people or 50%), and very high (11 people or 37%). Conclusion: The overall competence in the use of IT in the Blended Learning Religious Moderation training for civil servants at the Ministry of Religious Affairs Office in Kotamobagu City mostly falls within the moderate to high categories. Recommendations: 1) Technology Infrastructure Readiness – Educational or training institutions must ensure the availability of support systems such as stable

internet networks, adequate computers or gadgets, and digital learning platforms. 2) Training and Mentoring – Participants should be provided with training on the use of digital platforms, online learning methods, and blended learning strategies to enable optimal participation.

Keyword: *competency, technology, information, blended learning*

Pendahuluan

Kemajuan Teknologi Informasi (TI) telah memberikan dampak besar terhadap perubahan paradigma dalam dunia pendidikan di sekolah. Sukirman (2005) menyatakan bahwa paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pengajar (*teacher-centered learning*) telah bergeser menuju pendekatan yang lebih berpusat pada peserta (*student-centered learning*). Dalam konteks ini, pengajar tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi bagi peserta. Perannya berubah menjadi salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang dapat diakses oleh peserta pelatihan.

Dengan demikian, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan dari pengajar, tetapi juga dapat belajar secara mandiri melalui berbagai sumber lainnya di luar peran pengajar. Ketika pembelajaran telah menempatkan pengajar sebagai fasilitator yang mendampingi peserta dalam memanfaatkan berbagai sumber belajar di kelas, maka pendekatan yang digunakan disebut pembelajaran berbasis aneka sumber (*resources-based learning*). Model pembelajaran ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari, mengolah, dan membangun pengetahuannya secara mandiri.

Saat ini, banyak lembaga pendidikan di Indonesia masih menerapkan metode pembelajaran tradisional, yaitu pembelajaran tatap muka langsung antara pengajar dan peserta. Padahal, dalam dunia kerja maupun dunia bisnis, telah terjadi pergeseran menuju kehidupan yang berbasis pada teknologi informasi (TI), yang memberikan kemudahan dalam berbagai aspek. Demikian juga dalam dunia pendidikan, terdapat beragam media yang dapat membantu peserta dalam mengakses pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan.

Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah masih rendahnya kemampuan pengajar dan peserta dalam menguasai teknologi. Hal ini menjadi alasan mengapa sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia masih bertahan dengan pola pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan adanya transformasi dalam sistem pembelajaran dari metode tradisional menuju pembelajaran digital berbasis teknologi.

Perubahan ini mencerminkan pergeseran dalam proses komunikasi pendidikan, dari komunikasi langsung (tatap muka) menuju komunikasi berbasis media digital. Pendekatan lama yang dikembangkan oleh para tokoh pendidikan seperti Hovland, Harold Lasswell, John Dewey, Littlejohn, dan Onong Uchjana, yang menekankan interaksi langsung antara pengajar dan peserta, kini mulai ditinggalkan. Sebaliknya, para pelaku dan praktisi pendidikan saat ini lebih fokus pada pemanfaatan serta pengembangan media digital dalam proses pembelajaran (Abdulhak, 2013).

Perubahan dalam metode pembelajaran yang awalnya bersifat tradisional dengan pertemuan langsung antara pengajar dan peserta, kini telah mengalami perkembangan pesat berkat pemanfaatan teknologi

informasi dan komunikasi oleh para ahli. Inovasi teknologi ini memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia, khususnya dalam dunia pendidikan.

Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya sistem pembelajaran *online* dan *offline*. Pembelajaran *online* merupakan bentuk modern dari proses belajar mengajar yang mengandalkan media digital dengan dukungan jaringan internet. Materi pembelajaran dapat disajikan secara visual dalam format yang lebih menarik, interaktif, dan dinamis. Dengan menerapkan berbagai metode dan variasi dalam penyampaian materi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan minat serta partisipasi peserta.

Balai Diklat Keagamaan Manado merupakan salah satu lembaga pelatihan yang menyelenggarakan pelatihan berbasis *Blended learning*, dimana pelatihan tersebut dilakukan baik secara *online* maupun *offline* (tatap muka). Hal ini merupakan kegiatan yang baru dalam program pelatihan, sehingga perlu adanya analisis pelaksanaan dari sistem *Blended learning*. Pada penelitian ini difokuskan pada kesiapan peserta pelatihan dalam menghadapi pembelajaran pelatihan terutama pada kegiatan *online*.

Berdasarkan observasi awal kegiatan *Blended learning* khususnya pelatihan moderasi beragama bagi ASN masih banyak yang belum dapat mengoperasikan laptop, membuka zoom meeting ataupun kegiatan-kegiatan lainnya yang bersifat *online*. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang harus diteliti, sehingga dapat memahami kendala-kendala dan mencari solusi-solusi berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi.

Pelatihan dengan sistem *Blended learning* merupakan pelatihan yang memadukan sistem pelatihan yang bersifat *online* dan *offline* (klasikal), untuk itu tujuan penelitian ini akan menganalisis kompetensi Teknologi Informasi peserta *Blended learning* pada pelatihan moderasi beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu.

Landasan Teori

Sistem *Blended learning*

Blended learning, atau yang sering disebut juga sebagai pembelajaran hibrida, merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka, *online*, dan *offline*. Istilah "blended" berarti gabungan atau kombinasi, sedangkan "learning" berarti proses belajar. Konsep ini telah mengalami perkembangan dan kini dikenal luas sebagai *Blended learning*. Menurut Graham, *Blended learning* adalah suatu bentuk kombinasi dari berbagai pendekatan pembelajaran, di mana proses belajar secara langsung (tatap muka) yang biasanya dilakukan dengan metode tradisional oleh para pendidik, dipadukan dengan pembelajaran berbasis teknologi, baik secara daring (*online*) maupun luring (*offline*). Perpaduan ini memungkinkan proses belajar menjadi lebih fleksibel dan memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam mendukung penyampaian materi kepada peserta didik (Antony G. dkk, 2014).

Blended learning adalah mengkombinasikan pembelajaran yakni pembelajaran E- learning atau *online* dengan pembelajaran tatap muka (*face to face*). Dengan pembelajaran *online* yang mana memanfaatkan

jaringan internet yang di dalamnya terdiri pembelajaran berbasis web. *Blended learning* ini merupakan perpaduan dari pengembangan teknologi berbasis multimedia, CD ROM, video streaming, email, permasalahan yang berkaitan materi yang diajarkan oleh pengajar (Rusman dkk, 2011).

Pada tahun 2002, Driscoll mengidentifikasi empat konsep pembelajaran *Blended learning* yaitu:

1. Menggabungkan atau mencampur mode teknologi yang berbasis web misalnya kelas virtual langsung, pembelajaran kolaboratif, streaming video, audio dan teks.
2. Menggabungkan pendekatan pedagogis misalnya kognitivisme, konstruktivisme, behaviorisme, untuk menghasilkan pembelajaran yang optimal dengan atau tanpa penggunaan teknologi.
3. Menggabungkan segala bentuk teknologi pembelajaran misalnya video tape, CD ROM, pelatihan berbasis web, film dengan dipimpin instruktur tatap muka.
4. Mencampur atau mengaduk kan teknologi pembelajaran yang sebenarnya untuk menciptakan efek pembelajaran dan kerja yang harmonis (Ali alammmary, Judy Sheard, Angela Carbone, 2014).

Prinsip-prinsip *Blended learning* yaitu komunikasi antara pertemuan pembelajaran tatap muka dengan komunikasi tertulis *online*. Konsep pembelajaran ini terkesan sangat sederhana namun lebih kompleks dalam penggunaannya. Maka dari itu perlu dilakukan oleh para pendidik dalam meningkatkan mutu pembelajarannya. Prinsip Prinsip *Blended learning* menurut Garrison dan Faughan dalam Husamah penggunaan yaitu:

1. Pemikiran dengan menggabungkan pembelajaran *online* dengan pembelajaran tatap muka.
2. Pemikiran ulang yang mana dalam mendesain pembelajaran ingin melibatkan peserta dalam proses pembelajaran.
3. Mengatur ulang pembelajaran tradisional (Ali alammmary, Judy Sheard, Angela Carbone, 2014).

Blended learning, yaitu penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring, memiliki perbedaan dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Pendekatan ini memiliki sejumlah ciri khas, di antaranya:

1. Proses pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai metode, gaya belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
2. Mengintegrasikan pembelajaran mandiri secara *online* dengan pertemuan langsung antara pengajar dan peserta, sehingga menciptakan keseimbangan antara belajar secara individu dan bimbingan langsung.
3. Pembelajaran dirancang untuk mendukung efektivitas, baik dari segi penyampaian materi, metode belajar, maupun gaya belajar peserta didik.
4. Dalam model *Blended learning*, keterlibatan orang tua dan pengajar menjadi sangat penting. Pengajar berperan sebagai fasilitator, sementara orang tua bertindak sebagai pemberi motivasi untuk membantu anak dalam proses belajarnya (Ruchi Shivan & Suniat Sungh, 2015).

Blended learning memiliki karakteristik dimana peserta dapat berinteraksi secara sosial dengan baik, memiliki cukup waktu untuk belajar dan menerima umpan balik, mendapatkan bimbingan yang memadai, serta belajar dalam suasana yang mendukung dan kondusif.

Menurut Carman dalam Widiara (2018), terdapat beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan dalam penerapan *Blended learning*, yaitu:

1. *Live Event*, yaitu pembelajaran yang berlangsung secara langsung, baik melalui tatap muka maupun secara daring menggunakan kelas virtual. Model ini memungkinkan perpaduan antara pendekatan behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.
2. *Self-Paced Learning*, yakni pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh siswa dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari semuanya, baik dalam bentuk bahan ajar digital maupun cetak.
3. *Collaboration*, yaitu kolaborasi yang melibatkan siswa dan guru dari berbagai sekolah atau perguruan tinggi, yang memungkinkan terjadinya komunikasi melalui forum diskusi, ruang obrolan (chat room), situs web, dan media lainnya. Tujuan dari kolaborasi ini adalah untuk membangun interaksi sosial di kalangan siswa, sekaligus mendukung pemecahan masalah dan pendalaman materi.
4. *Assessment*, yaitu kegiatan evaluasi yang dirancang secara menyeluruh oleh pendidik, baik dalam bentuk tes maupun non-tes. Penilaian ini mencakup format *online* dan *offline*, yang bertujuan untuk memberikan fleksibilitas serta kemudahan bagi peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran.

Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI), pengajar dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan TI dalam proses pembelajaran. Penguasaan TI ini sebaiknya dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan, baik melalui pembelajaran mandiri maupun melalui pelatihan yang diselenggarakan oleh lembaga yang memiliki kompetensi di bidang TI

Untuk pendidikan. Oleh karena itu, selain memiliki kemampuan mengajar, pengajar juga dituntut untuk dapat mengintegrasikan TI ke dalam pembelajaran. Pengajar yang mampu menggabungkan TI dalam proses mengajarnya akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu peserta memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta.

Warsihna (2011), mengacu pada “Naskah Akademik TI untuk Pengajar”, mengemukakan bahwa terdapat empat tingkat kompetensi dalam bidang TI, yaitu:

1. penguasaan dasar-dasar teknologi informasi dan komunikasi (ICT Literacy);
2. Kemampuan memanfaatkan TI untuk memperoleh serta merekayasa pengetahuan;
3. Keterampilan menciptakan pengetahuan baru menggunakan TIK; dan
4. Kemampuan berbagi ilmu, baik mengenai TI maupun melalui TI, kepada peserta maupun sesama pendidik.

Sementara itu, menurut UNESCO yang dikutip dalam Kristanto (2014), kompetensi TI pengajar dibagi ke dalam enam area utama, yakni:

1. Pemahaman TI dalam pendidikan, yaitu sejauh mana pengajar memahami kebijakan nasional dalam pemanfaatan TI dan mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurikulum dan penilaian, meliputi keterampilan pengajar dalam mengintegrasikan TI dalam pengembangan kurikulum, pengelolaan lingkungan belajar, pengalaman belajar peserta, evaluasi pembelajaran, serta mendukung pembelajaran inklusif.
3. Aspek pedagogi, mencakup penggunaan TI dalam merancang strategi pembelajaran, mengembangkan sumber belajar yang bervariasi, menerapkan pembelajaran berbasis masalah, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi.
4. Aspek teknis TI, melibatkan kemampuan pengajar dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi, seperti multimedia, internet, dan media audiovisual, baik untuk keperluan pembelajaran maupun administrasi.
5. Organisasi dan administrasi, yaitu kemampuan mengelola pembelajaran berbasis TI dan menerapkan etika penggunaan teknologi dalam lingkungan pendidikan.
6. Pengembangan profesional, yaitu pemanfaatan TI oleh pengajar untuk peningkatan kompetensi diri, keterlibatan dalam komunitas profesi, serta kegiatan penelitian dan pengembangan keprofesian.

Sebagai respons terhadap kemajuan TI, pemerintah telah meluncurkan berbagai program untuk mendorong pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, di antaranya: pelatihan bagi pengajar dan kepala sekolah, kolaborasi dengan pengembang perangkat lunak, serta penyusunan kebijakan dan strategi operasional agar integrasi TI ke dalam sistem pendidikan nasional berjalan efektif. Bahkan sejak tahun 1980-an, Pustekkom sudah mulai menyelenggarakan pelatihan TI bagi pengajar, seperti pelatihan penulisan naskah, produksi media pembelajaran, serta pemanfaatan radio, televisi, dan multimedia untuk kegiatan belajar, sebagaimana dicatat dalam publikasi *30 Tahun Kiprah Pustekkom dalam Pendidikan (2009)*.

Indonesia memiliki sekitar 2,9 juta pengajar, yang terdiri dari sekitar 900 ribu pengajar honorer dan sekitar 1,44 juta pengajar yang belum mencapai jenjang pendidikan Strata 1 (S-1). Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan tidak hanya berkaitan dengan kualifikasi pengajar, tetapi juga dengan distribusi mereka yang belum merata. Baswedan (2012) menyatakan bahwa distribusi tenaga pengajar di Indonesia masih timpang antara wilayah perkotaan, pedesaan, dan daerah terpencil. Kekurangan tenaga pendidik di kota mencapai 21%, di desa sebesar 37%, dan di wilayah terpencil angkanya sangat tinggi, yaitu 76%.

Chaeruman (2005) mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan TIK untuk pembelajaran, antara lain:

1. Adanya resistensi terhadap perubahan, khususnya dari kalangan pembuat kebijakan sekolah dan sebagian pengajar;

2. Kurangnya kesiapan sumber daya manusia, baik dari segi literasi TI maupun kompetensi pengajar;
3. Keterbatasan fasilitas teknologi;
4. Belum tersedianya berbagai sumber belajar yang berbasis TI serta
5. Masalah keberlanjutan program.

Hambatan teknis lainnya yang sering dihadapi pengajar meliputi minimnya kepemilikan perangkat komputer baik oleh sekolah maupun pribadi, keterbatasan pasokan listrik, kurangnya proyektor, hingga gangguan teknis seperti virus komputer yang dapat menghambat pembelajaran daring. Selain itu, pengajar juga mengalami kendala waktu untuk menyiapkan bahan ajar dan keterbatasan dalam memahami perangkat lunak berbahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumintono (2012) menunjukkan bahwa 21% pengajar yang telah menggunakan TI dalam pembelajaran mengalami kesulitan dalam mengoperasikan alat proyeksi (LCD), yang sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan dalam kemampuan bahasa Inggris.

Secara umum, terdapat beberapa masalah utama yang dihadapi pengajar dalam mengoptimalkan penggunaan TI dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Jadwal mengajar yang sangat padat setiap harinya.
2. Pelatihan TI yang telah dilakukan selama bertahun-tahun belum mampu menjangkau seluruh pengajar, bahkan beberapa pengajar mengikuti pelatihan yang sama berulang kali.
3. Banyak pengajar yang tinggal cukup jauh dari sekolah tempat mereka mengajar, terutama di wilayah pedesaan dan terpencil.
4. Masih banyak pengajar yang belum memiliki perangkat laptop, terutama mereka yang bertugas di daerah-daerah yang kurang terjangkau.

Menurut Sumintono (2012), terdapat dua faktor utama yang menjadi penyebab rendahnya pemanfaatan TI oleh pengajar, yaitu:

1. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan komputer atau laptop;
2. Belum tersedianya sumber daya listrik yang memadai untuk mendukung penggunaan perangkat tersebut. Jika terjadi kerusakan pada perangkat TI di sekolah, perbaikannya seringkali terhambat karena keterbatasan tenaga teknis atau minimnya anggaran yang tersedia untuk perbaikan.

Selain itu, masih banyak sekolah terutama yang berada di wilayah pedesaan dan terpencil yang belum memiliki akses internet atau hanya memiliki koneksi yang sangat terbatas, sehingga penggunaan internet dalam pembelajaran belum dapat dilakukan secara optimal. Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah rendahnya motivasi intrinsik dari pengajar itu sendiri dalam membiasakan diri menggunakan TI dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, banyak pengajar tidak merasa terdorong untuk terus mengembangkan kemampuan diri dalam bidang ini.

Lebih lanjut, belum adanya kebijakan dari pimpinan sekolah yang mewajibkan pengajar untuk menggunakan TI dalam proses pembelajaran juga menjadi hambatan tersendiri. Hal ini menyebabkan sebagian pengajar tidak terdorong untuk belajar dan beradaptasi dengan teknologi. Beberapa pengajar bahkan masih berpandangan bahwa metode konvensional yang selama ini mereka gunakan sudah cukup

efektif, karena dianggap telah mampu menghasilkan prestasi belajar peserta yang memuaskan. Oleh karena itu, mereka merasa tidak perlu beralih ke pendekatan berbasis TI.

Dari berbagai hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tantangan terbesar dalam pemanfaatan TI di sekolah terletak pada kompetensi pengajar itu sendiri. Maka dari itu, diperlukan strategi dan langkah-langkah konkret untuk meningkatkan kompetensi TI pengajar, yang akan dibahas lebih lanjut.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan berdasarkan data kuantitatif (Sugiyono, 2018). Penelitian ini akan mendeskripsikan berkaitan dengan kompetensi teknologi informasi pada *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN pada Balai Diklat Keagamaan Manado yang difokuskan pada ASN di Kantor Kementerian Agama Kotamobagu.

Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi Guru di Kotamobagu dengan jumlah populasi 30 peserta pelatihan. Menurut Arikunto (2016) jika jumlah populasi di bawah 100 orang maka semuanya dapat dijadikan sampel penelitian, sehingga dapat dikatakan bahwa jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 30 peserta pelatihan.

Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Peneliti memberikan penjelasan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian agar responden dapat mengisi kuesioner dengan benar dan jujur. Untuk mengumpulkan hasil penelitian maka dilakukan distribusi kuesioner dengan menggunakan uji validasi. Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara butir soal dengan jumlah total soal, jika korelasi di atas 0,60 maka data dianggap valid. Hasil data tersebut sebagaimana tabel di bawah ini:

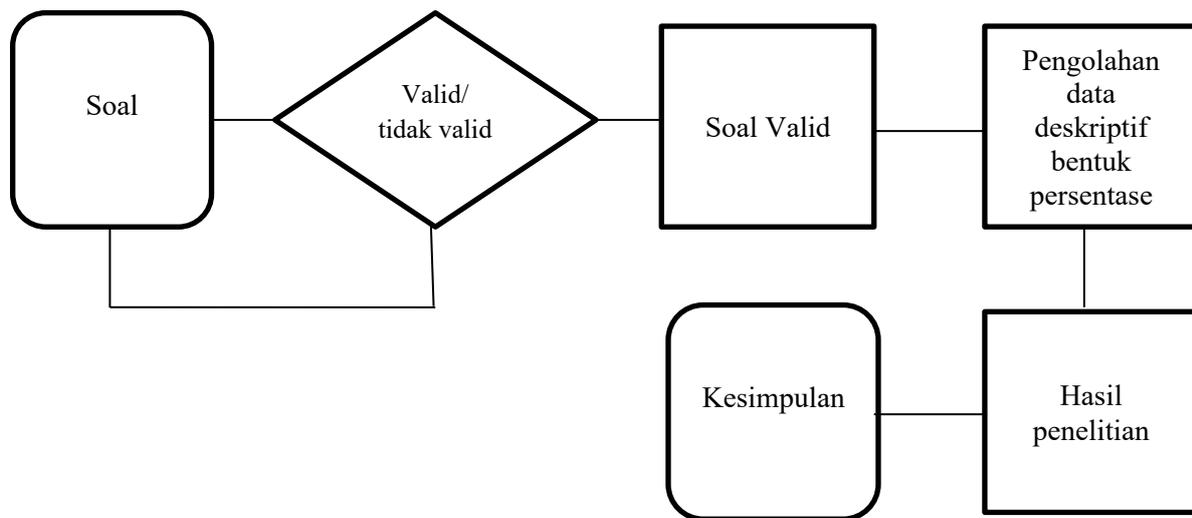
Tabel-1 Validasi Butir Soal

| Nomor butir soal | r (Korelasi) | Keterangan | Nomor butir soal | r (Korelasi) | Keterangan |
|------------------|--------------|------------|------------------|--------------|------------|
| 1 | 0,70 | Valid | 9 | 0,55 | Valid |
| 2 | 0,55 | Valid | 10 | 0,60 | Valid |
| 3 | 0,60 | Valid | 11 | 0,70 | Valid |
| 4 | 0,70 | Valid | 12 | 0,66 | Valid |
| 5 | 0,62 | Valid | 13 | 0,65 | Valid |
| 6 | 0,66 | Valid | 14 | 0,70 | Valid |
| 7 | 0,72 | Valid | 15 | 0,55 | Valid |
| 8 | 0,70 | Valid | 16 | 0,60 | Valid |

Tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah butir soal yaitu 18 di mana hasil korelasi dengan jumlah total skor yang paling tinggi 0,72 dan yang paling rendah 0,55 hal ini menunjukkan butir soal mempunyai korelasi di atas 0,50 sehingga semua butir soal dianggap valid.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan menggunakan persentase dan rata-rata untuk menggambarkan kompetensi IT peserta *Blended learning* pada pelatihan Moderasi Beragama di Balai Diklat Keagamaan Manado. Dalam data akan diklasifikasikan pada tingkat kompetensi sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan sangat rendah. Adapun langkah-langkah penelitian sebagaimana diagram berikut ini:



Gambar-1
Alur atau Langkah-Langkah Penelitian

Alur atau langkah-langkah penelitian mulai dari penyusunan soal, pengujian validasi soal, pengolahan data dalam bentuk deskriptif sehingga menghasilkan persentase dalam bentuk hasil penelitian dan yang terakhir menyajikan kesimpulan.

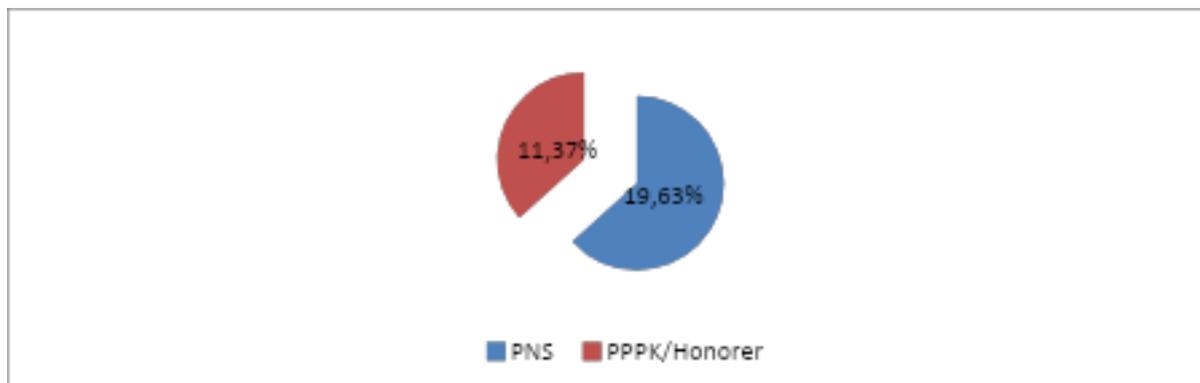
Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN yang dilaksanakan oleh Balai Diklat Keagamaan Manado difokuskan pada ASN yang berada di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu yang berjumlah 30 orang. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara *online* selama 3 (tiga) hari dan *offline* selama 3 (tiga) hari. Pelaksanaan offline di mana tim Balai Diklat Keagamaan berkunjung langsung di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu.

Secara teknik pelaksanaan *Blended learning online*, diinstruksikan oleh Kepala Balai Diklat Keagamaan Manado untuk mentransfer materi-materi yang bersifat teori dan selanjutnya ketika masuk pada kegiatan *offline* (klasikal) maka widyaiswara akan berorientasi pada pelaksanaan praktek. Untuk

itu dibutuhkan peserta yang mempunyai kompetensi di bidang teknologi informasi agar supaya dapat menunjang pelaksanaan *Blended learning* yang dilaksanakan oleh Balai Diklat Keagamaan Manado. Balai Diklat Keagamaan Manado melaksanakan *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN dengan komposisi, sebagai berikut:



Grafik-1

Komposisi ASN (PNS dan PPPK/Honorers) *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN di Kemenag Kota Kotamobagu

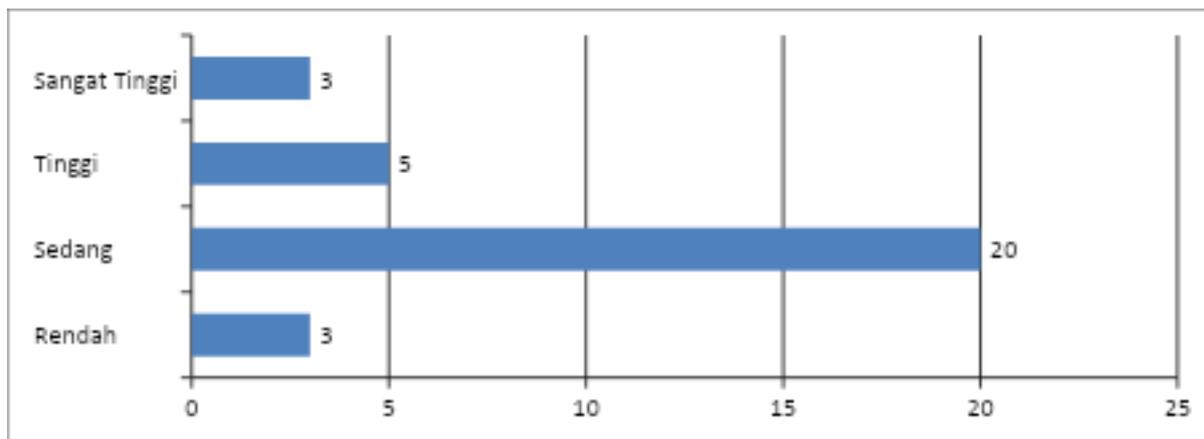
Grafik di atas menunjukkan komposisi ASN pada pelatihan dengan komposisi PNS berjumlah 19 peserta (63%) dan PPPK atau honorers berjumlah 11 (37%) sehingga total berjumlah 30 peserta. Pelatihan tersebut dominan pada peserta yang berstatus PNS (Pegawai Negeri Sipil).

Untuk mengukur kemampuan teknologi informasi peserta *Blended learning* Pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN Kementerian Agama Kota Kotamobagu maka difokuskan pada beberapa indikator, yaitu:

1. Persiapan awal sebelum pembelajaran menggunakan zoom meeting; kegiatan ini biasanya pada awal sebelum pembelajaran akan terlihat apakah peserta memahami zoom meeting atau tidak, banyak pertanyaan yang muncul ketika peserta tidak memahami zoom meeting.
2. Menggunakan aplikasi google sheet dalam membuat evaluasi pembelajaran; di mana akan memberikan penilaian terhadap widyaiswara dan penyelenggara pelatihan.
3. Memasukkan tugas melalui link yang disediakan oleh panitia pelaksanaan pelatihan; tugas tidak dimasukkan secara manual akan tetapi melalui link yang disediakan oleh panitia
4. Memeriksa dan memperbaiki tugas melalui link; begitu juga dengan perbaikan atau revisi pemasukan tugas-tugas oleh peserta pelatihan.

Berdasarkan 4 (empat) indikator tersebut maka kompetensi TI *Blended learning* pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu sebagaimana uraian berikut ini, yaitu:

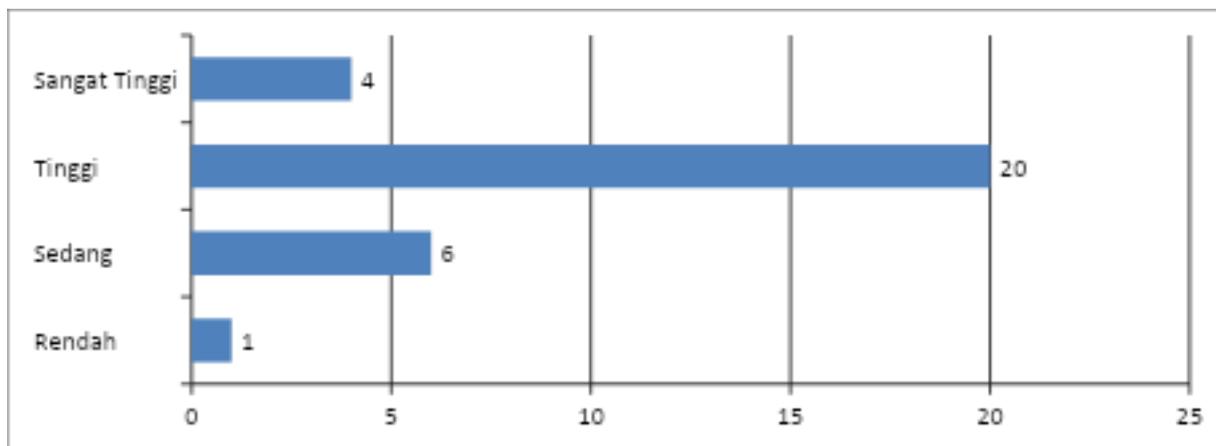
Persiapan Awal Penggunaan Zoom Meeting *Blended learning* pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu, sebagaimana grafik di bawah ini:



Grafik-2
Kompetensi Peserta dalam Persiapan Awal Penggunaan Zoom Meeting

Grafik-2 menunjukkan kompetensi peserta berkaitan dengan persiapan awal penggunaan zoom meeting pada saat *online* dengan kategori rendah 3 peserta, sedang 20 peserta, tinggi 5 peserta dan sangat tinggi 3 peserta. Menunjukkan bahwa persiapan awal penggunaan zoom meeting dominan pada kemampuan sedang. Pada saat zoom meeting masih banyak yang belum memahami TI sehingga banyak pertanyaan yang muncul, mulai dari tidak bisa membuka zoom meeting, kesulitan mengganti identitas, tidak dapat share screen. Hal ini seringkali terjadi sehingga panitia penyelenggara selalu melakukan pertemuan terlebih dahulu dengan peserta pelatihan agar supaya dapat memahami penggunaan zoom meeting.

Selanjutnya penggunaan penggunaan Aplikasi Google Sheet oleh peserta pelatihan sebagaimana grafik berikut ini, yaitu:

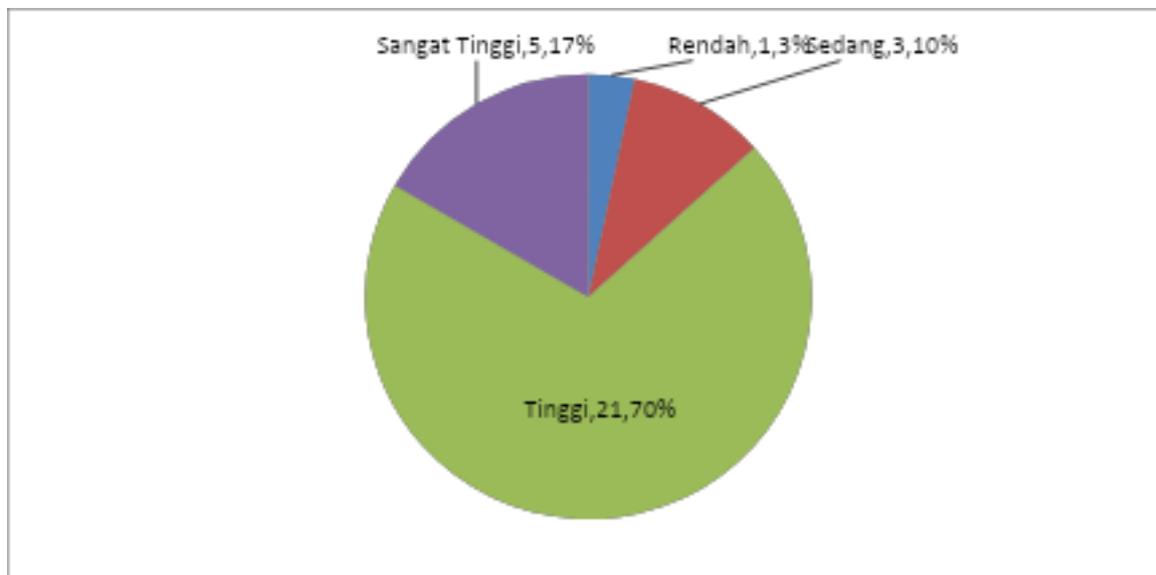


Grafik-3
Kompetensi Peserta dalam Menggunakan Aplikasi Google Sheet

Grafik-2 menunjukkan kompetensi peserta dalam menggunakan aplikasi google sheet di mana kategori rendah 1 orang, sedang 6 orang, tinggi 20 orang an sangat tinggi 4 orang. Pada penggunaan google sheet ini ternyata banyak peserta yang sudah memahaminya hal ini dibuktikan dengan kategori tinggi dan sangat tinggi. Peserta yang kategori rendah terlihat bahwa untuk mengisi google sheet selalu dibantu oleh peserta yang lain, sedangkan kategori sedang terlihat membuat sendiri akan tetapi berdasarkan arahan dari temannya sedangkan kategori tinggi dan tinggi sekali memang sudah memahami google

sheet sehingga tidak perlu ada arahan dari panitia. Biasanya yang mempunyai kategori tinggi dan sangat tinggi sudah biasa mengikuti pelatihan baik reguler maupun pelatihan jarak jauh.

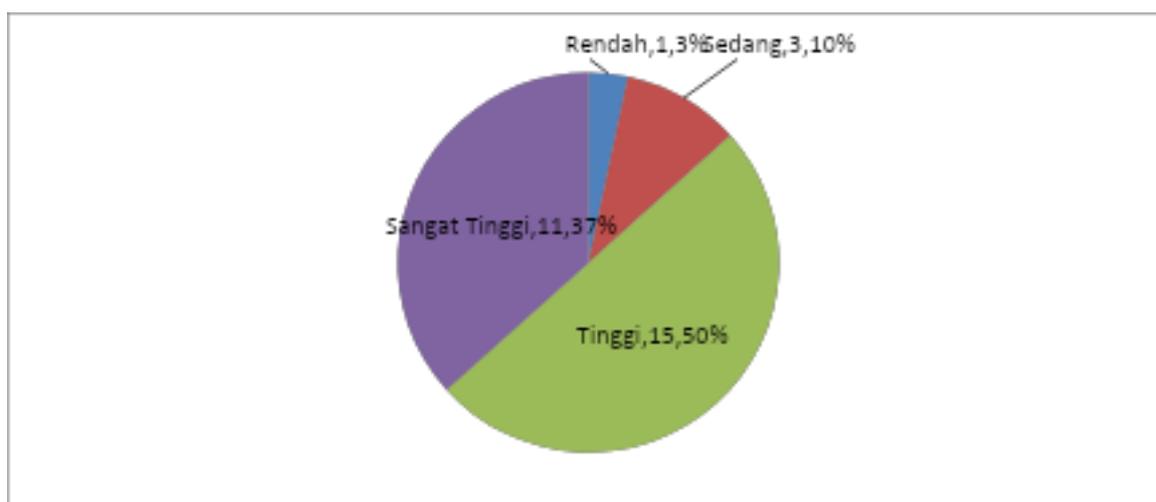
Selanjutnya kompetensi memasukkan tugas melalui link yang disediakan oleh panitia pelaksana, sebagaimana grafik di bawah ini, yaitu:



Grafik-4
Kompetensi Peserta dalam Memasukkan Tugas Melalui Link

Grafik-4 menunjukkan kemampuan peserta dalam memasukkan tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 21 orang (70%) dan sangat tinggi 5 orang (17%). Ada 1 orang yang kompetensinya rendah yang memang harus dibantu atau diarahkan oleh panitia dan peserta dalam memasukkan tugas di link.

Selanjutnya kompetensi Memperbaiki Tugas Melalui Link yang disediakan oleh panitia pelaksana, sebagaimana grafik di bawah ini, yaitu:

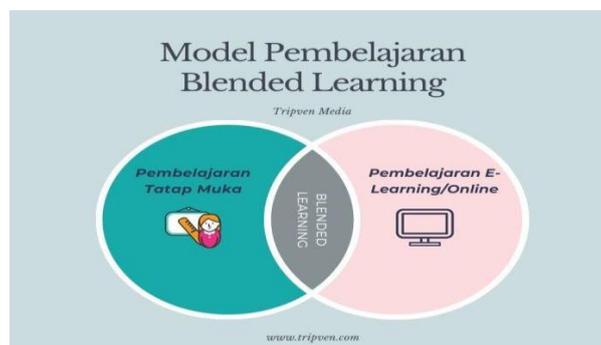


Grafik-5
Kompetensi Peserta dalam Memperbaiki Tugas Melalui Link

Grafik-4 menunjukkan kemampuan peserta dalam memperbaiki tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 15 orang (50%) dan sangat tinggi 11 orang (37%). Untuk kategori rendah belum memperbaiki atau merevisi tugas dan tidak bisa menginput tugas di link, sedangkan kategori sedang dimana masih melakukan komunikasi dengan panitia penyelenggara berkaitan dengan cara menginput revisi penugasan.

Pembahasan

Blended e-learning telah dimanfaatkan dalam pelaksanaan pendidikan terbuka dan jarak jauh. Pada awalnya, Universitas Terbuka menjalankan sistem pendidikan jarak jauh tanpa dukungan teknologi informasi dan komunikasi. Namun seiring perkembangan zaman, pendekatan tersebut kemudian dikombinasikan dengan pembelajaran konvensional dan teknologi informasi. Menurut Setiawan (2019), *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang mengedepankan prinsip *active learning* dan sangat cocok diterapkan di jenjang pendidikan tinggi. Untuk mengimplementasikannya secara optimal, diperlukan beberapa prasyarat penting, antara lain kesiapan infrastruktur sistem, perencanaan yang matang, pengembangan materi pembelajaran yang lengkap dan menarik, serta pelaksanaan pemantauan dan evaluasi proses belajar secara rutin.



Gambar-1 Sistem Blended Learning pada Pelatihan

Blended learning merupakan gabungan antara pembelajaran langsung (tatap muka) dan e-learning. Kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta dalam mengikuti pelatihan. Seperti yang dikemukakan oleh Glazer (2012), *Blended learning* menciptakan pengalaman belajar yang unik melalui integrasi antara pertemuan langsung dan pembelajaran daring.

Pelaksanaan blended learning salah satunya pada pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu. Pelaksanaan kegiatan tersebut yaitu 3 (tiga) hari secara online dan 3 hari secara offline. Secara umum pembelajaran berjalan dengan baik, akan tetapi yang menjadi kendala ketika pembelajaran pada saat online, di mana ada beberapa peserta yang perlu meningkatkan pemahaman tentang penggunaan zoom meeting.

Kompetensi peserta berkaitan dengan persiapan awal penggunaan zoom meeting pada saat *online* dengan kategori rendah 3 peserta, sedang 20 peserta, tinggi 5 peserta dan sangat tinggi 3 peserta.

Menunjukkan bahwa persiapan awal penggunaan zoom meeting dominan pada kemampuan sedang. Pada saat zoom meeting masih banyak yang belum memahami TI sehingga banyak pertanyaan yang muncul, mulai dari tidak bisa membuka zoom meeting, kesulitan mengganti identitas, tidak dapat share screen. Hal ini seringkali terjadi sehingga panitia penyelenggara selalu melakukan pertemuan terlebih dahulu dengan peserta pelatihan agar supaya dapat memahami penggunaan zoom meeting.

Salah satu aplikasi yang digunakan oleh Balai Diklat Keagamaan Manado dalam blended learning yaitu penggunaan zoom meeting, untuk itu harus dipersiapkan semaksimal mungkin agar supaya pelaksanaannya efektif dan efisien. Adanya perkembangan dan kebijakan bidang teknologi maka peserta harus siap untuk mengikuti pelatihan dalam bentuk blended learning.

Blended learning dapat dijadikan sebagai alternatif model pelatihan karena memiliki sejumlah keunggulan, yaitu:

1. Model ini mendukung pengembangan strategi pelatihan yang interaktif, tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memperkuat komunikasi antara pelatih dan peserta melalui pemberian umpan balik yang lebih cepat dan responsif. Pelaksanaan blended learning pelatihan moderasi beragama bagi ASN sangat mendukung pengembangan strategi pelatihan, karena pembelajaran akan semakin interaktif, tidak hanya pertemuan langsung akan tetapi juga terjadi pertemuan kapan saja di mana saja melalui teknologi informasi.
2. *Blended learning* memungkinkan peserta pelatihan moderasi beragama bagi ASN untuk mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kemampuan dan ketersediaan waktunya.
3. Efisiensi biaya, model ini dinilai lebih hemat, terutama karena banyak peserta pelatihan, seperti guru dan pegawai, memiliki jadwal yang padat dan keterbatasan waktu akibat tugas pekerjaan. Adanya blended learning walaupun dengan berbagai kesibukan hanya dengan mengambil beberapa kesempatan maka akan mendapatkan ilmu pengetahuan (Sukarno, 2020).

Menurut Bersin (2004), *Blended learning* mengintegrasikan berbagai bentuk media pelatihan baik teknologi, aktivitas, maupun jenis kegiatan—untuk menciptakan program pelatihan yang maksimal bagi peserta. Dalam praktiknya, pelatihan yang dipandu oleh instruktur diperkuat dengan komponen digital yang relevan. Dalam konteks pembelajaran, *Blended learning* menggabungkan elemen-elemen dari pelatihan tradisional dengan teknologi pembelajaran elektronik, seperti pembelajaran berbasis web, video streaming, serta komunikasi audio secara sinkron dan asinkron.

Hal ini harus dikembangkan dalam merancang blended learning, membuat video pembelajaran tentang moderasi beragama, sehingga peserta pelatihan moderasi beragama tidak hanya mendapatkan materi secara tekstual akan tetapi dalam bentuk video-video pembelajaran.

Dalam merancang *Blended learning* maka ada tujuh komponen utama yang harus diperhatikan, yaitu:

1. **Tatap Muka:** Merupakan metode pembelajaran tradisional di mana pengajar berperan sebagai sumber utama dalam penyampaian materi. Model ini telah digunakan sejak sebelum adanya

teknologi cetak, audio visual, dan komputer. Blended learning Pelatihan Moderasi Beragama pada ASN Kementerian Agama Kota Kotamobagu tatap muka bersifat offline dan online.

2. **Pembelajaran Mandiri:** Peserta didik diberi kesempatan untuk mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri. Sumber-sumber ini tidak terbatas pada materi dari pengajar, tetapi juga meliputi bahan dari perpustakaan, lingkungan sekitar lembaga pendidikan, hingga perpustakaan global.
3. **Aplikasi:** Dalam *Blended learning*, unsur aplikasi mencakup pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), di mana peserta secara aktif merumuskan permasalahan, mencari berbagai alternatif solusi, serta menelusuri konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
4. **Pemanfaatan Teknologi:** Teknologi digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta dalam proses pembelajaran. Di sini, instruktur berperan penting sebagai pembimbing atau tutor dalam memfasilitasi interaksi dan keterlibatan peserta.
5. **Tutorial:** Peserta didorong untuk mengemukakan kesulitan atau masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Instruktur berperan memberikan arahan dan pendampingan sebagai tutor yang membimbing secara aktif.
6. **Kolaborasi:** Dalam model *Blended learning*, peserta tidak hanya belajar secara mandiri tetapi juga bekerja sama satu sama lain. Kolaborasi ini mendorong keterampilan bekerja dalam tim dan memperkuat pemahaman melalui interaksi antar peserta.
7. **Evaluasi:** Penilaian dalam *Blended learning* melibatkan berbagai pihak, termasuk pengajar, evaluasi diri peserta, dan penilaian antar peserta. Proses evaluasi ini mencakup penilaian terhadap proses maupun hasil pembelajaran, yang sering dilakukan melalui evaluasi berbasis kinerja menggunakan portofolio (Glazer, 2012).

Jadi 7 (tujuh) komponen ini merupakan prinsip dasar dalam merancang blended learning pelatihan moderasi beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu. Mulai dari kesiapan peserta pelatihan, pelaksanaan pembelajaran mandiri, memahami aplikasi penunjang dalam pembelajaran, teknologi, tutorial, kolaborasi dengan widyaiswara sampai dengan pelaksanaan evaluasi baik widyaiswara, panitia dan peserta pada Blended learning pelatihan Moderasi Beragama bagi ASN di Kantor Kementerian Agama Kota Kotamobagu.

Penutup

Kesimpulan

1. Kompetensi peserta berkaitan dengan persiapan awal penggunaan zoom meeting pada saat *online* dengan kategori rendah 3 peserta, sedang 20 peserta, tinggi 5 peserta dan sangat tinggi 3 peserta. Menunjukkan bahwa persiapan awal penggunaan zoom meeting dominan pada kemampuan sedang.

2. Kompetensi peserta dalam menggunakan aplikasi google sheet di mana kategori rendah 1 orang, sedang 6 orang, tinggi 20 orang an sangat tinggi 4 orang. Pada penggunaan google sheet ini ternyata banyak peserta yang sudah memahaminya hal ini dibuktikan dengan kategori tinggi dan sangat tinggi.
3. Kemampuan peserta dalam memasukkan tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 21 orang (70%) dan sangat tinggi 5 orang (17%). Ada 1 orang yang kompetensinya rendah yang memang harus dibantu atau diarahkan oleh panitia dan peserta dalam memasukkan tugas di link.
4. Kemampuan peserta dalam memperbaiki tugas melalui link dengan kategori rendah 1 orang (3%), sedang 3 orang (10%), tinggi 15 orang (50%) dan sangat tinggi 11 orang (37%). Untuk kategori rendah belum memperbaiki atau merevisi tugas dan tidak bisa menginput tugas di link, sedangkan kategori sedang dimana masih melakukan komunikasi dengan panitia penyelenggara berkaitan dengan cara menginput revisi penugasan.

Rekomendasi

1. Kesiapan Infrastruktur Teknologi, lembaga pendidikan atau pelatihan perlu memastikan tersedianya sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat komputer atau gadget yang memadai, serta platform pembelajaran digital (LMS) yang user-friendly
2. Pelatihan dan Pendampingan untuk peserta harus dibekali dengan pelatihan mengenai penggunaan platform digital, metode pembelajaran daring, dan strategi blended learning agar mampu mengikuti pembelajaran secara optimal.

Referensi

- Ali alammery, Judy Sheard, Angela Carbone. (2014). *Blended learning In Higher Education: Three Different Approaches*. *Australian Journal of Educational Technology*, Vol. 4 (5)
- Antony G. Piccianon, Charles D, Dziuban, Charles R. Graham. (2014). *Blended learning Research Perspective*. New York: Routledge
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Baswedan, Anies. (2012). Inovasi Pembelajaran <http://www.umy.ac.id/anies-baswedan-distribusi-pengajar-di-indonesia-belum-merata.html>. diakses 25 April 2014.
- Bersin, J. (2004). *The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons*. San Francisco: John Wiley & Sons
- Chaeruman, Uwes Anis. (2005). *Integrasi Teknologi Telekomunikasi dan Informasi ke dalam Pembelajaran*, Jakarta: Pelita Baca.
- Glazer, F. S. (2012). *Blended learning: Across the Disciplines, Across the Academy*. Virginia: Stylus Publishing
- Ishak Abdulkhak, Deni Dermawan. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Roda Karya
- Kristanto, FX. Eko Budi. (2014). *Pembelajaran Blended Learning*. <http://fxekobudi.net/tik-di-sekolah/kerangka-kompetensi-tik-pengajar-berdasarkanunesco-ict-competency-framework-teachers/>. diakses 23 Maret 2025
- Risky Setiawan, Djemari Mardapi, Afis Pratama, Syahri Ramadan. (2019). Efektivitas *Blended learning* Dalam Inovasi Pendidikan Era Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Teori Tes Klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 (12)
- Ruchi Shivan, Suniat Sungh. (2015). Implementation of *Blended learning* In Classroom: A Review Paper'. *International Journal of Scientific and Research Publication*, Vol. 20 (1)
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno. (2020). *Blended learning sebuah Alternatif Model Pembelajaran Mahasiswa Program S1 Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan*. Solo: UNS
- Sukirman, Silvia. (2005). *Penggunaan Metode Siklus Kolb sebagai Model Transisi Menuju Student Centered Learning*. Jakarta: Pelita Baca
- Sumintono, Bambang. (2012). *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pengajaran: Survei pada Pengajar-Pengajar Sains SMP di Indonesia*, <http://www.academia.edu/2225171>. diakses 01 Mei 2025.
- Warsihna, Jaka. (2011). Kompetensi TIK Pengajar. *Artikel Jurnal Teknodik* Vol. 2 (16)