

## Pengembangan Microlearning pada Pelatihan Persuasive Communication untuk Champion di Kementerian Kesehatan RI

Haliza Zahra,<sup>✉</sup> Retno Widyaningrum<sup>2</sup>, RA Murti Kusuma Wirasti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.091.07>

### Article History

Submitted : Jan 2026  
Accepted : Feb 2026  
Published : Mar 2026

### Keywords

Development;  
Microlearning;  
Persuasive  
Communication;  
Model 4D.

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *Microlearning* Pelatihan *Persuasive Communication* untuk Champion di Kementerian Kesehatan RI. Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan produk 4D oleh Thiagarajan (1974) yang memiliki empat tahapan utama antara lain: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Produk *microlearning* ini telah melalui tahap evaluasi formatif yang melibatkan para ahli dan pengguna. Hasil uji coba ahli (ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media) melalui angket terbuka menyatakan produk ini sudah baik dari berbagai sisi, namun tetap diberikan adanya sedikit perbaikan. Kemudian pada tahap uji coba pengguna dengan menggunakan Skala Likert, hasil *one-to-one evaluation* memperoleh nilai rata-rata keseluruhan yaitu 3,91 dan melalui *small group evaluation* memperoleh nilai 3,86. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa produk *microlearning* Pelatihan *Persuasive Communication* ini layak digunakan untuk memfasilitasi Champion mempelajari materi *Persuasive Communication*.

### Abstract

*This development research aims to produce a product in the form of Microlearning Persuasive Communication Training for Champions at the Indonesian Ministry of Health. This development refers to the 4D product development model by Thiagarajan (1974) which has four main stages, namely: Define, Design, Develop, and Disseminate. This microlearning product has gone through a formative evaluation stage involving experts and users. The results of expert trials (material experts, learning design experts, and media experts) through an open questionnaire stated that this product was good from various aspects, but still needed slight improvements. Then, in the user trial stage using the Likert Scale, the results of one-to-one evaluation obtained an overall average value of 3,91 and through small group evaluation obtained a value of 3,86. The results of the formative evaluation indicate that this Persuasive Communication Training microlearning product is suitable for use to facilitate Champions in learning Persuasive Communication material.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel, tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu sebagaimana dalam sistem pembelajaran konvensional. Berbagai perangkat digital seperti komputer, laptop, dan handphone kini dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengakses sumber belajar secara cepat dan luas. Kondisi tersebut mendorong lembaga pendidikan maupun organisasi untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan peserta didik maupun pegawai dalam meningkatkan kompetensinya.

Dalam konteks organisasi pemerintahan, pengembangan kompetensi aparatur sipil negara (ASN) menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan transformasi kelembagaan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, misalnya, sedang menjalankan agenda transformasi kesehatan yang menuntut peningkatan kapasitas dan kompetensi sumber daya manusia di dalam organisasi. Upaya tersebut diwujudkan melalui berbagai program pelatihan yang diselenggarakan oleh Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur (PPKA). Salah satu sasaran utama program pelatihan tersebut adalah para Champion Kementerian Kesehatan yang berperan sebagai agen perubahan dalam menginternalisasi nilai-nilai budaya kerja ASN berAKHLAK serta mendukung implementasi transformasi internal organisasi.

Meskipun berbagai program pelatihan telah dilaksanakan, efektivitas pembelajaran yang berlangsung secara konvensional masih menghadapi sejumlah kendala. Model pelatihan yang didominasi metode ceramah dengan penggunaan media presentasi berbasis teks sering kali menyebabkan peserta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal. Selain itu, materi pelatihan yang disajikan secara padat dalam waktu terbatas berpotensi menimbulkan beban kognitif yang tinggi bagi peserta. Kondisi tersebut juga ditemukan pada pelatihan *persuasive communication* yang diselenggarakan di PPKA Kementerian Kesehatan RI. Berdasarkan data internal pelatihan, tingkat kelulusan peserta pada pelatihan ini hanya mencapai sekitar 50% dari total peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Hasil umpan balik peserta menunjukkan bahwa materi dianggap terlalu kompleks, dominasi penggunaan media presentasi berbentuk teks membuat peserta sulit mempertahankan fokus, serta metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif sehingga pemahaman materi menjadi kurang optimal.

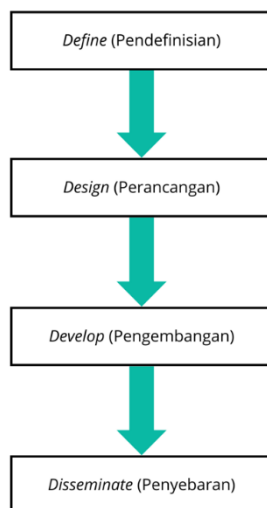
Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara desain pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan belajar peserta di era digital. Dalam perspektif Teknologi Pendidikan, proses pembelajaran seharusnya dirancang untuk memfasilitasi belajar secara efektif melalui pemanfaatan strategi, metode, dan sumber belajar yang tepat. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran modern adalah *microlearning*, yaitu metode pembelajaran yang menyajikan materi dalam unit-unit kecil yang ringkas, terfokus, dan mudah dipahami. Pendekatan ini memungkinkan peserta memperoleh informasi secara bertahap sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *microlearning* mampu meningkatkan fleksibilitas belajar serta memperkuat retensi pengetahuan peserta. Giurgiu (2017) menjelaskan bahwa penyajian materi dalam bentuk potongan kecil membantu peserta memahami informasi secara lebih mudah karena sesuai dengan cara kerja memori manusia. Penelitian lain yang dilakukan oleh Arya et.al (2024) juga menunjukkan bahwa *microlearning* memberikan manfaat signifikan dalam pengembangan kompetensi karyawan karena memungkinkan akses pembelajaran yang lebih fleksibel tanpa mengganggu aktivitas kerja utama. Secara teoretis, pendekatan ini juga sejalan dengan teori kognitivistik, khususnya konsep chunking yang dikemukakan oleh Miller (1956), yang menyatakan bahwa kapasitas memori kerja manusia terbatas sehingga informasi perlu disusun dalam unit-unit kecil agar lebih mudah diproses dan diingat.

Berdasarkan paparan di atas, diperlukan adanya *microlearning* sebagai alternatif desain pembelajaran yang lebih adaptif dan efektif dalam mendukung proses pelatihan bagi para Champion Kementerian Kesehatan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mengembangkan *microlearning* dalam pelatihan *persuasive communication* bagi Champion Kementerian Kesehatan guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pelatihan.

## METODE

Pengembangan *microlearning* pada pelatihan *persuasive communication* di Kementerian Kesehatan RI ini menggunakan model 4D untuk mengembangkan produk. Model 4D memiliki 4 tahapan, diantaranya adalah *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).



**Gambar 1** Model 4D

Teknik pengumpulan data untuk evaluasi formatif pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan pertanyaan terbuka dan tertutup. Kedua kuesioner tersebut akan diberikan kepada para *expert review* (yaitu, ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media) dan juga pengguna baik *one-to-one* dan *small group* (yaitu, Champion Kesehatan).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah statistik deskriptif. Analisis data dilakukan dengan menghitung skor dari hasil kuesioner menggunakan skala Likert 4-1, kemudian seluruh item dijumlahkan dan dirata-ratakan untuk menentukan kategori penilaian, seperti mengacu pada kualifikasi rentang skor sebagai berikut: 3,26-4,00 (sangat baik), 2,51-3,25 (baik), 1,76-2,50 (kurang baik), dan 1,00-1,75 (tidak baik). Selain itu, data kualitatif yang diperoleh dari kuesioner terbuka dianalisis secara deskriptif dengan menjabarkan tanggapan responden, terutama pada tahap *expert review*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah *microlearning* pelatihan *persuasive communication* untuk Champion di Kementerian Kesehatan RI. Berikut merupakan hasil proses pengembangan di setiap tahapannya:

### A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Hasil analisis yang diperoleh pada tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan *microlearning* pada materi *persuasive communication*. Hasil *front-end analysis* melalui wawancara dengan instruktur menunjukkan bahwa bahan ajar masih didominasi oleh *slide* berbasis teks tanpa dukungan visual, sehingga kurang efektif dalam membantu pemahaman peserta. Temuan ini diperkuat oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa media pembelajaran belum sesuai dengan gaya belajar serta belum disajikan secara ringkas dan variatif.

Selanjutnya, *learner analysis* mengungkap adanya variasi usia peserta (27-39 tahun) yang berdampak pada perbedaan preferensi belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Kondisi ini menuntut penyediaan media pembelajaran yang adaptif dan multimodal. *Task analysis* menghasilkan identifikasi kompetensi utama, meliputi pemahaman konsep dasar, teknik, hambatan dan strategi, serta pemilihan saluran *persuasive communication*. Kompetensi tersebut kemudian dirumuskan dalam tujuan instruksional umum dan khusus.

Berdasarkan keseluruhan analisis, diperlukan pengembangan *microlearning* yang mampu menyajikan materi secara singkat, terstruktur, dan fleksibel. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu peserta mencapai kompetensi yang ditargetkan.

### B. Tahap Design (Perancangan)

Tahap *design* bertujuan merancang komponen pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan *microlearning*. Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen evaluasi, pemilihan media pembelajaran, pemilihan format media, serta perancangan awal produk.

Penyusunan standar tes dilakukan dengan mengembangkan instrumen *pre-test* dan *post-test* berbentuk pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada tujuan pembelajaran. Instrumen ini dirancang untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi *persuasive communication*, meliputi konsep dasar, teknik-teknik, hambatan dan strategi, serta saluran komunikasi. Selain itu, disusun pula evaluasi formatif pada setiap pokok bahasan untuk mengukur pemahaman peserta secara bertahap selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap pemilihan media dilakukan identifikasi media yang sesuai dengan ragam pengetahuan dan gaya belajar peserta. Media yang dipilih meliputi video, infografis, dan *slide interaktif*. Video digunakan untuk menyajikan pengetahuan prosedural melalui visualisasi praktik *persuasive communication*, infografis digunakan untuk menyampaikan konsep dan prinsip secara ringkas dan visual, sedangkan *slide interaktif* digunakan untuk mengintegrasikan teks, visual, dan aktivitas kuis guna memperkuat pemahaman peserta.

Pada tahap pemilihan format, *learning object* dikembangkan dalam format PDF, MP4, dan SCORM agar kompatibel dengan *Learning Management System* (LMS) Plataran Sehat yang digunakan dalam pelatihan. Selanjutnya dilakukan perancangan awal produk melalui penyusunan Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan (RBPMP) daring, Garis Besar Isi Media (GBIM), Jabaran Materi (JM), *storyboard*, serta *content mapping* sebagai pedoman dalam pengembangan konten *microlearning*.

CONTENT MAPPING

No	Materi	Sub Materi	Jenis Ragam Pengetahuan				Jenis Media		
			F	K	Pri	Pro	S	I	V
1	Konsep Dasar Persuasive Communication	Pengertian Persuasive Communication		✓				✓	
		Tujuan Persuasive Communication		✓				✓	
		Komponen-Komponen Persuasive Communication		✓			✓		
2	Teknik-Teknik Persuasive Communication	Prinsip-Prinsip Persuasive Communication			✓		✓		
		Teknik-Teknik Persuasive Communication				✓			✓

Gambar 2 Content Mapping

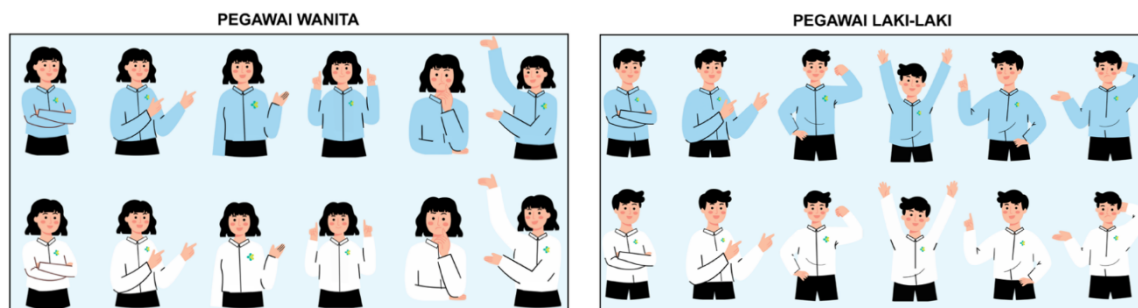
### C. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap *develop* bertujuan menghasilkan produk *microlearning* serta menguji kelayakannya melalui validasi ahli dan uji coba pengguna. Produk yang dikembangkan berupa infografis, *slide interaktif*, dan video pembelajaran *persuasive communication* yang disusun berdasarkan GBIM, Jabaran Materi (JM), dan *storyboard*.

Proses pengembangan media meliputi pembuatan aset visual, pengolahan video dan audio, serta integrasi ke dalam *Learning Management System* (LMS) Plataran Sehat Kementerian Kesehatan. Media dirancang dengan memperhatikan konsistensi identitas visual organisasi, serta mengintegrasikan elemen interaktif melalui format SCORM untuk mendukung keterlibatan peserta.

Selanjutnya, dilakukan *expert review* yang melibatkan ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi, desain pembelajaran, serta media yang dikembangkan sudah baik, dengan beberapa perbaikan minor seperti penyesuaian tujuan pembelajaran, sinkronisasi animasi, serta peningkatan kualitas visual.

Uji coba pengguna dilakukan melalui tahap *one-to-one* dan *small group*. Hasil uji coba *one-to-one* memperoleh rata-rata skor 3,91 dan *small group* sebesar 3,86 yang keduanya termasuk kategori “sangat baik”. Berdasarkan keseluruhan hasil pengembangan dan evaluasi, *produk microlearning* dinyatakan layak digunakan dengan revisi minor, sehingga dapat mendukung efektivitas pembelajaran *persuasive communication* di lingkungan Kementerian Kesehatan RI.



**Gambar 3** Asset Visual Animasi Pegawai Wanita dan Laki-Laki

#### D. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate dilakukan untuk mendistribusikan produk *microlearning* yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan oleh peserta pelatihan. Penyebarluasan dilakukan secara daring melalui *Learning Management System* (LMS) Plataran Sehat Kementerian Kesehatan. Melalui *platform* tersebut, peserta pelatihan *persuasive communication* dapat mengakses materi *microlearning* yang terdiri dari video, infografis, dan *slide* interaktif secara terintegrasi.

#### SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk *microlearning* pada materi *persuasive communication* yang dikembangkan melalui tahapan model 4D yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih variatif, ringkas, dan sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan. Produk *microlearning* yang dikembangkan berupa infografis, video, dan *slide* interaktif yang terintegrasi dalam *Learning Management System* (LMS) Plataran Sehat Kementerian Kesehatan.

Berdasarkan hasil validasi ahli serta uji coba pengguna melalui tahap *one-to-one* dan *small group*, *microlearning* yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, *microlearning* ini dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pelatihan *persuasive communication* bagi Champion di lingkungan Kementerian Kesehatan RI.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Pusat Pengembangan Kompetensi Aparatur (PPKA) Kementerian Kesehatan RI atas dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, serta kepada Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memfasilitasi belajar dan bimbingan kepada pengembang selama proses penelitian pengembangan berlangsung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A. Januszewski & M. Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*, New York: Routledge.
- Chung, K. H., & Lee, H. (2020). *The role of microlearning in knowledge management: A case study in the tech industry*. *Journal of Organizational Learning and Leadership*, 9(2), 45-57.
- De Gagne, J. C., Park, H. K., Hall, K., Woodward, A., Yamane, S., & Kim, S. S. (2019). *Microlearning in health professions education: scoping review*. *JMIR medical education*, 5(2), e13997.
- Dolasinski, M. J., & Reynolds, J. (2020). *Microlearning: A New Learning Model*. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, h.1.
- Drakidou, C. (2018). *Micro-learning as an Alternative in Lifelong eLearning*. The Aristotle University of Thessaloniki.
- Fitria, T. N. (2022). *Microlearning in teaching and learning process: A review*. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4).

- Giurgiu, L. (2017). *Microlearning as innovative process for knowledge acquisition*. Journal of Education Sciences, 10 (22), 55-63.
- Giurgiu, L. (2017). *Microlearning an evolving elearning trend*. Scientific Bulletin-Nicolae Balcescu Land Forces Academy, 22(1), 19.
- Jomah, O., Masoud, A. K., Kishore, X. P., & Aurelia, S. (2016). *Micro Learning: A Modernized Education System*. BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 7(1), 103-110.
- Kementerian Kesehatan. (2024). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 21 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kemenkes RI*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
- Moekijat. (1991). *Pelatihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: PT Mandar Maju. 38.
- Prawiladilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana.
- Siregar, E., Nara, H., & Jamludin, A. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suparman, Atwi. (2010). *Desain Instruksional*. Jakarta: Universitas Terbuka.