

Kerangka Acuan Usulan Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Fasitator Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM)-STUNTING

a. Latar Belakang

Stunting adalah masalah kurang gizi kronis yang disebabkan oleh asupan gizi yang kurang dalam waktu cukup lama. *Stunting* terjadi mulai dari dalam kandungan dan baru terlihat saat anak berusia dua tahun, dimana anak secara fisik terlihat lebih pendek daripada anak lain seumurnya. Kekurangan gizi pada usia dini meningkatkan angka kematian bayi dan anak, menyebabkan penderitanya mudah sakit, memiliki postur tubuh tidak maksimal saat dewasa, dan tidak memiliki kemampuan kognitif yang memadai, sehingga tidak saja mengakibatkan kerugian bagi individu tetapi juga kerugian sosial ekonomi jangka panjang bagi Indonesia. *Stunting* disebabkan oleh berbagai faktor yang berakar pada kemiskinan, ketahanan pangan dan gizi, serta pendidikan. Secara tidak langsung akar masalah ini mempengaruhi ketersediaan dan pola konsumsi rumah tangga, pola asuh, pelayanan kesehatan, dan kesehatan lingkungan yang kemudian mempengaruhi asupan makanan dan menyebabkan berbagai infeksi, sehingga menimbulkan gangguan gizi ibu dan anak (UNICEF 1990, disesuaikan dengan kondisi Indonesia).

Indonesia merupakan negara terbesar kelima dengan jumlah anak *stunting* di dunia. Studi Pemantauan Status Gizi (PSG) Kementerian Kesehatan tahun 2016 mencatat terdapat 27,5% anak di bawah lima tahun (balita) mengalami *stunting* dan sebesar 21,7% anak dibawah dua tahun mengalami *stunting* di Indonesia. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan pada 2018 mencapai 30,8 % pada 2018. Menurut Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGBI) pada 2019 jumlah kasus *stunting* mencapai 27,67 persen, angka ini mengalami penurunan yang berarti. Tahun 2020 angka resmi prevalensi *stunting* masih belum ada dan tengah diramu oleh BPS, Kemenkes, dan pihak terkait lainnya. Akan tetap dikhawatirkan meningkatnya angka pengangguran dan angka kemiskinan selama pandemi COVID19, maka kemungkinan angka *stunting* bisa ikut meningkat. RPJMN 2020-2024 penekanan angka *stunting* ditargetkan menjadi 19% pada 2024 dari yang saat ini 30,8% (Riskesdas 2018). Upaya ini harus dilakukan dengan semaksimal mungkin dengan intervensi gizi spesifik dan sensitive.

Untuk mencegah dan mengatasi *stunting*, dilakukan dua model intervensi yaitu intervensi spesifik dan sensitif. Intervensi spesifik mencakup upaya- upaya mencegah dan mengurangi gangguan secara langsung misalnya melalui imunisasi, pemberian makanan tambahan untuk ibu hamil dan balita, dan pemantauan pertumbuhan. Intervensi sensitif mencakup upaya- upaya mencegah dan mengurangi gangguan secara tidak langsung misalnya melalui penyediaan air bersih, perbaikan sanitasi, peningkatan pendidikan, penanggulangan kemiskinan, dan peningkatan kesetaraan gender. Studi Lancet (2013) menemukan bahwa intervensi spesifik hanya mendukung 20% upaya pencegahan/penurunan *stunting*, sementara intervensi sensitif berkontribusi hingga 80%. Sementara itu berbagai studi yang dilakukan oleh WHO, UNICEF, Bank Dunia, dan dari kalangan akademisi menemukan bahwa ketersediaan akses air minum yang aman dan

sanitasi yang layak merupakan kunci untuk mencegah paparan penyakit-penyakit berbasis lingkungan yang menjadi penyebab terjadinya diare, cacangan, infeksi saluran pernafasan, dan *stunting*.

Dalam upaya menurunkan angka *stunting* dan mencapai target akses universal air minum dan sanitasi, diperlukan kolaborasi dan integrasi antara program air minum, sanitasi, dan gizi. Kolaborasi ini memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengelola kegiatan terkait STBM dan *stunting* yang tersebar merata di seluruh Indonesia. Kolaborasi dan integrasi antara SDM yang memahami STBM dan memahami isu *stunting* merupakan hal baru. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengembangan sumber daya manusia, khususnya melalui pelatihan. Diharapkan pelatihan ini mampu mencetak fasilitator- fasilitator yang mampu menggunakan pendekatan STBM untuk berkontribusi menurunkan angka Stunting di wilayah kerjanya masing-masing sesuai dengan peran dan fungsinya. Untuk penguatan kapasitas pengelola program STBM dan program penurunan stunting melalui pelatihan, perlu disusun Kurikulum dan Modul Pelatihan Fasilitator STBM-Stunting.

Mengingat masih dalam masa pandemi COVID-19 maka pelaksanaan pelatihan melalui metode *blended learning* yang merupakan paduan dari pembelajaran secara daring dan tatap muka langsung di kelas.

B. TUJUANDANSASARAN

1. Tujuan Setelah mengikuti pelatihan, mampu melakukan fasilitasi kegiatan STBM-Stunting di wilayah kerjanya masing-masing.
2. Sasaran peserta adalah pengelola pelayanan kesehatan dengan pendekatan keluarga di Puskesmas.

C. KOMPETENSI Kompetensi yang dibangun dalam Pelatihan STBM - Stunting dengan kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep dasar STBM-Stunting.
2. Melakukan pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.
3. Melakukan komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting
4. Melakukan pemicuan STBM-Stunting di komunitas.

D. WAKTU DAN TEMPAT PENYELENGGARAAN

1. Waktu penyelenggaraan Pelatihan STBM - Stunting ini dilaksanakan secara **blended** selama 8 hari, 5 hari secara daring, 3 hari secara klasikal.
2. Tempat penyelenggaraan Pelatihan STBM - Stunting diselenggarakan secara **Blended** di Instansi pelatihan atau institusi lain yang mempunyai sarana dan prasarana yang sesuai tujuan pelatihan.

E. Peserta

- Kriteria Peserta adalah: Peserta pelatihan berasal dari Tenaga Kesehatan, TNI, MUI dan instansi/institusi lainnya dengan kriteria sebagai berikut:
 - a. Pendidikan minimal D3.
 - b. Bersedia menjadi Fasilitator STBM-Stunting dan mendampingi program di wilayah masing-masing.
 - c. Mendapat rekomendasi dari pemerintah setempat atau lembaga lainnya yang kompeten.
- Jumlah Peserta : Jumlah peserta dalam satu kelas maksimal 30 orang.

F. Pelatih/fasilitator/instruktur

Pelatih adalah tim pelatih/fasilitator STBM-Stunting dari Kementerian Kesehatan dan praktisi STBM dan Gizi dari berbagai instansi dan proyek pendukung, dengan memenuhi kriteria berikut ini:

1. Pendidikan minimal S1
2. Menguasai substansi yang akan disampaikan.
3. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM- Stunting/ TPPK/ Widyaiswara Dasar.
4. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau Gizi.
5. Memahami kurikulum pelatihan STBM Stunting terutama GBPP yang telah disampaikan.

No.	Mata Pelatihan	Kriteria Pelatih
1	Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM	Pejabat yang berwenang
2	Konsep dasar STBM-Stunting.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan. c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar. e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi.
3	Pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan. c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar. e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi.
4	Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan. c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar. e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi.
5	Pemicuan STBM-Stunting di komunitas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan. c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar. e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi.
6	Anti Korupsi	<ul style="list-style-type: none"> a. Telah mengikuti TPPK/TOT b. Menguasai substansi c. Pakar/praktisi/widyaiswara
7	BLC	Widyaiswara
8	RTL	Widyaiswara

G. Penyelenggara dan Tempat Penyelenggaran

Penyelenggara pelatihan ini adalah institusi penyelenggara pelatihan bidang kesehatan terakreditasi, dan dilaksanakan di tempat yang tersedia sarana dan prasarana yang sesuai dalam pencapaian tujuan pelatihan atau kompetensi peserta.

H. Konversi Struktur Kurikulum

No	Materi	Jam Pelajaran				T	P		PL		JML
		T	P	PL	JML	SM	S M	KLS	PM	KLS	
1	Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2
	Sub Total	2	0	0	2	2					2
B	Materi Inti										
1	Konsep dasar STBM-Stunting.	3	3	0	6	3	3	0	0	0	6
2	Pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.	1	2	0	3	1	2	0	0	0	3
3	Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting	2	6	0	8	2	4	2	0	0	8
4	Pemicuan STBM-Stunting di komunitas.	6	8	10	24	6	6	2	0	10	24
	Sub Total	12	19	10	41	7	1	4	0	10	41
C.	Materi Penunjang										
1	BLC	0	3	0	3		3	0			3
2	Anti Korupsi	2	0	0	2	2	0	0			2
3	RTL	1	2	0	3	1	0	2			3
	Sub Total	3	6	0	8	2	3	2			8
	Total	17	25	10	51	17	18	6	0	10	51

I. EVALUASI

Evaluasi terdiri dari :

1. Evaluasi Peserta Evaluasi peserta terdiri dari 3 (tiga) nilai, dengan pembobotan sbb:

No	Evaluasi	Nilai minimal	Bobot (%)
1.	Evaluasi Subtansi (Evaluasi terhadap kualitas hasil penugasan)	70	60
2.	Evaluasi Sikap Perilaku: Indikator kehadiran (minimal 95%) a. 15 menit sebelum pembelajaran dimulai sudah hadir di kelas <i>virtual</i> b. Menggunakan baju berkerah (bukan kaos) c. Mengikuti proses pembelajaran secara penuh d. Mengisi daftar hadir di awal, tengah, dan akhir pembelajaran menggunakan TI e. Kamera harus selalu diaktifkan selama mengikuti kelas <i>virtual</i> dan menuliskan nama serta asal instansi peserta Indikator Partisipasi: a. Menggunakan etika yang baik dalam menyampaikan pendapat/ pertanyaan. b. Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	70	40

Keterangan:

1. Nilai evaluasi substansi adalah nilai rata-rata seluruh penugasan.
2. Nilai evaluasi sikap dan perilaku adalah nilai yang diberikan secara umum selama mengikuti proses pembelajaran
3. Nilai masing-masing evaluasi adalah nilai minimal x % bobot
4. Nilai akhir peserta adalah penjumlahan seluruh nilai evaluasi setelah dihitung dengan bobot

Dalam hal peserta mengalami kendala dalam mengikuti kelas *virtual*, maka penyelenggara atau pengendali pelatihan wajib menghubungi peserta tersebut.

1. Evaluasi fasilitator menggunakan *googleform*
2. Evaluasi penyelenggaraan menggunakan *googleform*

J. Skenario Pelatihan

➤ TAHAP PERSIAPAN

1. 2 Minggu sebelumnya pembentukan panitia (Pengendali Pelatihan, Ketua Panitia, Sekretaris, Admin, Host dan Keuangan)
2. 2 Minggu sebelumnya dilakukan persiapan ruang dalam LMS (Upload Bahan tayang & Penugasan)
3. 1 Minggu sebelumnya surat menyurat
4. 3 hari sebelum pelaksanaan peserta diarahkan untuk mengisi biodata (Format Tersedia)
5. 1 hari sebelum pelatihan dilakukan pengarahan program
6. Pengarahan program dilaksanakan mengundang peserta, panitia, dan pengendali pelatihan
7. Tugas panitia dalam pengarahan program adalah sebagai berikut :
 - Memperkenalkan panitia dan pengendali pelatihan
 - Menyampaikan skenario dan jadwal pembelajaran
 - Menyampaikan tata tertib pelatihan
 - Menyampaikan dokumen yang diperlukan
 - Menjelaskan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan
 - Melaksanakan gladi pembukaan

➤ TAHAP PELAKSANAAN

1. Pelaksanaan pembukaan
2. Tugas Pengendali Pelatihan
 - Memantau kehadiran pelatih dan peserta dengan memastikan kamera pelatih dan peserta dalam kondisi aktif, apabila pelatih dan atau peserta

yang kamera dalam keadaan mati atau keluar dari kelas virtual, pengendali pelatihan harus menghubungi pelatih/ peserta tsb.

- Mencatat pertanyaan yang diajukan melalui *chatt room* dan menyampaikan langsung ke pelatih pada saat kelas virtual masih berlangsung.
- Memantau dan mengendalikan proses pembelajaran dengan menggunakan jadwal dan RBPMP

3. Penyampaian materi

Skenario Pembelajaran

MPD. 1

Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM

Jumlah jpl:

T = 2 jp menjadi SM = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta.2. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan.3. Mengulas materi yang update dan penting dipahami oleh peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Kebijakan sesuai yang ada pada kurikulum.4. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.5. Melakukan evaluasi terhadap peserta dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta secara acak.6. Merangkum materi yang disampaikan.

MPI. 1. Pemberdayaan Masyarakat STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 3 jp menjadi SM = 3 jp
- P = 3 jp menjadi SM = 3 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	3 jp = 135 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta.2. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan.3. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum.4. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.

		5. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	3 jp = 135 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 75 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Diskusi Kelompok 75 menit <p>Penyajian hasil latihan 60 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 2 Pemberdayaan Masyarakat STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 1 jp menjadi SM = 1 jp
- P = 2 jp menjadi SM = 2 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	1 jp = 45 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. 7. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. 8. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. 9. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. 10. Memberikan penjelasan penugasan yang akan

		dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	2 jp = 90 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 70 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Bermain peran 70 menit <p>Penyajian hasil latihan 20 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengendali pelatihan memandu peserta masuk dalam main room ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 3 Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 2 jp menjadi SM = 2 jp
- P = 6 jp menjadi SM = 4 jp dan Kelas = 2 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. b. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. c. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. d. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. e. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan

		penugasan.
3.	4 jp = 180 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 120 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Diskusi kelompok 30 menit sampai membuat laporan ▪ Bermain peran 90 menit <p>Penyajian hasil latihan 60 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Peserta mempresentasi hasil latihan masing-masing kelompok di kelas <i>virtual</i> sesuai dengan waktu yang ditetapkan fasilitator. Presentasi hasil dilakukan secara bergantian. ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Sebelum sesi berakhir pelatih menjelaskan bahwa praktik teknik fasilitasi akan dilakukan saat klasikal</p>
4.	2 jp = 90 menit	<p>Penjelasan Pembelajaran di kelas dan Praktik Teknik Fasilitasi di kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memberikan penjelasan terkait praktik fasilitasi sesuai dengan panduan yang sudah ada ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 4 Pemicuan STBM-*Stunting* di komunitas

Jumlah jpl:

- T = 6 jp menjadi SM = 6 jp
- P = 8 jp menjadi SM = 6 jp dan Kelas = 2 jp
- PL = 10 jp menjadi Kelas = 10 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	6 jp = 270 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. 12. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. 13. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. 14. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. 15. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	4 jp = 180 menit	<p>Penugasan dalam kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>.
4.	2 jp = 90 menit	<p>Penyajian hasil latihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Peserta mempresentasi hasil latihan masing-masing kelompok di kelas <i>virtual</i> sesuai dengan waktu yang ditetapkan fasilitator. Presentasi hasil dilakukan secara bergantian. ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup:</p>

		<p>Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Sebelum memberi salam penutupan Fasilitator mengingatkan bahwa mata pelatihan ini ada praktik dikelas dan ada PKL para peserta diminta untuk mempelajari panduannya ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.
5	12 jp = 540 menit	<p>Penjelasan Pembelajaran simulasi di kelas dan Praktik Kerja Lapangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memberikan penjelasan terkait simulasi sesuai dengan panduan simulasi. ▪ Fasilitator membagi peserta dalam 3 kelompok per kelas nya. Setiap kelompok didampingi 1 org fasilitator ▪ Selama 90 menit peserta melakukan simulasi pembahasan hasil simulasi dilakukan di kelompok masing2 ▪ Setelah itu fasilitator menjelaskan ttg persiapan PKL di masing-masing kelompok. ▪ Peserta menyiapkan keperluan PKL. ▪ PKL dilaksanakan di wilayah kerja puskesmas yg sudah ditunjuk sebagai lokasi PKL. Waktu PKL adalah 10 jpl. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>

MPP. 1

BUILDING LEARNING COMMITMENT

Jumlah jpl: P = 3 jp menjadi SM = 3 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	3 jp = 135 menit	<p>Penugasan dalam kelas <i>virtual</i>:</p> <p>Jam pembelajaran penugasan sebanyak 3 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta (sesuai asal instansi). ▪ Memberikan penjelasan singkat terkait mata pelatihan <i>Builing Learning Commitment</i> dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. ▪ Memandu peserta dalam menetapkan nilai-nilai kelas, norma kelas, kontrol kolektif kelas, harapan dalam pelatihan, dan diakhiri dengan membuat organisasi kelas. <p>Penutup:</p> <p>Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi dalam

		kegiatan ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.
--	--	--

MPP. 2
ANTI KORUPSI

Jumlah jpl: T = 2 jp menjadi SM = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
2.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. ▪ Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. ▪ Mengulas materi sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Anti Korupsi pada kurikulum. ▪ Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. ▪ Melakukan evaluasi terhadap peserta dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta secara acak. ▪ Merangkum materi yang disampaikan.

MPP. 1
Rencana Tindak Lanjut

Jumlah jpl:

T = 1 jpl menjadi SM = 1 jpl

P = 2 jp menjadi luring = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	1 jp = 45 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual Jam pembelajaran penjelasan sebanyak 1 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta (sesuai asal instansi). ▪ Memberikan penjelasan singkat terkait mata pelatihan rencana tindak lanjut. ▪ Memandu peserta dalam membuat format RTL. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi dalam kegiatan ini. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.
2	2 jp = 90 menit	<p>Penugasan dalam kelas langsung: Fasilitator memandu peserta dalam menyusun RTL masing-</p>

		<p>masing</p> <p>Peserta menyusun RTL nya selama 60 menit</p> <p>Peserta secara sampling (4 orang) mempresentasikan RTL nya selama 5 menit</p> <p>Fasilitator memberikan umpan balik.</p> <p>Fasilitator menutup materi dengan memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasinya dan menutup proses pembelajaran dan memberi salam.</p>
--	--	---

➤ **TAHAP PELAPORAN**

1. Penyelenggara membuat laporan pelaksanaan
2. Penyelenggara menginput data peserta pelatihan sesuai dengan format yang disepakati

MASTER JADWAL PELATIHAN STBM STUNTING BLENDED LEARNING

HARI & TGL	J A M	MATA DIKLAT & KEGIATAN	T	P		PL	FASILITATOR/NA RASUMBER/PELAKSANA
			SM	SM	Klasikal	Klasikal	
H-1	13.00 – 15.00	Penjelasan Program pembelajaran blended					Ketua Panitia
Hari ke 1	08.00 - 08.45	Pre-test					Panitia
	08.45 – 09.15	Pembukaan					Kepala Dinas Kesehatan Provinsi
	09.15 – 10.45	Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM Building Learning Commitment	2				
	10.45- 11.00	Istirahat					
	11.00 – 12.30	BLC		2			Kepala Dinas Kesehatan Provinsi
	12.30 - 13.30	ISHOMA					
	13.30 -14.15	Lanjutan BLC		1			
	14.15 – 16.30	Konsep Dasar STBM Stunting	3				Pengendali Pelatihan
Hari ke 2	08.45 – 09.00	Refleksi					Pengendali Pelatihan
	09.00 – 10.30	Konsep Dasar STBM Stunting		2			Fasilitator
	10.30 - 10.45	Istirahat					
	10.45 -11.30	Konsep Dasar STBM Stunting		1			Fasilitator
	11.30 – 12.15	Pemberdayaan Masyarakat dalam STBM Stunting	1				
	12.15 -13.15	ISHOMA					
	13.15 – 14.45	Pemberdayaan Masyarakat dalam STBM Stunting		2			Fasilitator

	14.45 – 15.30	Komunikasi, Advokasi dan Fasilitasi STBM Stunting	1				Fasilitator
	15.30-15.45	Istirahat					
	15.45 – 16.30	Komunikasi, Advokasi dan Fasilitasi STBM Stunting	1				Fasilitator
Hari ke 3	08.45 - 09.00	Refleksi					Pengendali Pelatihan
	09.00 – 10.30	Komunikasi, Advokasi dan Fasilitasi STBM Stunting		2			Fasilitator
	10.30 – 10.45	ISHOMA					
	10.45 – 12.15	Komunikasi, Advokasi dan Fasilitasi STBM Stunting		2			Fasilitator
	12.15 - 13.15	ISHOMA					
	13.15 – 15.30	Pemicuan STBM Stunting di Komunitas	3				Fasilitator
	15.30 – 15.45	Istirahat					
	15.45 – 16.30	Pemicuan STBM Stunting	1				
Hari ke 4	08.45 - 09.00	Refleksi					Pengendali Pelatihan
	09.00 - 10.30	Pemicuan STBM Stunting	2				Fasilitator
	10.30 – 10.45	Istirahat					
	10.45 – 12.15	Pemicuan STBM Stunting		2			Fasilitator
	12.15 -13.15	ISHOMA					
	13.15 – 15.30	Pemicuan STBM Stunting		3			Fasilitator
	15.30 – 15.45	Istirahat					
	15.45- 16.30	Pemicuan STBM Stunting		1			Fasilitator
Hari ke	08.45 - 09.00	Refleksi					Pengendali

5							Pelatihan
	09.00 – 10.30	Anti Korupsi	2				Fasilitator
	10.30 – 11.15	RTL	1				
	11.15 – 12.00	Penjelasan pembelajaran luring					Panitia Pelatihan

HARI & TGL	J A M	MATA DIKLAT & KEGIATAN	T	P	PL	FASILITATOR/NA RASUMBER/PELAKSANA
Hari ke 6	08.00 – 12.00	Penerimaan peserta latih				Panitia
	12.00- 13.00	ISHOMA				
	13.00 – 14.30	Komunikasi, Advokasi dan Fasilitasi STBM Stunting			2	Tim Fasilitator
	14.30 – 16.00	Pemicuan STBM			2	
	16.00 – 16.30	Istirahat				
	16.30 – 17.15	Persiapan PKL				Tim Fasilitator dan Panitia
Hari ke 7	07.00 - 08.00	Berangkat PKL				
	08.00 – 11.00	Praktik Lapangan			4	Tim Fasilitator
	11.00 - 12.30	Praktik Lapangan			2	
	12.30 – 13.30	Ishoma				
	13.30 – 15.00	Buat laporan			2	
	15.00 – 16.30	Presentasi hasil pkl			2	
	16.30 -	Kembali ke asrama				
Hari ke 8	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 – 09.00	Post Test dan Evaluasi Penyelenggaraan				Panitia
	09.00 – 10.30	Penyusunan RTL			2	Tim Fasilitator
	10.30 – 11.00	Istirahat				

	11.00 – 12.00	<i>Penutupan</i>					
		Jumlah JPL	17	18	6	10	Total = 51 JPL

Kerangka Acuan Usulan Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Fasitator Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM)-STUNTING

a. Latar Belakang

Stunting adalah masalah kurang gizi kronis yang disebabkan oleh asupan gizi yang kurang dalam waktu cukup lama. *Stunting* terjadi mulai dari dalam kandungan dan baru terlihat saat anak berusia dua tahun, dimana anak secara fisik terlihat lebih pendek daripada anak lain seumurnya. Kekurangan gizi pada usia dini meningkatkan angka kematian bayi dan anak, menyebabkan penderitanya mudah sakit, memiliki postur tubuh tidak maksimal saat dewasa, dan tidak memiliki kemampuan kognitif yang memadai, sehingga tidak saja mengakibatkan kerugian bagi individu tetapi juga kerugian sosial ekonomi jangka panjang bagi Indonesia. *Stunting* disebabkan oleh berbagai faktor yang berakar pada kemiskinan, ketahanan pangan dan gizi, serta pendidikan. Secara tidak langsung akar masalah ini mempengaruhi ketersediaan dan pola konsumsi rumah tangga, pola asuh, pelayanan kesehatan, dan kesehatan lingkungan yang kemudian mempengaruhi asupan makanan dan menyebabkan berbagai infeksi, sehingga menimbulkan gangguan gizi ibu dan anak (UNICEF 1990, disesuaikan dengan kondisi Indonesia).

Indonesia merupakan negara terbesar kelima dengan jumlah anak *stunting* di dunia. Studi Pemantauan Status Gizi (PSG) Kementerian Kesehatan tahun 2016 mencatat terdapat 27,5% anak di bawah lima tahun (balita) mengalami *stunting* dan sebesar 21,7% anak dibawah dua tahun mengalami *stunting* di Indonesia. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan pada 2018 mencapai 30,8 % pada 2018. Menurut Survei Status Gizi Balita Indonesia (SSGBI) pada 2019 jumlah kasus *stunting* mencapai 27,67 persen, angka ini mengalami penurunan yang berarti. Tahun 2020 angka resmi prevalensi *stunting* masih belum ada dan tengah diramu oleh BPS, Kemenkes, dan pihak terkait lainnya. Akan tetap dikhawatirkan meningkatnya angka pengangguran dan angka kemiskinan selama pandemi COVID19, maka kemungkinan angka *stunting* bisa ikut meningkat. RPJMN 2020-2024 penekanan angka *stunting* ditargetkan menjadi 19% pada 2024 dari yang saat ini 30,8% (Riskesdas 2018). Upaya ini harus dilakukan dengan semaksimal mungkin dengan intervensi gizi spesifik dan sensitive.

Untuk mencegah dan mengatasi *stunting*, dilakukan dua model intervensi yaitu intervensi spesifik dan sensitif. Intervensi spesifik mencakup upaya- upaya mencegah dan mengurangi gangguan secara langsung misalnya melalui imunisasi, pemberian makanan tambahan untuk ibu hamil dan balita, dan pemantauan pertumbuhan. Intervensi sensitif mencakup upaya- upaya mencegah dan mengurangi gangguan secara tidak langsung misalnya melalui penyediaan air bersih, perbaikan sanitasi, peningkatan pendidikan, penanggulangan kemiskinan, dan peningkatan kesetaraan gender. Studi Lancet (2013) menemukan bahwa intervensi spesifik hanya mendukung 20% upaya pencegahan/penurunan *stunting*, sementara intervensi sensitif berkontribusi hingga 80%. Sementara itu berbagai studi yang dilakukan oleh WHO, UNICEF, Bank Dunia, dan dari kalangan akademisi menemukan bahwa ketersediaan akses air minum yang aman dan sanitasi yang

layak merupakan kunci untuk mencegah paparan penyakit-penyakit berbasis lingkungan yang menjadi penyebab terjadinya diare, cacingan, infeksi saluran pernafasan, dan *stunting*.

Dalam upaya menurunkan angka *stunting* dan mencapai target akses universal air minum dan sanitasi, diperlukan kolaborasi dan integrasi antara program air minum, sanitasi, dan gizi. Kolaborasi ini memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mengelola kegiatan terkait STBM dan *stunting* yang tersebar merata di seluruh Indonesia. Kolaborasi dan integrasi antara SDM yang memahami STBM dan memahami isu *stunting* merupakan hal baru. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengembangan sumber daya manusia, khususnya melalui pelatihan. Diharapkan pelatihan ini mampu mencetak fasilitator-fasilitator yang mampu menggunakan pendekatan STBM untuk berkontribusi menurunkan angka Stunting di wilayah kerjanya masing-masing sesuai dengan peran dan fungsinya. Untuk penguatan kapasitas pengelola program STBM dan program penurunan stunting melalui pelatihan, perlu disusun Kurikulum dan Modul Pelatihan Fasilitator STBM-Stunting.

Mengingat masih dalam masa pandemi COVID-19 maka pelaksanaan pelatihan melalui metode *blended learning* yang merupakan paduan dari pembelajaran secara daring dan tatap muka langsung di kelas.

B. TUJUANDANSASARAN

1. Tujuan^[1]Setelah mengikuti pelatihan, mampu melakukan fasilitasi kegiatan STBM-Stunting di wilayah kerjanya masing-masing.
2. Sasaran peserta adalah pengelola pelayanan kesehatan dengan pendekatan keluarga di Puskesmas.

C. KOMPETENSI^[1]Kompetensi yang dibangun dalam Pelatihan STBM - Stunting dengan kemampuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep dasar STBM-Stunting.^[1]
2. Melakukan pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.
3. Melakukan komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting
4. Melakukan pemicuan STBM-Stunting di komunitas.

D. WAKTU DAN TEMPAT PENYELENGGARAAN

1. Waktu penyelenggaraan^{[L][SEP]} Pelatihan STBM - Stunting ini dilaksanakan secara **full daring** selama 8 hari.
2. Tempat penyelenggaraan^{[L][SEP]} Pelatihan STBM - Stunting diselenggarakan secara **full daring** di Instansi pelatihan atau institusi lain yang mempunyai sarana dan prasarana yang sesuai tujuan pelatihan.

E. Peserta

- Kriteria Peserta adalah^{[L][SEP]} Peserta pelatihan berasal dari Tenaga Kesehatan, TNI, MUI dan instansi/institusi lainnya dengan kriteria sebagai berikut:

^{[L][SEP]}a. Pendidikan minimal D3.^{[L][SEP]}

b. Bersedia menjadi Fasilitator STBM-Stunting dan mendampingi^{[L][SEP]} program di wilayah masing-masing.^{[L][SEP]}

c. Mendapat rekomendasi dari pemerintah setempat atau lembaga^{[L][SEP]} lainnya yang kompeten.

- Jumlah Peserta : ^{[L][SEP]}Jumlah peserta dalam satu kelas maksimal 30 orang.

F. Pelatih/fasilitator/instruktur

Pelatih adalah tim pelatih/fasilitator STBM-Stunting dari Kementerian Kesehatan dan praktisi STBM dan Gizi dari berbagai instansi dan proyek pendukung, dengan memenuhi kriteria berikut ini.^{[L][SEP]}

1. Pendidikan minimal S1
2. Menguasai substansi yang akan disampaikan.^{[L][SEP]}
3. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM- Stunting/ TPPK/ Widyaiswara Dasar.^{[L][SEP]}
4. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau Gizi.^{[L][SEP]}
5. Memahami kurikulum pelatihan STBM Stunting terutama GBPP yang telah disampaikan.

No.	Mata Pelatihan	Kriteria Pelatih
1	Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM	Pejabat yang berwenang
2	Konsep dasar STBM-Stunting	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi
3	Pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi
4	Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi
5	Pemicuan STBM-Stunting di komunitas.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pendidikan minimal S1 b. Menguasai substansi yang akan disampaikan c. Telah mengikuti TOT Fasilitator STBM-Stunting/ TPPK/ Widyaiswara d. Dasar e. Memiliki pengalaman sebagai pelatih dalam kegiatan STBM dan/atau f. Gizi
6	Anti Korupsi	<ul style="list-style-type: none"> a. Telah mengikuti TPPK/TOT b. Menguasai substansi c. Pakar/praktisi/widyaiswara
7	BLC	Widyaiswara
8	RTL	Widyaiswara

G. Penyelenggara dan Tempat Penyelenggaran

Penyelenggara pelatihan ini adalah institusi penyelenggara pelatihan bidang kesehatan terakreditasi, dan dilaksanakan di tempat yang tersedia sarana dan prasarana yang sesuai dalam pencapaian tujuan pelatihan atau kompetensi peserta.

H. Konversi Struktur Kurikulum

No	Materi	Jam Pelajaran				T	P		PL		JML
		T	P	PL	JML	SM	S M	KLS	PM	KLS	
1	Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM	2	0	0	2	2	0	0	0	0	2
	Sub Total	2	0	0	2	2					2
B	Materi Inti										
1	Konsep dasar STBM-Stunting. ^[1] _[SEP]	3	3	0	6	3	3	0	0	0	6
2	Pemberdayaan masyarakat dalam STBM-Stunting.	1	2	0	3	1	2	0	0	0	3
3	Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-Stunting	2	6	0	8	2	6	0	0	0	8
4	Pemicuan STBM-Stunting di komunitas.	6	8	10	24	6	8	0	10	0	24
	Sub Total	12	19	10	41	12	19	0	10	0	41
C.	Materi Penunjang										
1	BLC	0	3	0	3		3	0			3
2	Anti Korupsi	2	0	0	2	2	0	0			2
3	RTL	1	2	0	3	1	2	0			3
	Sub Total	3	5	0	8	3	5	0			8
	Total	17	24	10	51	17	24	0	10	0	51

I. EVALUASI

Evaluasi terdiri dari :

1. Evaluasi Peserta^[L]_[SEP] Evaluasi peserta terdiri dari 3 (tiga) nilai, dengan pembobotan sbb:

No	Evaluasi	Nilai minimal	Bobot (%)
1.	Evaluasi Subtansi (Evaluasi terhadap kualitas hasil penugasan)	70	60
2.	Evaluasi Sikap Perilaku: Indikator kehadiran (minimal 95%) a. 15 menit sebelum pembelajaran dimulai sudah ^[L] _[SEP] hadir di kelas <i>virtual</i> b. Menggunakan baju berkerah (bukan kaos) c. Mengikuti proses pembelajaran secara penuh d. Mengisi daftar hadir di awal, tengah, dan akhir ^[L] _[SEP] pembelajaran menggunakan TI e. Kamera harus selalu diaktifkan selama mengikuti ^[L] _[SEP] kelas <i>virtual</i> dan menuliskan nama serta asal instansi peserta Indikator Partisipasi: a. Menggunakan etika yang baik dalam menyampaikan pendapat/ pertanyaan. b. Menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan	70	40

Keterangan:

1. Nilai evaluasi substansi adalah nilai rata-rata seluruh penugasan.
2. Nilai evaluasi sikap dan perilaku adalah nilai yang diberikan secara umum selama^[L]_[SEP] mengikuti proses pembelajaran
3. Nilai masing-masing evaluasi adalah nilai minimal x % bobot
4. Nilai akhir peserta adalah penjumlahan seluruh nilai evaluasi setelah dihitung^[L]_[SEP] dengan bobot

Dalam hal peserta mengalami kendala dalam mengikuti kelas *virtual*, maka penyelenggara atau pengendali pelatihan wajib menghubungi peserta tersebut.

1. Evaluasi fasilitator menggunakan *googleform*
2. Evaluasi penyelenggaraan menggunakan *googleform*

J. Skenario Pelatihan

➤ TAHAP PERSIAPAN

1. 2 Minggu sebelumnya pembentukan panitia (Pengendali Pelatihan, Ketua Panitia, Sekretaris, Admin, Host dan Keuangan)
2. 2 Minggu sebelumnya dilakukan persiapan ruang dalam LMS (Upload Bahan tayang & Penugasan)
3. 1 Minggu sebelumnya surat menyurat
4. 3 hari sebelum pelaksanaan peserta diarahkan untuk mengisi biodata (Format Tersedia)
5. 1 hari sebelum pelatihan dilakukan pengarahan program
6. Pengarahan program dilaksanakan mengundang peserta, panitia, dan pengendali pelatihan
7. Tugas panitia dalam pengarahan program adalah sebagai berikut :
 - Memperkenalkan panitia dan pengendali pelatihan
 - Menyampaikan skenario dan jadwal pembelajaran
 - Menyampaikan tata tertib pelatihan
 - Menyampaikan dokumen yang diperlukan
 - Menjelaskan aplikasi yang digunakan dalam pelatihan
 - Melaksanakan gladi pembukaan

➤ TAHAP PELAKSANAAN

1. Pelaksanaan pembukaan
2. Tugas Pengendali Pelatihan
 - Memantau kehadiran pelatih dan peserta dengan memastikan kamera pelatih dan peserta dalam kondisi aktif, apabila pelatih dan atau peserta

yang kamera dalam keadaan mati atau keluar dari kelas virtual, pengendali pelatihan harus menghubungi pelatih/ peserta tsb.

- Mencatat pertanyaan yang diajukan melalui *chat room* dan menyampaikan langsung ke pelatih pada saat kelas virtual masih berlangsung.
- Memantau dan mengendalikan proses pembelajaran dengan menggunakan jadwal dan RBPMP

3. Penyampaian materi

Skenario Pembelajaran

MPD. 1

Kebijakan Pembangunan Kesehatan dalam Percepatan Perbaikan Gizi dengan STBM

Jumlah jpl:

T = 2 jp menjadi SM = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta.2. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan.3. Mengulas materi yang update dan penting dipahami oleh peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Kebijakan sesuai yang ada pada kurikulum.4. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.5. Melakukan evaluasi terhadap peserta dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta secara acak.6. Merangkum materi yang disampaikan.

MPI. 1. Pemberdayaan Masyarakat STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 3 jp menjadi SM = 3 jp
- P = 3 jp menjadi SM = 3 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	3 jp = 135 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta.2. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan.3. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum.4. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.

		5. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	3 jp = 135 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 75 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Diskusi Kelompok 75 menit <p>Penyajian hasil latihan 60 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 2 Pemberdayaan Masyarakat STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 1 jp menjadi SM = 1 jp
- P = 2 jp menjadi SM = 2 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	1 jp = 45 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. 7. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. 8. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. 9. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.

		10. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	2 jp = 90 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 70 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Bermain peran 70 menit <p>Penyajian hasil latihan 20 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengendali pelatihan memandu peserta masuk dalam main room ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 3 Komunikasi, advokasi, dan fasilitasi STBM-*Stunting*

Jumlah jpl:

- T = 2 jp menjadi SM = 2 jp
- P = 6 jp menjadi SM = 6 jp
- PL = 0 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. b. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. c. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. d. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>.

		<p>e. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.</p>
3.	4 jp = 180 menit	<p>Penugasan dalam kelompok 120 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. ▪ Diskusi kelompok 30 menit sampai membuat laporan ▪ Bermain peran 90 menit <p>Penyajian hasil latihan 60 menit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Peserta mempresentasi hasil latihan masing-masing kelompok di kelas <i>virtual</i> sesuai dengan waktu yang ditetapkan fasilitator. Presentasi hasil dilakukan secara bergantian. ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Sebelum sesi berakhir pelatih menjelaskan bahwa praktik teknik fasilitasi akan dilakukan saat klasikal</p>
4.	2 jp = 90 menit	<p>Penjelasan Pembelajaran dan Praktik Teknik Fasilitasi secara daring</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memberikan penjelasan terkait praktik fasilitasi sesuai dengan panduan yang sudah ada ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPI. 4 Pemicuan STBM-*Stunting* di komunitas

Jumlah jpl:

- T = 6 jp menjadi SM = 6 jp
- P = 8 jp menjadi SM = 8 jp
- PL = 10 jp menjadi Praktek Mandiri (PM) = 10 jp

No.	Waktu	SKENARIO
1.	6 jp = 270 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas <i>virtual</i>: Jam pembelajaran teori sebanyak 6 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. 2. Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. 3. Mengulas materi yang update dan penting untuk dipahami peserta sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Pelaksanaan Imunisasi pada kurikulum. 4. Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. 5. Memberikan penjelasan penugasan yang akan dikerjakan oleh peserta, sesuai dengan panduan penugasan.
3.	4 jp = 180 menit	<p>Penugasan dalam kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta dibagi dalam 3 kelompok . ▪ Penugasan dilakukan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> dan kelas dibagi 3 kelas (breakout room) dimana penugasan dikerjakan peserta dengan didampingi oleh fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Apabila ada hal-hal yang perlu diklarifikasi terkait penugasan, peserta dengan menghubungi fasilitator di kelas <i>virtual</i>. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>.
4.	2 jp = 90 menit	<p>Penyajian hasil latihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta kembali ke main room untuk menyajikan hasil kerja kelompok yang ditugaskan ▪ Peserta mempresentasi hasil latihan masing-masing kelompok di kelas <i>virtual</i> sesuai dengan waktu yang ditetapkan fasilitator. Presentasi hasil dilakukan secara bergantian. ▪ Pengendali pelatihan menjadi moderator dalam kegiatan presentasi. ▪ Fasilitator memberikan tanggapan atas hasil penugasan masing-masing kelompok. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta dan mengingatkan untuk melakukan perbaikan hasil penugasannya. ▪ Mengingatkan kembali untuk mengunggah hasil penugasan yang sudah diperbaiki ke dalam <i>LMS</i> untuk setiap peserta. ▪ Sebelum memberi salam penutupan Fasilitator mengingatkan bahwa mata pelatihan ini ada praktik dikelas dan ada PKL para peserta diminta untuk mempelajari panduannya ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.
5	12 jp = 540 menit	<p>Penjelasan Pembelajaran simulasi di SM dan Praktik Mandiri (PM)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memberikan penjelasan terkait simulasi sesuai dengan panduan simulasi. ▪ Fasilitator membagi peserta dalam 3 kelompok per kelas nya. Setiap kelompok didampingi 1 org fasilitator ▪ Selama 90 menit peserta melakukan simulasi pembahasan hasil simulasi dilakukan di kelompok masing2 ▪ Setelah itu fasilitator menjelaskan ttg persiapan PM di tempat kerja masing-masing peserta ▪ Peserta menyiapkan keperluan PM. ▪ PM dilaksanakan di wilayah kerja puskesmas masing-masing peserta selama 10 jpl. ▪ Panduan penugasan dapat dilihat di <i>LMS</i>

MPP. 1

BUILDING LEARNING COMMITMENT

Jumlah jpl: P = 3 jp menjadi SM = 3 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	3 jp = 135 menit	<p>Penugasan dalam kelas virtual: Jam pembelajaran penugasan sebanyak 3 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitator memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta (sesuai asal instansi). ▪ Memberikan penjelasan singkat terkait mata pelatihan <i>Builing Learning Commitment</i> dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. ▪ Memandu peserta dalam menetapkan nilai-nilai kelas, norma kelas, kontrol kolektif kelas, harapan dalam pelatihan, dan diakhiri dengan membuat organisasi kelas. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi dalam kegiatan ini. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.

MPP. 2
ANTI KORUPSI

Jumlah jpl: T = 2 jp menjadi SM = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
2.	2 jp = 90 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual: Jam pembelajaran teori sebanyak 2 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta. ▪ Menggali pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. ▪ Mengulas materi sesuai dengan pokok bahasan mata pelatihan Anti Korupsi pada kurikulum. ▪ Memberikan kesempatan tanya jawab dengan peserta secara langsung maupun melalui <i>room chat</i>. ▪ Melakukan evaluasi terhadap peserta dengan memberikan pertanyaan kepada beberapa peserta secara acak. ▪ Merangkum materi yang disampaikan.

MPP. 1
Rencana Tindak Lanjut

Jumlah jpl:

T = 1 jpl menjadi SM = 1 jpl

P = 2 jp menjadi luring = 2 jp.

No.	Waktu	SKENARIO
1.	1 jp = 45 menit	<p>Penyampaian materi (teori) dalam kelas virtual Jam pembelajaran penjelasan sebanyak 1 jp diberikan secara <i>Sinkronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>virtual</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memperkenalkan diri dan perkenalan singkat antar peserta (sesuai asal instansi). ▪ Memberikan penjelasan singkat terkait mata pelatihan rencana tindak lanjut. ▪ Memandu peserta dalam membuat format RTL. <p>Penutup: Fasilitator menutup materi dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasi dalam kegiatan ini. ▪ Menutup proses pembelajaran dan memberikan salam.
2	2 jp = 90 menit	<p>Penugasan dalam kelas langsung: Fasilitator memandu peserta dalam menyusun RTL masing-masing Peserta menyusun RTL nya selama 60 menit</p>

		<p>Peserta secara sampling (4 orang) mempresentasikan RTL nya selama 5 menit</p> <p>Fasilitator memberikan umpan balik.</p> <p>Fasilitator menutup materi dengan memberikan apresiasi kepada peserta atas partisipasinya dan menutup proses pembelajaran dan memberi salam.</p>
--	--	--

➤ **TAHAP PELAPORAN**

1. Penyelenggara membuat laporan pelaksanaan
2. Penyelenggara menginput data peserta pelatihan sesuai dengan format yang disepakati