



KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1 PANCORAN, JAKARTA SELATAN
TELEPON (021) 7996109; FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS <http://www.bppk.kemenkeu.go.id>

LEMBAR PENGESAHAN DESAIN PEMBELAJARAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Heni Kartikawati
NIP : 19701218 199603 2 001
jabatan : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan

dengan ini menyatakan bahwa desain pembelajaran untuk program sebagai berikut:

nama program : PJJ Penanganan Perkara di Pengadilan unit DJKN
deskripsi : Pelatihan Jarak Jauh ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN), Kementerian Keuangan, terkait pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta dapat memahami konsep dan penanganan perkara hukum yang terjadi dalam pelaksanaan tugas dan fungsi DJKN sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Materi program pembelajaran ini mencakup materi pokok yang meliputi: Penanganan Perkara Pidana; Penanganan Perkara Perdata pada Tingkat Pertama, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali; Pembuktian dalam Perkara Perdata; Analisis Perkara Perdata, dan Pidana; Analisis Perkara TUN dan Sengketa Informasi; Eksekusi Putusan Pengadilan; Penyelesaian Perkara di Luar Pengadilan (Non-Litigasi): Arbitrase dan Mediasi; dan Kapita Selekt Permasalahan dalam Penanganan Perkara. Selain itu, peserta juga akan mendapatkan materi penunjang yang meliputi: *Communication Skill* dalam penanganan perkara; dan *E-Court* dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik. Selama pelatihan, peserta akan mengikuti aktivitas pembelajaran, memperoleh pengayaan materi, dan membahas studi kasus, sehingga peserta dapat memperluas wawasannya dan mendapatkan pemahaman yang komprehensif terkait penanganan perkara di lingkungan DJKN. Guna mengetahui peningkatan pengetahuan peserta, peserta mengikuti ujian komprehensif tertulis akhir proses pembelajaran.

jumlah hari : 8 hari efektif

jumlah jam pelajaran : 57

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 03 September 2021

Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan

um



Ditandatangani secara elektronik

Heni Kartikawati



**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM**

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1 PANCORAN, JAKARTA SELATAN
TELEPON (021) 7996109; FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS <http://www.bppk.kemenkeu.go.id>

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
Pelatihan Jarak Jauh Penanganan Perkara di Pengadilan unit DJKN	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	<p>Pelatihan Jarak Jauh ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN), Kementerian Keuangan, terkait pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta dapat memahami konsep dan penanganan perkara hukum yang terjadi dalam pelaksanaan tugas dan fungsi DJKN sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.</p> <p>Materi program pembelajaran ini mencakup materi pokok yang meliputi: Penanganan Perkara Pidana; Penanganan Perkara Perdata pada Tingkat Pertama, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali; Pembuktian dalam Perkara Perdata; Analisis Perkara Perdata, dan Pidana; Analisis Perkara TUN dan Sengketa Informasi; Eksekusi Putusan Pengadilan; Penyelesaian Perkara di Luar Pengadilan (Non-Litigasi): Arbitrase dan Mediasi; dan Kapita Selekta Permasalahan dalam Penanganan Perkara. Selain itu, peserta juga akan mendapatkan materi penunjang yang meliputi: <i>Communication Skill</i> dalam penanganan perkara, dan <i>E-Court</i> dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik. Selama pelatihan, peserta akan mengikuti aktivitas pembelajaran, memperoleh pengayaan materi, dan membahas studi kasus, sehingga peserta dapat memperluas wawasannya dan mendapatkan pemahaman yang komprehensif terkait penanganan perkara di lingkungan DJKN berdasarkan kaidah dan peraturan perundang-undangan yang ada untuk membantu proses retensi pengetahuan dan keterampilan. Guna mengetahui peningkatan pengetahuan peserta, peserta mengikuti ujian komprehensif tertulis akhir proses pembelajaran.</p> <p>Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran PJJ dalam rangka optimalisasi akses bagi peserta pelatihan sehingga kegiatan pengembangan SDM dalam kondisi <i>New Normal</i> dapat tetap berjalan.</p>
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	<p><i>E-Learning</i> ini merupakan hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran yang bersifat Jabatan dari unit Direktorat Jenderal Keuangan Negara guna mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi, khususnya terkait dengan pendampingan hukum pada perkara pidana dan penyusunan dokumen penanganan perkara di lingkungan unit kerjanya.</p>

SASARAN (TARGET LEARNERS)	
Aparatur Sipil Negara di lingkungan DJKN, Kementerian Keuangan, yang memiliki penugasan di bidang yang bersinggungan dengan hukum dan/atau penanganan perkara.	
MODEL PEMBELAJARAN	
<input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM) <input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> <i>e-Learning (Asynchronous Mandiri)</i> <input type="checkbox"/> Bimbingan di tempat kerja (<i>mentoring</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Pelatihan jarak jauh <input type="checkbox"/> Magang <input type="checkbox"/> <i>Coaching</i> <input type="checkbox"/> 	
STANDAR KOMPETENSI	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan ketentuan tentang tersangka, alat bukti, penyelidikan, penyidikan, pra peradilan, pra penuntutan dan penuntutan dalam perkara pidana; 2. Menjalankan penanganan perkara perdata pada tingkat pertama (Penyusunan Gugatan, Jawaban, Replik, Duplik, Bukti dan Kesimpulan), Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali; 3. Menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara perdata; 4. Menganalisis perkara perdata dan pidana; 5. Menganalisis perkara TUN dan Sengketa Informasi; 6. Menerangkan ketentuan terkait eksekusi putusan pengadilan; 7. Menerapkan penyelesaian perkara di Luar Pengadilan (Non Litigasi): Arbitrase dan Mediasi; 8. Menguraikan kapita selekta permasalahan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN; 9. Menerapkan <i>communication skill</i> dalam penanganan perkara; 10. Mensimulasikan pengadilan secara elektronik; 	
KOMPETENSI DASAR	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan ketentuan tentang tersangka, alat bukti, penyelidikan, penyidikan, pra peradilan, pra penuntutan dan penuntutan dalam perkara pidana; <ol style="list-style-type: none"> a. menerapkan ketentuan penyelidikan; b. menerapkan ketentuan penyidikan; c. menerapkan ketentuan pra peradilan; 	

- d. menerapkan ketentuan pra penuntutan dan penuntutan;
 - e. menerapkan ketentuan tentang tersangka dalam perkara pidana; dan
 - f. menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara pidana.
2. Menjalankan penanganan perkara perdata pada tingkat pertama (Penyusunan Gugatan, Jawaban, Replik, Duplik, Bukti dan Kesimpulan), Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali;
 - a. menguraikan penanganan perkara pada tingkat pertama;
 - b. mensimulasikan penyusunan Surat Gugatan dan Jawaban;
 - c. mensimulasikan penyusunan Replik dan Duplik;
 - d. mensimulasikan Penyusunan Bukti dan Kesimpulan;
 - e. menguraikan penanganan perkara di tingkat banding, kasasi dan PK;
 - f. mensimulasikan penyusunan Memori Banding/Kontra Memori Banding;
 - g. mensimulasikan penyusunan Memori Kasasi/Kontra Memori Kasasi; dan
 - h. mensimulasikan penyusunan Memori PK/Kontra Memori PK.
 3. Menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara perdata;
 - a. menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara perdata; dan
 - b. mencontohkan alat bukti dalam perkara perdata yang digunakan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN.
 4. Menganalisis perkara perdata dan pidana;
 - a. menguraikan kronologi kasus perkara perdata dan pidana;
 - b. mensimulasikan wawancara dalam rangka pengumpulan informasi perkara perdata dan pidana;
 - c. menguraikan kegiatan pengumpulan dokumen perkara perdata dan pidana; dan
 - d. menganalisis studi kasus perkara perdata dan pidana.
 5. Menganalisis perkara TUN dan Sengketa Informasi;
 - a. menguraikan kronologi kasus perkara TUN dan sengketa informasi;
 - b. mensimulasikan wawancara dalam rangka pengumpulan informasi perkara TUN dan Sengketa Informasi
 - c. menguraikan kegiatan pengumpulan dokumen perkara TUN dan Sengketa Informasi; dan
 - d. menganalisis studi kasus perkara TUN dan Sengketa Informasi.
 6. Menerangkan ketentuan terkait eksekusi putusan pengadilan;
 - a. menjabarkan pelaksanaan eksekusi lelang;
 - b. menjabarkan pelaksanaan eksekusi pengosongan;
 - c. mengemukakan perlawanan hukum pihak Ketika atas putusan pengadilan (*derdenverzet*); dan
 - d. mengemukakan permohonan eksekusi yang tidak dapat dieksekusi (*non executable*).
 7. Menerapkan penyelesaian perkara di Luar Pengadilan (Non Litigasi): Arbitrase dan Mediasi;
 - a. menafsirkan ruang lingkup penyelesaian perkara di luar pengadilan; dan
 - b. mensimulasikan proses perdamaian.
 8. Menguraikan kapita selekta permasalahan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN;

- a. menguraikan kapita selekta permasalahan dalam perkara perdata; dan
 - b. menguraikan kapita selekta permasalahan dalam perkara pidana.
9. Menerapkan *communication skill* dalam penanganan perkara;
- a. menerapkan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal untuk persuasive dan negoisasi; dan
 - b. menerapkan Teknik mendengar secara aktif dan efektif.
10. Mensimulasikan pengadilan secara elektronik;
- a. menguraikan filosofi, asas, dan konsep peradilan secara elektronik;
 - b. menjabarkan administrasi perkara pada peradilan secara elektronik; dan
 - c. mensimulasikan administrasi persidangan pada peradilan secara elektronik.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran (JP)			Sekuen /Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	a. Penanganan Perkara Pidana	-	8	8	1
		b. Penanganan Perkara Perdata pada Tingkat Pertama, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali	-	8	8	2
		c. Pembuktian dalam Perkara Perdata	-	6	6	3
		d. Analisis Perkara Perdata, dan Pidana	-	5	5	4
		e. Analisis Perkara TUN dan Sengketa Informasi	-	5	5	5
		f. Eksekusi Putusan Pengadilan	-	3	3	6
		g. Penyelesaian Perkara di Luar Pengadilan (Non-Litigasi): Arbitrase dan Mediasi	-	6	6	7
		h. Kapita Selektta Permasalahan dalam Penanganan Perkara	-	2	2	8
2	Mata Pelajaran Penunjang	i. <i>Communication Skill</i> dalam penanganan Perkara	-	5	5	9
		j. <i>E-Court</i> dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik*	-	9	9	-
3	Ceramah	-	-	-	-	
4	PKL	-	-	-	-	

5	Outbound	-	-	-	-	-
6	MFD	-	-	-	-	-
7	Pengarahan Program	-	-	-	-	-
8	Action Learning	-	-	-	-	-
TOTAL JP			-	57	57	-
Catatan: * dapat menggunakan mekanisme <i>team teaching</i> dan/atau menggunakan asisten pengajar						
LAMA WAKTU UJIAN (TOTAL)				90 menit		
DILAKSANAKAN DALAM				8 hari efektif		
<ul style="list-style-type: none"> • Studi Mandiri : - JP • Tatap Muka Virtual : 8 hari efektif • Action Learning : - - Mandiri : - - Tatap Muka Virtual : - 						
JENIS DAN JENJANG PROGRAM						
Pelatihan Jarak Jauh Penanganan Perkara di Pengadilan unit DJKN ini merupakan pelatihan teknis yang berjenjang lanjutan.						
PERSYARATAN PESERTA						
Administrasi						
1. Aparatur Sipil Negara di lingkungan DJKN, Kementerian Keuangan, yang ditugaskan oleh unit yang bersangkutan;						
Kompetensi						
1. Telah memahami dasar-dasar pengetahuan hukum yang dibuktikan dengan telah menyelesaikan <i>E-Learning</i> Dasar-Dasar Pengetahuan Hukum.						
Lain-lain						
1. Calon peserta direkomendasikan adalah pegawai yang memiliki penugasan di bidang yang bersinggungan dengan hukum dan/atau penanganan perkara;						
2. Melengkapi diri dengan perangkat keras dan/atau perangkat lunak yang diperlukan selama proses pembelajaran (<i>Desktop Computer, PC, laptop</i>); dan						
3. Memiliki akses jaringan internet selama proses pembelajaran.						
KUALIFIKASI PENGAJAR						
Umum						
1. Profesional/Praktisi di bidangnya;						
2. Mempunyai pengalaman mengajar; dan						
3. Ditetapkan dengan Surat Keputusan Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum.						

Khusus

1. Menguasai materi yang akan diajarkan/memiliki keahlian tertentu khususnya dalam mata pelajaran yang akan diberikan;
2. Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta atau telah mengikuti TOT.

Lain-Lain

1. Untuk mata diklat/mata pelajaran *E-Court* dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik pada sesi *virtual classroom*, *group discussion* atau *content development* dapat dialokasikan *team teaching* atau tambahan asisten yang siap untuk membantu peserta selama kegiatan pembelajaran. Jumlah asisten dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan ketentuan maksimal 5 orang asisten untuk 30 orang peserta.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Evaluasi Penyelenggaraan Tertulis/*online* dan Evaluasi Tatap Muka serta Evaluasi Pengajar Tertulis/*Online*

EVALUASI LEVEL 2

Nilai Kehadiran, Nilai Aktivitas/Penyelesaian Tugas, dan Nilai Ujian Komprehensif (Tertulis)

$$\begin{aligned}
 NA &= [(a \times \sum NT) + (b \times \text{Ujian Komprehensif})] \\
 &= [(60 \% \times \sum NT) + (60 \% \times \text{Ujian Komprehensif})]
 \end{aligned}$$

Keterangan:

a = bobot nilai tertimbang

b = bobot nilai ujian komprehensif (tertulis) berupa:

No	Jenis Soal	Jumlah Soal	Bobot
1	Pilihan Ganda	15	40%
2	Uraian	3	60%

Nilai Aktivitas minimal 75

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

1. Materi/Bahan Ajar
2. Rencana *Rundown* Kegiatan
3. *Layout* kelas dan kebutuhan lain sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan diklat

LAIN-LAIN

Proses Pembelajaran selama pandemi Covid-19

1. Dalam rangka memenuhi kebutuhan pengembangan kompetensi sumber daya manusia aparatur dalam masa pandemi Covid-19 dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keamanan peserta, pengajar, dan penyelenggara pelatihan, maka dikembangkan metode pelatihan jarak jauh berdasarkan:
 - Surat Edaran Menteri Keuangan Nomor SE-22/MK.1/2020 Tentang Sistem Kerja Kementerian Keuangan pada Masa Transisi Dalam Tata Normal Baru;
 - Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Nomor PER-6/PP/2021 tentang Pedoman Pelatihan Jarak Jauh di Lingkungan Kementerian Keuangan.
2. Dalam melaksanakan program pembelajaran, bentuk pembelajaran ini akan menggunakan model pembelajaran PJJ dengan komposisi mata pelajaran sebagai berikut:

No	Mata Pelajaran	Jam Pelajaran		
		TM Virtual	NTM	Total
a.	Penanganan Perkara Pidana	5	3	8
b.	Penanganan Perkara Perdata pada Tingkat Pertama, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali	5	3	8
c.	Pembuktian dalam Perkara Perdata	4	2	6
d.	Analisis Perkara Perdata, dan Pidana	4	1	5
e.	Analisis Perkara TUN dan Sengketa Informasi	3	2	5
f.	Eksekusi Putusan Pengadilan	3	-	3
g.	Penyelesaian Perkara di Luar Pengadilan (Non-Litigasi): Arbitrase dan Mediasi	4	2	6
h.	Kapita Selekt Permasalahan dalam Penanganan Perkara	2	-	2
i.	Communication Skill dalam penanganan Perkara	4	1	5
j.	E-Court dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik*	6	3	9
	Total	40	17	57

3. Dalam melaksanakan PJJ, skenario pada pembelajaran ini dapat mengacu tapi tidak terbatas pada:
 - *Self Study*: Pembelajaran mandiri secara terprogram dengan memanfaatkan bahan pembelajaran pada LMS yang dapat dipelajari berulang dengan membaca bahan ajar dan referensi lainnya, menonton video, mendengarkan podcast;
 - *Virtual Classroom*: Pembelajaran Peserta di kelas virtual, baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui Video conference, Audio conference, chatting;
 - *Content Development*: Pembelajaran Peserta dengan melakukan pengembangan atau pengayaan materi belajar baik secara individu atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui membaca referensi/artikel/berita lainnya, menonton videoberita, mendengarkan radio;
 - *Group Discussion*: Pembelajaran pendalaman materi secara terbimbing pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui, (*video conference, audio conference, chatting, dan lain-lain*);

- *Learning Journal Report*: Pembelajaran reflektif Peserta yang dituangkan dalam Learning Journal disampaikan melalui LMS, email, atau media pengiriman lainnya;
 - *Learning Feedback*: Penilaian dan umpan balik dari Pengampu Materi (fasilitator) terhadap tugas-tugas Peserta pada LMS atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui *podcast, email, chat*, dan lain-lain; (sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kepala Lembaga Administrasi Negara Nomor: 23/K.1/HKM.02.3/2020 Tentang Panduan Teknis Penyusunan Perencanaan Pelatihan, Pemanfaatan Teknologi Informasi, Penyusunan Skenario Pembelajaran, Serta Kehadiran Dan Partisipasi Dalam Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019 (Covid-19).
4. Rincian Skenario Pembelajaran merupakan dokumen dinamis yang digunakan sebagai acuan Pusdiklat/BDK untuk mengelola proses pembelajaran di kelas; dan
 5. Skenario Pembelajaran dapat mengacu pada konsep lampiran dari KAP ini dan dapat disesuaikan berdasarkan kesepakatan antara pengajar dan penyelenggara dan ditetapkan pada rapat persiapan pelatihan. Pembaruan Skenario Pembelajaran disahkan dan ditetapkan oleh Kepala Bidang Penyelenggaraan Pusdiklat Keuangan Umum atau Kepala Balai Diklat Keuangan untuk penyelenggaraan pelatihan di daerah.

Keterangan:

PJJ ini merupakan program baru Pusdiklat Keuangan Umum di Tahun Anggaran 2021 hasil reviu dan konversi dari Pelatihan Penanganan Perkara di DJKN yang diselenggarakan oleh Pusdiklat KNPK tahun 2019, untuk memenuhi Hasil AKP Jabatan unit-unit di lingkungan DJKN. Perbedaan meliputi, namun tidak terbatas pada, penyesuaian format dengan PER-6/PP/2021, penyesuaian kata kerja operasional untuk standar kompetensi dan kompetensi dasar, dan penyesuaian materi menyesuaikan model pembelajaran. Adapun KAP disusun berdasarkan Rapat Pembahasan Desain Pembelajaran *E-Learning* Dasar-Dasar Pengetahuan Hukum bagi Pegawai DJKN dan Pelatihan Jarak Jauh Penanganan Perkara Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN) tanggal 2 September 2021 sesuai dengan undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum nomor UND-657/PP.7/2021, UND-661/PP.7/2021 dan UND-662/PP.7/2021 tanggal 30 Agustus 2021 tentang Undangan Rapat Pembahasan Desain Pembelajaran *E-Learning* Dasar-Dasar Pengetahuan Hukum bagi Pegawai DJKN dan Pelatihan Jarak Jauh Penanganan Perkara DJKN. Rapat ini dihadiri oleh perwakilan dari Direktorat Jenderal Kekayaan Negara selaku *stakeholder* dan SGO; Bapak Agus Suharsono dan Ibu Rachmatunissya selaku Widyaiswara selaku Widyaiswara pengelola program; dan perwakilan bidang/bagian Pusdiklat Keuangan Umum. Finalisasi desain pembelajaran dilakukan lebih lanjut melalui koordinasi informal dengan Widyaiswara Pengelola Program dan *Skill Group Owner* dengan mempertimbangkan ketentuan pencegahan wabah pandemi COVID-19. (CHY)

Jakarta, 3 September 2021
Kepala Pusat Pendidikan dan
Pelatihan Keuangan Umum



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati

RENCANA RUNDOWN PELATIHAN JARAK JAUH PENANGANAN PERKARA DI PENGADILAN UNIT DJKN

NO	MATA PELAJARAN	JP			Aktivitas	HARI	REKOMENDASI PENGAJAR
		<i>Synch-Maya</i>	<i>Asynch-Mandiri</i>	<i>Asynch-Collab.</i>			
1.	Penanganan Perkara Pidana	4			<i>Virtual Classroom</i>	1	a. PTIK; atau b. Akademisi.
				3	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
2.	Penanganan Perkara Perdata pada Tingkat Pertama, Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali	4			<i>Virtual Classroom</i>	2	
				3	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
3.	Pembuktian dalam Perkara Perdata	3			<i>Virtual Classroom</i>	3	
				2	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
4.	Analisis Perkara Perdata, dan Pidana	3			<i>Virtual Classroom</i>	4	DJKN
				1	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
5.	Analisis Perkara TUN dan Sengketa Informasi	3			<i>Virtual Classroom</i>		
				1	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
6.	Eksekusi Putusan Pengadilan	3			<i>Virtual Classroom</i>		Widyaiswara (Pusdiklat KNPK)
7.	Penyelesaian Perkara di Luar Pengadilan (Non-Litigasi): Arbitrase dan Mediasi	3			<i>Virtual Classroom</i>	5	Biro Advokasi (Setjen, Kemenkeu)
				2	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		

NO	MATA PELAJARAN	JP			Aktivitas	HARI	REKOMENDASI PENGAJAR
		<i>Synch-Maya</i>	<i>Asynch-Mandiri</i>	<i>Asynch-Collab.</i>			
8.	Kapita Selektta Permasalahan dalam Penanganan Perkara	2			<i>Virtual Classroom</i>	6	DJKN
9.	<i>Communication Skill</i> dalam penanganan Perkara	3			<i>Virtual Classroom</i>		Widyaiswara (PPSDM)
				1	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
10.	<i>E-Court</i> dan Simulasi Pengadilan secara Elektronik	2			<i>Virtual Classroom</i>	7	Mahkamah Agung
				1	<i>Group Discussion</i>		
		3			<i>Virtual Classroom</i>		
				2	<i>Group Discussion</i>		
		1			<i>Learning Feedback</i>		
11.	Ujian Komprehensif (Tertulis)	90 menit			<i>Virtual Classroom</i>	8	Panitia

Catatan: *) Team Teaching

Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat,



Ditandatangani secara elektronik
Pandu Patriadi



CONTOH SKENARIO PEMBELAJARAN
PELATIHAN JARAK JAUH PENANGANAN PERKARA DI PENGADILAN UNIT DJKN

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
1.	Pembukaan dan Pengarahan Program	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta menyimak pembukaan dan pengarahan program • Pejabat yang berwenang melakukan pembukaan • Panitia memberikan pengarahan program 		<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	30 menit *	1
2.	Menerapkan ketentuan tentang tersangka, alat bukti, penyelidikan, penyidikan, pra peradilan, pra penuntutan dan penuntutan dalam perkara pidana; <ol style="list-style-type: none"> menerapkan ketentuan penyelidikan; menerapkan ketentuan penyidikan; menerapkan ketentuan pra peradilan; menerapkan ketentuan pra penuntutan dan penuntutan; menerapkan ketentuan tentang tersangka dalam perkara pidana; dan menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara pidana. 	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait pengertian, dasar hukum, kewenangan penyidik/penyidik dan gambaran proses penyelidikan dan penyidikan; • Penyampaian materi terkait pengertian, dasar hukum, objek, dan gambaran pra peradilan; • Penyampaian materi terkait penuntutan (pengertian, dasar hukum, kewenangan penuntut umum, surat dakwaan, penghentian penuntutan) dan mencontohkan proses pra penuntutan dan penuntutan • Penyampaian materi terkait tersangka (pengertian dan hak kewajiban) dan barang bukti (pengertian, jenis alat bukti, saksi, hak kewajiban saksi) dalam perkara pidana dan mencontohkan pengajuan saksi dalam perkara pidana; • Penyampaian studi kasus yang mengalir terkait masing-masing sub topik penanganan perkara pidana di lingkup tugas yang relevan dengan DJKN; • Pembagian kelompok untuk pembahasan studi kasus; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	4	
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	3	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<i>Synchronous Maya (Learning Feedback)</i> <ul style="list-style-type: none">• Penyampaian revidu hasil <i>group discussion</i>• Penyampaian recap materi• Tanya jawab/diskusi	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none">• Zoom• Whatsapp• Media pembelajaran lainnya	1	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
3.	<p>Menjalankan penanganan perkara perdata pada tingkat pertama (Penyusunan Gugatan, Jawaban, Replik, Duplik, Bukti dan Kesimpulan), Banding, Kasasi, dan Peninjauan Kembali;</p> <p>a. menguraikan penanganan perkara pada tingkat pertama;</p> <p>b. mensimulasikan penyusunan Surat Gugatan dan Jawaban;</p> <p>c. mensimulasikan penyusunan Replik dan Duplik;</p> <p>d. mensimulasikan Penyusunan Bukti dan Kesimpulan;</p> <p>e. menguraikan penanganan perkara di tingkat banding, kasasi dan PK;</p> <p>f. mensimulasikan penyusunan Memori Banding/Kontra Memori Banding;</p> <p>g. mensimulasikan penyusunan Memori Kasasi/Kontra Memori Kasasi; dan</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi penanganan perkara pada tingkat pertama (pengertian dan ruang lingkup); • Penyampaian materi penyusunan surat gugatan dan jawaban (gambaran surat gugatan dan jawaban, contoh surat gugatan dan jawaban, dan mensimulasikan penyusunan konsep surat gugatan dan jawaban) • Penyampaian materi terkait dengan replik dan duplik (contoh-contoh replik duplik, dan menyusun konsep replik duplik) • Penyampaian materi terkait dengan penyusunan bukti dan kesimpulan (<i>flow</i> penyusunan bukti dan penyusunan kesimpulan, contoh proses penyusunan bukti dan kesimpulan, dan simulasi penyusunan bukti dan kesimpulan) • Penyampaian materi terkait dengan perkara di tingkat banding, kasasi dan PK (pengertian, dan ruang lingkup banding kasasi dan PK) • Penyampaian materi terkait penyusunan memori banding/kontra memori banding (mencontohkan flow banding/kontra memori banding dan mensimulasikan penyusunan banding/kontra memori banding); • Penyampaian materi terkait penyusunan memori PK/kontra memori PK (mencontohkan flow banding/kontra memori PK dan mensimulasikan penyusunan PK/kontra memori PK); • Penyampaian studi kasus terkait masing-masing sub topik penanganan perkara perdata secara mengalir di lingkup tugas yang relevan dengan DJKN; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	4	2

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
	h. mensimulasikan penyusunan Memori PK/Kontra Memori PK.	<p>Asynchronous Collaboration (Group Discussion)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	3	
		<p>Synchronous Maya (Learning Feedback)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian reviu hasil <i>group discussion</i> • Penyampaian recap materi • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	1	
4.	<p>Menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara perdata;</p> <p>a. menerapkan ketentuan tentang alat bukti dalam perkara perdata; dan</p> <p>b. mencontohkan alat bukti dalam perkara perdata yang digunakan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN.</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait ketentuan alat bukti dalam perkara perdata (pengertian, dasar hukum dan jenis alat bukti) • mencontohkan alat bukti yang digunakan dalam perkara di lingkungan DJKN; • Penyampaian studi kasus yang mengalir terkait masing-masing sub topik alat bukti perkara perdata di lingkup tugas yang relevan dengan DJKN; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	3
		<p>Asynchronous Collaboration (Group Discussion)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	2	
		<p>Synchronous Maya (Learning Feedback)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian reviu hasil <i>group discussion</i> • Penyampaian recap materi • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	1	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
5.	Menganalisis perkara perdata dan pidana; a. menguraikan kronologi kasus perkara perdata dan pidana; b. mensimulasikan wawancara dalam rangka pengumpulan informasi perkara perdata dan pidana; c. menguraikan kegiatan pengumpulan dokumen perkara perdata dan pidana; dan d. menganalisis studi kasus perkara perdata dan pidana.	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait dengan kronologi kasus perdana dan perdata (alur kasus, pihak-pihak yang terlibat dan ketentuan/peraturan yang disangkakan) • Penyampaian materi terkait wawancara (pihak terkait, teknik konfirmasi dan konfrontasi dan mencontohkan wawancara) • Penyampaian materi pengumpulan dokumen (pengumpulan dokumen langsung dan tidak langsung) • Penyampaian materi studi kasus perkara perdata dan pidana (analisis studi kasus perdata dan pidana) di lingkungan DJKN; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	4
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	2	
		Synchronous Maya (Learning Feedback) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian reviu hasil <i>group discussion</i> • Penyampaian recap materi • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	1	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
6.	Menganalisis perkara TUN dan Sengketa Informasi; a. menguraikan kronologi kasus perkara TUN dan sengketa informasi; b. mensimulasikan wawancara dalam rangka pengumpulan informasi perkara TUN dan Sengketa Informasi c. menguraikan kegiatan pengumpulan dokumen perkara TUN dan Sengketa Informasi; dan d. menganalisis studi kasus perkara TUN dan Sengketa Informasi.	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait dengan kronologi kasus TUN dan Sengketa informasi (alur kasus, pihak-pihak yang terlibat dan ketentuan/peraturan yang disangkakan) • Penyampaian materi terkait wawancara (pihak terkait, teknik konfirmasi dan konfrontasi dan mencontohkan wawancara) • Penyampaian materi pengumpulan dokumen (pengumpulan dokumen langsung dan tidak langsung) • Penyampaian materi studi kasus perkara TUN dan Sengketa Informasi (analisis studi kasus) di lingkungan DJKN; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	2	
		Synchronous Maya (Learning Feedback) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian reviu hasil <i>group discussion</i> • Penyampaian recap materi • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	1	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
7.	<p>Menerangkan ketentuan terkait eksekusi putusan pengadilan;</p> <p>a. menjabarkan pelaksanaan eksekusi lelang;</p> <p>b. menjabarkan pelaksanaan eksekusi pengosongan;</p> <p>c. mengemukakan perlawanan hukum pihak Ketika atas putusan pengadilan (<i>derdenverzet</i>); dan</p> <p>d. mengemukakan permohonan eksekusi yang tidak dapat dieksekusi (<i>non executable</i>).</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait dengan eksekusi lelang (pengertian dan permasalahan dalam eksekusi) • Penyampaian materi terkait pelaksanaan eksekusi pengosongan (pengertian dan hal-hal terkait dengan eksekusi kosong) • Penyampaian materi terkait dengan perlawanan hukum pihak Ketika atas putusan pengadilan (pengertian <i>derdenverzet</i> dan akibat hukum <i>derdenverzet</i>); • Penyampaian materi terkait dengan permohonan eksekusi yang tidak dapat dieksekusi (<i>non executable</i>) [pengertian dan contoh-contoh <i>non executable</i>]; • Penyampaian materi studi kasus perkara TUN dan Sengketa Informasi (analisis studi kasus) di lingkungan DJKN; • Tanya jawab/diskusi; • Penyampaian recap materi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	5
8.	<p>Menerapkan penyelesaian perkara di Luar Pengadilan (Non Litigasi): Arbitrase dan Mediasi;</p> <p>a. menafsirkan ruang lingkup penyelesaian perkara di luar pengadilan; dan</p> <p>b. mensimulasikan proses perdamaian.</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait dengan ruang lingkup penyelesaian perkara di luar pengadilan (pengertian no litigasi: arbitrase dan mediasi, dan contoh-contohnya) • Penyampaian materi terkait dengan proses perdamaian (proses, pihak-pihak, tahapan, ketentuan dan contoh/simulasi perdamaian) • Penyampaian materi studi kasus penyelesaian perkara di luar pengadilan (analisis studi kasus) di lingkungan DJKN; • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>) • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	
		<p>Asynchronous Collaboration (Group Discussion)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	2	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
		Synchronous Maya (Learning Feedback) <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian reviu hasil group discussion Penyampaian recap materi Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	1	
9.	Menguraikan kapita selekta permasalahan dalam penanganan perkara di lingkungan DJKN; a. menguraikan kapita selekta permasalahan dalam perkara perdata; dan b. menguraikan kapita selekta permasalahan dalam perkara pidana.	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian <i>outline</i> materi Penyampaian materi terkait dengan kapita selekta permasalahan dalam perkara perdata (hukum perjanjian, hukum pembuktian, dan permasalahan lain) Penyampaian materi terkait dengan kapita selekta permasalahan dalam perkara pidana (risiko pidana bagi pegawai DJKN dan permasalahan lain) Penyampaian recap materi Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	2	6
10.	Menerapkan communication skill dalam penangan perkara; a. menerapkan kemampuan komunikasi verbal dan non verbal untuk persuasive dan negoisasi; dan b. menerapkan Teknik mendengar secara aktif dan efektif.	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian <i>outline</i> materi Penyampaian materi terkait dengan komunikasi verbal dan non verbal untuk persuasive dan negoisasi (berbicara taktis, jelas, meyakinkan, dan terstruktur; keahlian bertanya; teknik menyatakan dan mempertahankan pendapat; dan gesture/body language yang sesuai dan meyakinkan) Penyampaian materi terkait dengan proses mendengar aktif dan efektif (mendengar aktif, mendengar efektif, dan memberikan tanggapan) Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>); Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	3	
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> Google Drive Whatsapp Zoom Media Pembelajaran Lainnya 	2	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
		Synchronous Maya (Learning Feedback) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian reviu hasil group discussion • Penyampaian recap materi • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	1	
11.	Mensimulasikan pengadilan secara elektronik; <ol style="list-style-type: none"> menguraikan filosofi, asas, dan konsep peradilan secara elektronik; menjabarkan administrasi perkara pada peradilan secara elektronik; dan mensimulasikan administrasi persidangan pada peradilan secara elektronik. 	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi • Penyampaian materi terkait dengan filosofi, asas, dan konsep peradilan secara elektronik (pengertian, dasar hukum, dan gambaran umum e-court); • Penyampaian materi administrasi perkara secara elektronik (e-filling, e-payment, e-summon); • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>); • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	2	7
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	1	
		Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian materi administrasi persidangan secara elektronik (e-litigation, pembuktian secara elektronik, e-summons); • Penyampaian soal untuk sesi studi kasus (<i>group discussion</i> atau <i>content development</i>); • Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Zoom • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	
		Asynchronous Collaboration (Group Discussion) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mendiskusikan penugasan secara berkelompok (dapat menggunakan <i>breakout room</i>); • Peserta mengumpulkan hasil diskusi/penugasan; • Pengajar/Narasumber (dapat didampingi asisten) mengarahkan proses diskusi apabila diperlukan. 		<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Zoom • Media Pembelajaran Lainnya 	2	

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
		Synchronous Maya (Learning Feedback) <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian revidu hasil group discussion Penyampaian recap materi Tanya jawab/diskusi 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	1	
12.	Ujian Komprehensif	Synchronous Maya (Virtual Classroom) <ul style="list-style-type: none"> Peserta menyimak arahan panitia untuk melakukan <i>pre-test</i> Peserta mengerjakan <i>post-test</i> 		<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	90 menit	8
13.	Evaluasi, dan Penutupan Pelatihan	Synchronous Maya (Virtual Classroom) Peserta menyimak penutupan dan memberikan <i>feedback</i> untuk memperbaiki proses pembelajaran		<ul style="list-style-type: none"> Zoom Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	30 menit *	

Keterangan

*) Tidak terhitung untuk pemenuhan JP

Untuk mata diklat/mata pelajaran dengan praktik pada sesi *group discussion* dapat dialokasikan tambahan asisten yang siap untuk membantu peserta selama kegiatan pembelajaran. Jumlah asisten dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, dengan ketentuan maksimal 5 orang asisten untuk 30 orang peserta.

Kepala Bidang
Perencanaan dan Pengembangan Diklat,



Ditandatangani secara elektronik
Pandu Patriadi

