



KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA

BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN UMUM

JALAN PANCORAN TIMUR II NOMOR 1, PANCORAN, JAKARTA SELATAN 12780 TELEPON(021) 79192438, 79192436;
FAKSIMILE (021) 7996109; SITUS: www.bppk.kemenkeu.go.id

NOTA DINAS NOMOR ND-564/PP.7/2023

Yth. : 1. Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran
2. Kepala Bidang Penyelenggaraan Pembelajaran
3. Kepala Bidang Penjaminan Mutu Pembelajaran dan Sertifikasi

Dari : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum

Sifat : Biasa

Lampiran : Dua Berkas

Hal : Pengesahan dan Penyampaian Kerangka Acuan Program (KAP) PJJ Penguatan Media Sosial

Tanggal : 10 Maret 2023

Sehubungan dengan telah diselesaikannya penyusunan desain pembelajaran untuk Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) Penguatan Media Sosial Tahun 2023, terlampir disampaikan Kerangka Acuan Program (KAP) PJJ tersebut. Terkait proses penyusunan desain pembelajaran dimaksud, disampaikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penyusunan desain pembelajaran ini merupakan tindak lanjut hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran yang bersifat strategis dari Biro Komunikasi dan Layanan Informasi, Sekretariat Jenderal;
2. Penyusunan desain pembelajaran dilakukan sesuai dengan Peraturan Kepala Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan nomor PER-4/PP/2017 dan PER-6/PP/2021
3. Rapat Penyusunan Desain Pembelajaran PJJ Penguatan Media Sosial diselenggarakan pada tanggal 30 Januari 2023 yang dihadiri oleh Biro Komunikasi dan Layanan Informasi (Sekretariat Jenderal) selaku SGO dan unit pengguna, Widyaiswara pengelola program, serta perwakilan Bidang/Subbagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum; dan
4. KAP tersebut berlaku untuk pelatihan dimaksud yang dimulai pada tanggal 8 Mei 2023.

Dapat kami sampaikan bahwa dalam rangka menjaga komitmen sebagai Unit dengan predikat Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM), Pusdiklat Keuangan Umum siap memberikan pelayanan dengan BAHAGIA (Bersih, Akuntabel, Harmonis, Gesit, Inovatif, dan Adaptif).

Atas perhatian Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati

Tembusan:
Gathot Subroto – Widyaiswara Pengelola Program





**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 Umum

dengan ini menyatakan bahwa desain pembelajaran untuk program sebagai berikut,

nama program : Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial
deskripsi : Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) ini didesain untuk memperkuat kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Keuangan, khususnya terkait dengan pengelolaan media sosial guna mendukung manajemen strategi komunikasi di Kementerian Keuangan.

Materi pembelajaran pada pelatihan ini mencakup Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat, Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis, Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten, Teknik Branding dan Desain Konten Sesuai dengan Tren, Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial, Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial, dan Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial.

Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran jarak jauh dalam rangka optimalisasi akses bagi peserta pelatihan, sehingga kegiatan pengembangan Sumber Daya Manusia dalam kondisi Tatanan Normal Baru dapat tetap berjalan.

jumlah hari : 6 hari efektif
jumlah jam pelajaran : 40 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 10 Maret 2023
Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan
Keuangan Umum



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati



KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial	
D E S K R I P S I P R O G R A M	TUJUAN PROGRAM
	<p>Pelatihan Jarak Jauh (PJJ) ini didesain untuk memperkuat kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Keuangan, khususnya terkait dengan pengelolaan media sosial guna mendukung manajemen strategi komunikasi di Kementerian Keuangan.</p> <p>Materi pembelajaran pada pelatihan ini mencakup Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat, Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis, Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten, Teknik <i>Branding</i> dan Desain Konten Sesuai dengan Tren, Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial, Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial, dan Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial. Pembelajaran tersebut akan dilengkapi dengan pemberian penugasan untuk didiskusikan dan dipresentasikan di akhir materi guna memperkuat pembahasan konsep-konsep yang sudah diberikan.</p> <p>Selama mengikuti pembelajaran peserta akan mengikuti aktivitas pembelajaran yang meliputi penyajian materi oleh pengajar, diskusi dan tanya jawab dengan pengajar dan sesama peserta, pengayaan materi, maupun penugasan untuk membantu proses retensi pengetahuan dan keterampilan. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta setelah mengikuti PJJ, peserta akan dievaluasi melalui ujian praktik berupa studi kasus berdasarkan kasus riil terkait dengan pengelolaan media sosial di akhir pembelajaran.</p> <p>Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran PJJ dalam rangka optimalisasi akses bagi peserta pelatihan sehingga kegiatan pengembangan SDM dalam kondisi New Normal dapat tetap berjalan.</p>
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	<p>Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial ini didesain untuk memenuhi hasil AKP Strategis dari unit Sekretariat Jenderal dalam rangka menunjang pelaksanaan tugas dan fungsi kehumasan dalam mendukung Inisiatif Strategi Pengembangan Organisasi, Sumber Daya Manusia, dan Kehumasan khusus implementasi EKSIS (Ekosistem Kehumasan Kemenkeu Satu). Program pelatihan ini disusun untuk memperkuat pengelolaan media sosial di seluruh unit Eselon I di lingkungan Kementerian Keuangan.</p>
	SASARAN (TARGET <i>LEARNERS</i>)
	<p>Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan yang memiliki tugas dan fungsi sebagai pengelola media sosial di unitnya masing-masing dan/atau yang ditugaskan untuk menyusun konten media sosial untuk Kementerian Keuangan.</p>
	MODEL PEMBELAJARAN
	<input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM)

NON TATAP MUKA (NTM)

- E-learning*
- Pelatihan Jarak Jauh
- Bimbingan di tempat kerja
- Pendampingan di tempat kerja (*mentoring*)
- Pengayaan pekerjaan (*Job Enrichment*)

STANDAR KOMPETENSI

1. menyesuaikan teknik *branding* dan desain konten dengan tren dan perkembangannya;
2. menerapkan teknik perencanaan dan pembuatan konten dengan tepat;
3. membangun bank konten untuk media sosial;
4. menerapkan teknik komunikasi untuk penyampaian isu strategis dengan tepat;
5. menganalisis media sosial untuk penempatan konten pada *platform* yang tepat;
6. merancang strategi pemasaran konten di media sosial dengan tepat; dan
7. menerapkan teknik komunikasi dan kolaborasi dalam pengelolaan media sosial.

KOMPETENSI DASAR

1. menyesuaikan teknik *branding* dan desain konten dengan tren dan perkembangannya;
 - a. mengemukakan karakteristik sosial media, tren dan *challenge*, persona yang akan dibangun;
 - b. melaksanakan analisis tren terkait dengan konten dan media sosial berdasarkan karakteristik masyarakat; dan
 - c. melaksanakan simulasi pembuatan produk *branding*
2. menerapkan teknik perencanaan dan pembuatan konten dengan tepat;
 - a. menerangkan overviu strategi komunikasi (*agenda setting*) di Kementerian Keuangan dan penurunannya ke taktik komunikasi di bidang publikasi;
 - b. menjelaskan *content research* dan identifikasi tipe konten;
 - c. menguraikan tahapan dalam *content research* dan proses berpikir kreatif;
 - d. melakukan simulasi penggunaan *tools* untuk *content research*;
 - e. mencontohkan cara mengatasi *creative block*; dan
 - f. melatih penggunaan *storyplan* dan kalender konten.
3. membangun *bank* konten untuk media sosial;
 - a. menjabarkan standar kualitas pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan dalam bentuk audio, visual, dan audiovisual;
 - b. mengidentifikasi berbagai sumber audio, foto, dan video serta cara penggunaannya secara legal;
 - c. menggunakan *story post* berupa foto untuk konten media sosial;
 - d. merancang gagasan sinkronisasi pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan;
 - e. membangun bank konten, *bank footage*, dan *resource* untuk media sosial;
4. menerapkan teknik komunikasi untuk penyampaian isu strategis dengan tepat;

- a. menjelaskan kaidah-kaidah EYD dalam penulisan *caption*, artikel, *teaser*, dsb;
 - b. melatih penggunaan *caption* dan artikel yang komunikatif sebagai konten media sosial;
 - c. mengadaptasi teori *framing* pada konten media sosial;
 - d. melatih teknik persuasi/*how to action*;
 - e. melatih *handling issue* pada fase krisis; dan
 - f. menerapkan *best practices* strategi *crisis handling* pada media sosial.
5. menganalisis media sosial untuk penempatan konten pada *platform* yang tepat
- a. menganalisis media sosial dengan menggunakan *tools analysis* yang dimiliki *platform* media sosial;
 - b. menganalisis media sosial dengan menggunakan *tools* tambahan;
 - c. melatih cara melakukan STP (*Segmenting, Targeting, Positioning*); dan
 - d. menyeleksi strategi penguatan *branding image* Kementerian Keuangan
6. merancang strategi pemasaran konten di media sosial dengan tepat;
- a. menerapkan *digital marketing* untuk mendukung amplifikasi konten;
 - b. memilih *campaign* yang sesuai dengan karakteristik sosial media tertentu;
 - c. merancang strategi pemasaran media sosial untuk menjangkau masyarakat; dan
 - d. merancang teknik untuk mempromosikan produk dan kebijakan Kementerian Keuangan;
7. menerapkan teknik komunikasi dan kolaborasi dalam pengelolaan media sosial;
- a. menjelaskan peran tim pengelola media sosial;
 - b. menguraikan alur/SOP pengelolaan media sosial;
 - c. menjalankan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kalender media sosial.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen /Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	a. Teknik Branding dan Desain Konten Sesuai dengan Tren *)	-	5	5	1
		b. Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat *)	-	5	5	2
		c. Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial *)	-	4	4	3
		d. Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis *)	-	7	7	4
		e. Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten *)	-	7	7	5
		f. Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial*)	-	6	6	6
		g. Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial *)	-	5	5	7
2	Mata Pelajaran Penunjang	-	-	-	-	

3	Ceramah	<i>Current Issue</i>	-	1	1	-
4	PKL	-	-	-	-	-
5	Outbound	-	-	-	-	-
6	MFD	-	-	-	-	-
7	Pengarahan Program	-	-	-	-	-
8	Pembelajaran di Tempat Kerja	-	-	-	-	-
TOTAL JP				40 JP		

*) dapat didampingi asisten

LAMA WAKTU UJIAN	90 menit
DILAKSANAKAN DALAM (Hari Efektif)	6 Hari Efektif
<input type="checkbox"/> Studi Mandiri : - hari <input type="checkbox"/> Tatap Muka Virtual : 6 hari <input type="checkbox"/> Pembelajaran di Tempat Kerja: - hari - Mandiri : - hari - Tatap Muka : - hari	

JENIS DAN JENJANG PROGRAM

Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial merupakan pelatihan teknis berjenjang Lanjutan

PERSYARATAN PESERTA

Administrasi

1. Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan yang ditugasi oleh pimpinan unit yang bersangkutan;
2. Calon peserta merupakan pengelola media sosial di unit kerja masing-masing dan/atau merupakan pegawai yang direkomendasikan oleh Biro Komunikasi dan Layanan Informasi, Sekretariat Jenderal;
3. Pangkat/Golongan minimal II/a (Pengatur Muda); dan
4. Pendidikan Formal minimal Diploma I.

Kompetensi

1. Mampu mengoperasikan media sosial dan aplikasi pendukung terkait

Lain-lain

1. Calon peserta direkomendasikan membekali diri dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan selama proses pembelajaran (*Desktop Computer*, PC, laptop); dan
2. 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; dan
2. Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta atau telah mengikuti TOT.

Lain-lain

1. Untuk MP dengan praktik pada sesi *content development* dapat dialokasikan 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; dan
2. Mata Pelajaran Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat, Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis, Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten, Teknik *Branding* dan Desain Konten Sesuai dengan Tren, Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial, Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial, dan Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial memiliki sesi praktik/*content development* sebagaimana terlampir dalam *rundown* dan skenario pembelajaran di bagian akhir KAP ini.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

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

EVALUASI LEVEL 2

Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial ini bersifat kelulusan. Untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta akan dilakukan melalui ujian praktik yang disusun secara berkelompok. Adapun komponen penilaian meliputi: Nilai Kehadiran, Nilai Aktivitas/Penyelesaian Tugas, dan Nilai Penyelesaian ujian praktik, dengan perhitungan sebagai berikut:

Ujian Praktik

Komponen Penilaian:

$$NA = [(a \times \Sigma NT) + (b \times \text{Nilai Ujian Komprehensif})]$$

$$= [(40\% \times \Sigma NT) + (60\% \times \text{Nilai Ujian Komprehensif})]$$

Keterangan:

a = bobot nilai tertimbang

b = bobot nilai ujian komprehensif (studi kasus)

Catatan:

1. Nilai aktivitas minimal adalah 75;
2. Nilai ujian komprehensif minimal adalah 75;
3. Ujian komprehensif berupa pengerjaan soal studi kasus akan dilaksanakan secara berkelompok yang terdiri dari 3-4 orang (dalam *break out room*) dengan alokasi waktu selama 2 JP (90 menit) pada hari ke-enam Pelatihan Jarak Jauh ini; dan

4. Peserta akan diminta untuk berdiskusi dalam kelompok dan **Menyusun rencana strategis** terkait dengan pengelolaan media sosial dalam menangani isu-isu riil yang berhubungan dengan Kementerian Keuangan.

EVALUASI LEVEL 3

Implementasi Hasil Pembelajaran

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

1. Materi/bahan ajar
2. *Rundown* penyelenggaraan ditetapkan pada saat rapat persiapan dengan mengacu pada skenario pembelajaran yang disepakati;
3. *Layout* kelas, *breakout room*, atau kebutuhan lain sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan diklat.

LAIN - LAIN

1. Proses Pembelajaran selama pandemi COVID-19
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 pembelajaran klasikal diselenggarakan sesuai dengan berdasarkan:
 - Surat Edaran Menteri Keuangan Nomor SE-22/MK.1/2020 Tentang Sistem Kerja Kementerian Keuangan pada Masa Transisi Dalam Tatanan Normal Baru; dan
 - 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	Jumlah JP		
		TMV	<i>Asynch</i>	Jumlah
1	Teknik <i>Branding</i> dan Desain Konten Sesuai dengan Tren	4	1	5
2	Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat	3	2	5
3	Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial	3	1	4
4	Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis	5	2	7
5	Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten	4	3	7
6	Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial	4	2	6
7	Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial	4	1	5
8	<i>Current Issue</i>	1	-	1
	Total	28	12	40

3. Dalam melaksanakan PJJ, skenario pembelajaran program ini dapat mengacu tapi tidak terbatas pada:
 - a. *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*;
 - b. *Virtual Classroom*: Pembelajaran Peserta di kelas virtual, baik secara andemic tau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui *Video conference*, *Audio conference*, *chatting*;
 - c. *Content Development*: Pembelajaran Peserta dengan melakukan pengembangan atau pengayaan materi belajar baik secara individual atau kelompok pada LMS pembelajaran atau koneksi internet dengan menggunakan teknologi komunikasi melalui membaca referensi/artikel/berita lainnya, menonton video berita, mendengarkan radio;
 - d. *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);
 - e. *Learning Journal Report*: Pembelajaran reflektif Peserta yang dituangkan dalam *Learning Journal* disampaikan melalui LMS, *email*, atau media pengiriman lainnya;
 - f. *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.
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:

1. Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial ini merupakan program pembelajaran baru pada Tahun Anggaran 2021. Adapun penyusunan desain pembelajaran telah dibahas dalam Rapat Penyusunan Desain Pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial tanggal 7 Oktober 2021 sesuai dengan undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum nomor UND-756/PP.7/2021 dan UND-757/PP.7/2021 hal Rapat Penyusunan Desain Pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial. Rapat tersebut dihadiri oleh perwakilan dari Biro Komunikasi dan Layanan Informasi, Sekretariat Jenderal selaku narasumber sekaligus unit pengguna, Widyaiswara pengelola program pembelajaran (Bapak Gathot Subroto), serta perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum. Selanjutnya, finalisasi desain pembelajaran dilakukan setelah melakukan koordinasi lebih lanjut dengan SGO dan Widyaiswara pengelola program terkait. (KAN)
2. Dokumen ini merupakan perubahan dokumen sebelumnya yang disahkan pada 12 Oktober 2021. Adapun penyesuaian tersebut meliputi perubahan Kata Kerja Operasional (Taksonomi Bloom) yang digunakan, sekuen pembelajaran, dan Evaluasi Pembelajaran yang dilakukan hingga level 3. Perubahan tersebut telah dibahas pada Rapat Reviu Desain Pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Penguatan Media Sosial pada tanggal 30 Januari 2023 secara daring berdasarkan undangan Nomor UND-30/PP.7/2023, dan UND-31/PP.7/2023 Tanggal 19 Januari 2023. Rapat tersebut dihadiri oleh perwakilan dari Biro KLI selaku SGO dan unit pengguna, Widyaiswara pengelola program pembelajaran serta perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum. Adapun finalisasi desain pembelajaran dilakukan melalui koordinasi lebih lanjut dengan widyaiswara pengelola program pembelajaran terkait. (RHL)

Jakarta, 10 Maret 2023
Kepala Pusat Pendidikan dan
Pelatihan Keuangan Umum,



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati

RENCANA RUNDOWN
PELATIHAN JARAK JAUH PENGUATAN MEDIA SOSIAL

No	Mata Pelajaran	JP			Aktivitas	Hari	Rekomendasi Pengajar
		<i>Synch</i>	<i>Asynch-Collab</i>	<i>Asynch Mandiri</i>			
1.	Pembukaan	30 menit	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-1	Panitia
2.	<i>Current Issue**)</i>	1	-	-	<i>Virtual Classroom</i>		Biro KLI
3.	Teknik Branding dan Desain Konten Sesuai dengan Tren *)	3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>		Praktisi
		-	1	-	<i>Content Development</i>		
		1	-	-	<i>Learning Feedback</i>		
4.	Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat *)	-	-	1	<i>Self-Study</i>	H-1	Praktisi
		3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-2	
		-	1	-	<i>Content Development</i>		
5.	Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial *)	3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-2	Praktisi
		-	1	-	<i>Content Development</i>		
6.	Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis *)	3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-3	Praktisi
		-	3	-	<i>Content Development</i>		
		1	-	-	<i>Learning Feedback</i>		
7.	Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten *)	4	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-4	Praktisi
		-	2	-	<i>Content Development</i>		
		1	-	-	<i>Learning Feedback</i>		
8.	Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial*)	3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-5	Praktisi
		-	2	-	<i>Content Development</i>		
		1	-	-	<i>Learning Feedback</i>		

No	Mata Pelajaran	JP			Aktivitas	Hari	Rekomendasi Pengajar
		<i>Synch</i>	<i>Asynch-Collab</i>	<i>Asynch Mandiri</i>			
9.	Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial *)	3	-	-	<i>Virtual Classroom</i>	H-6	Praktisi
		-	1	-	<i>Content Development</i>		
		1	-	-	<i>Learning Feedback</i>		
10.	Ujian	90 menit	-	-	<i>Virtual Classroom</i>		PMPS
11.	Evaluasi Tatap Muka	30 menit	-	-	<i>Virtual Classroom</i>		PMPS

*) dapat dilaksanakan secara *Team Teaching* dan/atau pengajar didampingi oleh asisten

**) Waktu Ceramah: *current issue* tidak memiliki *sequence*/urutan

- a. *Rundown* dan Skenario Pembelajaran ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Kerangka Acuan Program untuk dapat dijadikan acuan;
- b. Sesi *Synchronous* Maya (*Virtual Classroom, Learning feedback & Group Discussion*) akan dilakukan secara *real time* dengan tutor yang ditunjuk oleh Pusdiklat Keuangan Umum;
- c. Untuk Mata Pelajaran dengan minimal 9 JP dan/atau membutuhkan praktik pada sesi *synchronous maya, learning feedback* dan *group discussion* dapat dilakukan dengan *Team Teaching* dan/atau bantuan asisten. Dengan kata lain, dapat dialokasikan minimal 2 pengajar atau 1 pengajar dan 1 asisten;
- d. Untuk mata diklat/mata pelajaran dengan praktik pada sesi *content development* dapat dialokasikan 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 Pembelajaran,



Ditandatangani secara elektronik
Wawan Ismawandi

**CONTOH SKENARIO PEMBELAJARAN
PELATIHAN JARAK JAUH PENGUATAN MEDIA SOSIAL**

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
1.	Pembukaan	<i>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</i>				
2.	Current Issue	<i>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</i>				
3.	<p>Teknik Branding dan Desain Konten Sesuai dengan Tren menyesuaikan teknik <i>branding</i> dan desain konten dengan tren dan perkembangannya;</p> <p>a. mengemukakan karakteristik sosial media, tren dan <i>challenge</i>, persona yang akan dibangun;</p> <p>b. melaksanakan analisis tren terkait dengan konten dan media sosial berdasarkan karakteristik masyarakat; dan</p> <p>c. melaksanakan simulasi pembuatan produk <i>branding</i></p>	<p><i>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; • Pengajar menyampaikan materi terkait <i>overview</i> penyusunan dan pengelolaan strategi komunikasi di Kementerian Keuangan; strategi penguatan branding image Kementerian Keuangan; pembuatan produk branding; dan analisis tren terkait dengan konten dan media sosial berdasarkan karakteristik masyarakat, karakteristik sosial media, tren dan <i>challenge</i>, persona yang akan dibangun • Tanya jawab/diskusi. 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Teams Meeting • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	Hari-1

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
		<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait overview penyusunan dan pengelolaan strategi komunikasi di Kementerian Keuangan; strategi penguatan branding image Kementerian Keuangan; pembuatan produk branding; dan analisis tren terkait dengan konten dan media sosial berdasarkan karakteristik masyarakat; • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	1	Hari-1
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempresentasikan hasil penugasan; • Pengajar memberikan feedback atas hasil penugasan; • Pengajar dan/atau asisten memancing diskusi di dalam kelas untuk memperdalam pemahaman materi; • Peserta berdiskusi dengan sesama peserta untuk bertukar pikiran dan ide. 			1	Hari-1

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
4.	<p>Perencanaan dan Pembuatan Konten dengan Tepat menerapkan teknik perencanaan dan pembuatan konten dengan tepat;</p> <p>a. menerangkan overviu strategi komunikasi (<i>agenda setting</i>) di Kementerian Keuangan dan penurunannya ke taktik komunikasi di bidang publikasi;</p> <p>b. menjelaskan <i>content research</i> dan identifikasi tipe konten;</p> <p>c. menguraikan tahapan dalam <i>content research</i> dan proses berpikir kreatif;</p> <p>d. melakukan simulasi penggunaan <i>tools</i> untuk <i>content research</i>;</p> <p>e. mencontohkan cara mengatasi <i>creative block</i>; dan</p> <p>f. melatih penggunaan <i>storyplan</i> dan kalender konten.</p>	<p><i>Aynchronous Mandiri (Self Study)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan materi pembelajaran mandiri terkait teknik perencanaan dan pembuatan konten secara umum; Pengajar memberikan instruksi pembelajaran atas materi yang diberikan; Materi dapat diberikan dalam infografis, maupun slide yang memancing keingintahuan peserta; Peserta belajar mandiri berdasarkan materi yang telah diberikan oleh pengajar. 	<p>Peserta membuat <i>resume</i>/KTA dari materi <i>self-study</i>, daftar pertanyaan yang dapat dijadikan topik diskusi pada saat sesi tatap muka</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>File sharing</i> Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	1	Hari-1
		<p><i>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian outline materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; Pengajar menyampaikan materi terkait <i>content research</i> dan identifikasi tipe konten; tahapan dalam <i>content research</i> dan proses berpikir kreatif; penggunaan <i>tools</i> untuk <i>content research</i>; dan cara mengatasi <i>creative block</i>; Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada <i>content collaboration</i>; Penyampaian recap materi hari pertama; Tanya jawab/diskusi. 	<p>Nilai aktivitas dan kehadiran peserta</p>	<ul style="list-style-type: none"> Teams Meeting Whatsapp Media pembelajaran lainnya 	3	H-2

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
		<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait content research dan identifikasi tipe konten; tahapan dalam <i>content research</i> dan proses berpikir kreatif; • penggunaan tools untuk <i>content research</i>; dan cara mengatasi <i>creative block</i>; • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • <i>Teams Meeting</i> • Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-2
5.	<p>Pembuatan Bank Konten untuk Media Sosial</p> <p>Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis membangun <i>bank</i> konten untuk media sosial;</p> <p>a. menjabarkan standar kualitas pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan dalam bentuk audio, visual, dan audiovisual;</p> <p>b. mengidentifikasi berbagai sumber audio, foto, dan video serta cara penggunaannya secara legal;</p> <p>c. menggunakan <i>story post</i> berupa foto untuk konten media sosial;</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; • Pengajar menyampaikan materi terkait standar kualitas pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan dalam bentuk audio, visual, dan audiovisual; sinkronisasi pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan; • membangun bank konten, bank <i>footage</i>, dan <i>resource</i> untuk media sosial; mengidentifikasi • berbagai sumber audio, foto, dan video serta menjabarkan cara penggunaannya secara legal; dan memperluas pemanfaatan <i>story post</i> berupa foto untuk konten media sosial; • Penyampaian recap materi hari keempat; • Tanya jawab/diskusi. 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Teams Meeting</i> • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	3	H-3

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
	<p>d. merancang gagasan sinkronisasi pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan;</p> <p>e. membangun bank konten, <i>bank footage</i>, dan <i>resource</i> untuk media sosial;</p>	<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait standar kualitas pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan dalam bentuk audio, visual, dan audiovisual; sinkronisasi pembuatan konten media sosial di Kementerian Keuangan; membangun bank konten, bank <i>footage</i>, dan <i>resource</i> untuk media sosial; mengidentifikasi berbagai sumber audio, foto, dan video serta menjabarkan cara penggunaannya secara legal; dan memperluas pemanfaatan <i>story post</i> berupa foto untuk konten media sosial; • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media • Pembelajaran Lainnya 	1	H-3
6.	<p>Teknik Komunikasi untuk Penyampaian Isu Strategis menerapkan teknik komunikasi untuk penyampaian isu strategis dengan tepat;</p> <p>a. menjelaskan kaidah-kaidah EYD dalam penulisan <i>caption</i>, artikel, <i>teaser</i>, dsb;</p> <p>b. melatih penggunaan <i>caption</i> dan artikel yang komunikatif sebagai konten media sosial;</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian outline materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; • Pengajar menyampaikan materi terkait kaidah-kaidah EYD dalam penulisan <i>caption</i>, artikel, <i>teaser</i>, dsb; penggunaan <i>caption</i> dan artikel sebagai konten media sosial; teori framing pada konten media sosial; teknik persuasi/ <i>how to action</i>; penanganan fase krisis; dan best practices dan strategi crisis handling pada media sosial; • Tanya jawab/diskusi. 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Teams Meeting • Whatsapp • Media pembelajaran lainnya 	4	H-3

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
	<p>c. mengadaptasi teori <i>framing</i> pada konten media sosial;</p> <p>d. melatih teknik persuasi/<i>how to action</i>;</p> <p>e. melatih <i>handling issue</i> pada fase krisis; dan</p> <p>f. menerapkan <i>best practices</i> strategi <i>crisis handling</i> pada media sosial.</p>	<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait penulisan caption, artikel, teaser, dsb; penggunaan caption dan artikel sebagai konten media sosial; teori framing pada konten media sosial; teknik persuasi/ how to action; penanganan fase krisis; dan best practices dan strategi crisis handling pada media sosial; • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	2	H-3
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempresentasikan hasil penugasan; • Pengajar memberikan feedback atas hasil penugasan; • Pengajar dan/atau asisten memancing diskusi di dalam kelas untuk memperdalam pemahaman materi; • Peserta berdiskusi dengan sesama peserta untuk bertukar pikiran dan ide. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-3

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
7.	<p>Analisis Media Sosial untuk Penempatan Konten menganalisis media sosial untuk penempatan konten pada <i>platform</i> yang tepat</p> <p>a. menganalisis media sosial dengan menggunakan <i>tools analysis</i> yang dimiliki <i>platform</i> media sosial;</p> <p>b. menganalisis media sosial dengan menggunakan <i>tools</i> tambahan; dan</p> <p>c. melatih cara melakukan STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>).</p> <p>d. menyeleksi strategi penguatan <i>branding image</i> Kementerian Keuangan;</p>	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian outline materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; • Penyampaian materi terkait analisis media sosial dengan menggunakan tools analysis yang dimiliki platform media sosial; analisis media sosial dengan menggunakan tools tambahan; dan cara melakukan STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>); • Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada content collaboration; 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	3	H-4
		<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait analisis media sosial dengan menggunakan tools analysis yang dimiliki platform media sosial; analisis mediasosial dengan menggunakan tools tambahan; dan cara melakukan STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>); • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	3	H-4

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempresentasikan hasil penugasan; • Pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil penugasan; • Pengajar dan/atau asisten memancing diskusi di dalam kelas untuk memperdalam pemahaman materi; • Peserta berdiskusi dengan sesama peserta untuk bertukar pikiran dan ide. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • <i>Teams Meeting</i> • Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-4
8.	<p>Strategi Pemasaran Konten di Media Sosial</p> <p>merancang strategi pemasaran konten di media sosial dengan tepat;</p> <ol style="list-style-type: none"> menerapkan <i>digital marketing</i> untuk mendukung amplifikasi konten; memilih <i>campaign</i> yang sesuai dengan karakteristik sosial media tertentu; merancang strategi pemasaran media sosial untuk menjangkau masyarakat; dan merancang teknik untuk mempromosikan produk dan 	<p>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyampaian <i>outline</i> materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; • Pengajar menyampaikan materi terkait strategi pemasaran media sosial untuk menjangkau masyarakat; <i>campaign</i> yang sesuai dengan karakteristik sosial media tertentu; <i>digital marketing</i> untuk mendukung amplifikasi konten; dan teknik untuk mempromosikan produk dan kebijakan Kementerian Keuangan; • Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada content collaboration; • Tanya jawab/diskusi. 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	3	H-5

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
	kebijakan Kementerian Keuangan;	<p>Asynchronous Collaboration (Content Development)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengerjakan penugasan terkait strategi pemasaran media sosial untuk menjangkau masyarakat; campaign yang sesuai dengan karakteristik sosial media tertentu; digital marketing untuk mendukung amplifikasi konten; dan teknik untuk mempromosikan produk dan kebijakan Kementerian Keuangan; • Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; • Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	2	H-5
		<p>Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempresentasikan hasil penugasan; • Pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil; penugasan; • Pengajar dan/atau asisten memancing diskusi di dalam kelas untuk memperdalam pemahaman materi; • Peserta berdiskusi dengan sesama peserta untuk • bertukar pikiran dan ide. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • Teams Meeting • Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-5

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
9.	Teknik Komunikasi dan Kolaborasi dalam Pengelolaan Media Sosial menerapkan teknik komunikasi dan kolaborasi dalam pengelolaan media sosial; <ol style="list-style-type: none"> menjelaskan peran tim pengelola media sosial; menguraikan alur/SOP pengelolaan media sosial; menjalankan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kalender media sosial. 	<i>Synchronous Maya (Virtual Classroom)</i> <ul style="list-style-type: none"> Penyampaian outline materi dan gambaran umum pembelajaran yang akan diberikan; Pengajar menyampaikan materi terkait peran tim pengelola media sosial; alur/ SOP pengelolaan media sosial; agenda setting dan kalender media sosial; dan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kalender media sosial. Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada content collaboration; Tanya jawab/diskusi. 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> Google Drive Whatsapp Teams Meeting Media Pembelajaran Lainnya 	3	H-6
		<i>Asynchronous Collaboration (Content Development)</i> <ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada content collaboration; Peserta mengerjakan penugasan terkait <ul style="list-style-type: none"> peran tim pengelola media sosial; alur/ SOP pengelolaan media sosial; agenda setting dan kalender media sosial; dan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kalender media sosial. Pengajar memberikan instruksi untuk mengerjakan penugasan pada content collaboration; Peserta mengerjakan penugasan dengan bimbingan dari pengajar dan/atau asisten pengajar; Peserta mengumpulkan hasil penugasan kepada pengajar untuk direviu. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> Google Drive Whatsapp Teams Meeting Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-6

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	Waktu (JP)	Hari
		Learning Feedback & Group Discussion (Synchronous Maya) <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempresentasikan hasil penugasan; • Pengajar memberikan <i>feedback</i> atas hasil; penugasan; • Pengajar dan/atau asisten memancing diskusi di dalam kelas untuk memperdalam pemahaman materi; • Peserta berdiskusi dengan sesama peserta untuk bertukar pikiran dan ide. 	Penyelesaian penugasan oleh peserta	<ul style="list-style-type: none"> • Google Drive • Whatsapp • <i>Teams Meeting</i> • Media Pembelajaran Lainnya 	1	H-6
10.	Ujian Komprehensif	Peserta diminta untuk berdiskusi dalam kelompok dan Menyusun rencana strategis terkait dengan pengelolaan media sosial dalam menangani isu-isu riil yang berhubungan dengan Kementerian Keuangan			90 menit	H-6
11.	Evaluasi Tatap Muka dan Penutupan				30 menit	H-6

Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran,



Ditandatangani secara elektronik
Wawan Ismawandi