

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
<i>E-learning Digital Literacy</i>	
D E S K R I P S I P R O G R A M	TUJUAN PROGRAM
	<p><i>E-learning</i> ini dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan pegawai terkait dengan literasi dan budaya digital dalam rangka pelaksanaan tugas dan fungsi berbasis elektronik di lingkungan unit kerja Kementerian Keuangan.</p> <p>Desain pembelajaran didesain sedemikian rupa untuk membekali peserta dengan konsep <i>digital culture and literacy</i> di lingkungan Kementerian Keuangan, literasi data dan informasi, konsep pembelajaran digital dan <i>content creation</i>, dan konsep komunikasi dan kolaborasi digital di lingkungan Kementerian Keuangan.</p> <p>Adapun desain pembelajaran dirancang dengan menggunakan metode <i>open access full e-learning (asynchronous e-learning)</i> dalam rangka optimalisasi akses bagi peserta pelatihan di lingkungan Kementerian Keuangan 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 tindak lanjut pemenuhan kebutuhan strategis yang bersifat <i>mandatory</i> dari Kementerian Keuangan yang diinisiasi oleh unit Biro Sumber Daya Manusia dan <i>Central Transformation Office</i>, Sekretariat Jenderal, guna pemenuhan standarisasi kompetensi literasi digital bagi seluruh pegawai Kementerian Keuangan.</p>
	SASARAN (TARGET LEARNERS)
<p><i>Mandatory</i> bagi Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan yang menjabat Jabatan Administrator/setingkat, Jabatan Pengawas/setingkat, pelaksana, Jabatan Fungsional Terampil s.d. Jabatan Fungsional Ahli Madya, baik yang berstatus ASN, CPNS, atau non-ASN.</p>	
MODEL PEMBELAJARAN	
<p><input type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM)</p> <p style="padding-left: 20px;"><input checked="" type="checkbox"/> <i>e-Learning (asynchronous penuh)</i></p> <p style="padding-left: 20px;"><input type="checkbox"/> Bimbingan di tempat kerja</p> <p style="padding-left: 20px;"><input type="checkbox"/> Pelatihan Jarak Jauh</p>	

- Magang
- Pertukaran PNS dengan Pegawai Swasta
- Webinar (Web Seminar)*
- Pelatihan

STANDAR KOMPETENSI

1. Menguraikan konsep *digital* literasi dan *culture* di lingkungan Kementerian Keuangan;
2. Menguraikan konsep literasi data dan informasi di lingkungan Kementerian Keuangan (CTO);
3. Menguraikan konsep pembelajaran digital dan pembuatan konten media di lingkungan Kementerian Keuangan;
4. Merinci tata cara komunikasi dan kolaborasi di lingkungan kementerian keuangan;

KOMPETENSI DASAR

1. Menguraikan konsep *digital* literasi dan *culture* di lingkungan Kementerian Keuangan;
 - a. Menafsirkan urgensi dan tujuan digital literasi dan budaya;
 - b. Menguraikan konsep *digital culture*;
 - c. Menguraikan konsep digital *literacy*; dan
 - d. Menguraikan etika digital kementerian keuangan.
2. Menguraikan konsep literasi data dan informasi di lingkungan Kementerian Keuangan (CTO);
 - a. Menafsirkan urgensi data literasi dan budaya data bagi individu dan organisasi;
 - b. Mencontohkan budaya data dan *data-driven decision-making* sebagai pondasi *data-driven organization*;
 - c. Menguraikan konsep data analitik;
 - d. Mencontohkan penerapan data analitik di lingkungan Kementerian Keuangan;
3. Menguraikan konsep pembelajaran digital dan pembuatan konten media di lingkungan Kementerian Keuangan;
 - a. Menafsirkan urgensi dan definisi pembelajaran digital dan pembuatan konten media;
 - b. Menguraikan konsep pembelajaran era digital di lingkungan kementerian keuangan;
 - c. Menguraikan konsep kreativitas era digital di lingkungan Kementerian Keuangan; dan
 - d. Mengemukakan tata cara pemecahan masalah dengan *digital mindset*.
4. Merinci tata cara komunikasi dan kolaborasi di lingkungan kementerian keuangan;
 - a. Menguraikan konsep komunikasi dan kolaborasi di lingkungan kementerian keuangan;

- b. Menguraikan urgensi penggunaan *office automation*;
- c. Menjabarkan fitur *office automation*;
- d. Mencontohkan penggunaan *office automation*;
- e. Menguraikan urgensi penggunaan *collaboration tools*;
- f. Menjabarkan fitur *collaboration tools*; dan
- g. Mencontohkan penggunaan *collaboration tools*.

LAMA PROGRAM EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Topik	Jam Pelajaran			Sekuen /Urutan
		TM	NTM	TOTAL	
1	Kemenkeu <i>Digital Culture and Literacy</i>	-	3	3	1
2	<i>Data and Information Literacy</i>	-	5	5	2
3	<i>Digital Learning and Content Creation Concept</i>		5	5	3
4	<i>Digital Communication and Collaboration at Work</i>	-	12	12	4
TOTAL JP		25 JP			

DILAKSANAKAN DALAM (hari efektif)

- Studi Mandiri : 9
- Tatap Muka : -
- Action Learning* : -
 - Mandiri : -
 - Tatap Muka : -

9 hari efektif**Lama Diklat Efektif**

Sembilan hari efektif non-tatap muka dengan bantuan fasilitas *integrated online learning platform* (yang meliputi namun tidak terbatas pada KLC2).

JENIS DAN JENJANG PROGRAM

E-learning Digital Literacy merupakan pelatihan teknis yang berjenjang dasar.

PERSYARATAN PESERTA

Administrasi

Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan yang menjabat Jabatan Administrator/setingkat, Jabatan Pengawas/setingkat, Pelaksana, Jabatan Fungsional Terampil s.d. Jabatan Fungsional Ahli Madya, baik yang berstatus CPNS, PNS atau non-PNS.

Kompetensi

-

Lain-Lain

1. Melengkapi diri dengan perangkat keras dan/atau perangkat lunak yang diperlukan selama proses pembelajaran (*Desktop Computer, PC, laptop*);

2. Telah terdaftar akun *Single Sign-On* (SSO) Kemenkeu atau KLC2; dan
3. Memiliki akses jaringan internet selama proses pembelajaran.

KUALIFIKASI TUTOR

Umum

1. Profesional/Praktisi di bidangnya; dan/atau
2. Mendapat persetujuan Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum.

Khusus

1. Menguasai materi yang akan diajarkan dan/atau keahlian tertentu khususnya terkait dengan budaya data dan/atau model pemelajar digital dan/atau budaya digital literacy dan/atau penggunaan office automation dan *collaboration tools* di lingkungan Kementerian Keuangan; dan/atau
2. Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan ketrampilan kepada peserta atau telah mengikuti TOT.

Catatan

Kualifikasi ini dapat dikecualikan bagi moderator forum diskusi.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Evaluasi Penyelenggaraan, Evaluasi Tatap Muka, dan Evaluasi Pengajar/Narasumber tertulis/*online* sebagaimana diatur dalam ketentuan BPPK.

EVALUASI LEVEL 2

Evaluasi terhadap peserta dilakukan melalui penugasan berupa *quiz* yang disetarakan **tes formatif (non-kelulusan)** dengan **nilai minimal 80 skala 100** untuk tiap mata pelajaran, dengan rincian jumlah soal:

No	Mata Pelajaran	Jumlah Soal	Waktu
1.	<i>Kemenkeu Digital Culture and Literacy</i>	5 Soal Pilihan Ganda	15 menit
2.	<i>Data and Information Literacy</i>	10 Soal Pilihan Ganda	30 menit
3.	<i>Digital Learning and Content Creation Concept</i>	10 Soal Pilihan Ganda	30 menit
4.	<i>Digital Communication and Collaboration at Work</i>	15 Soal Pilihan Ganda 5 Soal Benar/Salah	45 menit

Ketentuan lain terkait *quiz* meliputi:

1. Kesempatan *retake* maksimal adalah 20 kali untuk tiap mata pelajaran tes formatif;
2. *Badge* adalah bukti sah peserta telah menyelesaikan *e-learning* yang ditampilkan didalam *integrated online learning platform* yang tidak menggantikan sertifikat keikutsertaan yang diterbitkan setelah peserta menyelesaikan seluruh tahapan *e-learning*; dan

3. Sertifikat keikutsertaan diberikan setelah peserta menyelesaikan seluruh tahapan *e-learning*.

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS

1. Materi pembelajaran diberikan melalui *integrated online learning platform* (yang meliputi namun tidak terbatas pada KLC 2);
2. Kebutuhan lain selama proses pembelajaran disesuaikan dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan;
3. Lain-Lain:
 - a. Peserta akan menerima materi pembelajaran dengan format digital setelah menyelesaikan tes formatif masing-masing unit/mata pelajaran;
 - b. Peserta dapat mendiskusikan atau menyampaikan pertanyaan terkait dengan materi yang telah diberikan melalui saluran yang diakomodir oleh *platform* pelatihan dan/atau pihak penyelenggara; dan
 - c. Peserta wajib memberikan *review* dan *rating* untuk program *e-learning* yang diselesaikan melalui *course reviews* di KLC.

Keterangan

E-Learning ini merupakan program pembelajaran baru pada tahun 2022. Penyusunan desain pembelajaran telah dibahas dalam Rapat Desain Pembelajaran *E-learning Digital Literacy* pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022, berdasarkan UND-669/PP.7/2022, dan S-198/PP.7/2022. Rapat tersebut dihadiri oleh perwakilan Bidang/Bagian di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum, Widyaiswara pengelola program, perwakilan Pusintek dan CTO-CDMO selaku SGO, dan perwakilan Biro SDM Sekretariat Jenderal selaku unit pengusul sekaligus *Skill Group Owners* (SGO) dari program pembelajaran dimaksud. Adapun finalisasi desain pembelajaran dilakukan setelah melakukan koordinasi lebih lanjut dengan SGO dan Widyaiswara pengelola program terkait. (CG)

Jakarta, 12 Agustus 2022
Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan
Keuangan Umum



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati