KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
PELATIHAN JARAK JAUH CREATIVE AND INNOVATIVE THINKING TECHNIQUES	
DESKRIPSI PROGRAM	**TUJUAN PROGRAM**
	Pelatihan Jarak Jauh Creative and Innovative Thinking Techniques ini didesain untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap perilaku peserta berkaitan dengan kreativitas dan inovasi.
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	ASN yang *agile* dan tanggap terhadap perubahan, sehingga mampu memberikan pelayanan tidak biasa dan senantiasa meningkat. Memenuhi nilai Kesempurnaan dimana terkandung makna bahwa Pimpinan dan seluruh PNS di lingkungan Kementerian Keuangan harus senantiasa melakukan upaya perbaikan di segala bidang untuk menjadi dan memberikan yang terbaik. Pelaksanaan nilai-nilai Kementerian Keuangan diwujudkan dalam kaidah-kaidah perilaku utama kesempurnaan, yaitu melakukan perbaikan terus menerus dan mengembangkan inovasi dan kreativitas.
	SASARAN (*TARGET LEARNERS*)
	Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan.

MODEL/BENTUK PEMBELAJARAN

- [ ] TATAP MUKA (TM)
- [√] NON TATAP MUKA (NTM)
  - [√] Pelatihan Jarak Jauh
  - [√] *E-learning*
  - [ ] Bimbingan di tempat kerja
  - [ ] Magang
  - [ ] Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta
  - [√] *Action Learning*

STANDAR KOMPETENSI

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu:
1. menjelaskan konsep dalam praktik kreativitas;
2. menerapkan teknik berpikir kreatif dengan tepat;
3. menerangkan hubungan antara kreativitas dan inovasi serta arti penting inovasi dalam organisasi;
4. menjelaskan cara menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dan mampu mengembangkan budaya inovatif di dalam organisasinya.

KOMPETENSI DASAR

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu:

1. menjelaskan konsep yang ada dalam praktik kreativitas:
   a. menjelaskan pengertian dan arti penting kreativitas;
   b. menguraikan cara kerja otak;
   c. mengemukakan hambatan kreativitas pada diri individu masing-masing dan pada organisasi;
2. menerapkan teknik berpikir kreatif dengan tepat:
   a. menjelaskan cara untuk menggali ide kreatif secara individu dan dalam organisasi;
   b. menguraikan kompetensi kreativitas (*capturing, challenging, broadening, dan surrounding*);
   c. menggambarkan cara untuk menciptakan kreativitas.
3. menerangkan hubungan antara kreativitas dan inovasi serta arti penting inovasi dalam organisasi:
   a. menjelaskan pengertian inovasi;
   b. menguraikan pentingnya inovasi;
   c. menjelaskan hubungan antara kreativitas dan inovasi;
   d. menerangkan inovasi dalam organisasi;
4. menjelaskan cara menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dan mampu mengembangkan budaya inovatif di dalam organisasinya:
   a. menjelaskan karakter pribadi kreatif dan inovatif;
   b. menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan pribadi yang kreatif dan inovatif;
   c. menerangkan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin dan atau calon pemimpin yang kreatif dan inovatif;
   d. menerangkan rencana inovasi dalam organisasinya masing-masing.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen/ Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1.	Mata Pelajaran Pokok	a. Pengantar Kreativitas	-	1	1	
		b. Teknik Berpikir Kreatif	-	3	3	
		c. Hubungan Kreativitas dan Inovasi	-	4	4	
		d. Pribadi Kreatif dan Inovatif	-	4	4	
		e. Pendalaman Materi Proses Kreatif	-	8	8	
2.	Mata Pelajaran Penunjang	-	-	-	-	
3.	Ceramah	-	-	-	-	
4.	PKL	-	-	-	-	
5.	*Outbond*	-	-	-	-	
6.	MFD	-	-	-	-	
7.	Pengarahan Program	-	-	-	-	
8.	*Action learning*	Membuat Rancangan Gagasan Inovatif pada unit kerja sesuai format yang telah disediakan pihak penyelenggara.	-	10	10	
		TOTAL JP	-	30	30	

DILAKSANAKAN DALAM *Asynchronous* Mandiri (KLC2): 3 hari kerja @ 4 JP *Synchronous* tatap muka daring: 2 hari kerja @ 4 JP *Action learning* - *Asynchronous* Fasilitasi: 6 hari kerja @ 1 JP - *Asynchronous* Mandiri: 1 hari kerja @ 1 JP - Tatap muka daring: 1 hari kerja (3 JP) pada hari kerja ke-9	13 hari kerja

JENIS DAN JENJANG PROGRAM

Pelatihan Jarak Jauh Creative and Innovative Thinking Techniques ini merupakan jenis pembelajaran non klasikal dan merupakan program berjenjang dasar.

PERSYARATAN PESERTA

1. Persyaratan Administrasi
   a. Pegawai di lingkungan Kementerian Keuangan (pemanggilan peserta disesuaikan level jabatan);
   b. Ditunjuk dan ditugaskan oleh pimpinan unit (minimal setingkat JPT Pratama/Eselon II) yang bersangkutan.
2. Persyaratan Lain-lain
   a. Peserta diminta menyiapkan bahan gagasan kreatif berkaitan dengan proses bisnis di unitnya yang akan dikembangkan dan dapat dituangkan sebagai draft dalam format proposal Rancangan Gagasan Inovatif yang dikirimkan saat pemanggilan peserta.
   b. Peserta menggunakan laptop/tablet/gawai dan koneksi internet yang memadai untuk mengikuti proses pembelajaran.

KUALIFIKASI PENGAJAR

1. Pengajar
   a. Kualifikasi Umum
      1) Widyaiswara/Pejabat/Praktisi di bidangnya;
      2) Mempunyai pengalaman mengajar;
      3) Mempunyai kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta.
   b. Kualifikasi Khusus
      1) Menguasai materi dan metode belajar yang ditentukan;
      2) Mampu menggunakan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan pelatihan*;*
      3) Memiliki keahlian atau pengalaman tertentu, khususnya dalam mata pelajaran yang akan diberikan.
2. Lain-lain

   Adapun tenaga penyelenggara pelatihan yang terlibat dalam Pelatihan Jarak Jauh Creative and Innovative Thinking Techniques adalah:
   a. Asisten Pengajar

      Asisten pengajar adalah orang yang mendampingi dan membantu pengajar selama proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendalaman Proses Kreatif.
   b. Penguji

      Penguji adalah pegawai dengan kualifikasi minimal Golongan III yang memiliki kompetensi untuk memberikan penilaian atas hasil diskusi kelompok (prototipe solusi) berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dan memberikan masukan dan *feedback* atas hasil diskusi kelompok pada mata pelajaran Pendalaman Proses Kreatif.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

1. Evaluasi penyelenggaraan sebagaimana ketentuan BPPK
2. Evaluasi pengajar sebagaimana ketentuan BPPK

EVALUASI LEVEL 2

1. Kehadiran peserta;
2. *Action Learning*

   Kegiatan *Action Learning* adalah penyusunan Rancangan Gagasan Inovatif berkaitan dengan tugas dan fungsi dalam unit kerjanya. Batas akhir pengumpulan rancangan adalah tujuh hari kerja setelah selesai pelaksanaan pembelajaran tatap muka.

Penghitungan Nilai Akhir (NA) peserta adalah sebagai berikut:

NA= (30% x P + 70% x AL)

Penjelasan:

- P adalah nilai kehadiran peserta, baik dalam mengikuti sesi *asynchronous* maupun *synchronous*
- AL adalah nilai *Action Learning*

Keterangan:
Peserta berhak mendapatkan Sertifikat Telah Mengikuti Pelatihan apabila peserta:

a. menyelesaikan materi 100% dan menekan tombol akhiri pelatihan pada *course;*
b. menyelesaikan dan mengumpulkan *Action Learning;*
c. memiliki persentase kehadiran minimal 80% per mata pelatihan.*

*Dalam hal peserta tidak dapat memenuhi persentase kehadiran minimal karena alasan yang tidak dapat dihindari, peserta wajib menyampaikan surat keterangan yang ditandatangani atasan langsung atau pejabat yang berwenang di unitnya kepada panitia penyelenggara.

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS DAN INFORMASI LAIN-LAIN

FASILITAS

1. *Softcopy* materi*;*
2. Petunjuk Pelaksanaan Teknis;
3. *e-Certificate.*

INFORMASI LAIN-LAIN:

1. Dalam melaksanakan program pembelajaran, bentuk pembelajaran ini akan menggunakan pendekatan PJJ dengan komposisi mata pelajaran sebagai berikut

No.	Mata Pelajaran	Jam Pelajaran									
		Peserta					Pengajar				
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
a.	Pengantar Kreativitas	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-
b.	Teknik Berpikir Kreatif	-	-	-	3	3	-	-	-	-	-
c.	Hubungan Kreativitas dan Inovasi	-	-	-	4	4	-	-	-	-	-
d.	Pribadi Kreatif dan Inovatif	-	-	-	4	4	-	-	-	-	-
e.	Pendalaman Materi Proses Kreatif	8	-	-	-	8	8	-	-	-	-
f.	Action Learning	3	-	6	1	10	3	-	6	-	-
Total		11	-	6	13	30	11	-	6	-	17

(1). *Synchronous* Tatap Muka Daring
(2). *Synchronous* Non Tatap Muka
(3). *Asynchronous* Fasilitasi
(4). *Asynchronous* Mandiri
(5). Total

2. ***Synchronous* (Tatap Muka Daring)**
   a. Maksimal peserta per kelas 25 orang yang akan dibagi menjadi empat kelompok, tiap kelompok beranggotakan 5-6 orang;
   b. Pada saat pendalaman materi terkait proses kreatif:
      1) Peserta diberikan arahan terkait penugasan *action learning* berupa pembuatan Rancangan Gagasan Inovatif;

2) Peserta diberikan contoh nyata proses kreatif;
3) Membahas konsep Rancangan Gagasan Inovatif dari masing-masing peserta.

c. Kegiatan pembelajaran *synchronous* pada kelas virtual dilaksanakan selama 2 (dua) hari dengan rincian sebagai berikut:

No	Hari ke-	Mata Pelajaran	JP	Keterangan
1	4	Proses kreatif	4	1) Kelas utama: penyampaian materi dan pengarahan diskusi kelompok pada tiap tahap proses kreatif oleh Pengajar; 2) *Break-out room:* diskusi kelompok (sebanyak 4 kelompok) dengan dibantu dan didampingi oleh **asisten pengajar/fasilitator** untuk tiap-tiap kelompok; 3) Penilaian hasil diskusi kelompok (prototipe solusi) oleh penguji.
2	5	Proses kreatif (inovasi pelayanan dan pedoman penilaian di unit kerja Kementerian Keuangan)	4	Penyampaian materi oleh Pengajar (Narasumber eksternal dan Widyaiswara) dan Wrap Up materi

3. ***Action learning***
   a. Dalam rangka pembelajaran terintegrasi, setiap peserta wajib membuat Rancangan Gagasan Inovatif pada unit kerja sesuai format yang telah disediakan pihak penyelenggara.
   b. Peserta mengumpulkan Rancangan Gagasan Inovatif, tujuh hari kerja setelah kegiatan tatap muka berakhir, melalui link pengumpulan yang dikelola oleh Tim Penyelenggara.
   c. Dilaksanakan dengan pendampingan dari Pengajar/Fasilitator melalui *Whatsapp Group* atau media lainnya.
   d. Rincian pelaksanaan *action learning*, sebagai berikut:

No.	**Waktu**	**Agenda**	**JP**	**Keterangan**
1	Hari Kerja ke-1 sampai ke-6	Mengidentifikasi isu dan membuat Rancangan Gagasan Inovatif berkaitan dengan tugas dan fungsi dalam unit kerjanya. Dalam kegiatan ini peserta terhubung dengan fasilitator dalam CoP Pelatihan Jarak Jauh Creative and Innovative Thinking Techniques	6	*Asynchronous* Fasilitasi (6 hari, @ 1 JP)
2	Hari kerja ke ke-7	Peserta mengumpulkan Rancangan Gagasan Inovatif melalui link yang dikelola Tim Penyelenggara.	1	*Asynchronous* Mandiri (1 hari, 1 JP)
3	Hari kerja ke ke-8	Fasilitator mereviu Rancangan Gagasan Inovatif dan membuat catatan masukan yang diperlukan	-	-
4	Hari kerja ke-9	Pembahasan Rancangan Gagasan Inovatif yang telah dipilih oleh Fasilitator (waktu penyelenggaraan ditentukan oleh Tim Penyelenggara).	3	*Synchronous* Tatap Muka Daring (1 hari, 3 JP)
TOTAL			10	

4. **Tugas asisten pengajar/fasilitator** adalah sebagai berikut:
   a. Menyediakan dan menyiapkan kertas kerja diskusi kelompok melalui media kolaborasi, seperti *jamboard* atau miro.
   b. Menjelaskan dan memperagakan cara penggunaan media kolaborasi.
   c. Menjaga kondusivitas pelaksanaan diskusi kelompok.
   d. Mengajak peserta agar aktif berdiskusi.
   e. Memastikan peserta mengisi kertas kerja dan menghasilkan output pada setiap sesi diskusi.
   f. Memastikan dan mengingatkan pelaksanaan diskusi sesuai dengan durasi waktu yang ditetapkan.
   g. Bekerja sama dengan Pengajar selama proses pembelajaran di kelas virtual.

5. **Tugas penguji** adalah sebagai berikut:
   a. Memberikan penilaian atas hasil diskusi kelompok (prototipe solusi) berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan;
   b. Memberikan *feedback* dan masukan atas hasil diskusi kelompok (prototipe solusi).

6. Penyelenggara dapat membentuk *Community of Practice* untuk Pelatihan Jarak Jauh ini.

Jakarta, 14 Desember 2023
Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan
Kepemimpinan dan Manajerial

Ditandatangani secara elektronik
Wahyu Kusuma Romadhoni