

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
E-Learning Pengantar BMN yang berasal dari Hulu Migas	
DESKRIPSI PROGRAM	TUJUAN PROGRAM
	Program e-learning ini bertujuan memberikan pemahaman pengelolaan kekayaan negara lain-lain khususnya BMN yang berasal dari hulu migas sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
	KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	Pengelolaan kekayaan negara (aset) merupakan salah satu representasi fungsi Kementerian Keuangan sebagai Bendahara Umum Negara (BUN) yang berkembang secara signifikan setelah fungsinya dilaksanakan secara penuh oleh unit setingkat eselon I, yaitu Direktorat Jenderal Kekayaan Negara (DJKN). Nilai potensi aset yang dimiliki oleh pemerintah saat ini sangat besar salah satunya berasal kegiatan hulu migas. Perbaikan tata kelola aset melalui program tertib administrasi, tertib fisik, dan tertib hukum merupakan standar minimal yang harus dilakukan. Oleh karena itu, simultan dengan pelaksanaan program tersebut, hal selanjutnya yang harus dilakukan oleh Kementerian Keuangan melalui DJKN adalah memastikan bahwa aset negara telah digunakan secara optimal, sehingga diperlukan sumber daya manusia di lingkungan DJKN yang memahami ruang lingkup dan alur kerja pengelolaan kekayaan negara terutama untuk kekayaan negara lain lain.
SASARAN (TARGET LEARNERS)	
Aparatur Sipil Negara (ASN) di lingkungan Kementerian Keuangan khususnya Direktorat Jenderal Kekayaan Negara yang memiliki gap kompetensi terkait BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas.	
MODEL PEMBELAJARAN	
<input type="checkbox"/>	TATAP MUKA (TM)
<input checked="" type="checkbox"/>	NON TATAP MUKA (NTM)
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>e-Learning</i>
<input type="checkbox"/>	Bimbingan di tempat Kerja
<input type="checkbox"/>	Pelatihan Jarak Jauh
<input type="checkbox"/>	Magang
<input type="checkbox"/>	Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta
<input type="checkbox"/>

STANDAR KOMPETENSI						
Setelah mengikuti e-learning, peserta diharapkan mampu:						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami gambaran umum BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas 2. Memahami Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas 						
KOMPETENSI DASAR						
Kompetensi dasar yang diperlukan untuk memenuhi Standar Kompetensi:						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami gambaran umum BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Menjelaskan Latar belakang kegiatan hulu migas 1.2 Menjelaskan Ketentuan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas 2. Memahami Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Menjelaskan ketentuan dan prosedur pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas 2.2 Menjelaskan Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas 						
LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN						
No	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen /Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1	Mata Pelajaran Pokok	1. BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas	-	3	3	1
		2. Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas	-	3	3	2
TOTAL JP			6 jamlat			
LAMA WAKTU UJIAN			- menit			
DILAKSANAKAN DALAM			2 Hari			
JENIS DAN JENJANG PROGRAM						
E-Learning Pengantar BMN yang berasal dari Hulu Migas merupakan jenis pembelajaran non klasikal teknis dengan model <i>asynchronous</i> . <i>E-learning Asynchronous</i> adalah model <i>e-learning</i> yang menggunakan metode komunikasi dengan waktu mandiri (<i>time independent</i>), tidak terikat pada jadwal yang ketat, serta tidak memerlukan kehadiran fisik pengajar, fasilitator, dan peserta pada waktu yang bersamaan. Dalam hal diperlukan kegiatan tatap muka maka dapat disesuaikan.						
PERSYARATAN PESERTA						

Administrasi

1. Aparatur Sipil Negara di Lingkungan Kementerian Keuangan khususnya yang bertanggung jawab atau yang memerlukan kompetensi terkait Pengelolaan BMN
2. Pangkat minimal Pengatur Muda (II/a)
3. Pendidikan minimal SMA

PENGAMPU PROGRAM E-LEARNING

1. Kualifikasi Pengampu
 - a. Widyaiswara/Profesional/Praktisi di bidangnya;
 - b. Menguasai materi/memiliki keahlian tertentu khususnya dalam mata pelajaran yang diampu;
 - c. Mempunyai kemampuan menyusun materi *e-learning*;
 - d. Mendapat persetujuan dari Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Kekayaan Negara dan Perimbangan Keuangan atau atau pimpinan instansi yang bersangkutan.
2. Tugas Pengampu *E-learning*
 - a. Menyiapkan materi *e-learning*;
 - b. Menyusun soal/penugasan.

AKTIVITAS/KEGIATAN E-LEARNING

1. *E-learning* dilaksanakan selama 4 (empat) hari kerja sebelum tatap muka di kelas secara mandiri (*online*) dengan alokasi jamlat 3 jamlat per hari.
2. *E-learning* akan dilaksanakan melalui *Kemenkeu Learning Center (KLC)* dengan materi pelatihan yang terdiri dari modul/bahan ajar/bahan tayang/bahan lainnya serta penugasan yang dapat diunduh di KLC dengan langkah sebagai berikut:
 - a. *Login* dengan *Kemenkeu-ID*
 - b. Klik menu "*Courses*", kemudian pilih "*E-learning Pengantar Penilaian Pemanfaatan BMN dalam Bentuk Bangun Guna Serah/Bangun Serah Guna (BGS/BSG)*" kemudian klik "*Apply for Courses*"
 - c. Setelah mendapat *approval* atau *invite* dari admin KLC, peserta dapat mulai melakukan *e-learning*
3. Kegiatan Belajar Mandiri:

Hari ke-	Aktivitas/Kegiatan	Keterangan
1	a. Pendaftaran pada KLC b. Peserta belajar terkait materi BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas	Admin KLC 3 jamlat

	c. Peserta mengerjakan kuis BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas	30 menit
2	a. Peserta belajar terkait materi Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas b. Peserta mengerjakan kuis Pengelolaan BMN yang berasal dari kegiatan hulu migas	3 jamlat 30 menit

4. Peserta berhak mendapatkan sertifikat jika telah menyelesaikan Evaluasi Pembelajaran dengan skor minimal 75.
5. Penyelenggaraan e-learning peserta dipandu oleh PIC yang terdiri dari:
 - a. PIC Bidang Perencanaan dan Pengembangan Diklat, dengan tugas sebagai berikut:
 - Membuat *course* pada KLC;
 - Berkoordinasi dengan pengampu *e-learning* terkait penyiapan materi *e-learning*;
 - Mengunggah materi *e-learning* pada KLC.
 - b. PIC Bidang Penyelenggaraan, dengan tugas sebagai berikut:
 - Mengumpulkan data peserta;
 - Melakukan *approval*;
 - Mengelola kelas virtual (memantau aktivitas/kuis/ujian peserta *e-learning* dan menyerahkan hasilnya kepada Bidang Evaluasi dan Pelaporan Kinerja) ;
 - Mengelola forum diskusi;
 - Mengelola administrasi *e-learning*.
 - c. PIC Bidang Evaluasi dan Pelaporan Kinerja
 - Berkoordinasi dengan pengampu *e-learning* terkait evaluasi pembelajaran *e-learning*;
 - Menginput evaluasi pembelajaran *e-learning* pada KLC;
 - Menerbitkan sertifikat *e-learning*.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Evaluasi Penyelenggaraan *Online*

EVALUASI LEVEL 2

-

EVALUASI LEVEL 3 (Jika diperlukan)

-

EVALUASI LEVEL 4 (Jika diperlukan)

-

FASILITAS	
1. <i>Online</i> Material (bahan ajar, video pembelajaran dan modul)	
2. Petunjuk pelaksanaan teknis dan penggunaan KLC	
RIWAYAT PENYUSUNAN PROGRAM	
<input checked="" type="checkbox"/> Program Baru <input type="checkbox"/> Program Lama	
Rapat Pengembangan Desain Pembelajaran	4 September 2020
Tim Widyaiswara Penyusun Desain Pembelajaran	1. Yasser Arafat Usman 2. Nyimas Herleni RZ 3. Muhammad Reza Nursaid

Jakarta, September 2020
Plt. Kepala Pusat,



Ditandatangani secara elektronik
Niken Widhijawati