



**KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
BADAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEUANGAN
PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA**

GEDUNG B LANTAI 2, JALAN PURNAWARMAN NO.99, KEBAYORAN BARU, JAKARTA SELATAN 12110
TELEPON (021) 7394666; FAKSIMILE (021) 7244490, ext. 8101;
SITUS www.bppk.kemenkeu.go.id

KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM

E-LEARNING ASAH KREATIVITAS DIRI, KONSISTEN BERINOVASI

DESKRIPSI PROGRAM

TUJUAN PROGRAM

E-learning Asah Kreativitas Diri, Konsisten Berinovasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman peserta pelatihan terkait mengelola inovasi. Melalui pemahaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan semangat peserta dalam merawat organisasi melalui inovasi.

KEBUTUHAN STRATEGIS UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI

Dalam sebuah organisasi dibutuhkan kemampuan mengelola perubahan dan inovasi, yaitu kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang baru atau berubah dan tidak bergantung secara berlebihan pada metode dan proses lama, mengambil tindakan untuk mendukung dan melaksanakan inisiatif perubahan, memimpin usaha perubahan, mengambil tanggung jawab pribadi untuk memastikan perubahan berhasil diimplementasikan secara efektif. Dalam rangka mendukung hal tersebut diperlukan peningkatan pemahaman tentang menjaga inovasi dalam rangka merawat organisasi, sehingga inovasi tidak hanya menjadi milik inovator melainkan juga dapat meyakinkan semua pihak.

SASARAN (*TARGET LEARNERS*)

Aparatur Sipil Negara, baik di Kementerian Keuangan maupun di Kementerian/Lembaga, dan Pemerintah Daerah.

MODEL PEMBELAJARAN

- TATAP MUKA (TM)
- NON TATAP MUKA (NTM)
- e-learning*
 - Pelatihan Jarak Jauh
 - Bimbingan di tempat kerja (*mentoring*)
 - Magang
 - Coaching*
 - Community of Practice*

STANDAR KOMPETENSI

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta diharapkan mampu:

- Memahami konsep menjaga inovasi dan merawat organisasi dengan baik.

KOMPETENSI DASAR

1. Memahami konsep menjaga inovasi dan merawat organisasi dengan baik;
 - a. menjelaskan bagaimana rasa memiliki mengawali suatu inovasi;
 - b. menjelaskan bagaimana inovator meyakinkan semua pihak untuk turut mengelola inovasi;
 - c. menjelaskan tantangan mengelola inovasi pada organisasi yang telah mapan;
 - d. menjelaskan bagaimana kegesitan organisasi dalam mengelola inovasi.

LAMA PELATIHAN EFEKTIF DAN DAFTAR MATA PELAJARAN

No.	Kegiatan	Nama Mata Pelajaran	Jam Pelajaran			Sekuen/ Urutan
			TM	NTM	TOTAL	
1.	Mata Pelajaran Pokok	Konsep Menjaga Inovasi dan Merawat Organisasi	-	3	3	
2.	Mata Pelajaran Penunjang	-				
3.	Ceramah	-				
4.	PKL	-				
5.	Outbond	-				
6.	MFD	-				
7.	Pengarahan Program	-				
8.	<i>Action Learning</i>	-				
TOTAL JP					3	
LAMA WAKTU UJIAN Kuis di akhir materi					10 menit	
DILAKSANAKAN DALAM					5 hari kerja	

JENIS DAN JENJANG PROGRAM

E-learning Asah Kreativitas Diri, Konsisten Berinovasi merupakan jenis pembelajaran non klasikal dengan model *asynchronous* mandiri yang memungkinkan *self-paced learning*, sehingga dapat diakses kapan saja secara mandiri dan merupakan program yang tidak berjenjang.

PERSYARATAN PESERTA

1. Persyaratan Administrasi
Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan dan/atau Kementerian/Lembaga/Instansi/Pemerintah Daerah.
2. Lain-lain
 - a. Peserta diharapkan menggunakan laptop/tablet/gawai dan koneksi internet yang memadai untuk mengikuti proses pembelajaran.

KUALIFIKASI PENGAJAR

Pembelajaran diselenggarakan full *e-learning asynchronous* mandiri melalui *platform Kemenkeu Learning Center (KLC)* 2.

BENTUK EVALUASI

EVALUASI LEVEL 1

Peserta mereviu program *e-learning* yang diselesaikan melalui *course reviews* di *Kemenkeu Learning Center (KLC)* 2.

EVALUASI LEVEL 2

1. Progress penyelesaian materi (100%) dan menekan tombol “selesai” atau “finish” pada *course*;
2. Aktivitas peserta berupa nilai penyelesaian kuis diakhir materi yang dilakukan melalui Kemenkeu *Learning Center* (KLC) 2 di alamat web www.klc2.kemenkeu.go.id dengan nilai minimal 60 dan dapat melakukan *retake* sebanyak 4 (empat) kali.

EVALUASI LEVEL 3

-

EVALUASI LEVEL 4

-

FASILITAS DAN INFORMASI LAIN-LAIN

FASILITAS

- a. *Online materials*;
- b. Petunjuk Penggunaan *Kemenkeu Learning Center* (KLC) 2; dan
- c. *E-Certificate* dan *Badge* (Bagi peserta yang memenuhi syarat pada Evaluasi Level 2).

INFORMASI LAIN-LAIN:

Rincian submata pelajaran pada mata pelajaran Konsep Menjaga Inovasi dan Merawat Organisasi adalah sebagai berikut:

No.	Submata Pelajaran	Metode Pembelajaran
1	Berawal Rasa Memiliki	Asynchronous mandiri
2	Inovasi Punya Siapa?	
3	Tantangan Menghadirkan Inovasi pada Organisasi	
4	Kegesitan Organisasi di Era <i>New Normal</i>	

Jakarta, 19 Oktober 2021
Kepala Pusat Pendidikan dan
Pelatihan Pengembangan Sumber
Daya Manusia



Ditandatangani secara elektronik
Wahyu Kusuma Romadhoni