



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-2689/PP.7/2023

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

Dari : Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Keuangan Umum

Sifat : Biasa

Lampiran : Dua Berkas

Hal : Pengesahan dan Penyampaian KAP Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Learning Management System (LMS)

Tanggal : 18 Desember 2023

Sehubungan dengan rencana penyelenggaraan Pelatihan Pembuatan Media Interaktif di *Learning Management System (LMS)* pada Tahun 2024 terlampir kami sampaikan Kerangka Acuan Program (KAP) bagi program pembelajaran tersebut. Terkait penyusunan desain pembelajaran bagi program tersebut kami sampaikan informasi sebagai berikut

1. Program tersebut merupakan pemenuhan atas kebutuhan pembelajaran yang bersifat strategis dari unit BPPK khususnya PKN STAN untuk diselenggarakan pada tahun 2024;
2. Desain pembelajaran telah disusun dan disepakati melalui rapat penyusunan desain pembelajaran yang diselenggarakan pada tanggal 15 Desember 2023 secara daring. Rapat dihadiri oleh perwakilan SGO dari unit PKN STAN, perwakilan Bagian SDMKI BPPK, Widyaiswara pengelola program pembelajaran, perwakilan Bidang/Subbagian dan Fungsional PTP di Pusdiklat Keuangan Umum;
3. KAP tersebut berlaku untuk pembelajaran dimaksud yang dimulai pada bulan Januari 2024.

Dalam rangka menjaga komitmen sebagai unit dengan predikat Zona Integritas, menuju Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM), Pusdiklat Keuangan Umum berkomitmen untuk memberikan pelayanan dengan BAHAGIA (Bersih, Akuntabel, Harmonis, Gesit, Inovatif, dan Adaptif).

Atas perhatian Saudara, kami ucapkan terima kasih.



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati

Tembusan:

1. Theresia Vera Yulianti
2. Muh. Anang Al Aziz
3. Riza Satria Nugraha



4. Novi Indah Setiowati
5. Kurnia Tri Hasmoko



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 Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di
Learning Management System (LMS)
deskripsi : Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada *Learning Management System* di Politeknik Keuangan Negara STAN (PKN STAN).

Materi pembelajaran mencakup konsep media pembelajaran interaktif, alur pembuatan media interaktif, dan teknik pembuatan media interaktif. Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian materi, diskusi, dan praktik.

Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan dapat menghasilkan output berupa media pembelajaran interaktif yang memenuhi kualitas untuk digunakan/diunggah pada *Learning Management System* dan disusun berdasarkan bahan ajar/Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

jumlah hari : 5 hari kerja

jumlah jam pelajaran : 45 JP

dapat digunakan sebagai desain pembelajaran di lingkungan Pusdiklat Keuangan Umum.

Jakarta, 18 Desember 2023
Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan
Keuangan Umum



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati



KERANGKA ACUAN PROGRAM

NAMA PROGRAM	
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di <i>Learning Management System (LMS)</i>	
D E S K R I P S I P R O G R A M	TUJUAN PROGRAM
	<p>Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang akan digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada <i>Learning Management System</i> di Politeknik Keuangan Negara-STAN (PKN STAN).</p> <p>Materi pembelajaran mencakup konsep media pembelajaran interaktif, alur pembuatan media interaktif, dan teknik pembuatan media interaktif. Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian materi, diskusi, dan praktik.</p> <p>Setelah mengikuti pelatihan ini peserta diharapkan dapat menghasilkan <i>output</i> berupa media pembelajaran interaktif yang memenuhi standar kualitas untuk digunakan/diunggah pada <i>Learning Management System</i> dan disusun berdasarkan bahan ajar/Rencana Pembelajaran Semester (RPS).</p>
	KEBUTUHAN UNIT PENGGUNA YANG AKAN DICAPAI
	<p>Pelatihan ini merupakan pemenuhan kebutuhan pembelajaran yang bersifat strategis dari Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan khususnya PKN STAN. Kebutuhan strategis dimaksud sebagai upaya peningkatan dukungan pendidikan di bidang keuangan negara melalui SDM yang memiliki kompetensi dalam penyusunan modul pembelajaran interaktif di LMS sebagai bahan belajar mandiri.</p>
	SASARAN (TARGET LEARNERS)
	<p>Pegawai di lingkungan PKN STAN yang terdiri dari Dosen dan pegawai pada Unit Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional.</p>
MODEL PEMBELAJARAN	
<p><input checked="" type="checkbox"/> TATAP MUKA (TM)</p> <p><input type="checkbox"/> NON TATAP MUKA (NTM)</p> <p style="padding-left: 20px;"><input type="checkbox"/> <i>e-Learning</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> <p style="padding-left: 20px;"><input type="checkbox"/> Magang</p> <p style="padding-left: 20px;"><input type="checkbox"/> Pertukaran PNS dengan Pegawai swasta</p>	

STANDAR KOMPETENSI

1. mengemukakan konsep media pembelajaran interaktif;
2. menguraikan alur pembuatan media pembelajaran interaktif; dan
3. melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif.

KOMPETENSI DASAR

1. mengemukakan konsep media pembelajaran interaktif
 - a. menjelaskan pengertian media interaktif sebagai media pembelajaran;
 - b. mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran interaktif;
 - c. menjelaskan alur pembuatan media interaktif; dan
 - d. mengemukakan pengenalan gamifikasi terkait media pembelajaran interaktif.
2. menguraikan alur pembuatan media pembelajaran interaktif
 - a. mengemukakan tahapan *chunking* materi untuk media pembelajaran interaktif;
 - b. menjelaskan tahapan pembuatan *storyboard*;
 - c. menerangkan unsur-unsur yang digunakan pada media pembelajaran interaktif; dan
 - d. mengemukakan tahapan proses alih media.
3. melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif
 - a. melaksanakan tahapan *chunking* materi;
 - b. memproses pembuatan *storyboard*;
 - c. menggunakan aplikasi multimedia yang sesuai untuk membuat media pembelajaran interaktif; dan
 - d. melaksanakan proses *user acceptance test (UAT)*

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 Media Pembelajaran Interaktif	5	-	5	1
		b. Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif*	10	-	10	2
		c. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif*	30	-	30	3
2	Mata Pelajaran Penunjang	-	-	-	-	
3	Ceramah	-	-	-	-	
4	PKL	-	-	-	-	
5	<i>Outbound</i>	-	-	-	-	
6	MFD	-	-	-	-	

7	Pengarahan Program	-	-	-	-	-
8	<i>Action Learning</i>	-	-	-	-	-
TOTAL JP				45 JP		
*) dapat dilaksanakan dengan <i>team teaching</i> dan/atau pengajar didampingi oleh asisten						
LAMA WAKTU UJIAN				-		
DILAKSANAKAN DALAM (Hari Efektif)				5 Hari Efektif		
<input type="checkbox"/> Studi Mandiri : - hari <input type="checkbox"/> Tatap Muka : 5 hari <input type="checkbox"/> <i>Action Learning</i> : - hari - Mandiri : - hari - Tatap Muka : -						
JENIS DAN JENJANG PROGRAM						
Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di <i>Learning Management System (LMS)</i> ini berjenjang dasar.						
PERSYARATAN PESERTA						
Administrasi						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kementerian Keuangan yang yang mendapatkan penugasan untuk menyusun media pembelajaran interaktif; 2. Golongan minimal II/a (Pengatur Muda); dan 3. Pendidikan formal minimal Diploma I (DI). 						
Kompetensi						
-						
Lain-lain						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membawa contoh materi/RPS yang akan dialihmediakan menjadi media interaktif 2. Membekali diri dengan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan selama proses pembelajaran (<i>Desktop Computer</i>, PC, laptop) dengan spesifikasi minimal RAM 8 GB, SSD 256GB, prosesor i5 atau setara. 3. Mendownload/menginstal aplikasi: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Articulate Storyline 3</i> dan <i>i-spring</i> (untuk media interaktif) - Aplikasi tambahan lainnya bersifat opsional apabila diperlukan untuk <i>editing</i> video (<i>Filmora/Capcut/Adobepremier/After effect</i>) 						
KUALIFIKASI PENGAJAR						
Umum						
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 2. Memiliki kemampuan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta pelatihan. 						
Khusus						

-
<p>Lain-lain</p> <p>Metode pengajaran dapat menggunakan <i>team teaching</i>, <i>sharing</i> jamlat dan pengajar dapat didampingi oleh asisten pengajar (selama sesuai dengan ketentuan yang berlaku)</p>
BENTUK EVALUASI
<p>EVALUASI LEVEL 1</p> <p>Evaluasi Penyelenggaraan, Evaluasi Pengajar, dan Evaluasi Tatap Muka.</p>
<p>EVALUASI LEVEL 2</p> <p>Pelatihan ini bersifat non-kelulusan, Selanjutnya, untuk mengukur pemahaman materi pembelajaran, peserta akan diberikan penugasan berupa penyusunan media pembelajaran interaktif berdasarkan bahan ajar/RPS yang telah tersedia secara berkelompok. Media pembelajaran interaktif yang telah disusun oleh peserta akan mendapatkan <i>feedback</i> dan penilaian kuantitatif dari pengajar.</p> $NA = [(a \times \sum NT) + (b \times \text{tugas praktik})]$ $= [(60 \% \times \sum NT) + (40 \% \times \text{tugas praktik})]$ <p>Keterangan: a = bobot nilai tertimbang b = bobot nilai tugas praktik</p> <p>Hasil akhir media interaktif yang disusun disampaikan ke penyelenggara paling lambat tiga hari kerja setelah pelatihan selesai diselenggarakan.</p>
<p>EVALUASI LEVEL 3</p> <p>Implementasi Hasil Pembelajaran</p>
<p>EVALUASI LEVEL 4</p> <p>-</p>
FASILITAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran/bahan ajar; 2. Rencana <i>rundown</i>, serta skenario pembelajaran atau kebutuhan lain sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan; 3. <i>Layout</i> kelas dan kebutuhan lain sesuai dengan kesepakatan pada rapat persiapan program pembelajaran; 4. Perlengkapan kelas: Proyektor LCD, <i>Screen 2 Set</i>, Spidol, <i>Post-it</i>, <i>tack-it</i>, <i>flipcharts</i>, kertas <i>flipcharts</i>, ATK peserta, <i>box container</i>, dan pengeras suara; dan 5. Konsumsi: Disajikan secara prasmanan atau dalam kotak (<i>meal box</i>) sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan. 6. Akomodasi (Asrama, Laundry, dll): tentative (sesuai dengan hasil kesepakatan pada rapat persiapan pembelajaran); Apabila diperlukan, untuk memfasilitasi peserta pelatihan, panitia penyelenggara dapat memfasilitasi peserta pelatihan dengan asrama/penginapan. Penggunaan asrama/penginapan tersebut tetap memperhatikan protokol Kesehatan, serta ketersediaan anggaran/<i>resources</i> lain dan ketersediaan asrama pada saat pelaksanaan pelatihan. Detail

kebutuhan terkait dengan akomodasi akan disepakati pada saat rapat persiapan penyelenggaraan.

LAIN - LAIN

Proses Pembelajaran selama pandemi COVID-19

1. Sebagai salah satu sumber pembelajaran, pengajar maupun peserta dapat menggunakan aset intelektual atau *knowledge capture* yang terdapat dalam *Knowledge Management System* pada *Kemenkeu Learning Center*.
2. Pembelajaran tatap muka dilaksanakan selama lima hari kerja, di mana peserta dan pengajar melakukan tatap muka dengan kegiatan sebagai berikut:
3. Peserta akan menerima materi pembelajaran sesuai jadwal yang ditentukan;
4. Proses pembelajaran tatap muka akan diselenggarakan dengan metode
 - a. presentasi/ ceramah narasumber atau materi terkait;
 - b. diskusi terkait contoh implementasi/ *best practice* untuk setiap materi; dan
 - c. praktik
5. Meskipun pembelajaran tatap muka diselenggarakan selama lima hari kerja namun penyampaian hasil final penugasan/praktik **paling lambat tiga hari kerja setelah** pembelajaran tatap muka selesai dilaksanakan.
6. *Rundown* pembelajaran merupakan dokumen dinamis yang digunakan sebagai acuan Pusdiklat/BDK untuk mengelola proses pembelajaran di kelas.
7. *Rundown* pembelajaran dapat mengacu pada konsep lampiran dari KAP ini dan dapat disesuaikan berdasarkan kesepakatan antara pengajar dan penyelenggara serta ditetapkan pada rapat persiapan pelatihan. Apabila disepakati terdapat perubahan, pembaruan *rundown* pembelajaran disahkan dan ditetapkan oleh Kepala Bidang Penyelenggaraan Pusdiklat Keuangan Umum atau Kepala Balai Diklat Keuangan untuk penyelenggaraan pelatihan di daerah.

Keterangan:

1. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di *Learning Management System (LMS)* ini merupakan program baru yang akan dilaksanakan pada tahun 2024. Program ini disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran yang bersifat strategis bagi pegawai di PKN STAN. Desain pembelajaran telah didiskusikan dan disepakati pada rapat penyusunan desain pembelajaran *Workshop* Penyusunan Modul Interaktif di LMS. Rapat diadakan secara daring pada tanggal 15 Desember 2023 sesuai undangan Kepala Pusdiklat Keuangan Umum nomor UND-637/PP.7/2023 dan UND-638/PP.7/2023 tanggal 8 Desember 2023. Rapat dihadiri oleh Widyaiswara Pengelola Program Pembelajaran (Theresia Vera Yulianti), perwakilan PKN STAN dan Bagian SDMKI BPPK selaku unit pengguna, serta perwakilan Bidang dan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) di Pusdiklat Keuangan Umum. [RHL]

Jakarta, 18 Desember 2023
Kepala Pusat Pendidikan dan
Pelatihan Keuangan Umum,



Ditandatangani secara elektronik
Heni Kartikawati

RENCANA RUNDOWN
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF di
LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)

No.	Mata Pelajaran	Jam Pelajaran	Aktivitas	Hari	Rekomendasi Pengajar
1.	Pembukaan dan Pengarahan Program*	15 menit	- Penyampaian Materi	1	Panitia Penyelenggara 1. Widyaiswara 2. Fungsional PTP 3. Praktisi
2.	Pengantar Media Pembelajaran Interaktif	5	- Penyampaian Materi - Diskusi		
3.	Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif	5	- Penyampaian Materi - Diskusi		
		5	- Penyampaian Materi - Diskusi - Penugasan	2	
4.	Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif**	5	- Penyampaian Materi - Diskusi - Penugasan/Praktik		
		9	- Penugasan/Praktik		3
		9	- Penugasan/Praktik		4
		7	- Penugasan/Praktik - Presentasi	5	
5.	Evaluasi, dan Penutupan*	30 menit	Evaluasi Tatap Muka		Panitia Penyelenggara

Catatan:

*) tidak masuk penghitungan total jam pelatihan

**) Penyampaian hasil akhir tugas praktik pada mata pelajaran Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif paling lambat 3 hari kerja setelah pelatihan berakhir

Kepala Bidang Perencanaan dan Pengembangan Pembelajaran,



Ditandatangani secara elektronik
Wawan Ismawandi

RENCANA SKENARIO PEMBELAJARAN

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS)*

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
1.	Pembukaan dan Pengarahan Program*	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta menyimak pembukaan dan pengarahan program • Pejabat yang berwenang melakukan pembukaan • Panitia memberikan pengarahan program 	-	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> • <i>Collaboration Tools</i> 	15 menit *	1
2.	mengemukakan konsep media pembelajaran interaktif a. menjelaskan pengertian media interaktif sebagai media pembelajaran; b. mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran interaktif; c. menjelaskan alur pembuatan media interaktif; dan d. mengemukakan pengenalan gamifikasi terkait media pembelajaran interaktif.	<ul style="list-style-type: none"> • penyampaian outline materi • penyampaian tujuan pembelajaran • penyampaian materi pembelajaran • Diskusi • kuis 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> • <i>Collaboration Tools</i> 	5	1
3.	menguraikan alur pembuatan media pembelajaran interaktif; a. mengemukakan tahapan <i>chunking</i> materi untuk media pembelajaran interaktif; b. menjelaskan tahapan pembuatan <i>storyboard</i> ;	<ul style="list-style-type: none"> • penyampaian <i>outline</i> materi • penyampaian tujuan pembelajaran • penyampaian materi pembelajaran (tahapan <i>chunking</i> dan <i>storyboard</i>) • Diskusi • kuis 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> • <i>Collaboration Tools</i> 	5	1
		<ul style="list-style-type: none"> • penyampaian materi pembelajaran unsur-unsur pada media interaktif (aset intelektual, persona, video, 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> • <i>Collaboration Tools</i> 		2

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
	c. menerangkan unsur-unsur yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif; dan d. mengemukakan tahapan proses alih media.	audio, fitur) dan tahapan proses alih media <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kuis 				
4.	melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif a. melaksanakan tahapan <i>chunking</i> materi; b. memproses pembuatan <i>storyboard</i> ; c. menggunakan aplikasi multimedia yang sesuai untuk membuat media pembelajaran interaktif; dan d. melaksanakan proses <i>user acceptance test (UAT)</i>	<ul style="list-style-type: none"> penyampaian <i>outline</i> materi penyampaian tujuan pembelajaran penyampaian materi pembelajaran (<i>chunking</i> dan <i>storyboard</i>) Praktik/penugasan kelompok: tahapan <i>chunking</i> dan pembuatan <i>story board</i> 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> <i>Collaboration Tools</i> 	5	2
		<ul style="list-style-type: none"> <i>review</i> penugasan <i>chunking</i> materi dan pembuatan <i>storyboard</i> penyampaian materi pembelajaran Praktik/penugasan kelompok pembuatan media pembelajaran interaktif 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> <i>Collaboration Tools</i> 	9	3
		<ul style="list-style-type: none"> Praktik/penugasan kelompok pembuatan media pembelajaran interaktif (lanjutan) Review progres penyelesaian tugas praktik 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> <i>Collaboration Tools</i> 	9	4
		<ul style="list-style-type: none"> Praktik UAT Presentasi progress penyelesaian tugas praktik Pemberian <i>feedback</i> atas hasil sementara penugasan 	Nilai aktivitas dan kehadiran peserta	<ul style="list-style-type: none"> <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> <i>Collaboration Tools</i> 	7	5

No	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Aktivitas Belajar	Penugasan/ Evaluasi Aktivitas	Media Pembelajaran	JP	Hari
		<ul style="list-style-type: none"> Revisi hasil penugasan 				
5.	Evaluasi, dan Penutupan *	Peserta menyimak penutupan dan memberikan <i>feedback</i> untuk memperbaiki proses pembelajaran	-	<ul style="list-style-type: none"> <i>Flipchart/LCD Screen/Monitor</i> <i>Collaboration Tools</i> 	30 menit *	3

Catatan:

*) tidak terhitung pemenuhan JP

Untuk mata diklat/mata pelajaran dengan praktik dapat menggunakan asisten pengajar untuk mendukung kebutuhan 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