



KURIKULUM DAN SILABUS

PELATIHAN TEKNIS

GAMIFIKASI PELATIHAN



**Pusdiklat Tenaga Administrasi
Badan Litbang dan Diklat
Kementerian Agama RI
2024**



KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN
PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA
NOMOR 84 TAHUN 2024

TENTANG
KURIKULUM DAN SILABUS PELATIHAN TENAGA ADMINISTRASI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan kualitas dan menjamin mutu penyelenggaraan pelatihan tenaga administrasi pada Kementerian Agama, perlu kurikulum dan silabus;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pendidikan dan Pelatihan tentang Kurikulum dan Silabus Pelatihan Tenaga Administrasi;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6897);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 49 Tahun 2018 tentang Manajemen Pegawai Pemerintah Dengan Perjanjian Kerja (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 224);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 68, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6477);

4. Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2023 tentang Kementerian Agama (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 21);
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 19 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Pelatihan Sumber Daya Manusia pada Kementerian Agama (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 711);
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 11 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 15 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 846);
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 72 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 955);

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN KEMENTERIAN AGAMA TENTANG KURIKULUM DAN SILABUS PELATIHAN TENAGA ADMINISTRASI.
- KESATU : Menetapkan Kurikulum dan Silabus Pelatihan Tenaga Administrasi adalah sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Kurikulum dan Silabus sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU berjumlah 90 (sembilan puluh).
- KETIGA : Kurikulum dan Silabus sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU digunakan oleh Pusat Pendidikan dan Pelatihan Tenaga Administrasi, Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan, dan Loka Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama dalam penyelenggaraan pelatihan tenaga administrasi.
- KEEMPAT : Pada saat Keputusan ini mulai berlaku, Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan

Pendidikan dan Pelatihan Nomor 129 Tahun 2023 tentang Kurikulum dan Silabus Pelatihan Tenaga Administrasi pada Kementerian Agama dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

KELIMA : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jakarta
Pada tanggal 3 Juni 2024

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAN
PENDIDIKAN
DAN PELATIHAN,



LAMPIRAN
KEPUTUSAN KEPALA BADAN
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DAN PENDIDIKAN DAN PELATIHAN
KEMENTERIAN AGAMA
NOMOR 84 TAHUN 2024
TENTANG
KURIKULUM DAN SILABUS PELATIHAN
TENAGA ADMINISTRASI.

NO	KURIKULUM SILABUS
A.	PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI
1	Pelatihan Teknis Coaching dan Mentoring
2	Pelatihan Teknis Fasilitator Pembelajaran Daring
3	Pelatihan Teknis Pengelolaan Kinerja Aparatur Sipil Negara
4	Pelatihan Teknis Manajemen Kepegawaian
5	Pelatihan Teknis Pengelolaan BMN (Barang Milik Negara)
6	Pelatihan Teknis Kompetensi Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah (PBJP) Pejabat Pembuat Komitmen (PPK) TIPE C
7	Pelatihan Teknis Advokasi Kebijakan Keagamaan
8	Pelatihan Teknis <i>Planning and Budgeting</i>
9	Pelatihan Teknis Gamifikasi Pelatihan
10	Pelatihan Teknis <i>Hospitality Skill</i>
11	Pelatihan Teknis Penyusunan Pedoman/Juklak/Juknis/Panduan
12	Pelatihan Teknis Isu-isu Strategis Organisasi
13	Pelatihan Teknis Pelayanan Publik Ramah Kelompok Rentan
14	Pelatihan Teknis Sosial Kultural Jenjang I dan II
15	Pelatihan Teknis Manajemen Perekonomian Syariah
16	Pelatihan Teknis Desain Grafis
17	Pelatihan Teknis Infografis
18	Pelatihan Teknis Surat Berharga Syaria'ah Negara (SBSN)
19	Pelatihan Teknis Pemilihan Penyedia Barang/Jasa Pemerintah

NO	KURIKULUM SILABUS
20	Pelatihan Teknis Penyusunan <i>Standard Operating Procedure</i> (SOP)
21	Pelatihan Teknis Analisis Jabatan (ANJAB) dan Analisis Beban Kerja (ABK)
22	Pelatihan Teknis Pengelolaan Keuangan Madrasah
23	Pelatihan Teknis Manajemen Pondok Pesantren
24	Pelatihan Teknis Manajemen Kantor Urusan Agama
25	Pelatihan Teknis Keprotokolan
26	Pelatihan Teknis Kehumasan
27	Pelatihan Teknis Persiapan Pensiun
28	Pelatihan Teknis Agen Perubahan
29	Pelatihan Teknis Videografi
30	Pelatihan Teknis Pemrograman Tk. Dasar
31	Pelatihan Teknis Penyusutan Arsip
32	Pelatihan Teknis Dasar-Dasar Kearsipan
33	Pelatihan Teknis Tata Naskah Dinas
34	Pelatihan Teknis Manajemen Perkantoran Terotomasi
35	Pelatihan Teknis Administrasi Perkantoran
36	Pelatihan Teknis Penyusunan Spesifikasi Dan Harga Perkiraan Sendiri Bagi Pejabat Pembuat Komitmen
37	Pelatihan Teknis Pengelolaan Pengeluaran Keuangan Negara
38	Pelatihan Teknis Pelayanan Publik
39	Pelatihan Teknis Penerapan Keselamatan dan Kesehatan Kerja
40	Pelatihan Teknis Manajemen Mutu Penyelenggaraan Perguruan Tinggi
41	Pelatihan Teknis Manajemen Madrasah
42	Pelatihan Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS)/ Bantuan Operasional Pendidikan (BOP)
43	Pelatihan Teknis Manajemen Perpustakaan
44	Pelatihan Teknis Pengembangan Sistem Informasi Manajemen
45	Pelatihan Teknis Peningkatan Kinerja SDM
46	Pelatihan Teknis Penyusunan Laporan Kinerja

NO	KURIKULUM SILABUS
47	Pelatihan Teknis Digitasi Arsip
48	Pelatihan Teknis Karya Tulis Ilmiah Bagi Jabatan Fungsional
49	Pelatihan Teknis Budaya Kerja Kementerian Agama
50	Pelatihan Teknis Revolusi Mental
51	Pelatihan Teknis Fotograferis
52	Pelatihan Teknis Website Dan Media Sosial
53	Pelatihan Teknis Kewirausahaan
54	Pelatihan Teknis Manajemen Haji
55	Pelatihan Teknis Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (PPK BLU)
56	Pelatihan Teknis Public Speaking
57	Pelatihan Teknis Personal Branding
58	Pelatihan Teknis Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Level 1
59	Pelatihan Teknis Literasi Digital
60	Pelatihan Teknis <i>Effective Presentation</i>
61	Pelatihan Teknis Analisis Media Sosial
62	Pelatihan Teknis Manajemen Krisis untuk Humas
63	Pelatihan Teknis Manajemen Data Kehumasan
64	Pelatihan Teknis Publisitas
65	Pelatihan Teknis <i>Digital Public Relation</i>
66	Pelatihan Teknis <i>Video Content Creator</i>
67	Pelatihan Teknis Teknologi Informasi Tingkat Dasar
B.	<i>MICRO LEARNING</i>
1	Pelatihan Teknis E- Kinerja
2	Pelatihan Teknis Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan
3	Pelatihan Teknis Pembangunan Zona Integritas
4	Pelatihan Teknis Penyusunan Naskah Urgensi
5	Pelatihan Teknis Anti Korupsi
6	Pelatihan Teknis Penyusunan Instrumen Evaluasi
7	Pelatihan Teknis Pendalaman Metodologi Penelitian

NO	KURIKULUM SILABUS
C.	<i>TRAINING OF TRAINERS (TOT) PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI</i>
1	TOT Pelatihan Teknis Coaching dan Mentoring
2	TOT Pelatihan Teknis Fasilitator Pembelajaran Daring
3	TOT Pelatihan Teknis Pengelolaan Kinerja Aparatur Sipil Negara
4	TOT Pelatihan Teknis Pelatihan Sosial Kultural
5	TOT Pelatihan Teknis Isu-isu Pelatihan Teknis Organisasi
6	TOT Pelatihan Teknis <i>Hospitality Skill</i>
7	TOT Pelatihan Teknis Pelayanan Publik Ramah Kelompok Rentan
8	TOT Pelatihan Teknis Manajemen Madrasah
9	TOT Pelatihan Teknis Penyusunan Tata Naskah Dinas
10	TOT Pelatihan Teknis Penyusunan Laporan Kinerja (LKj)
11	TOT Pelatihan Teknis Pelayanan Publik
12	TOT Pelatihan Teknis <i>Effective Presentation</i>
13	TOT Pelatihan Teknis Analisis Media Sosial
14	TOT Pelatihan Teknis Kehumasan
15	TOT Pelatihan Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS)/ Bantuan Operasional Pendidikan (BOP)
16	TOT Pelatihan Teknis Teknologi Informasi Tingkat Dasar

KEPALA BADAN PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DAN
PENDIDIKAN
DAN PELATIHAN,



KATA PENGANTAR

Kementerian Agama adalah kementerian besar dengan ratusan ribu jumlah pegawai yang dimilikinya. Beberapa reformasi yang dilakukan dalam berbagai bidang, salah satunya melalui reformulasi pelatihan. Perkembangan teknologi informasi yang sangat massif menuntut seluruh ASN Kementerian Agama untuk beradaptasi. Pengembangan kompetensi melalui pelatihan bagi ASN dihadirkan untuk mewujudkan insan-insan terbaik yang dapat melaksanakan tugas dan fungsinya secara maksimal.

Pengembangan Kompetensi bagi ASN juga menjadi hal yang wajib dilakukan, sebagaimana diamanahkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara. Kehadiran Pusdiklat Tenaga Administrasi berperan dalam persiapan penyelenggaraan pelatihan yang dilaksanakan baik Tingkat pusat maupun pada Unit Pelaksana Teknis (UPT), yakni dengan memproduksi Kurikulum dan Silabus yang diharapkan dapat memenuhi permintaan dan kebutuhan dalam setiap aspek pengembangan kompetensi ASN.

Kami menyadari bahwa Kurikulum dan Silabus (Kursil) yang disusun, masih terdapat kekurangan. Untuk itu, segala masukan dan kritikan yang bersifat membangun akan kami terima. Seperti gemercik air di Sungai yang mengalir, demikian pula harapan kami, dengan hadirnya Kurikulum dan Silabus ini penyelenggara pelatihan di lingkungan Kementerian Agama dapat mengikuti alurnya dengan seksama. Sehingga, pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan standar seperti alunan simfoni yang harmonis.

Jakarta, Juni 2024

Kepala Pusdiklat Tenaga Administrasi

Syafi'i

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pengertian Umum	2
C. Tujuan dan Sasaran	3
D. Kompetensi	3
BAB II KURIKULUM	4
A. Struktur Kurikulum	4
B. Uraian Mata Pelatihan	5
BAB III PENUTUP	8
Lampiran 1	9
Rancang Bangun Program Pelatihan (RBPP)	9
Lampiran 2	11
Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan (RBPMP)	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelatihan memegang peranan krusial dalam membentuk individu yang mampu bersaing di era modern ini. Namun, seiring dengan perubahan dinamika pelatihan, para *trainer* sering menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan keterlibatan peserta. Model-model pembelajaran konvensional seringkali gagal menyajikan pengalaman yang menarik dan relevan bagi peserta.

Dalam menjawab tantangan ini, gamifikasi muncul sebagai solusi inovatif. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, gamifikasi menciptakan lingkungan yang memikat dan menantang bagi peserta pelatihan melalui mekanisme seperti tantangan, poin, dan penghargaan. Gamifikasi merangsang motivasi intrinsik peserta dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Gamifikasi merupakan media dalam pembelajaran. Selain itu, gamifikasi menjadi suatu hal baru yang merupakan adopsi dari mekanisme *video game* pada bidang-bidang lain. Gamifikasi menggunakan teknis desain permainan pada suatu bidang tertentu. Biasanya, gamifikasi melibatkan permainan berpikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan konteks *nongame*. Gamifikasi bekerja dengan teknologi yang lebih menarik dengan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam *game*. Teknik ini akan mendorong pengguna yang terlibat untuk lebih melakukan pekerjaan mereka. Pekerjaan yang biasanya terasa membosankan akan menjadi lebih menyenangkan dengan gamifikasi.

Gamifikasi pelatihan dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan melibatkan peserta, dan mendorong perilaku yang diinginkan melalui penggunaan insentif dan penghargaan. Selain itu, gamifikasi juga meningkatkan retensi informasi dan pembelajaran serta menciptakan pengalaman peserta yang lebih menarik dan menyenangkan.

B. Pengertian Umum

1. Aparatur Sipil Negara yang selanjutnya disingkat ASN adalah profesi bagi pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang bekerja pada instansi pemerintah.
2. Pegawai ASN adalah pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang diangkat oleh pejabat pembina kepegawaian. Pegawai ASN diserahi tugas dalam suatu jabatan pemerintahan atau diserahi tugas negara lainnya dan digaji berdasarkan peraturan perundang-undangan.
3. Pegawai Negeri Sipil yang selanjutnya disingkat PNS adalah warga negara Indonesia yang memenuhi syarat tertentu, diangkat sebagai pegawai ASN secara tetap oleh pejabat pembina kepegawaian untuk menduduki jabatan pemerintahan.
4. Pelatihan Gamifikasi Pelatihan adalah upaya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dan mendorong perilaku yang diinginkan melalui penggunaan insentif dan penghargaan.
5. Peserta Pelatihan Gamifikasi Pelatihan yang selanjutnya disebut peserta adalah ASN yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti Pelatihan Gamifikasi Pelatihan sebagaimana diatur berdasarkan keputusan ini.
6. Pusdiklat Tenaga Administrasi adalah unit kerja pada instansi pemerintah yang bekerja sama dengan atau difasilitasi oleh Kementerian Agama dalam menyelenggarakan Pelatihan Gamifikasi Pelatihan.
7. Lembaga Penyelenggara Pelatihan Gamifikasi Pelatihan dimaksudkan dalam keputusan ini adalah Pusdiklat Tenaga Administrasi Badan Litbang dan Diklat, Balai Diklat Keagamaan dan Loka Diklat Keagamaan.
8. Jam Pelajaran yang selanjutnya disingkat JP adalah satuan waktu yang diperlukan dalam pembelajaran.

C. Tujuan dan Sasaran

Penyelenggaraan Pelatihan Gamifikasi Pelatihan bertujuan agar peserta memiliki kemampuan menyimulasikan media pelatihan melalui gamifikasi pelatihan. Adapun sasaran Pelatihan Gamifikasi Pelatihan adalah ASN yang bertugas menyelenggarakan pelatihan.

D. Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai melalui Pelatihan Gamifikasi Pelatihan adalah peserta mampu menyimulasikan media pelatihan melalui gamifikasi pelatihan. Kompetensi dimaksud ditunjukkan dengan hasil belajar peserta yang diindikasikan dengan kemampuan:

- 1) Menjelaskan konsep tentang media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan;
- 2) Merancang media menggunakan gamifikasi;
- 3) Menyimulasikan rancangan gamifikasi;
- 4) Menyimulasikan evaluasi media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan.

BAB II

KURIKULUM

A. Struktur Kurikulum

A. Pembelajaran dalam Pelatihan Gamifikasi Pelatihan dilaksanakan berdasarkan kurikulum.

B. Kurikulum Pelatihan Gamifikasi Pelatihan:

1. Mata pelatihan pada pelatihan ini adalah sebagai berikut:
 - a. Konsep Gamifikasi Pelatihan
 - b. Merancang Media Menggunakan Gamifikasi
 - c. Simulasi Rancangan Gamifikasi
 - d. Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan

2. JP

Total jumlah JP pada pelatihan ini adalah 27 JP, dengan rincian sebagai berikut:

No	Mata Pelatihan/Kegiatan	JP		
		Daring	Klasikal	Total
1	Konsep Gamifikasi Pelatihan	3		3
2	Merancang Media Menggunakan Gamifikasi	9		9
3	Simulasi Rancangan Gamifikasi	9		9
4	Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan	6		6
Total				27

2. Jadwal penyelenggaraan

Jadwal penyelenggaraan Pelatihan Gamifikasi Pelatihan tercantum dalam anak lampiran I yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari lampiran keputusan ini.

B. Uraian Mata Pelatihan

Secara rinci, uraian mengenai mata pelatihan sebagaimana berikut ini,

1. Ringkasan Materi Mata Pelatihan sebagai berikut:

a. Konsep Gamifikasi

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep gamifikasi pelatihan. Pembelajaran pelatihan ini meliputi: Pengertian gamifikasi, manfaat gamifikasi, dan prinsip dasar gamifikasi. Pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *platform* MOOC. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep gamifikasi dalam pelatihan.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menjelaskan konsep gamifikasi dalam pelatihan

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan pengertian gamifikasi;
- b) Menjelaskan manfaat gamifikasi;
- c) Menjelaskan prinsip dasar gamifikasi.

4) Materi Pokok

Materi pokok terdiri atas:

- a) Pengertian Gamifikasi;
- b) Manfaat Gamifikasi;
- c) Prinsip Dasar Gamifikasi.

b. Merancang Media Menggunakan Gamifikasi

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pembelajaran meliputi: Identifikasi tujuan pelatihan, analisis audiens, dan desain element gamifikasi. Pembelajaran dalam mata

pelatihan ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan platform MOOC. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang media menggunakan gamifikasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu merancang media menggunakan gamifikasi pelatihan.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Mengidentifikasi tujuan pelatihan;
- b) Menganalisis audiens, dan
- c) Mendesain element gamifikasi.

4) Materi Pokok

Materi pokok terdiri atas:

- a) Identifikasi Tujuan Pelatihan;
- b) Analisis Audiens, dan
- c) Desain Element Gamifikasi

c. Simulasi Rancangan Gamifikasi

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pembelajaran meliputi: *Platform* dan teknologi gamifikasi, pengelolaan tantangan dan hadiah. Pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan platform MOOC. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang media menggunakan gamifikasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menyimulasikan rancangan gamifikasi pelatihan.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menggunakan *platform* dan teknologi gamifikasi
- b) Mengelola tantangan dan hadiah

4) Materi Pokok

Materi pokok terdiri atas:

- a) Platform dan Teknologi Gamifikasi;
- b) Pengelolaan Tantangan dan Hadiah

d. Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pembelajaran meliputi: Mengukur keberhasilan, melakukan umpan balik kepada peserta, dan meningkatkan gamifikasi secara kontinu. Pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara daring dengan menggunakan platform MOOC. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang media menggunakan gamifikasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menyimulasikan rancangan gamifikasi pelatihan

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat: Mengukur keberhasilan, umpan balik peserta dan peningkatan kontinu;

4) Materi Pokok

Materi pokok terdiri atas:

- a) Pengukuran Keberhasilan,
- b) Umpan Balik Peserta dan
- c) Peningkatan Kontinu.

BAB III

PENUTUP

1. Kurikulum silabus ini merupakan acuan dalam penyelenggaraan Pelatihan Gamifikasi Pelatihan.
2. Hal-hal yang belum diatur dalam kurikulum ini akan ditetapkan tersendiri dalam petunjuk teknis pelatihan teknis administrasi.

PUSDIKLAT TENAGA ADMINISTRASI

Lampiran 1

Rancang Bangun Program Pelatihan (RBPP)

RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP) GAMIFIKASI PELATIHAN

Nama Program : Pelatihan Gamifikasi Pelatihan
Pelatihan
Alokasi Waktu : 27JP @ 45 Menit (per hari max 10 JP)
Deskripsi Program : Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan mampu mengelola media pelatihan dalam bentuk gamifikasi pada pelatihan. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi ceramah dan simulasi. Adapun target peserta dalam pelatihan ini adalah Pegawai ASN yang mengelola bidang pelatihan.

Tujuan Program
Kompetensi Dasar : Pada akhir pelatihan, peserta diharapkan mampu menyimulasikan media pelatihan dalam bentuk gamifikasi dengan baik dan benar.

Indikator : Pada akhir pembelajaran peserta dapat:
Keberhasilan

NO.	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU	REFERENSI
1	Menjelaskan konsep tentang media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan	Konsep Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan	Pengertian Gamifikasi Manfaat Gamifikasi Prinsip Dasar Gamifikasi	Ceramah Interaktif Tanya jawab	<i>Non-objective</i> Test: uraian singkat	3 JP	

2	Merancang media menggunakan gamifikasi	Merancang Media Menggunakan Gamifikasi	Identifikasi Tujuan Pelatihan Analisis Audiens Desain Elemen Gamifikasi	Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok <i>Games</i>	<i>Non-objective Test</i> : uraian singkat	9 JP	
3	Menyimulasikan rancangan gamifikasi	Simulasi Rancangan Gamifikasi Pelatihan	Platform dan Teknologi Gamifikasi Pengelolaan Tantangan dan Hadiah	Ceramah Interaktif Diskusi Tanya jawab	<i>Non-objective Test</i> : uraian singkat	9 JP	
4	Menyimulasikan evaluasi media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan	Simulasi Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan	Pengukuran Keberhasilan Umpan Balik Peserta Peningkatan Kontinu	Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok Simulasi	<i>Non-objective Test</i> : uraian singkat <i>Non-Test</i> : Produk Simulasi	6 JP	
Total JP Kelas Pelatihan						27 JP	

Lampiran 2

Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan (RBPMP)

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (1)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Gamifikasi Pelatihan
- 2 Mata Pelatihan : Konsep Gamifikasi Pelatihan
- 3 Alokasi Waktu : 3 JP = 135 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Materi kegiatan pembelajaran ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep tentang media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan. Pembelajaran materi kegiatan ini disajikan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, curah pendapat, serta tanya jawab. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan.
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menjelaskan konsep media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan
 - b Indikator : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:
Hasil Belajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Submateri Pokok				T	P	PL	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan konsep tentang media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan	Konsep Gamifikasi Pelatihan	Pengertian Gamifikasi Manfaat Gamifikasi Prinsip Dasar Gamifikasi	Ceramah interaktif Tanya jawab Curah pendapat	Laptop. LCD Flipchart. ATK.	Non-objective Test: uraian singkat	3JP				Modul / Bahan Ajar Penyusunan Kurikulum dan Silabus
Jumlah										135	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (2)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Gamifikasi Pelatihan
- 2 Mata Pelatihan : Merancang Media Menggunakan Gamifikasi Pelatihan
- 3 Alokasi Waktu : 9 JP= 405 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Materi kegiatan pembelajaran ini membekali peserta dengan kemampuan merancang media menggunakan gamifikasi. Pembelajaran materi kegiatan ini disajikan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang media menggunakan gamifikasi
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu merancang media menggunakan gamifikasi
 - b Indikator : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat :
Hasil Belajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Submateri Pokok				T	P	PL	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Merancang media menggunakan gamifikasi	Merancang Media Menggunakan Gamifikasi	Identifikasi Tujuan Pelatihan Analisis Audiens Desain Elemen Gamifikasi	1. Ceramah interaktif 2. Diskusi Kelompok 3. Simulasi	Laptop. LCD. Flipchart. ATK.	Non-objective Test: uraian singkat	300	105		405	Modul / Bahan Ajar Penyusunan kurikulum dan Silabus
Jumlah							300	105		405	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (3)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Gamifikasi Pelatihan
- 2 Mata Pelatihan : Simulasi Rancangan Gamifikasi
- 3 Alokasi Waktu : 9 JP = 405 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Materi kegiatan pembelajaran ini membekali peserta dengan kemampuan menyimulasikan rancangan gamifikasi. Pembelajaran meliputi simulasi rancangan gamifikasi. Pembelajaran materi ini disajikan dengan menggunakan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang gamifikasi.
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menyimulasikan rancangan gamifikasi
 - b Indikator : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat :
Hasil Belajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Submateri Pokok				T	P	PL	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menyimulasikan rancangan gamifikasi	Simulasi Rancangan Gamifikasi	Platform dan Teknologi Gamifikasi Pengelolaan Tantangan dan Hadiah	Ceramah interaktif Diskusi kelompok Simulasi	1. Laptop 2. LCD 3. Flipchar 4. ATK.	Non-objective Test: uraian singkat	100	305		405	Modul/ Bahan Ajar Penyusunan Kurikulum dan Silabus
Jumlah							100	305		405	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (4)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Gamifikasi Pelatihan
- 2 Mata Pelatihan : Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan
- 3 Alokasi Waktu : 6 JP = 270 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menyimulasikan evaluasi media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan. Metode yang digunakan dalam mata pelatihan ini adalah ceramah Interaktif, tanya jawab, brainstorming, dan simulasi. Adapun produk pembelajaran ini Media Gamifikasi Pelatihan
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu menyimulasikan evaluasi media pelatihan menggunakan gamifikasi pelatihan.

- b Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat :

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Submateri Pokok				T	P	PL	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menyimulasikan evaluasi media pelatihan menggunakan Gamifikasi Pelatihan	Evaluasi Media Pelatihan Menggunakan Gamifikasi Pelatihan	Pengukuran Keberhasilan Umpan Balik Peserta Peningkatan Kontinu	Ceramah Interaktif Tanya Jawab <i>Brainstorming</i> Simulasi	Laptop. LCD/ Infokus. <i>Flipchart</i> . ATK.	<i>Non-objective Test</i> : uraian singkat	90	180		270	Modul/ Bahan Ajar Penyusunan Kurikulum dan Silabus
Jumlah							90	180		270	



**Pusdiklat Tenaga Administrasi
Badan Litbang dan Diklat
Kementerian Agama RI
2024**