



KURIKULUM DAN SILABUS

PELATIHAN TEKNIS GAMIFIKASI PADA PELATIHAN JARAK JAUH



**Pusat Pengembangan Kompetensi
Manajemen, Kepemimpinan dan Moderasi Beragama
Badan Moderasi Beragama
dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Agama RI
2025**



**KEPUTUSAN KEPALA BADAN MODERASI BERAGAMA DAN
PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA KEMENTERIAN AGAMA
NOMOR 84 TAHUN 2025
TENTANG
KURIKULUM DAN SILABUS PENGEMBANGAN KOMPETENSI
MANAJEMEN, KEPEMIMPINAN DAN MODERASI BERAGAMA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

**KEPALA BADAN MODERASI BERAGAMA DAN PENGEMBANGAN SUMBER
DAYA MANUSIA KEMENTERIAN AGAMA,**

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menjamin kualitas dan mutu penyelenggaraan pengembangan kompetensi pada Kementerian Agama, perlu kurikulum dan silabus;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Moderasi Beragama dan Pengembangan Sumber Daya Manusia tentang kurikulum dan silabus pengembangan kompetensi manajemen, kepemimpinan dan moderasi beragama;
- 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 152 Tahun 2024 tentang Kementerian Agama (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 348);
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 33 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Agama;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN MODERASI BERAGAMA DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA KEMENTERIAN AGAMA TENTANG KURIKULUM DAN SILABUS PENGEMBANGAN KOMPETENSI MANAJEMEN, KEPEMIMPINAN DAN MODERASI BERAGAMA.

KESATU : Menetapkan Kurikulum dan Silabus Pengembangan Kompetensi Manajemen, Kepemimpinan dan Moderasi Beragama adalah sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.

KEDUA : Kurikulum dan Silabus sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU berjumlah 89 (delapan puluh sembilan).

KETIGA : Kurikulum dan Silabus sebagaimana dimaksud dalam Diktum KESATU digunakan oleh Pusat Pengembangan Kompetensi Manajemen, Kepemimpinan dan Moderasi Beragama, Balai Pendidikan dan Pelatihan Keagamaan, dan Loka Pendidikan dan Pelatihan Kementerian Agama dalam penyelenggaraan pengembangan kompetensi.

KEEMPAT : Pada saat Keputusan ini mulai berlaku, Keputusan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pendidikan dan Pelatihan Nomor 84 Tahun 2024 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 12 Juni 2025

KEPALA BADAN MODERASI
BERAGAMA DAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA,

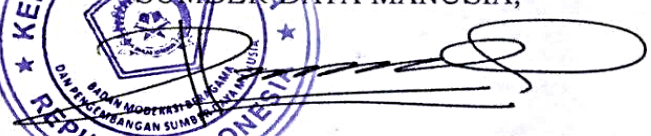
MUHAMMAD ALI RAMDHANI

LAMPIRAN
KEPUTUSAN KEPALA BADAN MODERASI BERAGAMA DAN
PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA KEMENTERIAN AGAMA
NOMOR 84 TAHUN 2025
TENTANG
KURIKULUM DAN SILABUS PENGEMBANGAN KOMPETENSI
MANAJEMEN, KEPEMIMPINAN DAN MODERASI BERAGAMA

NO	KURIKULUM SILABUS
A.	PELATIHAN TEKNIS ADMINISTRASI
1	Pelatihan Teknis Ekoteologi
2	Pelatihan Teknis Bendahara Pengeluaran/Bendahara Pengeluaran Pembantu
3	Pelatihan Teknis Gamifikasi Pada Pelatihan Jarak Jauh
4	Pelatihan Teknis <i>Hospitality Skill</i>
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 Manajemen Perpustakaan
8	Pelatihan Teknis Peningkatan Kinerja SDM
9	Pelatihan Teknis Pemanfaatan Platform Digital Perkantoran
10	Pelatihan Teknis Pengelolaan Pengeluaran Keuangan Negara
11	Pelatihan Teknis <i>Coaching dan Mentoring</i>
12	Pelatihan Teknis Fasilitator Pembelajaran Daring
13	Pelatihan Teknis Pengelolaan Kinerja Aparatur Sipil Negara
14	Pelatihan Teknis Manajemen Kepegawaian
15	Pelatihan Teknis Advokasi Kebijakan Keagamaan
16	Pelatihan Teknis <i>Planning and Budgeting</i>
17	Pelatihan Teknis Penyusunan Pedoman/Juklak/Juknis/Panduan
18	Pelatihan Teknis Isu-isu Strategis Organisasi
19	Pelatihan Teknis Pelayanan Publik Ramah Kelompok Rentan
20	Pelatihan Teknis Sosial Kultural Jenjang I dan II
21	Pelatihan Teknis Penerapan Keselamatan dan Kesehatan Kerja
22	Pelatihan Teknis Manajemen Mutu Penyelenggaraan Perguruan Tinggi
23	Pelatihan Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS)/ Bantuan Operasional Pendidikan (BOP)
24	Pelatihan Teknis Pengembangan Sistem Informasi Manajemen
25	Pelatihan Teknis Penyusunan Laporan Kinerja
26	Pelatihan Teknis Digitasi Arsip
27	Pelatihan Teknis Karya Tulis Ilmiah Bagi Jabatan Fungsional
28	Pelatihan Teknis Fotografis

NO	KURIKULUM SILABUS
29	Pelatihan Teknis Website Dan Media Sosial
30	Pelatihan Teknis Kewirausahaan
31	Pelatihan Teknis Manajemen Haji
32	Pelatihan Teknis Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (PPK BLU)
33	Pelatihan Teknis <i>Personal Branding</i>
34	Pelatihan Teknis Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Level 1
35	Pelatihan Teknis Literasi Digital
36	Pelatihan Teknis <i>Effective Presentation</i>
37	Pelatihan Teknis Analisis Media Sosial
38	Pelatihan Teknis Manajemen Krisis untuk Humas
39	Pelatihan Teknis Manajemen Data Kehumasan
40	Pelatihan Teknis Publisitas
41	Pelatihan Teknis <i>Digital Public Relation</i>
42	Pelatihan Teknis <i>Video Content Creator</i>
43	Pelatihan Teknis Pemilihan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah
44	Pelatihan Teknis Penyusunan <i>Standard Operating Procedure (SOP)</i>
45	Pelatihan Teknis Analisis Jabatan (ANJAB) dan Analisis Beban Kerja (ABK)
46	Pelatihan Teknis Pengelolaan Keuangan Madrasah
47	Pelatihan Teknis Manajemen Pondok Pesantren
48	Pelatihan Teknis Manajemen Kantor Urusan Agama
49	Pelatihan Teknis Keprotokolan
50	Pelatihan Teknis Persiapan Pensiun
51	Pelatihan Teknis Agen Perubahan
52	Pelatihan Teknis Videografi
53	Pelatihan Teknis Pemrograman Tk. Dasar
54	Pelatihan Teknis Penyusutan Arsip
55	Pelatihan Teknis Dasar-Dasar Kearsipan
56	Pelatihan Teknis Manajemen Perkantoran Terotomasi
57	Pelatihan Teknis Administrasi Perkantoran
58	Pelatihan Teknis Penyusunan Spesifikasi Dan Harga Perkiraan Sendiri Bagi Pejabat Pembuat Komitmen
59	Pelatihan Teknis Desain Grafis
60	Pelatihan Teknis Infografis
61	Pelatihan Teknis Surat Berharga Syariah Negara (SBSN)
B. MASSIVE OPEN ONLINE COURSE	

NO	KURIKULUM SILABUS
1	Pelatihan Teknis Pembangunan Zona Integritas
2	Pelatihan Teknis Tata Naskah Dinas
3	Pelatihan Teknis Kehumasan
4	Pelatihan Teknis Pelayanan Publik
5	Pelatihan Teknis <i>Public Speaking</i>
6	Pelatihan Teknis Manajemen Madrasah
7	Pelatihan Teknis E- Kinerja
8	Pelatihan Teknis Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan
9	Pelatihan Teknis Penyusunan Naskah Urgensi
10	Pelatihan Teknis Anti Korupsi
11	Pelatihan Teknis Penyusunan Instrumen Evaluasi
12	Pelatihan Teknis Pendalaman Metodologi Penelitian
C. <i>TRAINING OF TRAINERS</i> (TOT)	
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 Strategis Organisasi
6	TOT Pelatihan Teknis <i>Hospitality Skill</i>
7	TOT Pelatihan Teknis Pelayanan Publik Ramah Kelompok Rentan
8	TOT Pelatihan Teknis <i>Effective Presentation</i>
9	TOT Pelatihan Teknis Analisis Media Sosial
10	TOT Pelatihan Teknis Kehumasan
11	TOT Pelatihan Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS)/ Bantuan Operasional Pendidikan (BOP)
12	TOT Pelatihan Teknis Teknologi Informasi Tingkat Dasar
13	TOT Pelatihan Teknis Manajemen Madrasah
14	TOT Pelatihan Teknis Penyusunan Tata Naskah Dinas
15	TOT Pelatihan Teknis Penyusunan Laporan Kinerja (LKj)
16	TOT Pelatihan Teknis Pelayanan Publik

KEPALA BADAN MODERASI
BERAGAMA DAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA,

MUHAMMAD ALI RAMDHANI

KATA PENGANTAR

Kementerian Agama, sebagai rumah besar pengabdian, menaungi ratusan ribu insan ASN yang tersebar dari pusat hingga pelosok negeri. Di tengah gelombang transformasi birokrasi dan dinamika zaman yang Terus berkembang, kebutuhan akan ASN yang adaptif, visioner, dan berintegritas menjadi semakin mendesak. Dalam lanskap ini, pelatihan bukan sekadar kegiatan rutin namun ikhtiar suci untuk menumbuhkan pemimpin dan penggerak perubahan yang berlandaskan nilai keagamaan dan kebangsaan.

Pusat Pengembangan Kompetensi Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama hadir sebagai simpul penting dalam ekosistem pengembangan ASN. Melalui penyusunan Kurikulum dan Silabus pelatihan yang sistematis, terukur, dan berorientasi masa depan, kami berusaha merespons mandat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang ASN, serta menjawab kebutuhan lapangan yang dinamis. Kurikulum ini bukan sekadar dokumen saja namun arah, ruh, dan kerangka kerja yang diharapkan mampu mencetak aparatur yang tidak hanya kompeten, tetapi juga memiliki kepekaan sosial dan keutuhan spiritual.

Kami sepenuhnya menyadari bahwa dokumen ini bukan karya final, melainkan karya hidup yang terus berevolusi seiring perubahan dan pembelajaran. Maka segala masukan, koreksi, dan pemikiran kritis dari berbagai pihak sangat kami harapkan. Bagaikan embun pagi yang menyapa dedaunan, setiap saran akan menjadi penyegar yang menumbuhkan kualitas dan relevansi kurikulum ke depan. Harapan kami, setiap pelatihan yang lahir dari kurikulum ini mampu menjadi ruang refleksi dan rekonstruksi, menuju pelayanan publik yang inklusif dan transformatif.

Akhir kata, kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan Kurikulum dan Silabus ini. Semoga ikhtiar kita menjadi bagian dari gerakan besar untuk membangun ASN Kementerian Agama yang unggul, moderat, dan siap menghadapi tantangan zaman. Seperti air yang tak pernah berhenti mengalir, semoga pengetahuan, nilai, dan semangat yang ditanam melalui pelatihan ini terus menghidupi setiap langkah pengabdian.

Jakarta, 1 Juli 2025

Kepala Pusbangkom Manajemen,

Kepemimpinan dan

Moderasi Beragama



Syafi'i

DAFTAR ISI

Table of Contents

KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pengertian Umum	2
C. Tujuan dan Sasaran.....	3
D. Kompetensi.....	4
BAB II KURIKULUM.....	5
A. Struktur Kurikulum	5
B. Uraian Mata Pelatihan	6
BAB III MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PELATIHAN	15
A. Metode Pembelajaran.....	15
B. Ruang Lingkup.....	15
1. Perencanaan Pelaksanaan Pelatihan	16
2. Pelaksanaan	19
3. Evaluasi Pelatihan	20
4. Sertifikat.....	23
5. Pemantauan dan Evaluasi	24
6. Laporan Pelaksanaan Pelatihan	24
7. Evaluasi Pasca Pelatihan	24
BAB IV PENUTUP	26
Lampiran 1	
Rancang Bangun Program Pelatihan	27
Lampiran 2	
A. Kelompok Dasar	34
B. Kelompok Inti	41
C. Kelompok Penunjang	50

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. Apalagi jika pelatihan yang diselenggarakan dengan metode jarak jauh atau disebut pelatihan jarak jauh selanjutnya disingkat PJJ, tantangan yang dihadapi oleh trainer akan semakin kompleks. Dalam PJJ, peserta akan berinteraksi dengan trainer maupun sesama peserta lainnya melalui media teleconference seperti zoom meeting, google meet atau sejenisnya dengan durasi yang cukup lama pada sesi synchronous. Selama berjam-jam menatap layar zoom dengan pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan ceramah saja, seringkali peserta menonaktifkan kamera karena tidak ingin terlihat mengantuk atau memilih sambil mengerjakan aktivitas lainnya. Model-model pembelajaran konvensional seringkali gagal menyajikan pengalaman yang menarik dan relevan bagi peserta.

Dalam menjawab tantangan ini, *Gamification* (gamifikasi) muncul sebagai solusi inovatif. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran PJJ, 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 metode 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 *non-game*. 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 pada PJJ 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.

Dengan penyusunan kurikulum dan silabus ini memberikan pedoman dan acuan bagi pelatihan ASN untuk memberikan peningkatan kualitas pembelajaran Pelatihan Jarak Jauh Kementerian Agama.

B. Pengertian Umum

1. Gamification atau dalam bahasa Indonesia disebut gamifikasi merupakan metode dalam pembelajaran yang merupakan adopsi dari mekanisme *video game* pada bidang-bidang lain yang menggunakan teknis desain permainan pada suatu bidang tertentu yang melibatkan permainan berpikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan konteks *non-game*.
2. Pelatihan Jarak Jauh selanjutnya disingkat PJJ adalah upaya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta dan mendorong perilaku yang diinginkan melalui penggunaan insentif dan penghargaan yang diselenggarakan jarak jauh dengan menggunakan media elektronik.
3. Sumber Daya Manusia yang selanjutnya disingkat SDM adalah pegawai negeri sipil, pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja, dan pegawai non pegawai aparatur sipil negara.
4. Pegawai Aparatur Sipil Negara yang selanjutnya disebut Pegawai adalah pegawai negeri sipil dan pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja yang diangkat oleh pejabat pembina kepegawaian dan disertai tugas dalam suatu jabatan pemerintahan atau disertai tugas negara lainnya dan digaji berdasarkan peraturan perundang-undangan.
5. Pegawai Negeri Sipil yang selanjutnya disingkat PNS adalah warga negara Indonesia yang memenuhi syarat tertentu, diangkat sebagai aparatur sipil

negara secara tetap oleh pejabat pembina kepegawaian untuk menduduki jabatan pemerintahan.

6. Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja yang selanjutnya disingkat PPPK adalah warga negara Indonesia yang memenuhi syarat tertentu, yang diangkat berdasarkan perjanjian kerja untuk jangka waktu tertentu dalam rangka melaksanakan tugas pemerintahan.
7. Pegawai Non-Pegawai Aparatur Sipil Negara yang selanjutnya disingkat PN-PASN adalah warga negara Indonesia yang memenuhi syarat tertentu, yang diangkat oleh pimpinan satuan kerja untuk membantu melaksanakan tugas tertentu.
8. Peserta Pelatihan Gamifikasi pada PJJ yang selanjutnya disebut peserta adalah ASN yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti Pelatihan Gamifikasi sebagaimana diatur berdasarkan keputusan ini.
9. Kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap/ perilaku peserta yang dapat diamati, diukur dan dikembangkan dalam melaksanakan tugas dalam jabatannya.
10. Pusat Pengembangan Kompetensi Manajemen Kepemimpinan dan Moderasi Beragama selanjutnya disebut Pusbangkom MKMB adalah unit kerja pada instansi pemerintah yang bekerja sama dengan atau difasilitasi oleh Kementerian Agama dalam menyelenggarakan Pelatihan Gamifikasi
11. Lembaga Penyelenggara Pelatihan Gamifikasi pada PJJ dimaksudkan dalam keputusan ini adalah Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan dan Moderasi Beragama, Badan Moderasi Beragama dan Pengembangan Sumber Daya Manusia selanjutnya disebut BMBPSDM, Balai Diklat Keagamaan dan Loka Diklat Keagamaan.
12. Jam Pelajaran yang selanjutnya disingkat JP adalah satuan waktu yang diperlukan dalam pembelajaran

C. Tujuan dan Sasaran

Penyelenggaraan pelatihan gamification pada pelatihan jarak jauh. bertujuan agar peserta memiliki kemampuan menyimulasikan media pelatihan jarak jauh melalui metode gamifikasi. Adapun sasaran Pelatihan Gamification

pada pelatihan jarak jauh adalah ASN yang bertugas menyelenggarakan pelatihan jarak jauh.

D. Kompetensi

Kompetensi yang akan dicapai melalui pelatihan ini adalah pada akhir pelatihan peserta mampu menyimulasikan media pelatihan jarak jauh melalui gamifikasi.

Kompetensi dimaksud ditunjukkan dengan hasil belajar peserta yang diindikasikan dengan kemampuan untuk dapat:

1. Membangun komitmen belajar;
2. Menerapkan program pelatihan/overview pelatihan;
3. Menjelaskan Kebijakan Pembangunan Bidang Agama dalam Asta Program Prioritas Kementerian Agama;
4. Menjelaskan pengembangan Sumber Daya ASN di Kementerian Agama;
5. Menjelaskan nilai-nilai BerAKHLAK;
6. Menjelaskan konsep gamifikasi pada pelatihan jarak jauh
7. Merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh;
8. Menyimulasikan rancangan gamifikasi;
9. Mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi

BAB II KURIKULUM

A. Struktur Kurikulum

Pembelajaran dalam Pelatihan Teknis ini dilaksanakan berdasarkan kurikulum. Kurikulum Pelatihan ini dikelompokkan dalam 3 (tiga) kelompok mata pelatihan yaitu Mata Pelatihan dasar, inti dan penunjang.

1. Mata Pelatihan pada pelatihan ini adalah sebagai berikut:

a. Mata Pelatihan Kelompok Dasar

- 1) Pembangunan Bidang Agama
- 2) Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)
- 3) Nilai – Nilai BerAKHLAK

b. Mata Pelatihan Kelompok Inti

- 1) Konsep Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh
- 2) Merancang Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh
- 3) Simulasi Rancangan Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh
- 4) Evaluasi Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh

c. Mata Pelatihan Kelompok Penunjang

- 1) Pengarahan Program Pelatihan
- 2) Evaluasi Pembelajaran
- 3) *Building Learning Commitment* (BLC)
- 4) Evaluasi Program

2. Jam Pelajaran (JP)

Total jumlah JP pada pelatihan ini adalah 54 JP, dengan rincian sebagai berikut:

No	Mata Pelatihan/Kegiatan	Jumlah JP		
		ASynchro nous	Synchron ous/PJJ/ Klasikal	Total
A.	Kelompok Dasar			
1	Pembangunan Bidang Agama		3	3

2	Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)		3	3
3	Nilai – Nilai BerAKHLAK		3	3
B	Kelompok Inti			
1	Konsep Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh	1	31	4
2	Merancang Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh	3	9	12
3	Simulasi Rancangan Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh	3	9	12
4	Evaluasi Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh	3	8	11
C	Kelompok Penunjang			
1	Pengarahan Program Pelatihan	-	2	2
2	Evaluasi Pembelajaran	-	2	2
3	<i>Building Learning Commitment</i> (BLC)	-	2	2
4	Evaluasi Program	-	-	-
	Total	10	44	54

B. Uraian Mata Pelatihan

Secara rinci, uraian mengenai mata pelatihan dan kegiatan pembelajaran pada pelatihan teknis peningkatan kinerja SDM terdiri dari kelompok dasar, kelompok inti dan kelompok penunjang sebagaimana berikut ini:

1. Ringkasan Materi Mata Pelatihan Kelompok Dasar adalah sebagai berikut:

a. Mata Pelatihan: Pembangunan Bidang Agama

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pembelajaran pada materi pembangunan bidang agama. Pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara *asynchronous* dan *synchronous*. Keberhasilan pembelajaran dinilai

dari kemampuan peserta dalam menjelaskan peran pemerintah dalam pembangunan bidang agama.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu memahami kebijakan pembangunan bidang agama dalam asta program prioritas Kementerian Agama.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep kebijakan pembangunan bidang agama dalam asta program prioritas Kementerian Agama
- b) Menjelaskan asta program prioritas Kementerian Agama

4) Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

Materi pokok dan Sub Materi Pokok sebagai berikut:

- a) Konsep kebijakan pembangunan bidang agama
- b) Asta program prioritas Kementerian Agama
 - 1. Kerukunan dan cinta kemanusiaan
 - 2. Ekoteologi
 - 3. Layanan keagamaan berdampak
 - 4. Pendidikan unggul, ramah dan terintegrasi
 - 5. Pesantren berdaya
 - 6. Pemberdayaan ekonomi umat
 - 7. Sukses penyelenggaraan haji
 - 8. Digitalisasi Tata Kelola

b. Mata Pelatihan: Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang konsep dan strategi pengembangan sumber daya manusia pada Kementerian Agama. Pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara *asynchronous* dan *synchronous*. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep dan strategi dalam bidang pengembangan SDM kementerian Agama

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu menjelaskan konsep dan strategi dalam bidang pengembangan SDM Kementerian Agama.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).
- b) Menjelaskan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Kementerian Agama.

4) Materi Pokok

Materi pokok dan sub materi pokok sebagai berikut:

- a) Konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).
 - (1) Pengertian sumber daya manusia
 - (2) Manfaat pengembangan sumber daya manusia
 - (3) Strategi pengembangan sumber daya manusia
- b) Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Agama
 - (1) Bentuk pengembangan kompetensi
 - (2) Profil pegawai Kementerian Agama
 - (3) Jenis pelatihan dan pengembangan SDM Kementerian Agama
 - (4) Lembaga pelatihan Kementerian Agama
 - (5) Menjaga mutu pelatihan Kementerian Agama

c. Mata Pelatihan: Nilai-Nilai BerAKHLAK

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan pembelajaran meliputi materi konsep nilai berorientasi pelayanan, nilai akuntabel, nilai kompeten, nilai harmonis, nilai loyal, nilai adaptif, dan nilai kolaboratif. pembelajaran dalam mata pelatihan ini dilaksanakan secara *asynchronous* dan *synchronous*. Keberhasilan

pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan nilai-nilai BerAKHLAK.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu menjelaskan nilai-nilai BerAKHLAK.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep nilai Berorientasi Pelayanan
- b) Menjelaskan konsep nilai Akuntabel
- c) Menjelaskan konsep nilai Kompeten
- d) Menjelaskan konsep nilai Harmonis
- e) Menjelaskan konsep nilai Loyal
- f) Menjelaskan konsep nilai Adaptif
- g) Menjelaskan konsep nilai Kolaboratif

4) Materi Pokok : **Nilai-Nilai BerAKHLAK**

Materi pokok Nilai-Nilai BerAKHLAK sebagai berikut:

- a) Konsep nilai Berorientasi Pelayanan
- b) Konsep nilai Akuntabel
- c) Konsep nilai Kompeten
- d) Konsep nilai Harmonis
- e) Konsep nilai Loyal
- f) Konsep nilai Adaptif
- g) Konsep nilai Kolaboratif

2. Ringkasan Materi Mata Pelatihan Kelompok Inti adalah sebagai berikut

a. Mata Pelatihan: Konsep Dasar Gamifikasi Pada Pelatihan Jarak Jauh

1) Deskripsi Singkat

Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep gamifikasi pada pelatihan Jarak Jauh. Pembelajaran pelatihan ini meliputi: Pengertian gamifikasi dan Pelatihan Jarak Jauh, manfaat gamifikasi, dan prinsip dasar gamifikasi,

dan penggunaan gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, role play dan diskusi kelompok. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep gamifikasi dalam pelatihan jarak jauh.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu menjelaskan konsep gamifikasi pada pelatihan jarak jauh

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep dasar gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh
- b) Menjelaskan prinsip dasar gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh
- c) Menjelaskan penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh

4) Materi Pokok Konsep Gamifikasi Pada Pelatihan Jarak Jauh

Materi pokok terdiri atas

- a) Konsep Dasar Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh
 - Pengertian Gamifikasi dan Pelatihan Jarak Jauh
 - Tujuan
 - Manfaat Gamifikasi
- b) Prinsip Dasar Gamifikasi
- c) Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh

b. Mata Pelatihan : Merancang Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh

1) Deskripsi Singkat

Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh. Materi pembelajaran meliputi: Identifikasi tujuan pelatihan jarak jauh, analisis audiens, dan desain element gamifikasi. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari

kemampuan peserta dalam merancang gamifikasi pelatihan jarak jauh.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh..

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:

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

4) Materi Pokok:

Materi pokok terdiri atas:

- a) Identifikasi Tujuan Pelatihan Jarak Jauh;
 - Analisis Audiens Pelatihan Jarak Jauh, dan
 - Desain Elemen Gamifikasi

c. Mata Pelatihan: Simulasi Rancangan Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh

1) Deskripsi Singkat

Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan menyimulasikan gamifikasi pada pelatihan jarak jauh. Materi pembelajaran meliputi: *Platform* dan teknologi gamifikasi, Penerapan Elemen Permainan dalam gamifikasi. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan dalam melakukan simulasi rancangan gamifikasi dalam pelatihan jarak jauh.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu menyimulasikan rancangan gamifikasi pada pelatihan Jarak Jauh.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menggunakan *platform* dan teknologi gamifikasi
- b) Menerapkan Elemen Permainan dalam gamifikasi

4) Materi Pokok:

Materi pokok terdiri atas:

- a) Platform dan Teknologi Gamifikasi;
- b) Penerapan Elemen Permainan Gamifikasi

d. Mata Pelatihan : Evaluasi Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh

1) Deskripsi Singkat

Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam melakukan evaluasi pelatihan jarak jauh dengan menggunakan gamifikasi..

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) menjelaskan bentuk evaluasi pelatihan dengan gamifikasi,
- b) menggunakan platform evaluasi dengan gamifikasi dan
- c) melakukan pengukuran capaian pelatihan

4) Materi Pokok:

Materi pokok terdiri atas:

- a) Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi
- b) Platform Evaluasi dengan Gamifikasi dan
- c) Pengukuran Capaian Pelatihan

3. Ringkasan Materi Mata Pelatihan Penunjang adalah sebagai berikut:

a. Mata Pelatihan: Pengarahan Program Pelatihan

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta agar mampu menerapkan program pelatihan/ *overview*. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam mata pelatihan ini adalah peserta mampu menerapkan arah program pelatihan/ *overview*. Metode yang digunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi. Peserta pelatihan adalah Aparatur Sipil Negara (ASN) yang bertugas pada Kementerian Agama.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menerapkan arah program pelatihan atau *overview*.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan penyesuaian diri dengan lingkungan kampus diklat atau program pelatihan;
- b) Menyimulasikan tata tertib program pelatihan;
- c) Menyimulasikan proses kegiatan pelatihan.

4) Materi Pokok

- a) Penyesuaian diri dengan lingkungan kampus diklat atau program pelatihan;
- b) Tata tertib program pelatihan;
- c) Optimalisasi proses kegiatan pelatihan.

b. Mata Pelatihan: *Building Learning Commitment*

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta agar mampu membangun komitmen belajar bersama melalui materi pokok mengenal diri sendiri dan orang lain, membangun kelompok dinamis dan menyusun komitmen pembelajaran. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam mata pelatihan ini adalah peserta mampu membangun Komitmen

Belajar dan membentuk kelompok belajar yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, *games (role play)*. Peserta pelatihan adalah Aparatur Sipil Negara (ASN) yang bertugas pada Kementerian Agama.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membangun komitmen belajar.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Mengenal diri sendiri dan orang lain;
- b) Membangun kelompok dinamis;
- c) Menyusun komitmen pembelajaran.

4) Materi Pokok Sub Materi Pokok

- a) Mengenal diri sendiri dan orang lain
 - (1) Pencairan kelas;
 - (2) Mengenal diri sendiri;
 - (3) Mengenal orang lain.
- b) Membangun kelompok dinamis
 - (1) Perbedaan kelompok dan tim;
 - (2) Konsep *team building*;
 - (3) Membangun kelompok dinamis.
- c) Menyusun komitmen pembelajaran
 - (1) Memilih pengurus kelas;
 - (2) Kesepakatan komitmen belajar.

BAB III

MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PELATIHAN

A. Metode Pembelajaran

1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan tahap membangun pemahaman dan pemaknaan peserta terkait mata pelatihan melalui pembelajaran dalam jaringan. Tahap ini dilakukan oleh peserta secara *synchronous* dan *asynchronous* dengan mengakses sistem pembelajaran *daring*. Pada tahap *synchronous* ini, peserta tatap muka melalui media *online* untuk penguatan pemahaman dan pemaknaan melalui metode ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi dan simulasi. Pada tahap *asynchronous* peserta mempelajari secara mandiri bahan-bahan ajar baik bahan tayang ataupun video ataupun pengerjaan tugas/ quiz.

2. Pembelajaran Klasikal

Pembelajaran klasikal merupakan tahap penguatan pemahaman dan pemaknaan peserta terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka melalui metode ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi dan simulasi.

B. Ruang Lingkup

Ruang lingkup manajemen penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh meliputi:

1. Perencanaan pelaksanaan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh meliputi:

- Persiapan;
- Peserta;
- Tenaga pelatihan;
- Fasilitas; dan
- Pendanaan .

2. Pelaksanaan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh yang meliputi:

- Lembaga penyelenggara pelatihan;

- Mekanisme pelaksanaan;
 - Waktu pelaksanaan pelatihan;
 - Evaluasi; dan
 - Pelaporan.
3. Pengawasan dan pengendalian yang meliputi:
- Pemantauan dan evaluasi;
 - Laporan pelaksanaan pelatihan; dan
 - Evaluasi pasca pelatihan.

Dari ruang lingkup diatas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Perencanaan Pelaksanaan Pelatihan

a. Persiapan

Persiapan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

- 1) Ketua tim penyelenggaraan pelatihan teknis administrasi menyampaikan usulan penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh kepada Kepala Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama/Kepala Balai Diklat Keagamaan/Kepala Loka Diklat Keagamaan.
- 2) Kepala Bagian Tata Usaha/ Kasubbag Tata Usaha menyiapkan dokumen pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh terdiri atas: pengajuan TUP dan penyiapan sarana prasarana.

b. Peserta

- Persyaratan Peserta terdiri atas:
 - 1) ASN/non-ASN;
 - 2) Ditugaskan oleh pejabat berwenang pada unit kerja/ satuan kerja asal Peserta; dan
 - 3) Surat keterangan dokter untuk pelatihan klasikal;
- Jumlah Peserta
Peserta paling banyak berjumlah maksimal 40 orang.

c. Tenaga Pelatihan

- Jenis Tenaga Pelatihan

Tenaga pelatihan pada pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh adalah sebagai berikut:

- a) Penceramah merupakan orang yang memberikan wawasan pengetahuan dan/atau berbagi pengalaman sesuai dengan keahliannya kepada peserta;
- b) Pengajar merupakan orang atau tim yang memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran adalah pengampu materi (widyaiswara atau pegawai lainnya).
- c) Pengelola dan penyelenggara yaitu pegawai ASN yang bertugas mengelola dan menyelenggarakan pelatihan teknis peningkatan kinerja SDM.
- d) Penjamin Mutu yaitu tim penjamin mutu yang melaksanakan penjaminan terhadap mutu penyelenggaraan pelatihan.

- Persyaratan Tenaga Pelatihan

1) Penceramah

Penceramah harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a) Merupakan pejabat/pimpinan organisasi; dan
- b) Berpengalaman dibidang peningkatan kinerja SDM.

2) Pengampu Materi

Pengampu materi yang berstatus widyaiswara harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a) Berpendidikan paling rendah magister sarjana (strata 2) atau yang setara;
- b) berpengalaman mengajar pada pelatihan dan menguasai materi yang diajarkan;
- c) Mampu menggunakan metode dan media yang relevan dengan tujuan pembelajaran dan hasil belajar sesuai dengan mata pelatihan; dan

d) Bagi pengampu materi selain widyaiswara ditentukan berdasarkan kesesuaian kompetensi yang dibutuhkan dalam pelatihan.

3) Pengelola dan penyelenggara pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh memiliki kemampuan dalam mengelola pelatihan yang dibuktikan dengan:

- a) Sertifikat pelatihan pengelola pelatihan (*Management of Training*) atau dokumen lain yang sejenis bagi pengelola pelatihan; dan
- b) Sertifikat pelatihan penyelenggara pelatihan (*Training Officer Course*) atau dokumen lain yang sejenis bagi penyelenggara pelatihan.

d. Fasilitas Pelatihan

Sarana dan prasarana penyelenggaraan pelatihan teknis peningkatan kinerja SDM disiapkan untuk mendukung proses belajar sehingga kompetensi yang akan dibangun dapat tercapai secara efektif dan efisien.

1) Sarana

Penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh menggunakan sarana sebagai berikut:

- (1) Kursi dan meja;
- (2) *White board/ soft board/ marker*;
- (3) *Flipchart*;
- (4) *Metaplan*;
- (5) *Sound system*;
- (6) Multimedia;
- (7) Komputer/laptop;
- (8) *LCD projector*;
- (9) Jaringan internet (*WIFI*);
- (10) Perangkat multimedia berbasis elektronik; dan
- (11) LMS.

2) Prasarana

Prasarana yang diperlukan dalam pelatihan meliputi paling sedikit sebagai berikut:

- (1) Aula;
- (2) Ruang kelas;
- (3) Ruang pembimbingan;
- (4) Ruang seminar;
- (5) Ruang kantor;
- (6) Perpustakaan;
- (7) Ruang makan;
- (8) Fasilitas olahraga;
- (9) Poliklinik dan ruang laktasi; dan
- (10) tempat ibadah.

2. Pelaksanaan

a. Lembaga Penyelenggara Pelatihan

- 1) Penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh dilaksanakan oleh Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama/Balai Diklat Keagamaan/Loka Diklat Keagamaan;
- 2) Mengoordinasikan rencana pelaksanaan tugas dan fungsi pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh meliputi antara lain: jumlah peserta, Widyaiswara, sarana dan prasarana, jadwal, dan kegiatan pelaksanaan serta pembiayaan;
- 3) Melakukan pengawasan dan pengendalian pelaksanaan tugas dan fungsi serta evaluasi pasca Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh;
- 4) Menyampaikan laporan secara tertulis pelatihan teknis peningkatan kinerja SDM kepada Kepala Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama/Kepala Balai Diklat Keagamaan/Kepala Loka Diklat Keagamaan.

3. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi pelatihan terdiri dari evaluasi penyelenggara terhadap peserta, evaluasi terhadap narasumber/penceramah, evaluasi terhadap fasilitator, dan evaluasi kepuasan layanan penyelenggaraan dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Evaluasi penyelenggara terhadap Peserta

Evaluasi dimaksud untuk mengukur Indikator Kinerja Sasaran Kegiatan (IKSK) pada persentase peningkatan kompetensi MKMB. IKSK persentase pengembangan kompetensi yang memanfaatkan platform digital, dan IKSK persentase peningkatan kompetensi moderasi beragama pada SDM Agama dan Keagamaan, baik yang dilakukan secara klasikal maupun virtual menggunakan pengukuran terhadap; 1) Pemahaman terkait materi dan

1) Kemampuan menyelesaikan soal yang diberikan dengan kualifikasi nilai *Pre test* dan *pos tes*. Kriteria hasil penilaian dengan 4 kualifikasi berikut:

- Nilai 90-100 = sangat kompeten
- Nilai 80-89 = kompeten
- Nilai 70 -79 = cukup kompeten
- Nilai 60-69 = kurang kompeten

b. Evaluasi Terhadap Narasumber/Penceramah

Pengukuran terhadap narasumber atau penceramah diperlukan untuk menjamin kualitas bahwa materi yang disampaikan narasumber relevan, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan peserta dan disampaikan dengan cara yang menarik, mudah dipahami, dan interaktif. Adapun aspek yang diukur diantaranya:

- 1) Mengukur efektivitas penyampaian (cara menyajikan);
- 2) Memastikan kesesuaian materi (penguasaan materi); dan
- 3) Pemberian umpan balik (cara menjawab pertanyaan);

Kualifikasi penilaian terhadap narasumber/penceramah sebagai berikut:

- Nilai 90-100 = sangat kompeten
- Nilai 80-89 = kompeten
- Nilai 70 -79 = cukup kompeten
- Nilai 60-69 = kurang kompeten

c. Evaluasi terhadap Fasilitator

Aspek aspek yang dievaluasi dari fasilitator dalam pelatihan meliputi:

- 1) Penguasaan materi;
- 2) Sistematika penyajian dan menyajikan;
- 3) Ketepatan waktu dan kehadiran;
- 4) Penggunaan metode dan media pembelajaran;
- 5) Sikap dan perilaku;
- 6) Cara menjawab pertanyaan dari peserta;
- 7) Penggunaan Bahasa;
- 8) Pemberian motivasi kepada peserta; dan
- 9) Kerja sama antar widyaiswara (khusus pembelajaran secara tim/*tim teaching*).
- 10) Kecakapan menciptakan situasi dinamis kelas. Kualifikasi penilaian terhadap fasilitator sebagai berikut:
 - Nilai 90-100 = sangat kompeten.
 - Nilai 80-89 = kompeten
 - Nilai 70 -79 = cukup kompeten
 - Nilai 60-69 = kurang kompeten

d. Evaluasi Kepuasan Layanan Penyelenggaraan

Evaluasi kepuasan layanan penyelenggaraan pengembangan kompetensi menjadi alat layanan penyelenggaraan dalam memastikan bahwa pelatihan yang diberikan efektif dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, adapun Indikator Kinerja Sasaran Kegiatan (IKSK) diantaranya tentang kepesertaan, prosedur/layanan penyelenggaraan, waktu penyelesaian, biaya, produk pelayanan, kompetensi, perilaku pelayanan, penanganan pengaduan, saran dan masukan.

Aspek yang dievaluasi antara lain:

- 1) Pemanggilan dan persyaratan peserta meliputi pemanggilan peserta tersosialisasi melalui website/media sosial, pemanggilan peserta tepat waktu (kurang dari 5 hari) sebelum pelaksanaan, pemanggilan peserta berdasarkan persyaratan yang ditetapkan;
- 2) Prosedur/mekanisme pelayanan meliputi: prosedur pelayanan yang dilakukan dalam penyelenggaraan mudah dan transparan, pembelajaran dilaksanakan berdasarkan jadwal yang ditetapkan;
- 3) Waktu penyelesaian meliputi: penyelenggara dan narasumber mampu memfasilitasi kebutuhan peserta saat pelatihan dengan cepat dan tepat;
- 4) Biaya yaitu penyelenggara dan narasumber tidak memungut biaya apapun yang berkenaan dengan pelatihan, serta tidak menerima gratifikasi;
- 5) Produk pelayanan meliputi materi pelatihan yang disajikan sangat berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pelatihan yang disampaikan oleh narasumber mudah dipahami, materi pelatihan yang disajikan berdasarkan kurikulum yang ditetapkan, materi pelatihan berdasarkan kebutuhan organisasi;
- 6) Kompetensi meliputi penyelenggara mengetahui tugas dan fungsinya, penyelenggara menjalin koordinasi dengan narasumber, peserta, dan stakeholder lainnya, narasumber memiliki kompetensi dibidangnya, narasumber menguasai penggunaan metode pembelajaran serta alat bantu pembelajaran, narasumber menyampaikan materi menggunakan bahasa yang sopan dan mudah dipahami, narasumber mampu menjawab pertanyaan dari peserta;
- 7) Perilaku pelayanan meliputi penyelenggara dan narasumber menerapkan 3 S (Senyum, Salam, Sapa), penyelenggara dan narasumber berpenampilan rapi dan sopan, penyelenggara dan narasumber memberikan pelayanan tanpa diskriminasi, penyelenggara sigap dalam melayani peserta selama proses

pembelajaran, dan penyelenggara dan narasumber mengkomunikasikan informasi yang aktual dan akurat;

- 8) Penanganan pengaduan, saran dan masukan meliputi aspek penyelenggara dan Narasumber sangat terbuka menerima saran ataupun masukan dari peserta serta penyelenggara menindaklanjuti pengaduan dari peserta;
- 9) Sarana dan prasarana meliputi sarana pelatihan *e-learning* dan klasikal. Pada pelatihan *e-learning* aspek yang dievaluasi meliputi: LMS mudah diakses dan digunakan, LMS memiliki tampilan nyaman dilihat, pemanfaatan fitur LMS secara optima, tutorial penggunaan LMS mudah dipahami;
- 10) Sarana dan prasarana klasikal meliputi: tersedianya ruang kelas yang nyaman, tersedianya sarana pembelajaran (flipchart, lcd, soundsystem, wifi, dll), tersedianya fasilitas olahraga dan fasilitas kesehatan, tersedianya fasilitas ibadah, tersedianya fasilitas perpustakaan, tersedianya fasilitas ruang makan, tersedianya fasilitas difabel dan ruang laktasi, tersedianya area hijau (*green office*) dan tersedianya asrama yang nyaman; dan
- 11) Integritas meliputi aspek penyelenggara memberikan layanan berdasarkan prosedur yang ditetapkan, penyelenggara tidak menerima gratifikasi terhadap layanan yang diberikan dan penyelenggara menyediakan media layanan pengaduan.

4. Sertifikat

Sertifikat telah mengikuti pelatihan diberikan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Peserta yang telah menyelesaikan seluruh program pelatihan dengan minimal kehadiran 70%
- b. Mekanisme, jenis dan bentuk, serta ukuran sertifikat pelatihan mengacu pada ketentuan yang berlaku (Juknis penyelenggaraan pelatihan teknis administrasi).

5. Pemantauan dan Evaluasi

- a. Pemantauan dan evaluasi pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh dilakukan oleh tim penjamin mutu
- b. Hasil pemantauan dan evaluasi disampaikan kepada pimpinan dalam hal ini Kepala Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama/Kepala Balai Diklat Keagamaan/Kepala Loka Diklat Keagamaan.
- c. Kepala Pusbangkom Manajemen, Kepemimpinan, dan Moderasi Beragama/Kepala Balai Diklat Keagamaan/Kepala Loka Diklat Keagamaan menggunakan data hasil laporan pemantauan dan evaluasi untuk:
 - 1) Melakukan pembinaan terhadap penyelenggaraan pelatihan;
 - 2) Dasar pertimbangan penyempurnaan program pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.

6. Laporan Pelaksanaan pelatihan.

Penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh menyampaikan laporan secara tertulis mengenai penyelenggaraan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh kepada pimpinan paling lambat 15 (lima belas) hari terhitung sejak pelatihan berakhir.

7. Evaluasi Pasca Pelatihan

Untuk memantau kemanfaatan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh terhadap penguatan kompetensi alumni, maka diperlukan evaluasi pasca pelatihan dengan mekanisme sebagai berikut:

- a. Evaluasi pasca pelatihan dilakukan paling singkat 6 (enam) bulan pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh selesai diselenggarakan
- b. Komponen yang akan dievaluasi meliputi kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan menyusun materi-materi pelatihan di tempat kerja yang meliputi:
 - 1) Penerapan keterampilan alumni di unit kerja;

- 2) Kemanfaatan pelatihan yang dihasilkan; dan
- 3) Kreativitas dan inovasi yang dikembangkan oleh alumni;
- c. Proses evaluasi pasca pelatihan dilakukan oleh lembaga penyelenggara pelatihan teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.

Hasil evaluasi pasca pelatihan disampaikan kepada pejabat berwenang; dan sebagai masukan untuk penyempurnaan program pelatihan selanjutnya. Format evaluasi pasca pelatihan diatur dalam petunjuk teknis evaluasi pasca pelatihan teknis administrasi

BAB IV PENUTUP

1. Kurikulum silabus ini merupakan acuan dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.
2. Hal-hal yang belum diatur dalam kurikulum ini akan ditetapkan tersendiri dalam petunjuk teknis Pelatihan Teknis Administrasi.

PUSBANGKOM MKMB

Lampiran: 1

RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP)

Nama Program Pelatihan	:	Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
Alokasi Waktu	:	54 JP @ 45 Menit
Deskripsi Program	:	Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menyimulasikan media Pelatihan Jarak Jauh dengan gamifikasi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini selain gamifikasi itu sendiri juga menggunakan ceramah dan simulasi. Adapun target peserta dalam pelatihan ini adalah Pegawai ASN yang mengelola pelatihan jarak jauh.
Tujuan Program		
Kompetensi Dasar	:	Pada akhir pelatihan, peserta diharapkan mampu menyimulasikan media pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi.
Indikator Keberhasilan	:	Pada akhir pembelajaran peserta dapat:

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU	REFERENSI
1. KELOMPOK DASAR *(PELATIHAN KLASIKAL)							
1.	1. Menjelaskan konsep kebijakan pembangunan bidang agama dalam Asta Program Prioritas Kementerian Agama	Pembangunan Bidang Agama	1. Konsep Kebijakan Pembangunan Bidang Agama	• Ceramah Interaktif • Tanya jawab	• Test non objective: • uraian singkat	• 2 JP (Syn/PJJ/ Klasikal) • 1 JP (Asynchoronous)	1. Perpres No. 12 Tahun 2025 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2. Renstra Kementerian Agama KMA Nomor 244 Tahun 2025 tentang Program Prioritas Kementerian Agama Tahun 2025-2029

	2. Menjelaskan Asta Program Prioritas Kementerian Agama		2. Asta Program Prioritas - Kerukunan dan cinta kemanusiaan - Ekoteologi - Layanan Keagamaan Bedampak - Pendidikan Unggul, Ramah dan terintegrasi - Pesantren Berdaya - Pemberdayaan Ekonomi Umat - Sukses Penyelenggaraan Haji - Digitalisasi Tata Kelola				
2.	1. Menjelaskan konsep pengembangan SDM	Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)	1. Konsep Pengembangan SDM - Pengertian SDM - Manfaat Pengembangan SDM - Strategi Pengembangan SDM	- Ceramah Interaktif - Tanya jawab	- Test non objective: - Uraian singkat	2 JP (Syn/PJJ/ Klasikal) 1 JP (Asynchoronus)	- UU ASN Tahun 2023 - Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2020 Tentang Perubahan atas PP Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen PNS - Peraturan Pemerintah Nomor 49 tentang Manajemen PPPK - PerLAN Nomor 10 Tahun 2018 tentang Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil;

							5. PerLAN Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pengembangan Kompetensi PPPK 6. Peraturan Menteri Agama Nomor 19 Tahun 2020 tentang Pengembangan SDM pada Kementerian Agama;
	2. Menjelaskan Pengembangan SDM Kementerian Agama		2. Pengembangan SDM Kementerian Agama 2.1 Bentuk Pengembangan Kompetensi 2.2 Profil Pegawai Kemenag 2.3 Jenis Pelatihan dan Pengembangan SDM Kemenag Lembaga Pelatihan Kemenag 2.4 Penjaminan Mutu Pelatihan Kemenag				
3.	Menjelaskan Nilai-Nilai BerAKHLAK	Nilai-Nilai BerAKHLAK	1. Konsep nilai Konsep nilai Berorientasi Pelayanan a. Konsep nilai Akuntabel	• Ceramah Interaktif • Diskusi Kelompok	• Test non objective: • uraian singkat	• 2 JP (Syn/PJJ/ Klasikal)	1. SE Menpan RB No. 20 Tahun 2021 tentang Core Value dan Employer Branding Aparatur Sipil Negara;

			b. Konsep nilai Kompeten c. Konsep nilai Harmonis d. Konsep nilai Loyal e. Konsep nilai Adaptif f. Konsep nilai Kolaboratif			• 1 JP (Asynchoro nus)	2. Modul LATSAR LAN Tahun 2021. 3. Permenpan No. 6 Tahun 2022 tentang Pengelolaan Kinerja ASN
KELOMPOK INTI							
1.	Menjelaskan konsep gamifikasi dalam pelatihan jarak jauh	Konsep Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh	1. Konsep Dasar Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh 1.1. Pengertian Gamifikasi dan Pelatihan Jarak Jauh 1.2. Tujuan 1.3. Manfaat Gamifikasi 2. Prinsip Dasar Gamifikasi 3. Penggunaan Gamifikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh	1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok	• Test non objective; • uraian singkat	3 JP (Syn/PJJ/ Klasikal)) 1 jp asyn	Wangi, Nisaul dkk. <i>Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi</i> . Dels Media.2023 Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran Disampaikan sebagai Knowledge Capture setelah mengikuti Diklat Luar Badan "Gamification in Teaching & Learning" dengan materi yang disampaikan oleh Junghye Fran Choi & Sangkyun Kim https://klc2.kemenkeu.go.id/kms/knowledge/mengenal-gamification-

							gamifikasi-sebagai-pendukung-kegiatan-pembelajaran-4317674f/detail/ Gamifikasi untuk Pembelajaran Diana Ariani, 1 1 Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi
	Peserta dapat merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh	Merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh	1. Identifikasi Tujuan Pelatihan 2. Analisis Audiens 3. Desain Elemen Gamifikasi	1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi 3. Simulasi	• Test non objective • Uraian singkat	9 JP (Syn/PJJ/ Klasikal)) 3 JP (Asyn)	Gamifikasi untuk Pembelajaran Diana Ariani, 1 1 Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia.https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi Mengenal 7 elemen dasar gamifikasi https://www.gamelab.id/news/201-mengenal-7-elemen-dasar-gamifikasi Saputra, Pramana Y dkk, Implementasi Gamifikasi Dalam

							Platform Pembelajaran Pemrograman Bahasa Java Berbasis Website, (Jurnal Teknologi Terapan) Volume 10, Nomor 2, September 2024 Modul Gamifikasi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Prodi S1 Sistem Informasi Universitas Hayam Wuruk Perbanas https://lmsspada.kemdikertisaintek.go.id/pluginfile.php/694628/mod_resource/content/2/Modul%20Gamifikasi%20Level%201.pdf
	Setelah selesai pembelajaran, peserta dapat mensimulasikan rancangan gamifikasi pada pelatihan jarak jauh	Simulasi Rancangan Gamifikasi pada Pelatihan Jarak Jauh	- Platform dan Teknologi Gamifikasi - Penerapan Elemen Gamifikasi	- Ceramah Interaktif - Diskusi Kelompok - Simulasi	- Test non objective - uraian singkat	9 JP (Syn/PJJ/Klasikal)) 3 JP (Asyn)	
	Peserta dapat mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi	Evaluasi Pelatihan Jarak Jauh dengan Gamifikasi	- Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi - Platform Kuis Interaktif - Pengukuran Keberhasilan	- Ceramah Interaktif - Diskusi Kelompok - Simulasi	- Test non objective - uraian singkat	8 JP (Syn/PJJ/Klasikal)) 3 JP (Asyn)	

			Capaian Pelatihan				
3. KELOMPOK PENUNJANG *(PELATIHAN KLASIKAL)							
1.	Peserta dapat menerapkan arahan program pelatihan / Overview	Pengarahan Program Pelatihan	1. Menyesuaikan diri dengan lingkungan kampus diklat; 2. Menyimulasikan diri dengan tata tertib; 3. Mengoptimalkan proses kegiatan pelatihan.	• Ceramah Interaktif; • Simulasi	• Test non objective: uraian singkat	2 JP (Fasilitator/ Pengajar/ Panitia)	
2.	Peserta dapat membangun komitmen belajar	Building Learning Commitment	1. Mengenal Diri dan Orang Lain; 1.1 Pencairan Kelas; 1.2 Mengenal Diri Sendiri; 1.3 Mengenal Orang Lain. 2. Membangun Kelompok Dinamis; 2.1 Perbedaan Kelompok dan Tim;	• Ceramah Interaktif; • Diskusi Kelompok • Role Play.	• Test Non Objective: Uraian Singkat • Non Test: Penilaian Sikap	2 JP (Fasilitator/ Pengajar/ Panitia)	Building Learning Commitment, Modul Pelatihan Kewidyaiswaraan Tingkat Muda, Lembaga Administrasi Negara, Jakarta 2005; Entang, M., 1999, Dinamika Kelompok, Jakarta: Lembaga Pembangunan Pendidikan; LAN RI, 2009, Modul Building Learning Commitment (BLC), Jakarta: LAN RI; Pont, Tonny, 1991, Developing Effective

			2.2 Konsep Team Building; 2.3 Membangun Kelompok				Training Skills, London:
			Dinamis. 3. Menyusun Komitmen Pembelajaran; 3.1 Memilih Pengurus Kelas; 4. Kesepakatan Komitmen Belajar Bersama.				Mac Graw Hill Book Company.; Sri Murtini dan Sumarno, Dinamika Kelompok, LAN RI, 2002; Ramli Haris, Dr, MSc, Dinamika Kelompok, Jakarta: Pusdiklat Departemen Agama, 2005; H. Ramli Haris, Dr. MSc, H. Azam Romly, Drs, Building Learning Commitment (BLC) Jakarta: Pusdiklat Departemen Agama.
3.		Evaluasi Pembelajaran				2 JP (Syn/PJJ/ Klasikal)	
TOTAL JP (KLASIKAL/SYINCRONOUS/ASYNCRONUS)						54 JP	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

A. KELOMPOK DASAR

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
2. Mata Pelatihan : **Pembangunan Bidang Agama**
3. Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran @ 45 menit = 135 menit
4. Deskripsi Singkat : Mata Pelatihan ini membahas tentang Kebijakan Pembangunan Bidang Agama dalam Asta Program Prioritas Kementerian Agama.
5. Tujuan Pembelajaran :
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu memahami kebijakan pembangunan bidang Agama dalam asta program prioritas Kementerian Agama.
 - b. Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran pembelajaran, peserta dapat:
 - (1) Menjelaskan konsep kebijakan pembangunan bidang agama dalam asta program prioritas Kementerian Agama
 - (2) Menjelaskan asta program prioritas Kementerian Agama
6. Materi Pokok dan Sub Materi :
 - a. Konsep kebijakan pembangunan bidang agama
 - b. Asta program prioritas Kementerian Agama
 - 1) Kerukunan dan cinta kemanusiaan
 - 2) Ekoteologi
 - 3) Layanan keagamaan berdampak
 - 4) Pendidikan unggul, ramah dan terintegrasi
 - 5) Pesantren berdaya
 - 6) Pemberdayaan ekonomi umat
 - 7) Sukses penyelenggaraan haji
 - 8) Digitalisasi tata kelola

7. Kegiatan belajar mengajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Peserta dapat menjelaskan konsep kebijakan pembangunan bidang agama dalam Asta Prioritas Kementerian Agama	Konsep kebijakan pembangunan bidang agama.		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/ PC;	Non Test: Uraian Singkat	1			1	
2.	Peserta dapat menjelaskan Asta Program Prioritas Kementerian Agama	Asta Program Prioritas Kementerian Agama	Kerukunan dan Cinta Kemanusiaan Ekoteologi Layanan Keagamaan Berdampak Pendidikan Unggul, Ramah dan terintegrasi Pesantren Berdaya Pemberdayaan Ekonomi Umat Sukses Penyelenggaraan Haji Digitalisasi Tata Kelola	Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC;	Test Non Objective: Uraian Singkat	2			2	
Jumlah							3			3	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
2. Mata Pelatihan : **Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)**
3. Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran @ 45 menit = 135 menit
4. Deskripsi Singkat : Mata pelatihan ini membahas tentang konsep dan strategi pengembangan sumber daya manusia pada Kementerian Agama.
5. Tujuan Pembelajaran :
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu memahami pengembangan sumber daya manusia di Kementerian Agama.
 - b. Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran, peserta dapat:
 - 1) Menjelaskan konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).
 - 2) Menjelaskan pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Agama.
6. Materi Pokok dan Sub Materi :
 - a. Konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM)
 - 1) Pengertian sumber daya manusia
 - 2) Manfaat pengembangan sumber daya manusia
 - 3) Strategi pengembangan sumber daya manusia
 - b. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Kementerian Agama
 - 1) Bentuk pengembangan kompetensi
 - 2) Profil pegawai kementerian agama
 - 3) Jenis pelatihan dan pengembangan sdm kementerian agama
 - 4) Lembaga pelatihan kementerian agama
 - 5) Menjaga mutu pelatihan kementerian agama

7. Kegiatan Belajar Mengajar :

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Media dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Peserta dapat menjelaskan konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).	Konsep pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).	Pengertian SDM Manfaat Pengembangan Sumber Daya Manusia Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia	Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/ PC	Test Non Objective: Uraian Singkat	1			1	Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2018 tentang
2	Peserta dapat menjelaskan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Agama	Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Agama	Bentuk Pengembangan Kompetensi Profil Pegawai Kementerian Agama Jenis Pelatihan dan pengembangan SDM Kementerian Agama Lembaga pelatihan Kementerian Agama Menjaga mutu pelatihan Kementerian Agama	Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/	Test Non Objective: Uraian Singkat	2			2	Pengembangan Kompetensi Pegawai Negeri Sipil; Peraturan Menteri Agama Nomor 19 Tahun 2020 tentang Pengembangan SDM pada Kementerian Agama;
Jumlah							3			3	

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
2. Mata Pelatihan : **Nilai - Nilai BerAKHLAK**
3. Alokasi Waktu : 3 Jam Pelajaran @ 45 menit = 135 menit
4. Deskripsi Singkat : Mata Pelatihan ini membahas tentang konsep nilai berorientasi pelayanan, nilai akuntabel, nilai kompeten, nilai harmonis, nilai loyal, nilai adaptif, dan nilai kolaboratif.
5. Tujuan Pembelajaran :
- a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran, peserta pelatihan diharapkan mampu memahami nilai- nilai BerAKHLAK.
- b. Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti pembelajaran pembelajaran, peserta dapat:
- 1) Menjelaskan konsep nilai Berorientasi pelayanan
 - 2) Menjelaskan Konsep nilai Akuntabel
 - 3) Menjelaskan Konsep nilai Kompeten
 - 4) Menjelaskan Konsep nilai Harmonis
 - 5) Menjelaskan Konsep nilai Loyal
 - 6) Menjelaskan Konsep nilai Adaptif
 - 7) Menjelaskan Konsep nilai Kolaboratif
6. Materi Pokok dan Sub Materi : Materi pokok Nilai – Nilai BerAKHLAK sebagai berikut:
- 1) Konsep nilai Berorientasi pelayanan
 - 2) Konsep nilai Akun tabel
 - 3) Konsep nilai Kompeten
 - 4) Konsep nilai Harmonis
 - 5) Konsep nilai Loyal
 - 6) Konsep nilai Adaptif
 - 7) Konsep nilai Kolaboratif

7. Kegiatan belajar mengajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Peserta dapat: menjelaskan konsep nilai Berorientasi pelayanan	Konsep nilai Berorientasi Pelayanan		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat	3	-	-	3	SE Menpan RB No. 20 Tahun 2021 tentang Core Value dan Employer Branding Aparatur Sipil Negara; Modul LATSAR LAN Tahun 2021. Permenpan No. tahun 2022 tentang Pengelolaan Kinerja ASN
2	Menjelaskan konsep nilai Akuntabel	Konsep nilai Akuntabel		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat					
3	Menjelaskan konsep nilai Kompeten	Konsep nilai Kompeten		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat					
4	Menjelaskan konsep nilai Harmonis	Konsep nilai Harmonis		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat					
5	Menjelaskan konsep nilai Loyal	Konsep nilai Loyal		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat					
6	Menjelaskan konsep nilai Adaptif	Konsep nilai Adaptif		Ceramah Interaktif	Laptop; Komputer/PC ;	Test Non Objective: Uraian Singkat					

B. KELOMPOK INTI

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

1. Nama Program Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.
2. Mata Pelatihan : Konsep Gamifikasi Dalam Pelatihan Jarak Jauh
3. Alokasi Waktu : 4 Jam Pelajaran @45 menit = 180 menit
4. Deskripsi Singkat : Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan konsep gamifikasi pada pelatihan Jarak Jauh. Pembelajaran pelatihan ini meliputi: Pengertian gamifikasi, manfaat gamifikasi, prinsip dasar gamifikasi dan penggunaan gamifikasi pada pelatihan jarak jauh. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, role play dan diskusi kelompok. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menjelaskan konsep gamifikasi dalam pelatihan jarak jauh
5. Tujuan Pembelajaran
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu menjelaskan konsep gamifikasi pada pelatihan jarak jauh
 - b. Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:
 1. Menjelaskan konsep dasar gamifikasi;
 2. Menjelaskan prinsip dasar gamifikasi.
 3. Menjelaskan penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran jarak jauh.
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
 1. Konsep Dasar Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh
 - 1.1. Pengertian Gamifikasi dan Pelatihan Jarak Jauh
 - 1.2. Tujuan
 - 1.3. Manfaat Gamifikasi
 2. Prinsip Dasar Gamifikasi
 3. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh

7. Kegiatan Belajar Mengajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Peserta dapat menjelaskan konsep dasar Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh	Konsep Dasar Gamifikasi Pelatihan Jarak Jauh	1.1 Pengertian Gamifikasi dan Pelatihan Jarak Jauh 1.2 Tujuan 1.3 Manfaat Gamifikasi	• Ceramah Interaktif Diskusi Simulasi	• Laptop; Komputer/ PC; • Zoom Cloud Meeting;	• Test Non Objective : Uraian Singkat	1			1	Wangi, Nisaul dkk. <i>Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi</i> . Dels Media.2023 Mengenal Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran Disampaikan sebagai Knowledge Capture setelah mengikuti Diklat Luar Badan "Gamification in Teaching & Learning" dengan materi yang disampaikan oleh Junghye Fran Choi & Sangkyun Kim https://klc2.kemenk
2	Peserta dapat menjelaskan Prinsip Dasar Gamifikasi	Prinsip Dasar Gamifikasi	Prinsip Dasar Gamifikasi	• Ceramah Interaktif, Diskusi Simulasi	• Laptop; Komputer/ PC; • Zoom Cloud Meeting;	• Test Non Objective : Uraian Singkat	1			1	
3.	Peserta dapat menjelaskan penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh	Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh	Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh	• Ceramah Interaktif Diskusi Simulasi	• Laptop; Komputer/ PC; • Zoom Cloud Meeting;	• Test Non Objective : Uraian Singkat	1		1	2	

										eu.go.id/kms/knowledge/mengenal-gamification-gamifikasi-sebagai-pendukung-kegiatan-pembelajaran-4317674f/detail
										Gamifikasi untuk Pembelajaran
										Diana Ariani, 1 1
										Program Studi
										Teknologi
										Pendidikan FIP
										UNJ, Jakarta,
										Indonesia.https://jurnal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi
			Jumlah				3		1	4

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

1. Nama Program Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.
2. Mata Pelatihan : **Merancang Gamifikasi Dalam Pelatihan Jarak Jauh**
3. Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @45 menit = 540 menit
4. Deskripsi Singkat : Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh. Materi pembelajaran meliputi: Identifikasi tujuan pelatihan jarak jauh, analisis audiens, dan desain elemen gamifikasi. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam merancang gamifikasi pelatihan jarak jauh.
5. Tujuan Pembelajaran
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu merancang gamifikasi pada pelatihan jarak jauh
 - b. Indikator Hasil Belajar : Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta dapat:
 1. Mengidentifikasi tujuan pelatihan jauh;
 2. Menganalisis audiens pelatihan jarak jauh, dan
 3. Mendesain elemen gamifikasi
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok :
 1. Identifikasi Tujuan Pelatihan Jarak Jauh;
 2. Analisis Audiens Pelatihan Jarak Jauh, dan
 3. Desain Elemen Gamifikasi

7. Kegiatan Belajar Mengajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	peserta dapat mengidentifikasi tujuan pelatihan jarak jauh	Identifikasi Tujuan Pelatihan Jarak Jauh;	Identifikasi Tujuan Pelatihan Jarak Jauh;	Ceramah Interaktif Diskusi Simulasi	Laptop; Komputer/PC; Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective: Uraian Singkat	1		2	3	Gamifikasi untuk Pembelajaran Diana Ariani, 11 Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ, Jakarta, Indonesia. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi
2	peserta dapat menganalisis audiens pelatihan jarak jauh,	Analisis Audiens Pelatihan Jarak Jauh	Analisis Audiens Pelatihan Jarak Jauh	Ceramah Interaktif, Diskusi Simulasi	Laptop; Komputer/PC; Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective: Uraian Singkat	1		3	4	Mengenal 7 elemen dasar gamifikasi https://www.gamela.id/news/201-mengenal-7-elemen-dasar-gamifikasi
3.	peserta dapat mendesain elemen gamifikasi	Desain Elemen Gamifikasi	Desain Elemen Gamifikasi	Ceramah Interaktif Diskusi Simulasi	Laptop; Komputer/PC; Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective: Uraian Singkat	1		4	5	
Jumlah							3		9	12	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.
- 2 Mata Pelatihan : **Merancang Gamifikasi Dalam Pelatihan Jarak Jauh**
- 3 Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @45 menit = 540 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Materi kegiatan ini membekali peserta dengan kemampuan menyimulasikan rancangan gamifikasi pada pelatihan jarak jauh. Materi pembelajaran meliputi: *Platform* dan teknologi gamifikasi, Penerapan Elemen Permainan dalam gamifikasi. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam menyimulasikan rancangan gamifikasi pelatihan jarak jauh.
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu menyimulasikan rancangan gamifikasi pada pelatihan jarak jauh.
 - b Indikator Hasil belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:
 1. Menggunakan *platform* dan teknologi gamifikasi
 2. Menerapkan Elemen Permainan dalam gamifikasi
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok :
 1. Platform dan Teknologi Gamifikasi;
 2. Penerapan Elemen Permainan Gamifikasi

7. Kegiatan Belajar Mengajar

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Peserta dapat menggunakan <i>platform</i> dan teknologi gamifikasi	Platform dan Teknologi Gamifikasi;	Platform dan Teknologi Gamifikasi;	Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok;	• Laptop; • Komputer / PC; • Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective : Uraian Singkat	2		4	6	Saputra, Pramana Y dkk, Implementasi Gamifikasi Dalam Platform Pembelajaran Pemrograman Bahasa Java Berbasis Website, (Jurnal Teknologi Terapan) Volume 10, Nomor 2, September 2024 Mengenal 7 elemen dasar gamifikasi https://www.gamela.b.id/news/201-mengenal-7-elemen-dasar-gamifikasi
2	Peserta dapat menerapkan Elemen Permainan Gamifikasi	Penerapan Elemen Permainan Gamifikasi	Penerapan Elemen Permainan Gamifikasi	Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok; Simulasi	• Laptop; • Komputer/ PC;	Test Non Objective : Uraian Singkat	2		4	6	
Jumlah							4		8	12	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

- 1 Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh.
- 2 Mata Pelatihan : **Evaluasi Pelatihan Jarak Jauh Dengan Gamifikasi**
- 3 Alokasi Waktu : 12 Jam Pelajaran @45 menit = 540 menit
- 4 Deskripsi Singkat : Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi. Materi pelatihan ini adalah Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi, Platform Evaluasi dengan Gamifikasi dan Pengukuran Capaian Pelatihan. Pembelajaran dalam materi kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah interaktif, diskusi, dan simulasi. Keberhasilan pembelajaran dinilai dari kemampuan peserta dalam melakukan evaluasi pelatihan jarak jauh dengan menggunakan gamifikasi.
- 5 Tujuan Pembelajaran
 - a Hasil Belajar : Setelah mengikuti materi kegiatan pembelajaran ini peserta mampu mengevaluasi pelatihan jarak jauh dengan gamifikasi
 - b Indikator Hasil belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:
 - 1) menjelaskan bentuk evaluasi pelatihan dengan gamifikasi,
 - 2) menggunakan platform evaluasi dengan gamifikasi dan
 - 3) melakukan pengukuran capaian pelatihan
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok :
 1. Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi
 2. Platform Evaluasi dengan Gamifikasi dan
 3. Pengukuran Capaian Pelatihan

7. Kegiatan Belajar Mengajar:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1	Peserta dapat menjelaskan menjelaskan bentuk evaluasi pelatihan dengan gamifikasi,	Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi	Bentuk Evaluasi Pelatihan dengan Gamifikasi	Tanya jawab, Diskusi Kelompok;	• Laptop; • Komputer / PC • Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective : Uraian Singkat	2			2	1. Modul Gamifikasi Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Prodi S1 Sistem Informasi Universitas Hayam Wuruk Perbanas https://lmsspada.kemdiktisainstek.go.id/pluginfile.php/694628/mod_resource/content/2/Modul%20Gamifikasi%20Level%201.pdf
2	Peserta dapat menggunakan platform evaluasi dengan gamifikasi	Platform Evaluasi dengan Gamifikasi dan	Platform Evaluasi dengan Gamifikasi dan	Tanya jawab Diskusi Kelompok; Simulasi	• Laptop; • Komputer / PC • Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective : Uraian Singkat	2		2	4	
3.	Peserta dapat melakukan pengukuran capaian pelatihan	Pengukuran Capaian Pelatihan	Pengukuran Capaian Pelatihan	Curah pendapat, tanya jawab, prsentasi	• Laptop; • Komputer / PC • Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective	2		4	6	
		Jumlah					6		6	12	

C. KELOMPOK PENUNJANG

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
2. Mata Pelatihan : **Pengarahan Program Pelatihan**
3. Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran, @ 45 (empat puluh lima) menit = 90 menit
4. Deskripsi Singkat : Mata Pelatihan ini membekali peserta agar mampu menerapkan program pelatihan/overview. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam mata pelatihan ini adalah peserta mampu menerapkan arah program pelatihan/overview. Metode yang digunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi. Peserta pelatihan adalah Aparatur Sipil Negara (ASN) dan non ASN pada Kementerian Agama
5. Tujuan Pembelajaran
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menerapkan arah program pelatihan atau *overview*.
 - b. Indikator Hasil belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:
 1. Menjelaskan penyesuaian diri dengan lingkungan tempat pelatihan atau program pelatihan;
 2. Menyimulasikan tata tertib program pelatihan;
 3. Menyimulasikan proses kegiatan pelatihan.
6. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok :
 1. Penyesuaian diri dengan lingkungan tempat pelatihan atau program pelatihan;
 2. Tata tertib program pelatihan;
 3. Optimalisasi proses kegiatan pelatihan.

7 Kegiatan Belajar Mengajar:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Peserta dapat menjelaskan penyesuaian diri dengan lingkungan tempat pelatihan atau program pelatihan	Penyesuaian diri dengan lingkungan tempat pelatihan atau program pelatihan.		Ceramah Interaktif; Diskusi Kelompok;	• Laptop; • Komputer/ PC • Zoom Cloud Meeting;	Test Non Objective : Uraian Singkat	2			2	
2.	Peserta dapat menyimulasikan diri dengan tata tertib program pelatihan	Tata tertib program pelatihan		Ceramah Interaktif; Diskusi Kelompok; Simulasi	• Laptop; • Komputer/ PC • Zoom Cloud Meeting;	Non Test: Uraian Singkat					
3.	Peserta dapat menyimulasikan proses kegiatan pelatihan yang optimal	Optimalisasi proses kegiatan pelatihan		Ceramah Interaktif; Diskusi Kelompok; Simulasi	• Laptop; • Komputer/ PC • Zoom Cloud Meeting;	Non Test: Uraian Singkat					
Jumlah							2			2	

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)

1. Nama Pelatihan : Pelatihan Teknis Gamification pada Pelatihan Jarak Jauh
2. Mata Pelatihan : ***Building Learning Commitment***
3. Alokasi Waktu : 2 Jam Pelajaran @ 45 (empat puluh lima) menit = 90 menit
4. Deskripsi Singkat : Mata Pelatihan ini membekali peserta agar mampu membangun komitmen belajar bersama melalui materi pokok mengenal Diri Sendiri dan Orang Lain, membangun Kelompok Dinamis dan Menyusun Komitmen Pembelajaran. Adapun kompetensi yang diharapkan dalam mata pelatihan ini adalah peserta mampu membangun Komitmen Belajar dan membentuk kelompok belajar yang menyenangkan. Metode yang digunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, *games (role play)*. Peserta pelatihan adalah Aparatur Sipil Negara (ASN) dan non ASN pada Kementerian Agama.
5. Tujuan Pembelajaran
 - a. Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membangun Komitmen Belajar.
 - b. Indikator Hasil belajar : Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta mampu:
 1. Mengetahui diri sendiri dan orang lain;
 2. Membangun kelompok dinamis;
 3. Menyusun komitmen pembelajaran.
6. Materi Pokok dan Sub Materi pokok
 1. Mengetahui Diri Sendiri dan Orang Lain;
 - 1.1. Pencairan Kelas;
 - 1.2. Mengetahui Diri Sendiri;
 - 1.3. Mengetahui Orang Lain.
 2. Membangun Kelompok Dinamis;
 3. Menyusun Komitmen Pembelajaran;
 - 1.1. Memilih Pengurus Kelas;
 - 1.2. Kesepakatan Komitmen Belajar

7. Kegiatan Belajar Mengajar:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	L	P	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Peserta dapat mengenal Diri Sendiri dan Orang Lain	Mengenal Diri Sendiri dan Orang Lain	1. Pencairan Kelas; 2. Mengenal Diri Sendiri; 3. Mengenal Orang Lain.	Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok <i>Role Play</i>	- Laptop; - Komputer/ PC - Zoom Cloud Meeting;	<i>Test Non Objective:</i> Uraian Singkat		2		2	
2.	Peserta dapat membangun Kelompok Dinamis	Membangun Kelompok Dinamis	1. Perbedaan Kelompok dan Tim; 2. Konsep <i>Team Building</i> ; 3. Membangun Kelompok Dinamis.	Ceramah Interaktif; Diskusi Kelompok <i>Role Play</i>	- Laptop; - Komputer/ PC - Zoom Cloud Meeting;	<i>Non Test:</i> Penilaian Sikap					
3.	Peserta dapat menyusun Komitmen Belajar	Menyusun Komitmen Belajar	1. Memilih Pengurus Kelas; 2. Kesepakatan Komitmen Belajar Bersama.	Ceramah Interaktif; Diskusi Kelompok; Simulasi.	- Laptop; - Komputer/ PC - Zoom Cloud Meeting;	<i>Non Test:</i> Penilaian sikap					
Jumlah								2		2	



**PUSAT PENGEMBANGAN KOMPETENSI
MANAJEMEN, KEPEMIMPINAN DAN MODERASI BERAGAMA**

**BADAN MODERASI BERAGAMA
DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA**

KEMENTERIAN AGAMA RI

2025