

---

**KURIKULUM PELATIHAN  
PENGEMBANGAN VIDEO  
PEMBELAJARAN BAGI  
TENAGA PELATIH  
KESEHATAN DENGAN  
METODE BLENDED  
LEARNING**

---

**DIREKTORAT PENINGKATAN MUTU TENAGA KESEHATAN  
BALAI BESAR PELATIHAN KESEHATAN JAKARTA  
TAHUN 2022**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat-Nya, maka kami dapat menyelesaikan reviu Kurikulum Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran bagi Tenaga Pelatih Kesehatan Tahun 2022 dengan lancar. Kurikulum ini disusun sebagai panduan bagi penyelenggara dan fasilitator pelatihan dalam melaksanakan Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran bagi Tenaga Pelatih Kesehatan.

Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada tim penyusun dan semua pihak yang telah terlibat dalam reviu kurikulum ini. Semoga sumbangan pemikiran yang diberikan merupakan bagian dari amal jariah dan bermanfaat dalam pengembangan kurikulum ini.

Kurikulum ini masih terus diperbaiki sejalan dengan kemajuan teknologi pembuatan video pembelajaran, untuk itu kami masih tetap mengharapkan masukan dari semua pihak untuk penyempurnaan dikemudian hari.

Demikian semoga kurikulum ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya dan dapat memberikan manfaat sebesar-besarnya.

Jakarta, April 2022

Kepala BBPK Jakarta



Laode Musafin, SKM, M.Kes

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	1
Daftar Isi .....	2
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	3
B. Peran dan Fungsi .....	4
<b>BAB II</b> <b>Komponen Kurikulum</b>	
A. Tujuan .....	5
B. Kompetensi .....	5
C. Struktur Kurikulum .....	6
D. Ringkasan Mata Pelatihan .....	8
E. Evaluasi Hasil Belajar .....	16
<b>BAB III</b> <b>Diagram Alur Proses Pelatihan .....</b>	<b>17</b>
Lampiran :	
1. Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan (RBPMP) .....	21
2. Master Jadwal dan Jadwal Mingguan .....	42
3. Panduan Penugasan .....	50
4. Ketentuan Penyelenggaraan Pelatihan .....	59
5. Skenario Pembelajaran .....	60

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Peningkatan kompetensi sudah menjadi hak dan kewajiban Aparatur Sipil Negara, seperti yang dituangkan dalam UU No. 5 Tahun 2014 tentang ASN, yang mensyaratkan 20 jam pelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi. Peningkatan kompetensi dapat diperoleh melalui kegiatan pelatihan ataupun non pelatihan. Pelatihan sendiri dapat dilakukan secara tatap muka di kelas, ataupun jarak jauh, yang dikenal dengan *distance learning*.

Widyaiswara dalam memfasilitasi sebuah kelas pelatihan mempergunakan banyak metode dan media pembelajaran, salah satunya dapat menggunakan video pembelajaran. Pada kondisi sekarang ini, video pembelajaran tidak lagi hanya sebagai pilihan alternatif, namun sudah merupakan kebutuhan dimana ada banyak kesempatan pembelajaran yang tidak dapat difasilitasi dengan tatap muka langsung di kelas klasikal, atau tatap muka langsung secara "*live streaming*". Sehingga video pembelajaran dapat digunakan sebagai media penghubung fasilitator dan peserta pelatihan agar materi dapat tersampaikan dengan baik.

Keuntungan dari Video Pembelajaran adalah fasilitator dapat merancang muatan video supaya lengkap dan menarik, peserta pun dapat mengulang melihat materinya sampai dapat dipahami dengan baik. Juga ada beberapa tulisan yang menyatakan bahwa ada perubahan signifikan kemampuan serap peserta bila menyertakan video pembelajaran.

Kemampuan widyaiswara dalam mengkreasikan video masih sangat beragam, ada yang sudah biasa dan mahir membuat video pembelajaran, ada juga yang belum pernah membuatnya. Untuk itu dipandang perlu dilaksanakan pelatihan terstruktur dalam membuat video pembelajaran dengan output berhasil membuat sebuah video pembelajaran yang layak dipublikasi.

Pelatih Kesehatan tidak hanya pada ranah teknis saja namun juga mencakup pelatihan manajemen dan pelatihan jabatan fungsional. Dimana dalam penyampaian materi akan banyak membutuhkan media atau bahan belajar dalam bentuk video pembelajaran. Dengan demikian dipandang penting sekali membekali para pelatih untuk menguasai teknik pembuatan video pembelajaran secara aplikatif, dapat dibuat sendiri, dengan metode yang sederhana, dan tidak memerlukan peralatan yang terlalu rumit. Untuk itulah disusun kurikulum sebagai acuan dalam pelaksanaan pelatihannya.

## **B. Peran dan Fungsi**

### **1. Peran**

Setelah mengikuti pelatihan, peserta berperan sebagai pengembang video pembelajaran bagi tenaga pelatih Kesehatan

### **2. Fungsi**

Dalam melaksanakan perannya, peserta memiliki fungsi:

- a. Menjelaskan konsep video pembelajaran
- b. Membuat naskah video pembelajaran
- c. Memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya
- d. Memproduksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi
- e. Melakukan editing video pembelajaran
- f. Melakukan publikasi video pembelajaran

## **BAB II**

### **KOMPONEN KURIKULUM**

#### **A. Tujuan**

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta mampu mengembangkan video pembelajaran dengan benar

#### **B. Kompetensi**

Setelah mengikuti pelatihan ini, peserta memiliki kompetensi dalam:

1. Menjelaskan konsep video pembelajaran
2. Membuat naskah video pembelajaran
3. Memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya
4. Memproduksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi
5. Melakukan editing video pembelajaran
6. Melakukan publikasi video pembelajaran

### C. Struktur Kurikulum

#### Struktur Kurikulum Klasikal

NO	MATERI	WAKTU		JPL
		T	P	
<b>A</b>	<b>MATA PELATIHAN DASAR</b>			
1	Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan	2	0	2
	<b>Sub total</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>B</b>	<b>MATA PELATIHAN INTI</b>			
1	Konsep Video Pembelajaran	3	0	3
2	Naskah Video Pembelajaran	2	5	7
3	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	4	13	17
4	Produksi Video Pembelajaran dengan Aplikasi Animasi Dua Dimensi	4	12	16
5	Editing Video Pembelajaran	5	18	23
6	Publikasi Video Pembelajaran	2	2	4
	<b>Sub total</b>	<b>19</b>	<b>51</b>	<b>70</b>
<b>C</b>	<b>MATA PELATIHAN PENUNJANG</b>			
1	<i>Building Learning Commitment (BLC)</i>	0	3	3
2	Anti Korupsi	2	0	2
3	Rencana Tindak Lanjut (RTL)	0	2	2
4	Konsep Umum PUGBK	2	0	2
	<b>Sub total</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>56</b>	<b>81</b>

T: Teori, P: Penugasan, 1 JPL @ 45 menit

Pada materi inti 2 sampai dengan materi inti 6, terdapat tim teaching yang terdiri dari 3 orang fasilitator yang akan mendampingi peserta dalam kelompok masing-masing.

### Struktur Kurikulum *Blended Learning*

NO	MATERI	Tahap I: MOOC	Tahap II: <i>Distance Learning (SM)</i>		Tahap III: Klasikal	JML JP
			T	P	P	
<b>A</b>	<b>Mata Pelatihan Dasar</b>					
1	Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan	-	2	-	-	2
	<b>Sub total</b>		<b>2</b>	-	-	<b>2</b>
<b>B</b>	<b>Mata Pelatihan Inti</b>					
1	Konsep Video Pembelajaran	-	2	1	-	3
2	Naskah Video Pembelajaran	-	2	5	-	7
3	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	-	4	6	7	17
4	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	-	4	6	6	16
5	Editing Video Pembelajaran	-	5	5	13	23
6	Publikasi Video Pembelajaran	-	2	-	2	4
	<b>Sub total</b>		<b>19</b>	<b>23</b>	<b>28</b>	<b>70</b>
<b>C</b>	<b>Mata Pelatihan Penunjang</b>					
1	<i>Building Learning Commitment (BLC)</i>	-	-	3	-	3
2	Antikorupsi	-	2	-	-	2
3	Rencana Tindak Lanjut (RTL)	-	-	-	2	2
4	Konsep Umum PUGBK	-	-	-	2	2
	<b>Sub total</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>9</b>
	<b>Total (JP)</b>		<b>23</b>	<b>26</b>	<b>32</b>	<b>81</b>
	<b>Total (Hari)</b>	<b>6</b>	<b>8</b>		<b>4</b>	<b>18</b>

T: Teori, P: Penugasan, 1 JPL @ 45 menit

Tim Teaching terdiri dari 3 orang fasilitator pada materi inti 2 sampai dengan materi inti 6 yang akan mendampingi peserta dalam kelompok masing-masing.

## **D. Ringkasan Mata Pelatihan**

### **1. Mata Pelatihan Dasar (MPD)**

#### **a. Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan**

1) Deskripsi Singkat:

Mata pelatihan ini membahas tentang kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi Aparatur Sipil Negara (ASN), pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan, regulasi pelatihan bidang kesehatan dan akreditasi pelatihan Kesehatan

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan kebijakan pelatihan SDM kesehatan

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi ASN
- b) Menjelaskan pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan
- c) Menjelaskan regulasi pelatihan bidang kesehatan
- d) Menjelaskan Akreditasi pelatihan kesehatan

4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- a) Kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi ASN
- b) Pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan
- c) Regulasi pelatihan bidang kesehatan
- d) Akreditasi pelatihan kesehatan

5) Waktu

Alokasi Waktu: 2 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 0 JP;  
Tahap III-Klasikal: 0 JP)

## 2. Mata Pelatihan Inti (MPI)

### a. Konsep Video Pembelajaran

#### 1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan konsep, manfaat dan tahapan dalam pembuatan video pembelajaran

#### 2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan konsep video pembelajaran dengan benar

#### 3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan konsep video pembelajaran
- b) Menjelaskan manfaat video pembelajaran
- c) Menjelaskan tahapan dalam pembuatan video pembelajaran

#### 4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- a) Konsep video pembelajaran
- b) Manfaat video pembelajaran
- c) Tahapan dalam pembuatan video pembelajaran

#### 5) Alokasi waktu: 3 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 1 JP; Tahap III-Klasikal: 0 JP)

### b. Penulisan Naskah Video Pembelajaran

#### 1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran, analisis materi, format sajian dan naskah video pembelajaran.

#### 2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat naskah pembelajaran dengan benar.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menganalisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran
- b) Menganalisis materi
- c) Menentukan format sajian video pembelajaran
- d) Membuat naskah video pembelajaran

4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- a) Analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran
- b) Analisis materi
- c) Format sajian video pembelajaran
- d) Naskah video pembelajaran.

5) Waktu:

Alokasi waktu: 7 JP (Tahap I-MOOC:0 JP; Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 5 JP;  
Tahap III-Klasikal: 0 JP)

**c. Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, perekaman layar dan tatap maya

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, perekaman layar dan tatap maya

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Melakukan perekaman langsung
- b) Melakukan perekaman layar
- c) Melakukan perekaman tatap maya

4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- a) Perekaman langsung
- b) Perekaman layar
- c) Perekaman tatap maya

5) Waktu:

Alokasi waktu: 17 JP (Tahap I: MOOC:0JP; Tahap II-DL: T: 4 JP, P: 6 JP;  
Tahap III-Klasikal: T;0 JP:P:7 JP)

**d. Produksi Video Pembelajaran dengan Aplikasi Animasi Dua Dimensi**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang jenis-jenis aplikasi animasi dua dimensi dan teknik produksi video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan jenis-jenis aplikasi animasi dua dimensi
- b) Membuat video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi

4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- a) Jenis-jenis aplikasi animasi dua dimensi
- b) Pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi

5) Waktu

Alokasi waktu: 16 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 4 JP, P: 6 JP;  
Tahap III-Klasikal: T:0 JP, P:6 JP)

#### **e. Editing Video Pembelajaran**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang jenis-jenis aplikasi editing video pembelajaran, fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran dan editing video pembelajaran

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan editing video pembelajaran

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan jenis-jenis aplikasi editing video pembelajaran
- b) Menjelaskan jenis-jenis aplikasi editing video pembelajaran
- c) Melakukan editing video pembelajaran

4) Materi Pokok

Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:

- c) Menjelaskan jenis-jenis aplikasi editing video pembelajaran
- d) Menjelaskan jenis-jenis aplikasi editing video pembelajaran
- e) Melakukan editing video pembelajaran

5) Waktu

Alokasi waktu: 23 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 5 JP, P: 5 JP; Tahap III-Klasikal: T:0 JP, P:13 JP)

#### **f. Publikasi Video Pembelajaran**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang etika, hak cipta publikasi dan publikasi video pembelajaran di media sosial

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran
  - b) Melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial
- 4) Materi Pokok
- Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:
- a) Etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran
  - b) Publikasi video pembelajaran di media sosial
- 5) Waktu
- Alokasi waktu: 4 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II- DL: T: 2 JP, P: 0 JP;  
Tahap III-Klasikal: T;0 JP, P: 2 JP)

### 3. Mata Pelatihan Penunjang (MPP)

#### a. *Building Learning Commitment (BLC)*

- 1) Deskripsi Singkat
- Mata pelatihan ini membahas tentang pengenalan, pencairan suasana kelas, harapan peserta, pemilihan pengurus kelas, kesepakatan tentang nilai, norma, kontrol kolektif dan komitmen kelas
- 2) Hasil Belajar
- Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membangun komitmen belajar
- 3) Indikator Hasil Belajar
- Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:
- a) Melakukan pengenalan
  - b) Melakukan pencairan suasana
  - c) Merumuskan harapan peserta
  - d) Melakukan pemilihan pengurus kelas
  - e) Melakukan kontrol kolektif
  - f) Membangun komitmen kelas
- 4) Materi Pokok
- Materi pokok pada mata pelatihan ini adalah:
- a) Pengenalan
  - b) Pencairan suasana

- c) Harapan peserta
  - d) Pemilihan pengurus kelas
  - e) Nilai, norma dan kontrol kolektif
  - f) Komitmen kelas
- 5) Waktu  
Alokasi waktu: 3 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II-DL: T: 0 JP, P: 3 JP;  
Tahap III-Klasikal: 0 JP)

## **b. Antikorupsi**

- 1) Deskripsi Singkat  
Mata pelatihan ini membahas tentang cara membangun semangat perlawanan terhadap korupsi, cara menyadarkan dampak korupsi, cara membangun berpikir kritis terhadap masalah korupsi dan cara membangun sikap antikorupsi
- 2) Hasil Belajar  
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan cara membangun sikap antikorupsi
- 3) Indikator Hasil Belajar  
Setelah mengikuti mata pelatihan ini peserta mampu:
  - a) Menjelaskan cara membangun semangat perlawanan terhadap korupsi
  - b) Menjelaskan cara menyadarkan dampak korupsi
  - c) Menjelaskan cara membangun berpikir kritis terhadap masalah korupsi
  - d) Menjelaskan cara membangun sikap antikorupsi
- 4) Materi Pokok dan Sub Materi Pokok
  - a) Semangat perlawanan terhadap korupsi
  - b) Dampak korupsi
  - c) Berpikir kritis terhadap masalah korupsi
  - d) Sikap antikorupsi

5) Waktu

Alokasi waktu: 2 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II- DL: T: 2 JP, P: 0 JP;  
Tahap III-Klasikal: 0 JP)

**c. Rencana Tindak Lanjut (RTL)**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang konsep dasar rencana tindak lanjut dan pembuatan rencana tindak lanjut

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat rencana tindak lanjut

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini peserta mampu:

- a) Menjelaskan konsep dasar rencana tindak lanjut
- b) Membuat rencana tindak lanjut

4) Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

- a) Konsep dasar rencana tindak lanjut
- b) Pembuatan rencana tindak lanjut

5) Waktu

Alokasi waktu: 2 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II-DL: T: 0 JP, P: 0 JP;  
Tahap III-Klasikal: 2 JP)

**d. Konsep PUGBK**

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membahas tentang manfaat pemahaman konsep gender, perbedaan gender dan jenis kelamin, istilah-istilah gender, peran dan hubungan gender, implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan konsep PUGBK

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti mata pelatihan ini peserta mampu:

- a) Menjelaskan perbedaan gender dan jenis kelamin
- b) Menjelaskan istilah-istilah gender
- c) Menjelaskan peran dan hubungan gender
- d) Menjelaskan implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender
- e) Menjelaskan konsep PUGBK

4) Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

- a) Perbedaan gender dan jenis kelamin
- b) Istilah-istilah gender
- c) Peran dan hubungan gender
- d) Implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender
- e) Konsep PUGBK

5) Waktu

Alokasi waktu: 2 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II-DL: 0; Tahap III-Klasikal: T: 2 JP, P: 0 JP)

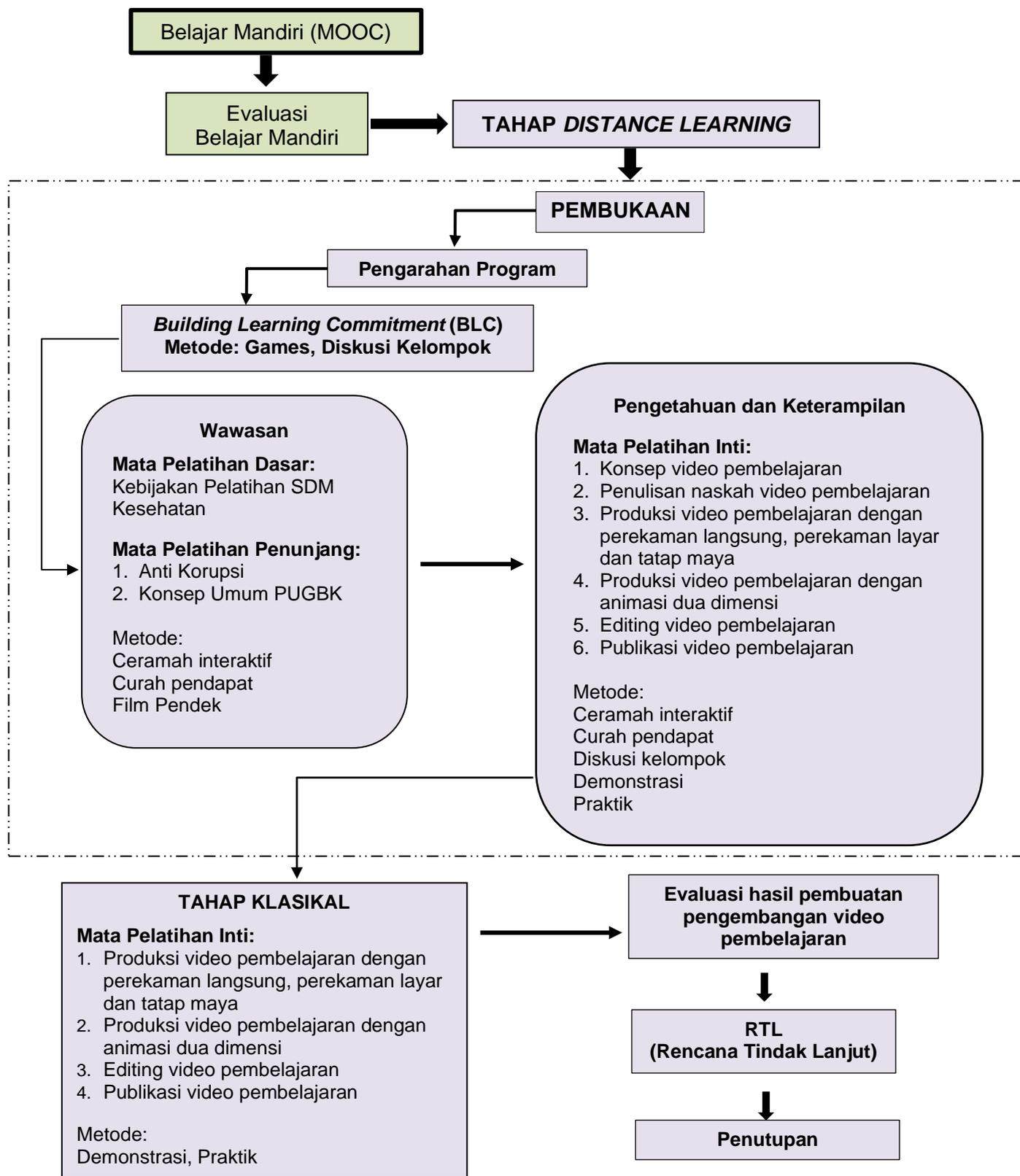
## E. Evaluasi Hasil Belajar

Pada pelatihan ini, dilakukan evaluasi hasil belajar sebagai berikut:

1. Pengetahuan peserta tentang materi yang akan diberikan dalam pelatihan (evaluasi belajar MOOC), dilakukan sebelum proses pembelajaran *distance learning*, dengan nilai minimum 70,01
2. Penugasan-penugasan yang ada di dalam materi inti, dengan nilai minimum 70,01.
3. Kehadiran peserta selama proses pelatihan. Peserta wajib hadir tepat waktu selama proses pelaksanaan pelatihan. Peserta Pelatihan wajib menghadiri minimal 95% dari keseluruhan jam pelajaran
4. Hasil evaluasi kompetensi peserta dalam membuat pengembangan video pembelajaran, dengan nilai minimum 70,01.
5. Kelulusan peserta didapat dari hasil nilai evaluasi peserta dengan pembagian sebagai berikut:

- a) Evaluasi belajar MOOC : 20%
- b) Penugasan : 30 %
- c) Evaluasi hasil pengembangan video pembelajaran : 50 %
- d) Skor Kualifikasi Kelulusan sebagai berikut:
  - 90,01 – 100,00 : Sangat Memuaskan
  - 80,01 – 90,00 : Memuaskan
  - 70, 01 – 80, 00 : Cukup Memuaskan
  - < 70, 00 : Tidak Memuaskan
- e) Peserta yang memperoleh kualifikasi tidak memuaskan atau jumlah ketidakhadiran peserta melebihi 5% (4 JP = 180 menit) dinyatakan tidak lulus.

### BAB III DIAGRAM ALUR PROSES PELATIHAN



Proses pembelajaran dalam pelatihan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar Mandiri (*MOOC*)

Peserta mempelajari modul materi inti di LMS selama maksimal 6 hari sebelum memasuki proses pembelajaran *distance learning*. Setelah mempelajari modul, peserta dapat mengerjakan evaluasi sebanyak 3 kali hingga mencapai batas nilai lulus. Belajar mandiri bertujuan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan pemahaman tentang materi-materi dalam pelatihan yang akan diikuti.

2. Pembukaan

Pembukaan dilakukan untuk mengawali kegiatan pelatihan secara resmi. Proses pembukaan pelatihan meliputi beberapa kegiatan berikut:

- a. Menyanyikan atau mendengarkan lagu kebangsaan Indonesia Raya
- b. Sambutan dan Pembukaan secara resmi
- c. Pembacaan doa
- d. Foto bersama

3. Pengarahan Program

Panitia penyelenggara menyampaikan ketentuan-ketentuan terkait proses penyelenggaraan pelatihan dan tata tertib selama mengikuti pelatihan, baik secara *distance learning* maupun secara klasikal.

4. *Building Learning Commitment/BLC* (Membangun Komitmen Belajar)

Kegiatan ini ditujukan untuk mempersiapkan peserta dalam mengikuti proses pelatihan sebagai berikut:

- a. Pelatih/fasilitator menjelaskan tentang tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan dalam materi *BLC*.
- b. Perkenalan antara peserta dengan pelatih/fasilitator, peserta dengan panitia penyelenggara pelatihan dan juga perkenalan antar sesama peserta. Kegiatan perkenalan dilakukan dengan permainan, dimana seluruh peserta terlibat secara aktif.
- c. Mengemukakan harapan, komitmen kelas dan kontrol kolektif selama pelatihan.
- d. Kesepakatan antara para pelatih/fasilitator, penyelenggara pelatihan dan peserta dalam berinteraksi selama pelatihan berlangsung, meliputi: pengorganisasian kelas, kenyamanan kelas, keamanan kelas, dan lain-lain

5. Pemberian Wawasan

Setelah BLC, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi sebagai dasar pengetahuan/wawasan yang perlu diketahui peserta dalam pelatihan ini. Materi tersebut adalah Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan

6. Setiap hari sebelum proses pembelajaran dimulai, peserta akan menyampaikan refleksi tentang materi yang sudah diterima di hari sebelumnya, dan juga terkait sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran

7. Pembekalan pengetahuan dan keterampilan

Pemberian materi pengetahuan dan keterampilan mengarah pada kompetensi yang akan dicapai oleh peserta. Penyampaian materi menggunakan berbagai metode yang melibatkan semua peserta untuk berperan aktif dalam mencapai kompetensi tersebut, yaitu ceramah interaktif, curah pendapat, diskusi kelompok, demonstrasi dan praktik.

Peserta diberi penugasan secara individu yaitu membuat pengembangan video pembelajaran untuk materi sebagai berikut:

- a. Pembuatan naskah video pembelajaran.
- b. Produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya dengan durasi 5 menit.
- c. Produksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi dengan durasi 5 menit.
- d. Editing video pembelajaran dengan durasi 7 menit.
- e. Fasilitator memilih beberapa hasil pembuatan pengembangan video peserta dan meminta peserta tersebut untuk menayangkan video yang telah dipilih. Fasilitator memberikan penilaian dan masukan.
- f. Untuk evaluasi hasil pembuatan pengembangan video pembelajaran, semua peserta diminta mempresentasikan video hasil penugasan materi editing video pembelajaran. Peserta dibagi dalam 3 kelompok dengan masing-masing 1 penguji/fasilitator untuk tiap kelompok. Fasilitator memberikan penilaian dan masukan.

8. Rencana Tindak Lanjut (RTL)

RTL dilakukan oleh peserta dengan tujuan untuk merumuskan tindak lanjut peserta di tempat kerjanya setelah mengikuti pelatihan.

9. Evaluasi Penyelenggaraan

Evaluasi penyelenggaraan dilakukan untuk mendapatkan masukan dari peserta tentang penyelenggaraan pelatihan tersebut dan akan digunakan untuk penyempurnaan penyelenggaraan pelatihan berikutnya.

10. Penutupan

Acara penutupan adalah sesi akhir dari semua rangkaian kegiatan, dilaksanakan oleh pejabat yang berwenang dengan susunan acara sebagai berikut:

- a. Menyanyikan atau mendengarkan lagu Kebangsaan Indonesia Raya
- b. Pengarahan dan penutupan oleh pejabat yang berwenang
- c. Pembacaan doa
- d. Foto bersama

**LAMPIRAN:**

**1. Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan (RBPMP)**

**A. Strategi Pembelajaran Online (SPO)**

- Nomor : MPD 1  
 Mata Pelatihan : **Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi ASN, pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan, regulasi pelatihan bidang kesehatan dan akreditasi pelatihan kesehatan.  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan kebijakan pelatihan SDM kesehatan  
 Waktu : 2 JP (Tahap II-DL: T: 2 JP; P: 0 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi ASN 2. Menjelaskan pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan 3. Menjelaskan regulasi pelatihan bidang kesehatan 4. Menjelaskan akreditasi pelatihan Kesehatan	1. Kompetensi dan pemetaan kebutuhan kompetensi ASN  2. Pengembangan kompetensi ASN melalui pelatihan dan non pelatihan 3. Regulasi pelatihan bidang kesehatan 4. Akreditasi pelatihan kesehatan	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• UU No. 5 Tahun 2014 Tentang Aparatur Sipil Negara</li> <li>• UU No. 36 Tahun 2014 Tentang Tenaga Kesehatan</li> <li>• PP No. 101 Tahun 2000 Tentang Pendidikan dan Pelatihan PNS</li> <li>• Peraturan Pemerintah No. 67 tahun 2019 tentang Pengelolaan Tenaga Kesehatan</li> </ul>

Nomor : MPI 1  
 Mata Pelatihan : **Konsep Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membekali peserta dengan konsep, manfaat dan tahapan dalam pembuatan video pembelajaran  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan konsep video pembelajaran dengan benar  
 Waktu : 3 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 1 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:						
1. Menjelaskan konsep videopembelajaran	1. Konsep video pembelajaran a. Pengertian dan tujuan video pembelajaran b. Karakteristik video pembelajaran	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Joint link</i></li> <li><i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemendikbud, 2020, pembuatan media video pembelajaran, pusat data dan teknologi informasi</li> <li><a href="http://eprints.uny.ac.id/30104/1/MARIANA%2008511245003.pdf">http://eprints.uny.ac.id/30104/1/MARIANA%2008511245003.pdf</a>, Jakarta 25 Nov 2020</li> <li>Kemenkes, 2016, Modul TOT teknis pengembangan media promosi Kesehatan, Pusat pelatihan SDM kesehatan</li> </ul>
2. Menjelaskan manfaat video pembelajaran	2. Manfaat video pembelajaran a. Kelebihan video pembelajaran b. Kekurangan video pembelajaran			<ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan Diskusi kelompok dalam 3 <i>Break Out Room (BOR)</i></li> </ul>		
3. Menjelaskan tahapan dalam pembuatan video pembelajaran	3. Tahapan dalam pembuatan video pembelajaran a. Pra produksi b. Produksi c. Pasca produksi					

Nomor : MPI 2  
 Mata Pelatihan : **Naskah Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran, analisis materi, format sajian video pembelajaran dan naskah video pembelajaran  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat naskah video pembelajaran  
 Waktu : 7 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 5 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menganalisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran  2. Menganalisis materi  3. Menentukan format sajian video pembelajaran	1. Analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran a. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video b. Analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran  2. Analisis materi a. Tujuan pembelajaran b. Materi esensial c. Sasaran  3. Format sajian video pembelajaran a. Drama b. <i>Talkshow</i> c. <i>Talking Head</i> d. Video Naratif	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• penugasan individu: membuat naskah video pembelajaran dalam 3 <i>Break Out Room (BOR)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Modul Pembuatan Media Video Pembelajaran, Pusat Data dan Teknologi Informasi, Jakarta</li> <li>• Asmara, A. P. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tentang pembuatan koloid. <i>Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran</i>, 15 (2), 156-178.</li> <li>• Pusat Promosi Kesehatan (2016) Modul TOT Teknis Pengembangan Media Promosi Kesehatan,</li> </ul>

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
4. Membuat naskah video pembelajaran	4. Naskah video pembelajaran a. Format penulisan naskah b. Tahapan penyusunan naskah c. Tips menulis naskah d. Pengkajian naskah					Kementerian Kesehatan RI

Nomor : MPI 3  
 Mata Pelatihan : **Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya  
 Waktu : 10 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP, Tahap II-DL: T: 4 JP, P: 6 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:						
1. Melakukan perekaman langsung	1. Perekaman langsung a. Pengenalan alat b. Teknik penyutradaraan c. Teknik pengambilan gambar d. Teknik tata cahaya e. <b>Teknik tata suara</b> f. Artistik g. Tips perekaman langsung h. Produksi video dengan perekaman langsung	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• <i>Penugasan individu dalam 3 BOR :</i></li> <li>- <i>Latihan memproduksi Video Pembelajaran dengan</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan <a href="http://tip.ppj.unp.ac.id">http://tip.ppj.unp.ac.id</a> P-ISSN: 2086 – 4981 Vol. 12, No. 1, Maret 2019</li> <li>• Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang memanfaatkan Rumah Belajar. Pusat Data Informasi dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> </ul>
2. Melakukan perekaman layar	2. Perekaman layar a. Pengenalan alat b. Jenis dan fitur aplikasi perekaman layar c. Langkah-langkah perekaman layar d. Tips perekaman layar e. Produksi video pembelajaran dengan					

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
3. Melakukan perekaman tatap maya	<p>perekaman layar</p> <p>3. Perekaman tatap maya</p> <p>a. Pengenalan alat</p> <p>b. Jenis dan fitur aplikasi perekaman tatap maya</p> <p>c. Langkah-langkah perekaman tatap maya</p> <p>d. Tips perekaman tatap maya</p> <p>Produksi video pembelajaran dengan perekaman tatap maya</p>			<p>Perekaman Langsung</p> <p>- Latihan memproduksi Video Pembelajaran dengan Aplikasi Perekaman Layar</p> <p>- Latihan memproduksi Video Pembelajaran dengan Aplikasi Tatap Maya</p>		

Nomor : MPI 4  
 Mata Pelatihan : **Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang animasi dua dimensi dan pembuatan video pembelajaran animasi dua dimensi  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat video pembelajaran animasi dua dimensi  
 Waktu : 10 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 4 JP, P: 6 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan animasi dua dimensi  2. Membuat video pembelajaran animasi dua dimensi	1. Animasi dua dimensi a. Pengenalan alat b. Jenis dan fitur aplikasi untuk animasi dua dimensi c. Kelebihan dan kekurangan pembuatan video animasi dua dimensi d. Tips pembuatan video animasi dua dimensi  2. Pembuatan video pembelajaran animasi dua dimensi a. Pengumpulan aset audio visual b. Proses pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• <i>Penugasan individu dalam 3 BOR: Latihan memproduksi video pembelajaran animasi dua dimensi</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Teknik Animasi 2 Dimensi. 2013</li> <li>• <a href="https://www.dafideff.com/2019/08/panduan-lengkap-membuat-animasi-2d.html">https://www.dafideff.com/2019/08/panduan-lengkap-membuat-animasi-2d.html</a></li> <li>• <a href="https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/">https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/</a></li> <li>• <a href="https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/">https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/</a></li> </ul>

Nomor : MPI 5  
 Mata Pelatihan : **Editing Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang konsep editing video pembelajaran, fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran, peralatan editing dan editing video pembelajaran  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan editing video pembelajaran  
 Waktu : 10 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 5 JP, P: 5 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan konsep editing video pembelajaran  2. Menjelaskan fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran	1. Konsep editing video pembelajaran a. Pengertian, tujuan, manfaat dan penggunaan aset bebas royalti b. Teknik editing video pembelajaran (tahapan <i>editing offline, sound mixing, grafis, color grading, export</i> )  2. Fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran a. <i>Import</i> b. <i>Cutting, trimming, split</i> c. <i>Insert (audio, video, gambar, teks, loop, crop)</i> d. <i>Transition</i> e. <i>Chroma key</i> f. <i>Export</i>	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Penugasan individu : Latihan mengedit video pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusdatin, Kemendikbud. 2020. Modul Pembuatan Video Pembelajaran.</li> <li>• Darmawan, Arief. 2018. Membuat Media Video Pembelajaran. Pustekkom, Kemdiknas</li> <li>• <a href="https://Teknologi.Id/Aplikasi-Edit-Video-Pc/.16">https://Teknologi.Id/Aplikasi-Edit-Video-Pc/.16</a> Rekomendasi Aplikasi Edit Video Pc Terbaik Di2020. Diakses Tanggal 23 November 2020</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7rltxdqaghe">https://www.youtube.com/watch?v=7rltxdqaghe</a>. Tutorial 10 Menit Jago Kinemaster - Pengeditan Video di Ponsel.</li> </ul>

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
3. Menyiapkan peralatan editing  4. Melakukan editing video pembelajaran	3. Peralatan editing a. Jenis-jenis peralatan editing b. Penggunaan peralatan editing  4. Editing video pembelajaran a. Penggunaan aset audio visual b. Langkah-langkah editing video pembelajaran					Diakses Tanggal 23 November 2020

Nomor : MPI 6  
 Mata Pelatihan : **Publikasi Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran dan publikasi video pembelajaran di media sosial  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial  
 Waktu : 2 JP (Tahap I-MOOC: 0 JP; Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 0 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	Metode		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran  2. Melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial	1. Etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran a. Etika b. Hak cipta  2. Publikasi video pembelajaran di media sosial a. Pengertian publikasi b. Publikasi memanfaatkan media sosial c. Langkah-langkah publikasi	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Penugasan individu: Latihan publikasi video pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/download/41736/25356">https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/download/41736/25356</a> diakses pada 30 November 2020</li> <li>• <a href="https://www.hukumonline.com/kl/inik/detail/ulasan/cl90/pelanggaran-hak-cipta-mengambil-naskah-di-internet/">https://www.hukumonline.com/kl/inik/detail/ulasan/cl90/pelanggaran-hak-cipta-mengambil-naskah-di-internet/</a> diakses pada 30 November 2020</li> </ul>

Nomor : MPP 1  
 Mata Pelatihan : **Building Learning Commitment (BLC)**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang pengenalan, pencairan suasana kelas, harapan peserta, pemilihan pengurus kelas, kontrol kolektif dan komitmen kelas  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membangun komitmen belajar  
 Waktu : 3 JP (Tahap II-DL: T: 0 JP, P: 3 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	Metode		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:						
1. Melakukan pengenalan	1. Pengenalan	-	-	• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i>	• <i>Joint link</i> • <i>Recorder Video Conference</i>	• Pusat Pelatihan SDM Kesehatan Bidang PPSDM Kesehatan. Modul Pelatihan Bagi Pelatihan Kader Kesehatan. 2018
2. Melakukan pencairan suasana	2. Pencairan suasana			• Diskusi langsung menggunakan <i>Video Conference</i>		• Pusdiklat Aparatur BPPSDM Kesehatan. Modul Pelatihan Tenaga Pelatih Program Kesehatan. Jakarta. 2011
3. Merumuskan harapan peserta	3. Harapan peserta			• <i>Diskusi kelompok dalam 3 BOR</i>		• Modul Pelatihan <i>Building Learning Commitment (BLC)</i> Pelatihan Sanitasi Tanggap Darurat
4. Melakukan pemilihan pengurus kelas	4. Pemilihan pengurus kelas					
5. Membuat kesepakatan tentang nilai, norma dan kontrol kolektif	5. Nilai, norma dan Kontrol kolektif					
6. Membangun komitmen kelas	6. Komitmen kelas					

Nomor : MPP 2  
 Mata Pelatihan : **Antikorupsi**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang cara membangun semangat perlawanan terhadap korupsi, cara menyadarkan dampak korupsi, cara membangun berpikir kritis terhadap masalah korupsi, cara membangun sikap antikorupsi  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan cara membangun sikap antikorupsi  
 Waktu : 2 JP (Tahap II-DL: T: 2 JP, P: 0 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode Pembelajaran			Rekam Jejak dan Nilai	Referensi
		AM	AK	SM		
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan cara membangun semangat perlawanan terhadap korupsi  2. Menjelaskan cara menyadarkan dampak korupsi  3. Menjelaskan cara membangun berpikir kritis terhadap masalah korupsi  4. Menjelaskan cara membangun sikap antikorupsi	1. Semangat perlawanan terhadap korupsi  2. Dampak korupsi  3. Berpikir kritis terhadap masalah korupsi  4. Sikap antikorupsi	-	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar langsung menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• Diskusi langsung/tanya jawab menggunakan <i>Video Conference</i></li> <li>• <i>Pemutaran film</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Joint link</i></li> <li>• <i>Recorder Video Conference</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Undang-undang No. 20 Tahun 2001 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 31 Tahun 1999 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi</li> <li>• Instruksi Presiden No. 1 Tahun 2013</li> <li>• Keputusan Menteri Kesehatan No. 232/MENKES/SK/VI/2013 tentang Strategi Komunikasi Pekerjaan dan Budaya Anti Korupsi</li> <li>• <a href="http://aclc.kpk.go.id">Aclc.kpk.go.id</a></li> </ul>

**B. Rancang Bangun Pembelajaran Mata Pelatihan Klasikal (Tatap Muka)**

- Nomor : MPI 3  
 Mata Pelatihan : **Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya  
 Waktu : 7 JP (Tahap III-Klasikal: T;0 JP, P:7 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:				
1. Melakukan perekaman langsung	1. Perekaman langsung a. Pengenalan alat b. Teknik penyutradaraan c. Teknik pengambilan gambar d. Teknik tata cahaya e. Teknik tata suara f. Artistik g. Tips perekaman langsung h. Produksi video dengan perekaman langsung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah interaktif</li> <li>• Demonstrasi</li> <li>• Praktek membuat video pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan internet</li> <li>• Aplikasi tatap maya</li> <li>• LMS</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• LCD Projector</li> <li>• Bahan tayang</li> <li>• Modul</li> <li>• Video tutorial</li> <li>• Panduan praktek</li> <li>• Perlengkapan demonstrasi</li> <li>• Smartphone</li> <li>• Kamera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan <a href="http://tip.ppj.unp.ac.id">http://tip.ppj.unp.ac.id</a> P-ISSN: 2086 – 4981 Vol. 12, No. 1, Maret 2019</li> <li>• Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang memanfaatkan Rumah Belajar. Pusat Data Informasi dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> </ul>
2. Melakukan perekaman layar	2. Perekaman layar a. Pengenalan alat b. Jenis dan fitur aplikasi perekaman layar c. Langkah-langkah perekaman layar d. Tips perekaman layar e. Produksi video pembelajaran dengan			

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
3. Melakukan perekaman tatap maya	perekaman layar 3. Perekaman tatap maya a. Pengenalan alat b. Jenis dan fitur aplikasi perekaman tatap maya c. Langkah-langkah perekaman tatap maya d. Tips perekaman tatap maya produksi video pembelajaran dengan perekaman tatap maya			

Nomor : MPI 4  
 Mata Pelatihan : **Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang animasi dua dimensi dan pembuatan video pembelajaran animasi dua dimensi  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat video pembelajaran animasi dua dimensi  
 Waktu : 6 JP (Tahap III-Klasikal: T: 0 JP, P:6 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
<p>Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan animasi dua dimensi</li> <li>2. Membuat video pembelajaran animasi dua dimensi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Animasi dua dimensi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengenalan alat</li> <li>b. Jenis dan fitur aplikasi untuk animasi dua dimensi</li> <li>c. Kelebihan dan kekurangan pembuatan video animasi dua dimensi</li> <li>d. Tips pembuatan video animasi dua dimensi</li> </ol> </li> <li>2. Pembuatan video pembelajaran animasi dua dimensi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengumpulan aset audio visual</li> <li>b. Proses pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah interaktif</li> <li>• Demonstrasi</li> <li>• praktek pembuatan video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan internet</li> <li>• Aplikasi video animasi dua dimensi</li> <li>• LMS</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• LCD <i>Projector</i></li> <li>• Bahan tayang</li> <li>• Modul</li> <li>• Video tutorial</li> <li>• Panduan praktek</li> <li>• Perlengkapan demonstrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Teknik Animasi 2 Dimensi. 2013</li> <li>• <a href="https://www.dafideff.com/2019/08/panduan-lengkap-membuat-animasi-2d.html">https://www.dafideff.com/2019/08/panduan-lengkap-membuat-animasi-2d.html</a></li> <li>• <a href="https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/">https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/</a></li> <li>• <a href="https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/">https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/</a></li> </ul>

Nomor : MPI 5  
 Mata Pelatihan : **Editing Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang konsep editing video pembelajaran, fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran, peralatan editing dan editing video pembelajaran  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan editing video pembelajaran  
 Waktu : 13 JP (Tahap III-Klasikal: T:0 JP, P:13 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
<p>Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:</p> <p>1. Menjelaskan konsep editing video pembelajaran</p> <p>2. Menjelaskan fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran</p> <p>3. Menyiapkan peralatan editing</p>	<p>1. Konsep editing video pembelajaran</p> <p>a. Pengertian, tujuan, manfaat dan penggunaan aset bebas royalti</p> <p>b. Teknik editing video pembelajaran (tahapan <i>editing offline, sound mixing, grafis, color grading, export</i>)</p> <p>2. Fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran</p> <p>a. <i>Import</i></p> <p>b. <i>Cutting, trimming, split</i></p> <p>c. <i>Insert (audio, video, gambar, teks, loop, crop)</i></p> <p>d. <i>Transition</i></p> <p>e. <i>Chroma key</i></p> <p>f. <i>Export</i></p> <p>3. Peralatan editing</p> <p>a. Jenis-jenis peralatan editing</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah interaktif</li> <li>• Demonstrasi</li> <li>• Praktek editing video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan internet</li> <li>• Aplikasi <i>editing video</i></li> <li>• LMS</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• LCD <i>Projector</i></li> <li>• Bahan tayang</li> <li>• Modul</li> <li>• Video tutorial</li> <li>• Panduan Praktek editing video</li> <li>• Perlengkapan demonstrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusdatin, Kemendikbud. 2020. Modul Pembuatan Video Pembelajaran.</li> <li>• Darmawan, Arief. 2018. Membuat Media Video Pembelajaran. Pustekkom, Kemdiknas</li> <li>• <a href="https://Teknologi.Id/Aplikasi-Edit-Video-Pc/.16">https://Teknologi.Id/Aplikasi-Edit-Video-Pc/.16</a> Rekomendasi Aplikasi Edit Video Pc Terbaik Di2020. Diakses Tanggal 23 November 2020</li> <li>• <a href="https://Www.Youtube.Com/Watch?V=7rltxdqaghe">https://Www.Youtube.Com/Watch?V=7rltxdqaghe</a>. Tutorial 10 Menit Jago Kinemaster - Pengeditan Video di Ponsel. Diakses Tanggal 23 November 2020</li> </ul>

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
4. Melakukan editing video pembelajaran	b. Penggunaan peralatan editing 4. Editing video pembelajaran a. Penggunaan aset audio visual b. Langkah-langkah editing video pembelajaran			

Nomor : MPI 6  
 Mata Pelatihan : **Publikasi Video Pembelajaran**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran dan publikasi video pembelajaran di media sosial  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial  
 Waktu : 2 JP (Tahap III-Klasikal: T: 0 JP, P: 2 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
<p>Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran</li> <li>2. Melakukan publikasi video pembelajaran di media sosial</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etika dan hak cipta publikasi video pembelajaran                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Etika</li> <li>b. Hak cipta</li> </ol> </li> <li>2. Publikasi video pembelajaran di media sosial                             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian publikasi</li> <li>b. Publikasi memanfaatkan media sosial</li> <li>c. Langkah-langkah publikasi</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah interaktif</li> <li>• Curah pendapat</li> <li>• Demonstrasi</li> <li>• Penugasan praktek publikasi video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jaringan internet</li> <li>• Aplikasi <i>publikasi video</i></li> <li>• LMS</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• LCD <i>Projector</i></li> <li>• Bahan tayang</li> <li>• Modul</li> <li>• Video tutorial</li> <li>• Panduan penugasan</li> <li>• Perlengkapan demonstrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/download/41736/25356">https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/download/41736/25356</a> diakses pada 30 November 2020</li> <li>• <a href="https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl90/pelanggaran-hak-cipta-mengambil-naskah-di-internet/">https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl90/pelanggaran-hak-cipta-mengambil-naskah-di-internet/</a> diakses pada 30 November 2020</li> </ul>

Nomor : MPP 3  
 Mata Pelatihan : **Rencana Tindak Lanjut**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang konsep dasar rencana tindak lanjut dan pembuatan rencana tindak lanjut  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu membuat rencana tindak lanjut  
 Waktu : 2 JP (Tahap III-Klasikal: T:0 JP, P: 2 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan konsep dasar rencana tindak lanjut  2. Membuat rencana tindak lanjut	1. Konsep dasar rencana tindak lanjut (RTL) a. Pengertian RTL b. Tujuan RTL c. Manfaat RTL d. Langkah-langkah penyusunan RTL  2. Pembuatan rencana tindak lanjut berupa pengembangan video pembelajaran sesuai dengan tugas dan fungsi organisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ceramah interaktif</li> <li>• Penugasan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan tayang/ slide</li> <li>• Modul</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• LMS</li> <li>• Panduan penugasan</li> <li>• Form RTL</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pusdiklat Aparatur, Standar Penyelenggaraan Pelatihan, 2012, Jakarta</li> </ul>

Nomor : MPP 4  
 Mata Pelatihan : **Konsep Umum PUGBK**  
 Deskripsi Mata Pelatihan : Mata pelatihan ini membahas tentang manfaat pemahaman konsep gender, perbedaan gender dan jenis kelamin, istilah-istilah gender, peran dan hubungan gender, implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender  
 Hasil Belajar : Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta mampu menjelaskan konsep PUGBK  
 Waktu : 2 JP (Tahap III-Klasikal: T: 2 JP, P: 0 JP)

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
Setelah mengikuti mata pelatihan ini, peserta dapat:  1. Menjelaskan perbedaan gender dan jenis kelamin  2. Menjelaskan istilah-istilah gender  3. Menjelaskan peran dan hubungan gender	1. Perbedaan gender dan jenis kelamin a. Pengertian jenis kelamin b. Pengertian gender  2. Istilah-istilah gender a. Bias gender b. Responsif gender c. Netral gender d. Keadilan gender e. Kesetaraan gender  3. Peran dan hubungan gender a. Peran dan hubungan laki-laki dan perempuan b. Gender dan perhatian kepada masyarakat berkebutuhan khusus dan marginal c. Membangun empati dan kepedulian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Curah pendapat</li> <li>• Ceramah tanya jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan tayang/ slide</li> <li>• Modul</li> <li>• Laptop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedoman Perencanaan Anggaran Kesehatan yang Responsif Gender, Biro Perencanaan, 2008</li> <li>• Kajian Kebijakan Kesehatan Responsif Gender, Pusat Kajian Pembangunan Kesehatan, Depkes RI, Jakarta, 2008</li> <li>• Modul Pelatihan PUGBK, Direktorat Bina Kesehatan Ibu, 2006</li> <li>• Buku Pintar Gender Direktorat Bina Kesehatan Ibu, 2006</li> <li>• Buku Status Kesehatan Masyarakat berbasis Gender, Balitbangkes, 2006</li> <li>• Buku Pengarusutamaan Gender Bidang Kesehatan, Direktorat Kesehatan Keluarga, 2000</li> </ul>

Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	Metode	Media dan Alat Bantu	Referensi
<p>4. Menjelaskan implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender</p> <p>5. Menjelaskan konsep PUGBK</p>	<p>4. Implikasi ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Stereotipi</li> <li>b. Subordinasi</li> <li>c. Marginalisasi</li> <li>d. Beban ganda</li> <li>e. <i>Violence</i></li> </ul> <p>5. Konsep PUGBK</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian</li> <li>b. Tujuan</li> <li>c. Lingkup dan alur kerja kegiatan PUGBK dalam program kesehatan</li> </ul>			

## 2. Master Jadwal dan Jadwal Mingguan

### a. Tahap Belajar Mandiri/MOOC (Massive Open Online Course)

Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5	Hari ke-6
Pengarahan Program MPI 1	MPI 2	MPI 3	MPI 4	MPI 5	MPI 6
Evaluasi	Evaluasi	Evaluasi	Evaluasi	Evaluasi	Evaluasi

Ket:

- 1) Video pengarahan program dan selamat datang
- 2) Kuis untuk setiap materi
- 3) Nilai akhir evaluasi MOOC minimal 70,01 untuk dapat melanjutkan ke materi berikutnya
- 4) Video pembelajaran di setiap materi inti oleh Tim (Fasilitator, PTP dan IT)

**b. Tahap *Distance Learning***

<b>Hari ke-1</b>	<b>Hari 2</b>	<b>Hari 3</b>	<b>Hari 4</b>
1. Pengarahan Program (1JP) 2. MPD 1. Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan (2 JP) 3. MPP 1. BLC (3 JP)	1. MPI 1. Konsep Video Pembelajaran (3 JP) 2. MPI 2. Penulisan Naskah Video Pembelajaran (3 JP)	1. MPI 2. Penulisan Naskah Video Pembelajaran (4 JP) 2. MPI 6. Publikasi Video Pembelajaran (2 JP)	MPI 3. Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya (6 JP)
<b>Hari 5</b>	<b>Hari 6</b>	<b>Hari 7</b>	<b>Hari 8</b>
1. MPI 3. Produksi Video pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya (4 JP) 2. MPI 4. Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi (2 JP)	3. MPI 4. Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi (6 JP)	1. MPI 4. Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi (2 JP) 2. MPI 5. Editing Video Pembelajaran (5 JP)	1. MPI 5. Editing Video Pembelajaran (5 JP) 2. MPP 2. Antikorupsi (2 JP)
<b>Hari 9</b>	<b>Hari 10</b>	<b>Hari 11</b>	
Penyiapan bahan pembuatan video pembelajaran (pengambilan gambar, foto, video dll)			

**c. Tahap Klasikal**

<b>Hari 12</b>	<b>Hari 13</b>	<b>Hari 14</b>	<b>Hari 15</b>	<b>Hari 16</b>
Registrasi Asrama	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembukaan</li> <li>2. MPP 1. Konsep Umum PUGBK (2 JP)</li> <li>3. MPI 3. Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya (5 JP)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MPP 4. Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi (4 JP)</li> <li>2. MPI 5. Editing Video Pembelajaran (5 JP)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. MPI 5. Editing Video Pembelajaran (6 JP)</li> <li>2. MPI 6. Publikasi Video Pembelajaran (2 JP)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi Hasil Produksi Video Pembelajaran (6 JP)</li> <li>2. RTL (2 JP)</li> <li>3. Penutupan</li> </ol>
<b>Hari 17</b>				
Kembali ke instansi masing-masing				

**d. Jadwal Mingguan**

**1) Tahap *Distance Learning***

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO</p> </div> <div style="text-align: center;"> <h2>FORM JADWAL</h2> </div> </div>						
<b>Nama Pelatihan</b>		<b>: Pengembangan Video Pembelajaran Bagi Tenaga Pelatih Kesehatan</b>				
<b>Angkatan</b>		<b>:</b>				
<b>Tahun</b>		<b>:</b>				
HARI, TGL	JAM	MATA PELATIHAN	METODE (SM)			FASILITATOR
			T	P	JML	
<b>Hari 1</b>						
	07.30 - 08.00	Pembukaan				
	08.00 - 08.45	Pengarahan Program	1	0	1	
	08.45 - 10.15	Kebijakan Pelatihan SDM Kesehatan	2	0	2	
	10.15 - 11.00	Istirahat				
	11.00 - 11.45	BLC	0	1	1	
	11.45 - 12.45	<i>Ishoma</i>				
	12.45 - 14.15	BLC	0	2	2	
<b>Hari 2</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 10.15	Konsep Video Pembelajaran	3	0	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat				
	10.30 - 12.00	Naskah Video Pembelajaran <i>Ishoma</i>	2	0	2	
	12.00 - 13.00	Naskah Video Pembelajaran				
	13.00 - 13.45		1	0	1	
<b>Hari 3</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 10.15	Naskah Video Pembelajaran	0	3	3	
		Istirahat				
	10.15 - 10.30	Naskah Video Pembelajaran				
	10.30 - 11.15	Publikasi Video Pembelajaran <i>Ishoma</i>	0	1	1	
	11.15 - 12.00	Publikasi Video Pembelajaran	1	0	1	
	12.00 - 13.00					
	13.00 - 13.45		1	0	1	
<b>Hari 4</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				

	08.00 - 10.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	3	0	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat				
	10.30 - 12.00	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	1	1	2	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>				
	13.00 - 13.45	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	0	1	1	
<b>Hari 5</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 10.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	0	3	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat				
	10.30 - 11.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	0	1	1	
	11.15 - 12.00	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	1	0	1	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>				
	13.00 - 13.45	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	1	0	1	
<b>Hari 6</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 10.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	2	1	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat				
	10.30 - 12.00	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	0	2	2	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>				
	13.00 - 13.45	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	0	1	1	
<b>Hari 7</b>						
	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 09.30	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	0	2	2	
	09.30 - 10.15	Editing Video Pembelajaran	1	0	1	
	10.15 - 10.30	Istirahat				
	10.30 - 12.00	Editing Video Pembelajaran	2	0	2	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>				
	13.00 - 14.30	Editing Video Pembelajaran	2	0	2	
<b>Hari 8</b>						

	07.45 - 08.00	Refleksi				
	08.00 - 10.15	Editing Video Pembelajaran	0	3	3	
	10.15 -10.30	Istirahat				
	10.30 - 12.00	Editing Video Pembelajaran	0	2	2	
	12.00 – 13.00	<i>Ishoma</i>				
	13.00 - 14.30	Antikorupsi	2	0	2	
<b>Hari 9</b>		Penyiapan bahan pembuatan video pembelajaran (pengambilan gambar, foto, video, dll				
<b>Hari 10</b>		Penyiapan bahan pembuatan video pembelajaran (pengambilan gambar, foto, video, dll				
<b>Hari 11</b>		Penyiapan bahan pembuatan video pembelajaran (pengambilan gambar, foto, video, dll				

## 2) Tahap Klasikal

HARI, TGL	JAM	MATA PELATIHAN	JP	FASILITATOR
<b>FORM JADWAL</b>				
<b>Nama Pelatihan</b>		<b>: Pengembangan Video Pembelajaran Bagi Tenaga Pelatih Kesehatan</b>		
<b>Angkatan</b>		<b>:</b>		
<b>Tahun</b>		<b>:</b>		
<b>LOGO</b>				
<b>Hari 12</b>				
<b>Hari 13</b>				
	07.30 - 08.00	Pembukaan		
	08.00 - 09.30	Konsep Umum PUGBK	2	
	09.30 - 09.45	Istirahat		
	09.45 - 12.00	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	3	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>		
	13.00 - 14.30	Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya	2	
<b>Hari 14</b>				
	07.45 - 08.00	Refleksi		
	08.00 - 10.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat		
	10.30 - 11.15	Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi	1	
	11.15 - 12.00	Editing Video Pembelajaran	1	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>		
	13.00 - 15.15	Editing Video Pembelajaran	3	
	15.15 - 15.30	Istirahat		
	15.30 - 16.15	Editing Video Pembelajaran	1	
<b>Hari 15</b>				
	07.45 - 08.00	Refleksi		
	08.00 - 10.15	Editing Video Pembelajaran	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat		
	10.30 - 12.00	Editing Video Pembelajaran	2	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>		
	13.00 - 13.45	Editing Video Pembelajaran	1	
	13.45 - 15.15	Publikasi Video Pembelajaran	2	

<b>Hari 16</b>				
	08.00 - 10.15	Evaluasi Video Pembelajaran	3	
	10.15 - 10.30	Istirahat		
	10.30 - 12.00	Evaluasi Video Pembelajaran	2	
	12.00 - 13.00	<i>Ishoma</i>		
	13.00 - 13.45	Evaluasi Video Pembelajaran	1	
	13.45 - 15.15	RTL	2	
	15.15 - 15.30	Istirahat		
	15.30 - 16.30	Penutupan		
<b>Hari 17</b>		Peserta kembali ke instansi masing masing		

### 3. Panduan Penugasan/Studi Kasus/Penugasan Kelompok/Praktek

#### a. Mata Pelatihan Inti 1: Konsep Video Pembelajaran

Tujuan: setelah melakukan latihan ini, peserta mampu menjelaskan kelebihan dan kekurangan video pembelajaran

Waktu : 1 JP (45 menit)

**Petunjuk:**

- 1) Penjelasan penugasan dalam kelas besar (*main room*) selama 3 menit
- 2) Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok @10 peserta
- 3) Setiap kelompok diberikan contoh video pembelajaran yang berbeda
- 4) Peserta menonton dan melakukan diskusi video pembelajaran dalam kelompok (*breakout room*) selama 20 menit
- 5) Fasilitator mendampingi tiap kelompok secara bergantian dalam *breakout room*
- 6) Peserta bergabung kembali dalam kelas besar (*main room*)
- 7) Setiap kelompok mempresentasikan hasil penugasannya dengan alokasi waktu @ 5 menit per kelompok (15 menit)
- 8) Fasilitator memberikan *feedback* terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (7 menit)

#### b. Mata Pelatihan Inti 2: Naskah Video Pembelajaran

Tujuan: setelah melakukan latihan ini, peserta mampu membuat naskah video pembelajaran

Waktu : 5 JP (225 menit)

**Petunjuk:**

- 1) Penjelasan penugasan (15 menit) dalam kelas besar (*main room*)
- 2) Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator
- 3) Latihan membuat naskah video pembelajaran dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 4) Langkah-langkah:

- a) Mempelajari rancang bangun pembelajaran mata pelatihan (RBPMP), SOP atau Pedoman yang menjadi dasar pembuatan video
- b) Mencari referensi atau sumber yang terkait materi
- c) Mengidentifikasi dan mengkonsultasikan naskah yang akan disusun kepada ahli materi dan ahli media
- d) Memvisualisasikan ide:
  - (1) Membuat uraian visual dari detik awal hingga akhir (durasi)
  - (2) Menentukan audio yang akan digunakan: musik, narasi, *sound effect*, mulai dari pembukaan sampai penutup
- e) Membuat naskah: menentukan format penulisan naskah dengan menuliskan deskripsi audio dan visualnya
- f) Naskah yang dibuat untuk video dengan durasi maksimum 6 menit
- 5) Peserta mengerjakan penugasan individu: membuat naskah video pembelajaran selama 120 menit, dalam kelompok (*breakout room*). Selama proses penyusunan naskah, peserta didampingi oleh fasilitator
- 6) Setiap peserta mempresentasikan hasil penugasannya dengan alokasi waktu @5 menit → (50 menit)
- 7) Fasilitator memberikan feedback terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (25 menit)
- 8) Peserta bergabung kembali dalam kelas besar (*main room*)
- 9) Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (15 menit)
- 10) Peserta memperbaiki naskah sesuai masukan dari fasilitator
- 11) Fasilitator memberikan *feedback* tertulis
- 12) Peserta memperbaiki naskah video pembelajaran sesuai *feedback* fasilitator
- 13) Naskah video pembelajaran di upload di LMS sebagai dasar pembuatan video

**c. Mata Pelatihan Inti 3: Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya**

Tujuan: setelah melakukan latihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya

Waktu : 13 JP (585 menit)

**Petunjuk:**

**Penugasan *distance learning*: 6 JP (270 menit)**

- 1) Peserta memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh fasilitator tentang perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya sambil mempraktikkan langkah-langkah yang dipandu oleh fasilitator
- 2) Penjelasan penugasan (30 menit) dalam kelas besar (*main room*)
- 3) Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator
- 4) Latihan memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya (60 menit) dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 5) Latihan memproduksi video pembelajaran dengan aplikasi perekaman layar (60 menit) berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya, dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 6) Latihan memproduksi video pembelajaran dengan perekaman tatap maya berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya (60 menit), dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 7) Fasilitator mendampingi peserta selama sesi penugasan.
- 8) Sebelum sesi pembelajaran berakhir, fasilitator memastikan seluruh peserta telah mampu memproduksi video pembelajaran menggunakan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya, dan meminta peserta kembali ke *main room*
- 9) Fasilitator meminta beberapa orang perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk mempresentasikan hasil

- produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (30 menit)
- 10) Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan (20 menit)
  - 11) Meminta peserta untuk mengunggah hasil penugasan ke LMS (berupa link video)
  - 12) Meminta peserta untuk melengkapi bahan-bahan, konten, talent, dll, untuk disiapkan pada saat praktek klasikal memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya.
  - 13) Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (10 menit)

#### **Penugasan Klasikal: 5 JP (225 menit)**

- 1) Fasilitator meriviu kembali tentang apa yang telah dipelajari oleh peserta selama *distance learning* (30 menit)
- 2) Peserta melanjutkan produksi dari hasil evaluasi tim fasilitator secara daring, menyiapkan bahan-bahan, konten, talent, dll, untuk memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya, didampingi oleh 3 fasilitator.
- 3) Peserta diberi kesempatan menggunakan kelas/studio/lingkungan yang ada di sekitar tempat penyelenggara pelatihan untuk memproduksi video dengan perekaman langsung selama 45 menit
- 4) Peserta diberi kesempatan melanjutkan memproduksi video pembelajaran dengan aplikasi perekaman layar dan tatap maya (90 menit)
- 5) Tim Fasilitator meminta beberapa orang perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk mempresentasikan hasil produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (30 menit)
- 6) Tim Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan (20 menit)
- 7) Tim fasilitator merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (10 menit)

### **Evaluasi Akhir Video Pembelajaran: 2 JP (90 menit)**

1. Semua peserta mempresentasikan hasil produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya dalam 3 kelompok, didampingi masing-masing oleh satu evaluator
2. Tim evaluator melakukan evaluasi akhir hasil editing video pembelajaran dan memberikan *feedback* kepada semua peserta

### **d. Mata Pelatihan Inti 4: Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi**

Tujuan: setelah melakukan latihan ini, peserta mampu memproduksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi

Waktu : 12 JP (540 menit)

#### **Petunjuk:**

- 1) Penjelasan penugasan (15 menit) dalam kelas besar (*main room*)
- 2) Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator
- 3) Latihan memproduksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 4) Tahap *distance learning*, kegiatan sebagai berikut:
  - a) Mempelajari naskah video pembelajaran yang telah disusun sebelumnya
  - b) Membuat aset audio visual yang diperlukan untuk produksi video pembelajaran mengacu naskah yang telah disusun
  - c) Mengumpulkan aset audio visual dalam satu folder khusus
  - d) Mempelajari dan memilih aplikasi animasi dua dimensi yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran.
- 5) Peserta menyiapkan aset audio visual selama 165 menit, dalam kelompok (*breakout room*)
  - a) Selama proses pengumpulan aset visual, setiap kelompok didampingi oleh satu fasilitator

- b) Setiap peserta di dalam kelompok mempresentasikan hasil penugasannya dengan alokasi waktu @5 menit (50 menit)
  - c) Fasilitator memberikan *feedback* terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (25 menit)
- 6) Peserta bergabung kembali dalam kelas besar (*main room*) 15 menit
- a) Fasilitator melakukan evaluasi
  - b) Fasilitator merangkum materi yang telah disampaikan
  - c) Menutup proses pembelajaran

**e. Mata Pelatihan Inti 5: Editing Video Pembelajaran**

Tujuan: setelah melakukan latihan ini, peserta mampu melakukan editing video pembelajaran

Waktu : 18 JP (810 menit)

**Petunjuk:**

**Penugasan *Distance Learning*: 5 JP (225 menit)**

- 1) Peserta memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh fasilitator tentang editing video sambil mempraktikkan langkah-langkah yang dipandu oleh fasilitator
- 2) Penjelasan penugasan (15 menit) dalam kelas besar (*main room*)
- 3) Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok @10 peserta untuk latihan mengedit video pembelajaran. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator (135 menit)
- 4) Penugasan bersifat individu
- 5) Peserta menyiapkan video pembelajaran yang sudah diproduksi pada tahap sebelumnya
- 6) Peserta berlatih melakukan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi editing video pembelajaran berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya
- 7) Fasilitator mendampingi peserta selama sesi penugasan.
- 8) Fasilitator meminta peserta kembali ke *main room*

- 9) Fasilitator meminta beberapa orang perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk mempresentasikan hasil produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (45 menit)
- 10) Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan (20 menit)
- 11) Meminta peserta untuk memperbaiki hasil editing video pembelajaran sesuai masukan fasilitator
- 12) Meminta peserta untuk mengunggah hasil penugasan editing video pembelajaran yang sudah diperbaiki ke LMS (berupa link video)
- 13) Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (10 menit)

**Penugasan klasikal: 11 JP (495 menit)**

- 1) Peserta membawa laptop untuk pembelajaran klasikal
- 2) Peserta meriviu kembali tentang apa yang telah dipelajari selama *distance learning* (45 menit)
- 3) Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok @10 peserta untuk latihan mengedit video pembelajaran. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator (360 menit)
- 4) Peserta melakukan editing video dengan menggunakan aset seperti gambar, foto, video perekaman kamera, video perekaman layar, rekaman aplikasi tatap maya, maupun video animasi 2 dimensi yang sebelumnya sudah diperoleh pada materi sebelumnya
- 5) Penugasan bersifat individu
- 6) Peserta melakukan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi editing video pembelajaran berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya.
- 7) Fasilitator mendampingi peserta selama sesi penugasan.
- 8) Fasilitator meminta beberapa peserta untuk mempresentasikan hasil editing video pembelajaran. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (45 menit)

- 9) Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan serta menginput nilai penugasan (30 menit)
- 10) Meminta peserta untuk mengunggah hasil penugasan ke LMS (berupa link video)
- 11) Fasiitator merangkum, mengevaluasi dan menutup proses pembelajaran (20 menit)

**Evaluasi Akhir Video Pembelajaran: 2 JP (90 menit)**

1. Semua peserta mempresentasikan hasil editing video pembelajaran dalam 3 kelompok didampingi masing-masing oleh satu evaluator
2. Tim evaluator melakukan evaluasi akhir hasil editing video pembelajaran dan memberikan *feedback* kepada semua peserta

**f. Mata Pelatihan Inti 6: Publikasi Video Pembelajaran**

**Tujuan:**

Setelah melakukan latihan ini, peserta mampu melakukan publikasi video pembelajaran.

**Waktu:** 2 Jp (90 menit)

**Petunjuk: Penugasan (klasikal) 2 Jp (90 menit)**

- 1) Penjelasan penugasan (15 menit) dalam kelas
- 2) Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta. Setiap kelompok dibimbing oleh satu (1) fasilitator
- 3) Latihan publikasi video pembelajaran dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)
- 4) Langkah-langkah:
  - a) Mempelajari platform publikasi media sosial
  - b) Memilih platform publikasi media sosial sesuai kebutuhan
  - c) Melakukan langkah-langkah uploading file sesuai platform dipilih
  - d) Menyimpan link publikasi
  - e) Merename link publikasi
  - f) Membagikan link publikasi

- 5) Peserta mengerjakan penugasan individu: melakukan publikasi video pembelajaran selama 40 menit, dalam kelompok
- 6) Selama proses publikasi video pembelajaran, satu kelompok didampingi oleh 1 fasilitator
- 7) Setiap peserta mempresentasikan link penugasannya kepada fasilitator dengan alokasi waktu @ 1 menit → (20 menit)
- 8) Fasilitator memberikan *feedback* terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (15 menit)
- 9) Peserta bergabung kembali dalam kelas
- 10) Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (15 menit)
- 11) Peserta memperbaiki link publikasi sesuai masukan dari fasilitator
- 12) Link video pembelajaran di upload di LMS Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (15 menit)
- 13) Peserta memperbaiki link publikasi sesuai masukan dari fasilitator
- 14) Link video pembelajaran diupload di LMS

#### **g. Panduan Penugasan Evaluasi Hasil Pembuatan Video Pembelajaran**

##### **Tujuan:**

Peserta mampu mempresentasikan video pembelajaran sesuai tujuan kurikulum

**Waktu:** 6 Jp (270 menit)

##### **Petunjuk: Penugasan (klasikal) 6 Jp (270 menit)**

- 1) Penjelasan penugasan (20 menit) dalam kelas
- 2) Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta.
- 3) Setiap kelompok di evaluasi oleh satu (1) evaluator
- 4) Presentasi video pembelajaran dilakukan oleh masing-masing peserta @ 15 menit (150 menit)
- 5) Evaluator memberi feedback terhadap paparan peserta @ 10 menit (100 menit)

#### 4. Ketentuan Penyelenggaraan Pelatihan

##### a. Kriteria Peserta

- 1) Peserta merupakan tim yang terdiri dari 2 - 3 orang dari satuan kerja yang sama, yang terdiri dari unsur:
  - a) Substansi (sesuai dengan tupoksi satuan kerja)
  - b) Produksi (Pejabat fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran, Pranata Humas)
  - c) Editing (Tim IT)
- 2) Aparatur Sipil Negara (ASN)
- 3) Pendidikan minimal D3
- 4) Diutamakan Widyaiswara, Tenaga Pelatih Kesehatan, Dosen, Pranata Humas, PTP, Jabfung Promkes, Pranata Komputer
- 5) Mampu mengoperasikan komputer minimal aplikasi office

Jumlah peserta pelatihan maksimal sebanyak 30 orang dalam satu angkatan/kelas (dalam keadaan tertentu dapat ditambahkan sebanyak 10% (33 orang) dalam satu kelas).

##### b. Kriteria Pelatih/Fasilitator/Narasumber

- 1) Fasilitator dalam pelatihan ini adalah tim penyusun modul, Pejabat Fungsional Widyaiswara, PTP, Pranata Komputer, dan yang sudah mengikuti workshop/Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran bagi Tenaga Pelatih Kesehatan
- 2) Narasumber adalah pejabat atau praktisi yang kompeten di bidangnya

##### c. Sertifikasi

Peserta pelatihan yang telah menyelesaikan seluruh program pelatihan ini minimal 95 % dari keseluruhan jumlah jam pembelajaran, dan dinyatakan lulus dengan nilai minimal 80,01, mendapatkan sertifikat pelatihan dengan angka

kredit 2 (dua) yang ditandatangani oleh Direktur Peningkatan Mutu Tenaga Kesehatan dan Pimpinan Instansi Penyelenggara

## 5. Skenario Pembelajaran

### a. MPI 1 : Konsep Video Pembelajaran

Waktu : 3 JP (T: 2 JP SM → *main room*; P: 1 JP SM → BOR)

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	Belajar mandiri sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta “belajar mandiri” dengan membaca modul konsep video pembelajaran yang telah diunggah oleh panitia di dalam aplikasi LMS.</p>
2.	Teori	<p><b><i>Synchronous Maya (SM): 2 JP (90 menit) → main room</i></b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara <i>Synchronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>zoom meeting</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <p><b>Pendahuluan: 20 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkenalan</li> <li>b. Bina suasana</li> <li>c. Menyampaikan deskripsi singkat mata pelatihan</li> <li>d. Menyampaikan hasil belajar dan indikator hasil belajar</li> <li>e. Menyampaikan agenda pembelajaran</li> <li>f. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi konsep video pembelajaran yang telah dipelajari</li> </ol> <p><b>Penyajian Materi: 60 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengulas materi sesuai dengan mata pelatihan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Konsep video pembelajaran</li> <li>2) Manfaat video pembelajaran</li> <li>3) Tahapan dalam pembuatan video pembelajaran</li> </ol> </li> <li>b. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.</li> </ol>
3.	Penugasan	<p><b>Penugasan (SM): 1 JP (45 menit)</b></p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>Penjelasan penugasan: 3 menit → <i>main room</i></p> <p>Penugasan peserta: 20 menit → BOR</p> <p>Peserta dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok 10 peserta. Penugasan dilakukan secara kelompok dengan kegiatan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tiap kelompok memilih ketua kelompok</li> <li>b. Tiap kelompok mendapatkan satu video pembelajaran.</li> <li>c. Menonton video yang diberikan Melakukan diskusi manfaat video pembelajaran terkait kelebihan dan kekurangannya (20 menit)</li> <li>d. Peserta bergabung kembali dalam kelas besar (<i>main room</i>)</li> <li>e. Setiap kelompok mempresentasikan hasil penugasannya dengan alokasi waktu @5 menit (15 menit)</li> <li>f. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (7 menit)</li> </ol>
4.	Penutup	<p><b>Penutup (10 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Sebelum menutup sesi, fasilitator:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan evaluasi pembelajaran</li> <li>b. Merangkum pembelajaran mata pelatihan konsep video pembelajaran</li> <li>c. Memberikan apresiasi kepada peserta yang telah aktif mengikuti proses.</li> <li>d. Menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih, permohonan maaf bila masih ada kekurangan dan memberikan salam penutup.</li> </ol>

**b. MPI 2 : Penulisan Naskah Video Pembelajaran**

Waktu : 7 JP (T: 2 JP SM → *main room*; P: 5 JP SM → 3 BOR)

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	Belajar mandiri sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta “belajar mandiri” dengan membaca modul penulisan naskah video pembelajaran yang telah diunggah oleh panitia di dalam aplikasi LMS Pintar BBPK Jakarta.</p>
2.	Teori	<p><b>Synchronous Maya (SM): 2 JP (90 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara <i>Synchronous Maya</i> (SM) melalui aplikasi <i>zoom meeting</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <p><b>Pendahuluan: 15 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkenalan</li> <li>b. Bina suasana</li> <li>c. Menyampaikan tujuan dan agenda pembelajaran</li> <li>d. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi penulisan naskah video pembelajaran yang telah dipelajari</li> </ol> <p><b>Penyajian Materi: 60 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengulas materi sesuai dengan mata pelatihan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Analisis kebutuhan pembuatan video pembelajaran</li> <li>2) Analisis materi</li> <li>3) Format sajian video pembelajaran</li> <li>4) Naskah video pembelajaran</li> </ol> </li> <li>b. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.</li> </ol>
3.	Penugasan	<p><b>Penugasan (SM): 5 jp (225 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penjelasan penugasan: 15 menit → <i>main room</i></li> </ol>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>b. Penugasan peserta: 120 menit → BoR</p> <p>Peserta dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok 10 orang peserta, dibimbing oleh satu fasilitator. Penugasan dilakukan secara individu dengan kegiatan sebagai berikut:</p> <p>Langkah-langkah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mempelajari rancang bangun pembelajaran mata pelatihan (RBPMP), SOP atau Pedoman yang menjadi dasar pembuatan video</li> <li>2) Mencari referensi atau sumber yang terkait materi</li> <li>3) Mengidentifikasi dan mengkonsultasikan naskah yang akan disusun kepada ahli materi dan ahli media</li> <li>4) Memvisualisasikan ide:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Membuat uraian visual dari detik awal hingga akhir (durasi)</li> <li>b) Menentukan audio yang akan digunakan: musik, narasi, <i>sound effect</i>, mulai dari pembukaan sampai penutup</li> </ol> </li> <li>5) Menuliskan naskah: menentukan format penulisan naskah dengan menuliskan deskripsi audio dan visualnya</li> <li>6) Naskah yang disusun untuk video dengan durasi maksimum 6 menit</li> </ol> <p>c. Peserta menyusun naskah video pembelajaran selama 120 menit, dalam kelompok (<i>breakout room</i>). Selama proses penyusunan naskah, peserta didampingi oleh fasilitator</p> <p>d. Setiap peserta mempresentasikan hasil penugasannya dengan alokasi waktu @5 menit (50 menit)</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> <li>e. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (25 menit)</li> <li>f. Peserta bergabung kembali dalam kelas besar (<i>main room</i>)</li> <li>g. Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (15 menit)</li> <li>h. Peserta memperbaiki naskah sesuai masukan dari fasilitator</li> <li>i. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> tertulis</li> <li>j. Peserta memperbaiki naskah video pembelajaran sesuai <i>feedback</i> fasilitator</li> <li>k. Naskah video pembelajaran di upload di LMS sebagai dasar pembuatan video</li> </ul>
4.	Penutup	<p><b>Penutup (15 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Sebelum menutup sesi, fasilitator:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan evaluasi pembelajaran</li> <li>b. Merangkum pembelajaran mata pelatihan penulisan naskah video pembelajaran</li> <li>c. Memberikan apresiasi kepada peserta yang telah aktif mengikuti proses.</li> <li>d. Menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih, permohonan maaf bila masih ada kekurangan dan memberikan salam penutup.</li> </ul>

**c. MPI 3 : Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman  
Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya**

Waktu: 17 JP (DL: T: 4 JP SM → *main room*; P: 6 JP SM → 3 BOR,  
Klasikal: 7 JP → 3 kelas

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	Belajar mandiri sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta “belajar mandiri” dengan membaca modul Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya yang telah diunggah oleh panitia di dalam aplikasi LMS</p>
2.	Teori DL	<p><b>Synchronous Maya (SM): 4 JP (180 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara <i>Synchronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>zoom meeting</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <p><b>Pendahuluan: 30 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkenalan</li> <li>b. Bina suasana</li> <li>c. Menyampaikan tujuan dan agenda pembelajaran</li> <li>d. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi Produksi Video Pembelajaran dengan Perekaman Langsung, Aplikasi Perekaman Layar dan Tatap Maya yang telah dipelajari di MOOC</li> </ol> <p><b>Penyajian Materi: 120 menit</b></p> <p>Mengulas dan mendemonstrasikan materi sesuai dengan mata pelatihan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perekaman langsung</li> <li>b. Perekaman layar</li> <li>c. Perekaman tatap maya</li> </ol>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		d. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.
3.	Penugasan DL	<p><b>Penugasan (SM): 6 JP (270 menit)</b></p> <p>a. Pejelasan penugasan: 30 menit → <i>main room</i></p> <p>b. Penugasan peserta: 180 menit → BOR</p> <p>Peserta dibagi menjadi 3 kelompok (BOR), masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang peserta dan dibimbing oleh satu fasilitator per kelompoknya. Penugasan dilakukan secara individu dengan kegiatan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Latihan membuat video pembelajaran dengan perekaman langsung berdasarkan naskah yang sudah disusun pada materi sebelumnya (mengambil gambar, foto, talent, video, dan menyiapkan kelengkapan lain yang dibutuhkan sesuai yang tertera dalam naskah video pembelajaran)</li> <li>2) Latihan membuat video pembelajaran dengan aplikasi perekaman layar berdasarkan naskah yang sudah disusun pada materi sebelumnya</li> <li>3) Latihan membuat video pembelajaran dengan aplikasi perekaman tatap maya berdasarkan naskah yang sudah disusun pada materi sebelumnya</li> </ol> <p>c. Fasilitator memastikan seluruh peserta telah mampu memproduksi video pembelajaran menggunakan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya, dan meminta peserta kembali ke <i>main room</i> (60 menit sebelum sesi pembelajaran berakhir)</p> <p>d. Fasilitator meminta beberapa orang perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>mempresentasikan hasil produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (30 menit)</p> <p>e. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (20 menit)</p> <p>f. Fasilitator meminta peserta memperbaiki hasil video pembelajaran sesuai <i>feedback</i> fasilitator</p> <p>g. Fasilitator mengingatkan peserta untuk mengunggah hasil penugasan produksi video pembelajaran yang sudah diperbaiki di LMS</p> <p>h. Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (10 menit)</p>
4	Penugasan Klasikal	<p><b>5 JP (225 menit): peserta dibagi dalam 3 kelompok (3 kelas dengan 3 fasilitator)</b></p> <p>a. Fasilitator mereviu kembali tentang apa yang telah dipelajari oleh peserta selama <i>distance learning</i> (30 menit)</p> <p>b. Peserta melanjutkan penugasan dari hasil evaluasi tim fasilitator secara daring, menyiapkan bahan-bahan, konten, talent, dll, untuk memproduksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya, didampingi oleh 3 fasilitator.</p> <p>c. Peserta diberi kesempatan menggunakan kelas/studio/ lingkungan yang ada di sekitar tempat penyelenggara pelatihan untuk memproduksi video dengan perekaman langsung selama 45 menit</p> <p>d. Peserta diberi kesempatan melanjutkan produksi video pembelajaran dengan aplikasi perekaman layar dan tatap maya (90 menit)</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>e. Tim fasilitator meminta beberapa perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk mempresentasikan hasil produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (30 menit)</p> <p>f. Tim fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan (20 menit)</p> <p>g. Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan, memberikan apresiasi kepada peserta dan menutup proses pembelajaran (10 menit)</p>
5.	Penugasan Klasikal	<p><b>Evaluasi akhir video pembelajaran: 2 JP (90 menit)</b></p> <p>b. Semua peserta mempresentasikan hasil produksi video pembelajaran dengan perekaman langsung, aplikasi perekaman layar dan tatap maya dalam 3 kelompok didampingi masing-masing oleh satu evaluator</p> <p>c. Tim evaluator melakukan evaluasi akhir hasil editing video pembelajaran dan memberikan <i>feedback</i> kepada semua peserta</p>

**d. MPI 4 : Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi**

Waktu : 16 JP (DL: T: 4 JP SM → *main room*; P: 6 JP SM → 3 BOR,  
 Klasikal : 6 JP → 3 kelas)

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	H-1 sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta belajar mandiri dengan membaca modul Produksi Video Pembelajaran dengan Animasi Dua Dimensi yang telah disediakan oleh panitia di dalam aplikasi LMS.</p>
2.	Teori ( <i>Synchronous Maya</i> )	<p><b><i>Synchronous Maya (SM): 4 JP (180 menit) → main room</i></b></p> <p><b>Pendahuluan: 15 menit</b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara <i>Synchronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>zoom meeting</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkenalan</li> <li>b. Bina suasana</li> <li>c. Menyampaikan tujuan dan agenda pembelajaran</li> <li>d. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi produksi video pembelajaran dengan animasi dua dimensi yang telah dipelajari</li> </ol> <p><b>Penyajian Materi: 150 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengulas materi sesuai dengan mata pelatihan:                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Animasi dua dimensi</li> <li>2) Pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi animasi dua dimensi</li> </ol> </li> <li>b. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.</li> </ol>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p><b>Penutup: 15 menit</b></p> <p>a. Menyampaikan persiapan proses pembelajaran lanjutan yang akan dilakukan secara luring (klasikal)</p> <p>b. Menutup proses pembelajaran</p>
3.	Penugasan	<p><b>Penugasan (SM): 6 JP (270 menit)</b></p> <p>a. Penjelasan penugasan: 15 menit → <i>main room</i></p> <p>b. Penugasan Peserta: 165 menit → BoR</p> <p>Peserta dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok 10 orang peserta, dibimbing oleh satu fasilitator. Penugasan dilakukan secara individu, dengan kegiatan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mempelajari naskah video pembelajaran yang telah disusun sebelumnya</li> <li>2) Membuat aset audio visual yang diperlukan untuk produksi video pembelajaran mengacu pada naskah yang telah disusun</li> <li>3) Mengumpulkan aset audio visual dalam satu folder khusus</li> <li>4) Memilih dan mempelajari aplikasi animasi dua dimensi yang akan digunakan untuk memproduksi video pembelajaran</li> </ol> <p>c. Presentasi hasil penugasan: 50 menit → BoR</p> <p>Setiap peserta mempresentasikan hasil penugasan, dengan alokasi waktu masing-masing 5 menit</p> <p>d. <i>Feedback</i> fasilitator: 25 menit</p> <p>e. Peserta bergabung kembali ke <i>main room</i></p> <p>f. Fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup sesi pembelajaran (15 menit)</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
4.		<p><b>Penugasan: 6 JP (270 menit)</b></p> <p>a. Penjelasan penugasan: 15 menit</p> <p>b. Penugasan peserta</p> <p>Peserta dibagi menjadi 3 kelompok, setiap kelompok dibimbing oleh fasilitator. Penugasan dilakukan secara individu, sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memasukkan aset audio visul ke dalam aplikasi animasi dua dimensi yang dipilih</li> <li>2) Melakukan proses editing menggunakan aplikasi animasi dua dimensi yang dipilih.</li> <li>3) Mengunggah video pembelajaran dalam format MP4</li> </ol> <p>c. <b>Presentasi hasil penugasan: 240 menit</b></p> <p>Setiap peserta mempresentasikan hasil penugasan, masing-masing 10 menit.</p> <p>Perwakilan peserta memberikan tanggapan 10 menit.</p> <p><i>Feedback</i> fasilitator: 25 menit</p>
5.	Penutup	<p><b>Penutup (15 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Sebelum menutup sesi, fasilitator:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan evaluasi pembelajaran</li> <li>b. Merangkum pembelajaran mata pelatihan penulisan naskah video pembelajaran</li> <li>c. Memberikan apresiasi kepada peserta yang telah aktif mengikuti proses.</li> <li>d. Menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan permohonan maaf bila masih ada kekurangan dan memberikan salam penutup.</li> </ol>



**e. MPI 5 : Editing Video Pembelajaran**

Waktu : 23 JP (DL: T: 5 JP SM → *main room*; P: 5 JP SM → 3 BOR,  
Klasikal : 13 JP → 3 kelas)

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	Belajar mandiri sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta “belajar mandiri” dengan membaca modul editing video pembelajaran yang telah diunggah oleh panitia di dalam aplikasi LMS</p>
2.	Teori DL	<p><b>Synchronous Maya (SM): 5 jp (225 menit) → <i>main room</i></b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara <i>Synchronous Maya (SM)</i> melalui aplikasi <i>zoom meeting</i> dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <p><b>Pendahuluan: 30 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>f. Perkenalan</li> <li>g. Bina suasana</li> <li>h. Menyampaikan tujuan dan agenda pembelajaran</li> <li>i. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi editing video pembelajaran yang telah dipelajari di MOOC</li> </ul> <p><b>Penyajian Materi: 195 menit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengulas materi sesuai dengan mata pelatihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Konsep editing video pembelajaran</li> <li>2) Teknik editing video pembelajaran (tahapan <i>editing offline, sound mixing, grafis, color grading, export</i>)</li> <li>3) Fitur-fitur aplikasi editing video pembelajaran</li> <li>4) Peralatan editing</li> </ul> </li> <li>b. Mendemonstrasikan: <ul style="list-style-type: none"> <li>1) Penggunaan aset audio visual</li> <li>2) Langkah-langkah editing video pembelajaran Editing video pembelajaran</li> </ul> </li> </ul>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		c. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.
3.	Penugasan DL	<p><b>Penugasan <i>Distance Learning</i>: 5 JP (225 menit)</b></p> <p>a. Peserta memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh fasilitator tentang editing video sambil mempraktikkan langkah-langkah yang dipandu oleh fasilitator</p> <p>b. Penjelasan penugasan (15 menit) dalam kelas besar (<i>main room</i>)</p> <p>c. Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok @10 peserta untuk latihan mengedit video pembelajaran. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator (135 menit)</p> <p>d. Penugasan bersifat individu</p> <p>e. Peserta menyiapkan video pembelajaran yang sudah diproduksi pada tahap sebelumnya</p> <p>f. Peserta berlatih melakukan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi editing video pembelajaran berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya</p> <p>g. Fasilitator mendampingi peserta selama sesi penugasan.</p> <p>h. Fasilitator meminta peserta kembali ke <i>main room</i></p> <p>i. Fasilitator meminta beberapa orang perwakilan peserta (secara sukarela atau ditentukan oleh fasilitator) untuk mempresentasikan hasil produksinya. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (45 menit)</p> <p>j. Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan (20 menit)</p> <p>k. Meminta peserta untuk memperbaiki hasil editing video pembelajaran sesuai masukan fasilitator</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>l. Meminta peserta untuk mengunggah hasil penugasan editing video pembelajaran yang sudah diperbaiki ke LMS (berupa link video)</p> <p>m. Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (10 menit)</p>
4	Penugasan Klasikal	<p><b>Penugasan Klasikal: 11 JP (495 menit)</b></p> <p>a. Peserta membawa laptop untuk pembelajaran klasikal</p> <p>b. Peserta mereviu kembali tentang apa yang telah dipelajari selama <i>distance learning</i> (45 menit)</p> <p>c. Peserta dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok @10 peserta untuk latihan mengedit video pembelajaran. Setiap kelompok dibimbing oleh satu fasilitator (360 menit)</p> <p>d. Peserta melakukan editing video dengan menggunakan aset seperti gambar, foto, video perekaman kamera, video perekaman layar, ataupun rekaman aplikasi tatap maya, maupun video animasi 2 dimensi yang sebelumnya sudah diperoleh pada materi sebelumnya</p> <p>e. Penugasan bersifat individu</p> <p>f. Peserta melakukan editing video pembelajaran menggunakan aplikasi editing video pembelajaran berdasarkan naskah yang sudah disusun di materi sebelumnya.</p> <p>g. Fasilitator mendampingi peserta selama sesi penugasan.</p> <p>h. Fasilitator meminta beberapa peserta untuk mempresentasikan hasil editing video pembelajaran. Peserta lainnya menyimak dan memberi masukan (45 menit)</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"><li>i. Fasilitator memberi tanggapan, koreksi, dan masukan serta menginput nilai penugasan (30 menit)</li><li>j. Meminta peserta untuk mengunggah hasil penugasan ke LMS (berupa link video)</li><li>k. Fasiitator merangkum, mengevaluasi dan menutup proses pembelajaran (20 menit)</li></ul>
5.	Penugasan Klasikal	<b>Evaluasi akhir Video Pembelajaran: 2 JP (90 menit)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Semua peserta mempresentasikan hasil editing video pembelajaran dalam 3 kelompok didampingi masing-masing oleh satu evaluator</li><li>b. Tim evaluator melakukan evaluasi akhir hasil editing video pembelajaran dan memberikan <i>feedback</i> kepada semua peserta</li></ul>

**j. MPI 6 : Publikasi Video Pembelajaran**

Waktu : 4 JP (DL: T: 2 JP SM → *main room*)

Klasikal : 2 JP → 3 kelompok)

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
1.	Belajar mandiri sebelum proses pembelajaran daring	<p><b>Persiapan pembelajaran:</b></p> <p>Peserta “belajar mandiri” dengan membaca modul Publikasi Video Pembelajaran yang telah diunggah oleh panitia di dalam aplikasi LMS Pintar BBPK Jakarta.</p>
2.	<b>Teori</b>	<p><b>Distance Learning 2 jp (90 menit)</b></p> <p>Jam pembelajaran teori diberikan secara SM dengan kegiatan fasilitator sebagai berikut:</p> <p><b>Pendahuluan: 10 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perkenalan</li> <li>b. Bina suasana</li> <li>c. Menyampaikan tujuan dan agenda pembelajaran</li> <li>d. Apersepsi: menggali pemahaman peserta terhadap materi publikasi video pembelajaran yang telah dipelajari</li> </ol> <p><b>Penyajian Materi: 60 menit</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengulas materi sesuai dengan mata pelatihan:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Etika dan Hak cipta video pembelajaran</li> <li>2) Publikasi Video Pembelajaran</li> </ol> </li> <li>b. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami.</li> </ol>
3.	<b>Penugasan</b>	<p><b>Penugasan (klasikal) 2 jp (90 menit)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Penjelasan penugasan (<b>15 menit</b>) dalam kelas</li> <li>b. Peserta dibagi menjadi tiga (3) kelompok @10 peserta. Setiap kelompok dibimbing oleh satu (1) fasilitator</li> <li>c. Latihan publikasi video pembelajaran dilakukan oleh masing-masing peserta (penugasan individu)</li> <li>d. Langkah-langkah:</li> </ol>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>1) Mempelajari platform publikasi media sosial</p> <p>2) Memilih platform publikasi media sosial sesuai kebutuhan</p> <p>3) Melakukan langkah-langkah uploading file sesuai platform dipilih</p> <p>4) Menyimpan link publikasi</p> <p>5) Merename link publikasi</p> <p>6) Membagikan link publikasi</p> <p>e. Peserta mengerjakan penugasan individu: melakukan publikasi video pembelajaran selama <b>40 menit</b>, dalam kelompok</p> <p style="padding-left: 40px;">Selama proses publikasi video pembelajaran, satu kelompok didampingi oleh 1 fasilitator</p> <p>f. Setiap peserta mempresentasikan link penugasannya kepada fasilitator dengan alokasi waktu @ 1 menit → (<b>20 menit</b>)</p> <p>g. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> terhadap hasil penugasan yang dilakukan oleh peserta (<b>15 menit</b>)</p> <p>h. Peserta bergabung kembali dalam kelas</p> <p>i. Tim fasilitator melakukan evaluasi, merangkum materi yang telah disampaikan dan menutup proses pembelajaran (<b>15 menit</b>)</p> <p>j. Peserta memperbaiki link publikasi sesuai masukan dari fasilitator. Link video pembelajaran diupload di LMS</p>
5.	<b>Penutup</b>	<p><b>Penutup (20 menit) → kelas besar</b></p> <p>Sebelum menutup sesi, fasilitator:</p> <p>a. Melakukan evaluasi pembelajaran</p> <p>b. Merangkum pembelajaran mata pelatihan publikasi video pembelajaran</p>

No.	Waktu	Skenario Pembelajaran
		<p>c. Memberikan apresiasi kepada peserta yang telah aktif mengikuti proses.</p> <p>d. Menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih, permohonan maaf bila masih ada kekurangan dan memberikan salam penutup.</p>

## TIM PENYUSUN

**Penasehat:** Laode Musafin, SKM, M.Kes  
(Kepala Balai Besar Pelatihan Kesehatan Jakarta)

**Penanggung Jawab:** Sri Hartanti, S.I.Kom., M.I.Kom (Koordinator Bidang Tata Usaha)

**Ketua:**  
Yeyen Sudaryani, SKM, MKM  
(Koordinator Kelompok Substansi Pelatihan Manajemen dan Teknis Non Kesehatan)

**Sekretaris:**  
Miftakhuddiniyah, SKM, M.Epid  
(Sub Koordinator Kelompok Sub Substansi Pelatihan Teknis Non Kesehatan)

**Tim Penyusun:**  
dr. Marlenita Ginting, MKM  
Ns. Sri Suprapti, S.Kep, MMRS  
Yana Irawati, SE, SKM, MKM  
Edy Suprpto, S.Si, M.Si  
Miftakhuddiniyah, SKM, M.Epid  
Abdillah, SKM, MKM  
Agus Ronaldi, SKM, MAP  
Ati Dwi Kurniati, SKM, MKM  
Amar Nugraha, S.Sos, M.I.Kom  
Tuti Alawiyah, M.Si  
Akbar Hendy Pratiasa, ST  
Sony Apriyanto, S.Kom  
Okky Dwiyana Wibowo, ST

**Kontributor:**  
Ns. Suriyanti Marasaoly, S.Kep  
Kenya Puspita Lindri, S.Kom, MKM  
Febriana Santhi, SKM  
Eko Thrisno AU, SE  
Basirudin, SE