

Penyusunan Materi *Online Learning* untuk peserta BBPLK Indonesia

7 JUNI 2022

Creating Solutions through Education with Creativity and Technology

What we do?

Project Scope



BINUS Creates
(2020 – 2022)

Kerjasama antara BINUS Creates, dan ILO ini merupakan sebuah inisiasi pembelajaran yang relevan dengan adanya pandemic covid-19 yang terjadi di Indonesia. “Relevansi” diterjemahkan dengan kolaborasi bersama pihak industri (AINAKI, dan CISCO) dalam proses pembuatan kurikulum, serta mengikuti arahan STANKOM & rekan-rekan BBPLK.



Technical Curriculum & Module

★ *Blended learning* untuk kelas “Motion Graphic Artist”, dan “Computer Network”. Mengikuti aturan penyusunan RPP Kemenaker

Softskill Curriculum & Module

★ *Online learning* untuk kelas softskill, meliputi *working behavior* dalam bekerja seperti: Teamwork, Integrity, Communication, Critical Thinking, dan kiat melamar pekerjaan.

Entrepreneurship Curriculum & Module

★ *Online learning* untuk kelas kewirausahaan. Meliputi pengetahuan dasar dalam berwirausaha/ *freelancer* seperti: Marketing, Monetisasi, dan Selling/ Branding

Training of Trainers/ Transfer Knowledge

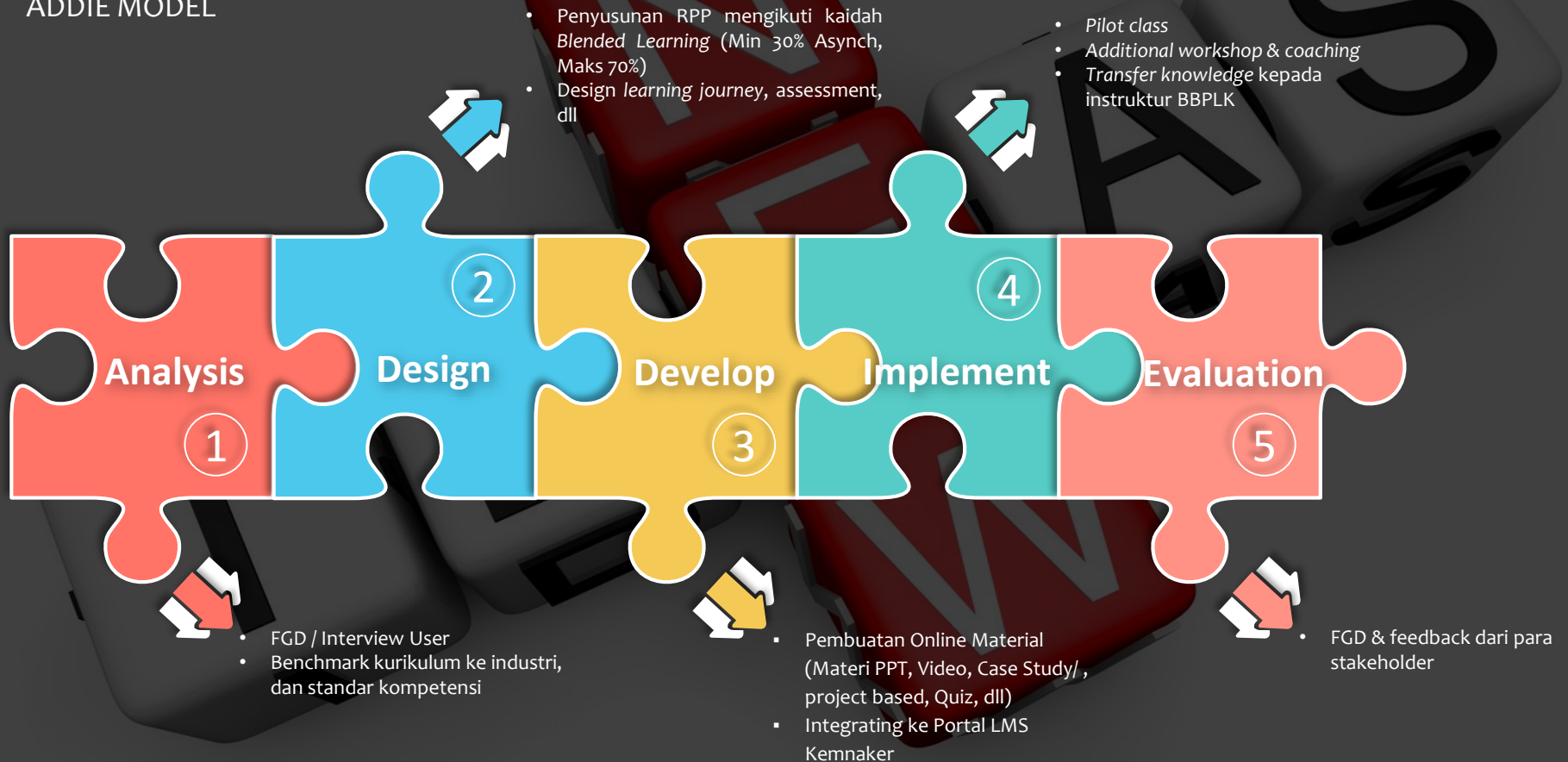
★ *Transfer knowledge* kurikulum yang sudah disusun, hingga “*mindset*” vokasi dari kelas tersebut.

Online Workshop & Online Coaching

★ Lokakarya/ *workshop* tertutup untuk *pilot class* peserta BBPLK dengan konsep “Ngobrol bareng Praktisi”.

Main process

ADDIE MODEL



Creating curriculum & module

Mindset dalam pembuatan modul *Motion Graphic Artist*

1. Penekanan bukan ke sisi teori, tapi untuk *create* hasil karya, atau praktek.
1. Fase *Self learning* berisi pengetahuan dasar, dan/ atau mindset vokasi yang berlaku sebagai jembatan sebelum masuk ke fase tatap muka.

Contoh: Dalam kelas *Motion Graphic Artist* kita menerapkan bukan hanya 1, tapi 3 loop Pre-Production, Production, dan Post-Production karena industri menerapkan hal tersebut.

3. Fase tatap muka untuk menerapkan pengetahuan tersebut berupa *project based learning* (serta berlaku sebagai pengaya portfolio“)
3. Menggunakan *learning object* sesuai dengan preferensi *learning style* peserta. Dengan preferensi utama adalah *Visual* (71,40%) dibandingkan *Auditory* (62,20%), ataupun *Kinesthetic* (61,80%).

Creating curriculum & module

Rekapitulasi kurikulum & modul

Material yang Digunakan	<i>Technical Motion Graphic</i>	Kewirausahaan	<i>Soft Skill</i>
Video Based Learning	37 VBL	16 VBL	11 VBL
PPT (Presentasi)	8 Power Point	3 Power Point	5 Power Point
Bahan Bacaan	37 Hyperlink	11 Hyperlink	17 Hyperlink
Quiz	180 Bank Soal	38 Bank Soal	100 Bank Soal
Instruksi LMS (Incl: Tugas)	V	V	V
<i>Guidance</i> sesi Luring	Pelaksanaan 9 Project Based Learning (Luring)	N/A	N/A
<i>Final Project</i>	3 <i>Final Project</i>	N/A	N/A
<i>Final Project Score Card</i>	1 Rubrik Penilaian	N/A	N/A

Modul	Jumlah JP		Total JP
	Asynchronous	Synchronous	
Modul teknikal Motion Graphic	128	192	320
Modul Kewirausahaan	24		24
Modul Soft skills	24		24
Total JP secara keseluruhan	176	192	368

Notable findings

Catatan selama proyek berjalan

PESERTA PELATIHAN

01



- **Fasilitas:**
Akses internet, aplikasi berbayar, dan komputer/laptop masih menjadi kendala.
- **Ekspektasi Peserta:**
 - a. Job Vacancy: Magang, Referensi Industri, atau Full Facancy.
 - b. Portfolio Enhancement: Penyetaraan sertifikasi BNSP, atau *value added* di CV.

INSTRUKTUR

02



- **kompetensi industri Vs instruktur:**
Gap yang dapat ditutup dengan pengembangan kompetensi atau pemagangan industri
- Pengetahuan bagaimana melakukan pengajaran *blended* yang sebelumnya belum ada. Contoh: Mengelola *forum*, *coaching* secara online, *project based learning*.

IMPLEMENTASI

03



- **Infrastruktur:**
LMS Kemnaker terkadang tidak dapat digunakan. Sehingga peserta **tidak dapat mengakses LMS**.
- **Adaptasi Kurikulum Baru:**
Adaptasi *learning journey* hanya berkisar 30-40% saja, peserta tidak diwajibkan melakukan *self learning*. Kompetensi *gap* instruktur juga menjadi salah satu factor rendah nya adaptasi.

REGULASI

04



- **Adaptasi regulasi *blended learning*:**
Termasuk didalamnya adalah proses renumerisasi bagi para instruktur dalam pencatatan yang baru (Con: *online coaching*, *forum*, dll).
- **Pembelajaran Masif:**
Potensi LMS yang besar dalam menggapai peserta yang lebih banyak (Con: fase *self learning* dapat dibuka massif, fase tatap muka setelah filtrasi)

The background is a solid blue color. On the left side, there are two overlapping circles of a lighter shade of blue. The top circle is partially cut off by the top edge of the frame, and the bottom circle is partially cut off by the bottom edge. The circles overlap in the center-left area.

TERIMA KASIH