



# TERM OF REFERENCE KOMPETISI MICROLEARNING

**PUSAT TEKNOLOGI PENGEMBANGAN KOMPETENSI  
LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA**

**2023**

## **A. Latar Belakang**

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen PNS disebutkan bahwa pengembangan kompetensi merupakan upaya untuk pemenuhan kebutuhan kompetensi PNS dengan standar kompetensi jabatan dan rencana pengembangan karier (pasal 203 ayat 1). Pelaksanaan pengembangan kompetensi pegawai ASN berdasarkan Peraturan Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2018 Tentang Pengembangan Kompetensi Pegawai Aparatur Sipil Negara dilaksanakan dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk memperluas kesempatan pemenuhan hak pengembangan kompetensi pegawai ASN.

Era revolusi industri 4.0 membuat kita memiliki berbagai pilihan teknologi yang merubah pola pikir dan juga cara kita melakukan pekerjaan sehari-hari. Pada jaman dahulu secara tradisional kita harus memilih, mengatur, menghafal dan meringkas, membuat, menyimpan serta mendistribusikan informasi. Saat ini teknologi telah memfasilitasi dan membebaskan kita dari tugas-tugas tersebut. Teknologi tersebut juga mentransformasikan berbagai kegiatan analog menjadi virtual atau digital.

Dalam pendidikan atau pengembangan kompetensi, teknologi tentunya membawa kita kedalam konteks dan ruangan kelas yang jauh lebih berkembang. Teknologi menciptakan ruang pembelajaran baru yang jauh melampaui pembelajaran tradisional. Teori pembelajaran sebenarnya berfokus terhadap proses dari pembelajaran yang dilakukan, tidak terhadap apa yang dipelajari atau nilai apa yang diperoleh. Teknologi dan konektivitas membuat aktifitas pembelajaran mulai berubah di era digital. Pengembangan kompetensi hanya dapat diperoleh melalui konektivitas dan usaha individu untuk belajar.

Perkembangan teknologi digital memungkinkan siapapun untuk mendapatkan informasi apapun yang dibutuhkan guna meningkatkan kinerja kita sebagai pegawai/aparatur sipil negara (ASN) dan karyawan terutama dalam mendukung teknologi pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam teknologi pembelajaran berbanding lurus dengan kondisi saat ini yang terkendala dengan pandemi covid 19. Teknologi digital dalam pembelajaran dapat lebih meningkatkan dan merubah paradigma penyampaian proses belajar bagi pegawai negeri (ASN). Tentu saja harus diimbangi juga teknik dan model penyampaian pembelajaran berbasis teknologi.

ASN unggul yang diarahkan untuk menjadi platform pembelajaran yang

lebih fleksibel dan berbasis kebutuhan dan dikembangkan menuju learning marketplace. Sebuah mall virtual yang di dalamnya ditawarkan pelatihan-pelatihan dalam bentuk microlearning dimana penyedia pelatthian merupakan kementerian dan lembaga dan sasaran pasarnya adalah para ASN. Microlearning yang bersifat fleksibel dan memiliki durasi yang singkat dinilai cocok terhadap kondisi ASN masa kini yang dinamis. Microlearning yang diharapkan bisa mengisi kekosongan yang masih belum tercakup oleh pelatihan-pelatihan besar sehingga kompetensi dan pengetahuan yang belum tercakup dalam pelatihan besar dapat dimiliki oleh para ASN. Microlearning dapat berisi atau memberikan suatu kemampuan tertentu yang sangat penting akan tetapi terlalu kecil untuk diberikan pelatihan khusus tersendiri. Materi tersebut dapat diberikan secara terpisah-pisah, tapi dapat digabung menjadi suatu kluster tersendiri.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Lembaga Administrasi Negara selaku pembina pengembangan kompetensi ASN kembali menyelenggarakan kompetisi pengembangan materi microlearning yang dalam hal ini akan dilaksanakan oleh Pusat Teknologi Pengembangan Kompetensi (Pustekbangkom).

## **B. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan Penyelenggaraan kompetisi pengembangan microlearning dalam rangka pengayaan konten LMS ASN Unggul adalah:

1. memberikan apresiasi terhadap pegawai ASN yang memiliki kemampuan lebih dalam merancang bangun materi pelatihan microlearning;
2. mendorong minat masyarakat untuk mendayagunakan teknologi dalam mendukung pengembangan kompetensi ASN.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penyelenggaraan kompetisi ini adalah:

1. menumbuhkan motivasi pemanfaatan teknologi pengembangan kompetensi di lingkungan birokrasi pemerintah;
2. meningkatkan kualitas pengembangan kompetensi pegawai ASN; dan

3. mendukung kerangka besar perbaikan birokrasi Indonesia menjadi Birokrasi Berkelas Dunia.

### **C. Kriteria Kepesertaan**

Pada tahun kedua pelaksanaan kompetisi pengembangan Microlearning ditentukan kriteria kepesertaan sebagai berikut:

1. Peserta Kompetisi Pengembangan Materi Microlearning adalah pegawai Aparatur Sipil Negara (ASN) yang mewakili instansi pemerintah dimana dia atau mereka bekerja.
2. Peserta wajib mengisi form pendaftaran dan form pernyataan yang disediakan panitia penyelenggara secara online.
3. Peserta Kompetisi bisa terdiri dari individu atau kelompok dengan jumlah anggota kelompok maksimal 5 orang.
4. Panitia akan mengeliminasi dan membatalkan kepesertaan, serta mencabut predikat penghargaan peserta bilamana materi microlearning yang dilombakan terbukti melanggar kriteria materi yang telah di tentukan panitia penyelenggara.

### **D. Ruang Lingkup Materi**

Pada kompetisi tahun 2023 ini, ruang lingkup pengembangan materi yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kompetisi diarahkan pada pembuatan materi microlearning. Microlearning merupakan sebuah strategi penyampaian materi pembelajaran dengan menyusun konten menjadi segmen-segmen kecil yang terfokus;
2. Materi microlearning yang disertakan dalam kompetisi merupakan karya asli pribadi dan atau kelompok dan peserta wajib bertanggung jawab penuh terhadap karya yang dikirimkan;
3. Materi microlearning yang dikirimkan yang dikirimkan menjadi milik panitia dan dapat secara bebas digunakan dalam rangka kegiatan pengembangan kompetensi ASN dengan tetap memberikan hak ciptanya pada kreator;

#### **E. Tema Kompetisi Microlearning**

Penyelenggaraan kompetisi microlearning pada tahun ini mengusung tema besar yakni:

### **“Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Kompetensi dan Profesional ASN”**

#### **F. Topik Materi Microlearning**

Topik yang disertakan dalam kompetisi microlearning ini harus memenuhi dan mematuhi kaidah, aturan dan persyaratan antara lain:

1. Topik terkait kompetensi teknis, manajerial dan sosial kultural yang sifatnya umum, relevan dan penting dimiliki oleh seluruh asn Indonesia;
2. Topik tidak duplikasi atau overlap dengan pelatihan teknis yang merupakan substansi teknis utama K/L;
3. Musik atau suara latar, video dan bahan lainnya yang digunakan tidak melanggar ketentuan terkait Hak Cipta;
4. Tidak mengandung unsur sara dan tidak melanggar hukum atau aturan yang berlaku, dll.

#### **G. Spesifikasi Materi Microlearning (Format, Media dan Mekanisme Pengiriman Materi)**

1. Materi Microlearning dalam bentuk video dapat berupa film pendek, vlog, video musik, parodi, dokumenter, ataupun jenis video yang lain;
2. Format .mp4 atau .mov;
3. Resolusi minimal 1280x720 pixel;
4. Durasi maksimal 10 menit;
5. Materi diunggah pada akun google drive atau youtube masing-masing peserta dan menyampaikan tautan materi melalui situs yang akan disiapkan panitia.
6. Setiap peserta, baik perseorangan maupun kelompok maksimal dapat mengirimkan 3 (tiga) materi microlearning.

## **H. TIM Penilai**

Penilaian dalam pelaksanaan kompetisi pengembangan Microlearning dilakukan oleh tim juri terdiri dari pakar di bidang pelatihan dan teknologi pembelajaran, yang bersifat independent. Pemenang hasil kompetisi merupakan keputusan mutlak tim juri/panitia dan tidak dapat diganggu gugat.

## **I. Kriteria dan Rambu Penilaian**

Penilaian kompetensi dilakukan dengan memperhatikan kriteria, diantaranya:

- Kualitas isi materi microlearning;
- Kualitas teknis produksi;

Bahan-bahan yang perlu disiapkan dalam pembuatan materi microlearning:

- Video pengantar (max 2 menit) yang sifatnya mempromosikan pelatihan dan memuat minimal penjelasan mengenai pelatihan, tujuan pembelajaran, manfaat yang diperoleh peserta.
- Topik diskusi yang terkait dengan substansi pelatihan dalam bentuk pertanyaan yang memancing peserta berpikir misalnya doimulai dengan pertanyaan bagaimana, mengapa, apa pendapat anda. Dll.
- Video materi inti per topik (maksimal 5 menit per video)
- Naskah evaluasi komprehensif dalam bentuk soal objektif untuk menentukan kelulusan
- Video penutup: Ucapan terima kasih kepada peserta, saran tindak lanjut yang perlu mereka lakukan.

## **J. Tahapan Kompetisi**

Tahapan pelaksanaan kompetisi microlearning tahun 2023 ini adalah sebagai berikut:

	Maret					April					Mei					Juni					Juli					Agustus					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3			
Penyampaian TOR Kompetisi		■																													
Pembentukan panitia kompetisi			■				■	■																							
Pembentukan Tim Juri													■																		
Persiapan Pelaksanaan Kompetisi (website, Bumper in out, Leaflet dll)									■	■																					
Pengumuman pelaksanaan kompetisi													■																		
Pendaftaran Kompetisi													■	■	■	■	■	■	■	■	■										
Penerimaan Materi														■	■	■	■	■	■	■	■	■									
Penjurian																							■	■	■	■	■	■			
Presentasi Karya																															
Pengumuman hasil Kompetisi																												■			

## K. Penghargaan

Kepada para peserta yang mengikuti kompetensi dan karyanya berhasil memenuhi kriteria penilaian juri, akan mendapatkan reward, berupa:

- Piagam penghargaan untuk 10 besar terbaik;
- Materi microlearning terbaik akan ditawarkan secara nasional melalui platform LMS ASN Unggul;
- Materi microlearning lainnya yang tidak menjadi pemenang dalam kompetisi ini namun dinilai memenuhi standar, kualitas dan relevan dengan kebutuhan bangkom ASN akan dipertimbangkan untuk ditawarkan secara nasional melalui platform LMS ASN Unggul.
- Setiap peserta lomba kompetisi yang karyanya diterima akan mendapatkan Sertifikat Kepesertaan.