

**KERANGKA ACUAN PEMBELAJARAN PELATIHAN TEKNIS E-LEARNING LITERASI
DIGITAL BAGI ASN KABUPATEN LUMAJANG**

E-LEARNING LITERASI DIGITAL BAGI ASN KABUPATEN LUMAJANG (32 JP)

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Tujuan Pembelajaran Umum: Meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan ASN Kabupaten Lumajang dalam berinteraksi, berpartisipasi, dan bertransaksi di ruang digital secara cakap, aman, berbudaya, dan etis.• Tujuan Pembelajaran Khusus:<ol style="list-style-type: none">1. Menerapkan kecakapan digital dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak TIK untuk mencari, mengolah, dan menyebarkan informasi secara produktif, khususnya dalam mendukung pelayanan publik dan tata kelola pemerintahan di Kabupaten Lumajang.2. Melaksanakan langkah-langkah perlindungan perangkat digital, identitas digital, dan data pribadi untuk memastikan keamanan digital, serta mengidentifikasi dan merespons ancaman siber yang relevan dengan lingkungan kerja pemerintahan daerah.3. Menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam berinteraksi di ruang digital untuk membangun budaya digital yang positif, yang mencerminkan kearifan lokal dan integritas ASN.4. Menerapkan etika digital, termasuk netiket dan kewaspadaan terhadap konten negatif, dalam setiap interaksi di dunia maya, terutama dalam
----------------------------	--

	konteks komunikasi resmi dan non-resmi sebagai representasi pemerintah daerah.
Kebutuhan Strategis	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung transformasi digital dalam tata kelola pemerintahan di Kabupaten Lumajang. • Meningkatkan kepatuhan ASN terhadap regulasi terkait etika dan keamanan digital. • Mempersiapkan ASN agar mampu mengelola informasi secara profesional, efektif, dan efisien di ruang digital. • Memenuhi standar kompetensi ASN yang terlibat dalam pemanfaatan teknologi digital. • Menjamin akuntabilitas penyelenggaraan administrasi dan pelayanan publik berbasis digital.
Tingkatan Program Pembelajaran	Tingkat Dasar
Sasaran Peserta	ASN di lingkungan Pemerintah Kabupaten Lumajang
Model Pembelajaran	E-Learning / SIJIKOMANDO
Evaluasi	Evaluasi Capaian Pembelajaran
Sumber Belajar	Bahan ajar / Bahan Tayang / Infografis / Lembar Kerja
Kualifikasi Penyusun Materi e-Learning	Kementrian Komunikasi dan Informatik Republik Indonesia, Japelidi, Siberkreasi.
Kualifikasi Peserta	<ol style="list-style-type: none"> 1. ASN aktif atau pegawai Kabupaten Lumajang. 2. Mampu mengoperasikan komputer dasar dan mengakses platform e-learning. 3. Memiliki komitmen mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran hingga selesai. 4. Peserta menggunakan laptop/tablet/gawai dan koneksi internet yang memadai untuk mengikuti proses pembelajaran.
Evaluasi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ujian Akhir Online: integrasi semua topik; skor minimal kelulusan 70.01%. 2. Sertifikat Kelulusan: diberikan kepada peserta yang menyelesaikan seluruh modul dan lulus evaluasi.

No	Mata Pelatihan	Standar Kompetensi (SK)	Kompetensi Dasar (KD)	JP
1	Pengantar Literasi Digital	Memahami konsep dan pilar utama literasi digital.	Konsep Literasi Digital, 4 Pilar Literasi Digital (Cakap, Aman, Budaya, Etika), Manfaat dan Tantangan Literasi Digital dalam konteks pemerintahan.	2
2.	Cakap Bermedia Digital (Digital Skill)			
2.1	Cakap Menggunakan Perangkat Digital	Mengidentifikasi fungsi dan fitur dasar perangkat digital serta sistem operasi.	Pengenalan perangkat keras dan piranti lunak TIK, sistem operasi digital.	2
2.2	Cakap Mencari Informasi	Mampu menggunakan mesin pencari informasi secara cerdas dan efektif.	Teknik pencarian informasi, verifikasi sumber, dan etika menyebarkan informasi.	2
2.3	Cakap Menggunakan Aplikasi dan Medsos	Menerapkan kecakapan dalam menggunakan aplikasi percakapan dan media sosial.	Fitur aplikasi percakapan, cara berinteraksi di media sosial, dan membuat konten digital.	2
2.4	Cakap Bertransaksi Online	Mampu menggunakan dompet digital dan transaksi elektronik dengan aman.	Pengenalan dompet digital, lokapasar, dan tips bertransaksi online yang aman.	2
3.	Aman Bermedia Digital (Digital Safety)			
3.1	Pengantar Keamanan Digital	Memahami konsep keamanan digital dan pentingnya perlindungan data.	Konsep keamanan digital, mekanisme proteksi, dan kesadaran keamanan digital.	2
3.2	Proteksi Perangkat Digital	Melakukan langkah-langkah untuk melindungi perangkat digital dari ancaman.	Manajemen kata sandi, instalasi antivirus, dan pembaruan perangkat lunak.	2
3.3	Perlindungan Identitas & Data Pribadi	Melindungi identitas digital dan data pribadi di ruang digital.	Pengelolaan rekam jejak digital, bahaya oversharing, dan etika dalam berbagi data.	2
3.4	Waspada Penipuan Digital	Mengidentifikasi dan menghindari berbagai bentuk penipuan digital.	Bentuk-bentuk penipuan, phishing, dan tips aman bertransaksi online.	2
4.	Budaya Bermedia Digital (Digital Culture)			

4.1	Digitalisasi Kebudayaan	Memahami peran media digital dalam melestarikan dan menyebarkan budaya.	Digitalisasi warisan budaya, pembuatan konten digital berbasis budaya, dan penggunaan platform digital.	2
4.2	Internalisasi Pancasila & Bhinneka Tunggal Ika	Menerapkan nilai-nilai kebangsaan di ruang digital.	Konsep kewarganegaraan digital, toleransi di dunia digital, dan melawan hoaks.	2
4.3	Hak-Hak Digital	Memahami dan menghargai hak-hak digital serta Hak Kekayaan Intelektual (HaKI).	Hak cipta di era digital, plagiarisme, dan cara menghindari pelanggaran HaKI.	2
4.4	Komunikasi Digital	Mengembangkan budaya komunikasi digital yang sehat.	Etika dalam berkomunikasi, memilah informasi, dan menghindari cyberbullying.	2
5.	Etis Bermedia Digital (Digital Ethics)			
5.1	Pengantar Etika Digital	Memahami konsep etika digital dan netiket.	Perbedaan etika offline dan online, serta pentingnya etika dalam berinteraksi.	2
5.2	Interaksi Bermakna	Melakukan interaksi digital yang positif dan produktif.	Membangun reputasi digital, kolaborasi online, dan berpartisipasi dalam diskusi publik.	2
6.	Evaluasi Pembelajaran			2
Total JP				32

Lumajang, 14 Agustus 2025
Kepala Bidang Pengembangan Kompetensi Aparatur



NI'MAN NASHIR, S.Psi.

Pembina – IV/a

NIP. 19840316 200903 1 005