

Keterampilan Untuk Partisipasi Digital Yang Inklusif

---

# Panduan Pelatihan Untuk Pelatih:

Panduan Anda untuk  
Pelatihan Yang Efektif

EDISI KEDUA

**Keterampilan Untuk Partisipasi Digital Yang Inklusif**

---

# **Panduan Pelatihan Untuk Pelatih:**

**Panduan Anda Untuk  
Pelatihan Yang Efektif**

**EDISI KEDUA**

© British Council 2022

The British Council is the United Kingdom's international organisation for cultural relations and educational opportunities.

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a deep navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle and several rounded rectangles, some of which are partially cut off by the edge of the page.

# Daftar Isi

# Daftar Isi

<b>1. Toolkit SIDP</b>	<b>1</b>
1.1 Penerima manfaat program ini	2
1.2 Bagaimana <i>toolkit</i> ini berbeda?	2
1.3 Program SIDP	3
1.3.1 Tujuan program ini	3
1.3.2 Mengapa keterampilan digital penting?	4
1.4 Hasil proyek SIDP yang diharapkan	4
1.4.1 Teori perubahan	5
1.4.2 Hasil peserta ajar yang diharapkan	5
1.5 Kontributor	8
1.5.1 British Council	8
1.5.2 Kantor Luar Negeri, Persemakmuran, & Pembangunan ( <i>Foreign, Commonwealth, &amp; Development Office, FCDO</i> )	8
1.5.3 Kontributor lainnya	9
<b>2. Siapa yang harus menggunakan panduan pedagogi ini?</b>	<b>11</b>
<b>3. Cara menggunakan panduan ini dan materi yang menyertainya</b>	<b>13</b>
3.1 Topik rekomendasi dan pilihan	14
3.1.1 Topik rekomendasi	14
3.1.2 Topik pilihan	15
3.2 Panduan Pedagogi	15
3.3 Panduan 1: Keterampilan Digital Dasar	16
3.4 Panduan 2: Keterampilan Digital Tingkat Menengah	16
3.5 Panduan 3: Keterampilan Digital untuk Peluang Ekonomi	17
3.6 Lampiran lembar kerja	18

3.7	Lampiran spesifik negara _____	18
3.8	Jadwal pelatihan yang disarankan _____	19
3.8.1	Jadwal pelatihan yang disarankan untuk panduan dasar ____	19
3.8.2	Jadwal pelatihan yang disarankan untuk panduan tingkat menengah_____	22
<b>4.</b>	<b>Memandu para peserta ajar Anda dalam proses belajar mereka _____</b>	<b>26</b>
4.1	Proses belajar SIDP _____	26
4.1.1	Proses belajar SIDP dan sertifikat partisipasi _____	28
4.2	Proses belajar alternatif _____	28
4.2.1	Proses belajar yang fleksibel _____	28
4.3	Bekerja secara aman dengan orang-orang dari kelompok terpinggirkan _____	29
4.3.1	Apa itu pengamanan ( <i>safeguarding</i> ) <i>online</i> ? _____	30
4.3.2	Apa itu kekerasan <i>online</i> ? _____	30
4.3.3	Apa itu kejahatan siber? _____	30
4.3.4	Jenis perilaku dan area risiko _____	31
4.3.5	Enam prinsip pengamanan <i>online</i> _____	31
4.3.6	Saran untuk pengamanan <i>online</i> praktis _____	32
4.3.7	Panduan dan sumber daya lebih lanjut _____	34
<b>5.</b>	<b>Memperluas <i>toolkit</i> SIDP _____</b>	<b>36</b>
5.1.1	Langkah pertama untuk memperluas <i>toolkit</i> SIDP _____	36
5.1.2	Langkah-langkah khusus yang harus diambil untuk memperluas <i>toolkit</i> _____	36
5.1.3	Panduan tentang HAKI untuk materi baru _____	37
<b>6.</b>	<b>Sumber daya tambahan tentang kerangka kerja keterampilan digital dan pedagogi _____</b>	<b>39</b>

<b>7. Prinsip dan materi umum untuk mendukung pelatih dalam penyampaian materi</b>	<b>41</b>
7.1 SIDP bersifat inklusif dan partisipatif	41
7.2 Aksesibilitas	41
7.2.1 Sumber daya tambahan untuk aksesibilitas dan perangkat teknologi pembantu	42
7.3 Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi (KKI) dalam program SIDP	42
7.3.1 Apa yang dimaksud dengan Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi?	43
7.4 Hubungan baik	43
7.5 Model ASK dan sistem "topik" modular	44
7.6 Pengajaran/instruksi multisensori	45
7.6.1 Sumber daya tambahan untuk instruksi multisensori	45
7.7 Pengajaran multimodal	45
7.7.1 Sumber daya tambahan untuk pengajaran multimodal	46
7.8 Instruksi langsung	46
7.8.1 Sumber daya tambahan untuk instruksi langsung	47
7.9 Sistem Pendukung Berjenjang ( <i>Multi-Tiered</i> )	47
7.9.1 Sumber daya tambahan untuk dukungan berjenjang ( <i>Multi-Tiered</i> )	48
<b>8. Adaptasi yang wajar untuk Penyandang Disabilitas dan kelompok terpinggirkan lainnya</b>	<b>50</b>
8.1 Fleksibilitas dalam penyampaian pelatihan	50
8.2 Adaptasi yang wajar bagi orang yang memiliki trauma	51
8.3 Adaptasi yang masuk akal untuk gender yang berbeda	52

8.4	Prosedur Operasi Standar (POS) untuk Adaptasi yang Wajar bagi penyandang disabilitas dan kelompok terpinggirkan lainnya_____	53
8.4.1	Petakan peserta _____	53
8.4.2	Siapkan materi aksesibilitas _____	54
8.4.3	Pertimbangkan dan sediakan aksesibilitas fisik _____	54
8.4.4	Menggunakan SOP untuk perempuan yang berpartisipasi dalam pelatihan dengan anak mereka _____	54
<b>9.</b>	<b>Persyaratan praktis untuk penyampaian materi _____</b>	<b>56</b>
9.1	Platform manajemen pembelajaran dan distribusi materi _____	56
9.2	Mempersiapkan sesi pelatihan Anda_____	58
9.2.1	Sebelum lokakarya _____	58
9.3	Mempromosikan pelatihan Anda dan merekrut peserta ajar _____	59
9.3.1	Mengelola keberatan dari peserta ajar atau teman dan keluarga peserta ajar _____	59
9.4	Penilaian dan sertifikasi peserta ajar Anda _____	60
9.4.1	Rekaman Pelacakan Bukti Peserta Ajar (LETL) _____	60
9.4.2	Menilai sesi pelatihan _____	61
9.4.3	Sertifikasi untuk peserta ajar _____	63
9.4.4	Sertifikasi untuk Pelatih Komunitas (CLT) _____	64

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from a light cyan to a dark navy. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a layered effect.

# Daftar Gambar

# Daftar Tabel

## Daftar Gambar

Gambar 1: Proses pembelajaran SIDP standar _____	27
Gambar 2: Proses belajar yang fleksibel _____	29

## Daftar Tabel

Tabel 1: Keterampilan Digital Dasar _____	16
Tabel 2: Keterampilan Digital Menengah _____	17
Tabel 3: Peluang Ekonomi _____	17
Tabel 4: Jadwal pelatihan yang disarankan untuk hari 1 panduan dasar _____	19
Tabel 5: Jadwal pelatihan yang disarankan untuk hari 2 panduan dasar _____	20
Tabel 6: Jadwal pelatihan yang disarankan untuk hari 3 panduan dasar _____	21
Tabel 7: Hari 1 panduan keterampilan digital menengah _____	22
Tabel 8: Hari 2 menyelesaikan keterampilan digital tingkat menengah dan memulai panduan peluang ekonomi _____	23
Tabel 9: Menyelesaikan panduan peluang ekonomi _____	24
Tabel 10: Jenis perilaku dan area resiko _____	31

The background is a solid dark blue. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to a darker blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, some with dark blue outlines, creating a layered effect.

# 1. Toolkit SIDP



# 1. Toolkit SIDP

*Toolkit* ini telah dirancang untuk membantu fasilitator dan peserta ajar untuk terlibat dengan program Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif (*Skills for Inclusive Digital Participation, SIDP*).

Program Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif bekerja dengan Pelatih Komunitas (*Community Level Trainers-CLT*) yang dipilih dari kelompok yang secara digital tidak terlayani, dengan dukungan dari Pelatih Tingkat Ahli (*Expert Level Trainers-ELT*) untuk memberikan pelatihan literasi digital dasar dan keterampilan digital tingkat menengah kepada kelompok yang tidak terlayani. Tahap percontohan dari program ini menyertakan tiga lokasi sasaran yaitu di Indonesia, Kenya, dan Nigeria.

Pelatihan didasarkan pada panduan program ini; tiga panduan dengan konten universal yang mencakup keterampilan digital dasar, keterampilan digital tingkat menengah, serta *e-commerce* dan peluang ekonomi; dan materi lokal yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aspirasi kelompok sasaran yang dibuat bersama oleh CLT dan ELT.

*Toolkit* ini dirancang agar dapat dikembangkan. Jika menurut Anda materi tersebut bermanfaat, ikuti panduan dalam dokumen ini dan hubungi *British Council (BC)* serta *Foreign, Commonwealth, & Development Office (FCDO)* di tempat Anda untuk membahas cara mengadaptasi dan memperluas penggunaannya untuk konteks di negara Anda sendiri.

## 1.1 Penerima manfaat program ini

SIDP merupakan program yang inklusif dan partisipatif. Namun, program ini lebih berfokus pada kelompok yang kurang terlayani dan terpinggirkan. Orang-orang dari kelompok-kelompok ini terkadang ditinggalkan oleh program-program pendukung utama, atau metode atau gaya penyampaian program-program pendukung utama tersebut tidak dioptimalkan untuk penyandang disabilitas. Program keterampilan digital yang ditata secara kaku tidak cocok dengan kemampuan orang-orang yang terpinggirkan. Sebaliknya, program seperti itu dapat lebih meminggirkan dan melemahkan peserta ajar.

Audiens yang dituju untuk program ini termasuk tetapi tidak terbatas pada kelompok yang tidak terlayani berikut:

- Kaum muda dari latar belakang sosial ekonomi rendah
- Perempuan dan perempuan muda
- Perempuan dengan keluarga
- Penyandang disabilitas (*Persons Living with Disabilities-PLWD*)

PLWD mencakup berbagai macam bentuk difabel, seperti:

- Ketidakmampuan belajar dan perilaku neuroatipikal seperti Autisme atau Sindrom Asper
- Disabilitas sensorik seperti kebutaan, gangguan penglihatan, tuli, atau gangguan pendengaran lainnya
- Disabilitas fisik dan mobilitas

Orang yang menderita trauma dan sindrom stres pascatrauma (juga dikenal sebagai gangguan stres pascatrauma/PTSD)

## 1.2 Bagaimana *toolkit* ini berbeda?

Pendekatan tradisional untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta meningkatkan kapasitas dan kapabilitas di masyarakat yang terpinggirkan mengandalkan pelatihan terpusat yang telah lama ada dan dengan perspektif *top-down*. Ini tidak mengakomodasi kebutuhan lokal karena pendekatan tradisional ini bergantung pada visi terpusat untuk menentukan yang sesuai dan relevan.

Program ini menggunakan pendekatan yang berbeda.

- Materi-materi ini telah dibuat bersama oleh para pakar lokal, sehingga materi-materi ini bersifat relevan secara lokal dan kontekstual. Materi-materi ini telah dinilai dan dikendalikan kualitasnya secara terpusat sehingga memiliki standar yang tinggi dan konsisten.
- Program akan disampaikan oleh pelatih yang terlibat dalam masyarakat. Mereka akan memiliki akses ke materi pelatihan yang menarik dan disesuaikan untuk konteks mereka sendiri. Materi-materi seperti studi kasus lokal, perspektif budaya dan sosial lokal, serta latihan lokal. Termasuk juga akses ke materi dalam bahasa lokal yang menggunakan platform yang dapat diakses secara lokal.
- Pelatih lokal tahu cara berkomunikasi, terhubung, dan terlibat lebih baik dengan kelompok sasaran.
- Kelompok sasaran adalah mereka yang tidak terlayani dari keterlibatan digital, sosial, dan ekonomi. Karena ini adalah fokus utama dari program SIDP, kesadaran akan kelompok terpinggirkan dan adaptasinya akan dibangun ke dalam *toolkit* (perangkat) ini.
- Program ini sejak awal dirancang agar penyampaiannya fleksibel dan dapat disesuaikan untuk diperluas.

## 1.3 Program SIDP

SIDP berkontribusi dalam pengembangan literasi digital dan keterampilan digital dasar bagi masyarakat yang kurang terlayani.

### 1.3.1 Tujuan program ini

Fokus SIDP adalah memberikan akses digital inklusif yang relevan secara lokal, bermakna, dan produktif. SIDP bersifat inklusif dan partisipatif dalam pelaksanaannya.

## 1.3.2 Mengapa keterampilan digital penting?

Keterampilan digital semakin penting dalam masyarakat saat ini karena berbagai alasan, seperti sebagai hiburan dan untuk bersosialisasi hingga untuk melakukan keterlibatan masyarakat dan bisnis.

Menggunakan teknologi digital dapat membuat kita tetap terhibur dan membantu kita untuk tetap berhubungan dengan teman dan keluarga kita di berbagai belahan negara atau dunia. Teknologi digital juga dapat membantu kita terlibat dalam masyarakat secara lebih aktif, mengakses layanan pemerintah atau perbankan, mencari peluang ekonomi dengan lebih mudah, dan memperluas bisnis dan usaha sosial kita ke pasar yang lebih besar.

Dunia digital memiliki banyak peluang, tetapi ada juga bahaya bagi orang-orang yang tidak siap. Memikirkan dan mempertanyakan apa yang Anda lihat, dengar, dan lakukan secara *online* juga merupakan keterampilan yang penting. Faktanya, seiring dengan perubahan teknologi dari waktu ke waktu, keterampilan dan perilaku berpikir inilah yang akan membantu Anda saat beralih ke teknologi baru di masa depan.

## 1.4 Hasil proyek SIDP yang diharapkan

Program Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif (SIDP) berupaya mendukung individu yang secara digital tidak terlayani, untuk mengembangkan keterampilan, jaringan, dan kemampuan partisipasi digital melalui pelatihan.

SIDP ditargetkan untuk individu-individu yang secara digital tidak terlayani seperti kaum muda dengan latar belakang sosial ekonomi rendah, perempuan, dan penyandang disabilitas, yang merupakan orang-orang yang ketinggalan dalam pengembangan jaringan dan keterampilan digitalnya karena tidak disertakan di dalam intervensi umum skala besar yang ada. Penyampaian intervensi ini sering kali tidak sesuai dengan gaya hidup individu tersebut. Konten pembelajarannya tidak terasa relevan dan baik konten atau penyampaiannya tidak menjawab hambatan yang menyebabkan pengecualian digital. Namun inklusi digital ini diakui

dapat membantu untuk mencapai perubahan ekonomi jangka panjang bagi individu-individu ini.

### 1.4.1 Teori perubahan

SIDP didasarkan pada teori yang menyebutkan bahwa dengan diberikannya pelatihan digital kepada individu-individu ini secara fleksibel (yaitu disesuaikan dengan gaya hidup mereka) dan membuat materi pelatihan lebih relevan, maka mereka akan mengembangkan kompetensi digital yang mereka butuhkan untuk turut andil dalam kehidupan digital dan aktivitas *online* dengan aman, sehingga dapat meningkatkan mata pencaharian mereka melalui kewirausahaan yang memanfaatkan sumber daya dan pasar *online* (dampak program yang diinginkan).

Ada dua kelompok yang akan didukung melalui SIDP; mereka yang memberikan pelatihan (Pelatih Komunitas) dan mereka yang menerima pelatihan (penerima manfaat).

### 1.4.2 Hasil peserta ajar yang diharapkan

Pelatih Komunitas (CLT), yang mewakili kelompok-kelompok yang secara digital tidak terlayani, akan memberikan pelatihan dan menginformasikan panduan dan *toolkit* yang akan digunakan untuk pelatihan. Pelatih Komunitas (CLT) akan dilatih agar dapat menjalankan peran mereka. Melalui pelatihan ini, diharapkan Pelatih Komunitas (CLT) dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang pendekatan pelatihan keterampilan digital dan meningkatkan kapasitas mereka terkait dengan isu-isu pengamanan dan keamanan *online*. Pengembangan keterampilan mereka akan ditingkatkan melalui pendampingan oleh pelatih tingkat ahli digital dan didukung oleh Komunitas Praktisi (*Community of Practice*).

Dengan asumsi bahwa Pelatih Komunitas (CLT) memiliki peluang lebih lanjut untuk mengajar literasi digital setelah Program SIDP, diharapkan bahwa mereka akan menunjukkan peningkatan kapasitas untuk mengajar literasi digital kepada kelompok-kelompok yang tidak terlayani dan untuk mengadaptasi materi pelatihan dan pendekatan dengan konteks dan bahasa lokal mereka. Melalui keterlibatan

mereka dalam komunitas praktisi internasional, Pelatih Komunitas (CLT) diharapkan untuk menyadari akan peluang kerja dan bisnis baru.

Untuk penerima manfaat, akan ada tiga tingkat pelatihan; awal, esensial (disebut juga sebagai pelatihan tingkat dasar), dan menengah.

Pada tingkat dasar, penerima manfaat akan didukung untuk mengakses informasi secara *online* dan berkomunikasi secara *online*. Dengan asumsi bahwa penerima manfaat tidak menghadapi tantangan partisipasi digital dari keluarga/masyarakat dan tidak memiliki pengalaman negatif dalam berkomunikasi secara *online*, melalui pelatihan ini, mereka diharapkan dapat menunjukkan partisipasi digital yang lebih aktif (berkaitan dengan kesehatan, hubungan, uang, pembelajaran, dan bisnis) setelah program.

Bagi beberapa penerima manfaat yang telah meningkat pengetahuan mereka tentang peluang-peluang baru melalui program SIDP dan partisipasi digital berikutnya, diharapkan akan ada manfaat ekonomi dalam jangka panjang karena mereka sudah dapat mengakses pembelajaran atau peluang bisnis baru.

Di tingkat menengah, penerima manfaat akan didukung untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kewirausahaan digital (pemasaran digital dan *e-commerce*) dan keamanan siber sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan aman dalam komunitas *online*, menghasilkan konten *online*, serta membuat dan menggunakan web analitik. Diharapkan sebagai hasil dari pelatihan ini, penerima manfaat menunjukkan partisipasi digital yang lebih aktif (terkait dengan kesehatan, hubungan, uang, pembelajaran, dan bisnis) dan mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan keterlihatan/jangkauan bisnis mereka melalui metode digital, membuat platform *e-commerce* dan/atau pendekatan pemasaran digital, dan menggunakan web analitik untuk mengubah/meningkatkan pengalaman digital pelanggan mereka. Hal ini didasarkan pada asumsi bahwa mereka yang mengikuti pelatihan tingkat menengah memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam lingkungan kewirausahaan, yaitu bisnis atau usaha sosial.

Diharapkan, jika terdapat permintaan akan produk atau layanan yang dijual oleh bisnis/usaha sosial ini, maka aktivitas wirausaha digital ini akan memiliki dampak ekonomi jangka panjang untuk meningkatkan pendapatan melalui pertumbuhan bisnis atau monetisasi kanal *online*.

Untuk mendukung pemberian pelatihan secara langsung – baik untuk Pelatih Komunitas (CLT) maupun penerima manfaat – salah satu elemen SIDP adalah untuk menempatkan kedua kelompok tersebut ke dalam pelatihan lebih lanjut dan ke pekerjaan/pekerjaan penempatan kerja. Kegiatan untuk meningkatkan kesadaran akan peluang kerja dan bisnis baru untuk Pelatih Komunitas (CLT) dan meningkatkan kesadaran akan pembelajaran baru dan peluang bisnis bagi penerima manfaat juga memberikan kontribusi bagi kedua kelompok untuk mengakses peluang kerja, bisnis, dan pembelajaran baru.

Asumsi kontekstual yang lebih luas yang mendukung pelaksanaan program SIDP adalah untuk semua kelompok (baik Pelatih Komunitas (CLT) dan penerima pelatihan tingkat dasar dan menengah):

- Mereka sudah memiliki tingkat konektivitas dasar atau dapat mengaksesnya
- Mereka memiliki keengganan sosial/budaya/agama atau pola pikir negatif yang minimum untuk terhubung ke internet dan turut andil secara *online*
- Terdapat konten, pasar, audiens yang relevan secara lokal yang dapat mereka akses
- Pembatasan yang diberlakukan sebagai tanggapan terhadap Covid-19 tidak berdampak pada pelaksanaan program dan/atau dampak pembatasan dapat dikelola melalui adaptasi pelaksanaan program.

Selain mereka yang langsung menerima pelatihan melalui SIDP, akan ada kesempatan bagi individu tambahan untuk mendapatkan manfaat dari materi pelatihan yang dikembangkan untuk pelatihan dasar dan menengah. Panduan dan *toolkit* ini akan didistribusikan ke berbagai institusi yang akan didorong untuk menyesuaikan pelatihan mereka yang sudah ada untuk menjadi lebih efektif bagi mereka yang secara digital tidak terlayani. Diharapkan bahwa beberapa dari

mereka yang menerima pelatihan yang disesuaikan ini akan mendapatkan manfaat yang sama seperti penerima manfaat yang telah menerima pelatihan dasar atau menengah melalui SIDP secara langsung.

## 1.5 Kontributor

Program SIDP dibuat bersama, diproduksi bersama, dan didukung oleh organisasi berikut:

### 1.5.1 British Council

*British Council* adalah organisasi internasional Inggris untuk hubungan budaya dan peluang pendidikan. Kami menciptakan pengetahuan yang bersahabat dan membangun pemahaman antara warga Inggris dan warga dari negara lain. Kami melakukannya dengan memberikan kontribusi positif kepada Inggris dan negara tempat kami bekerja – kontribusi positif seperti mengubah kehidupan dengan menciptakan peluang, membangun koneksi, dan menumbuhkan rasa percaya.

Kami bekerja dengan lebih dari 100 negara di seluruh dunia dalam bidang seni dan budaya, bahasa Inggris, pendidikan, dan organisasi masyarakat sipil. Setiap tahun, kami menjangkau lebih dari 20 juta orang secara tatap muka dan lebih dari 500 juta orang secara *online* melalui siaran dan publikasi. Didirikan pada tahun 1934, kami adalah badan amal Inggris yang diatur oleh *Royal Charter* dan badan publik Inggris.

### 1.5.2 Kantor Luar Negeri, Persemakmuran, & Pembangunan (*Foreign, Commonwealth, & Development Office, FCDO*)

FCDO mempromosikan Inggris sebagai kekuatan untuk kebaikan di dunia. Kami mempromosikan kepentingan warga negara Inggris, menjaga keamanan Inggris, mempertahankan nilai-nilai kami, mengurangi kemiskinan, dan mengatasi tantangan global dengan mitra internasional kami.

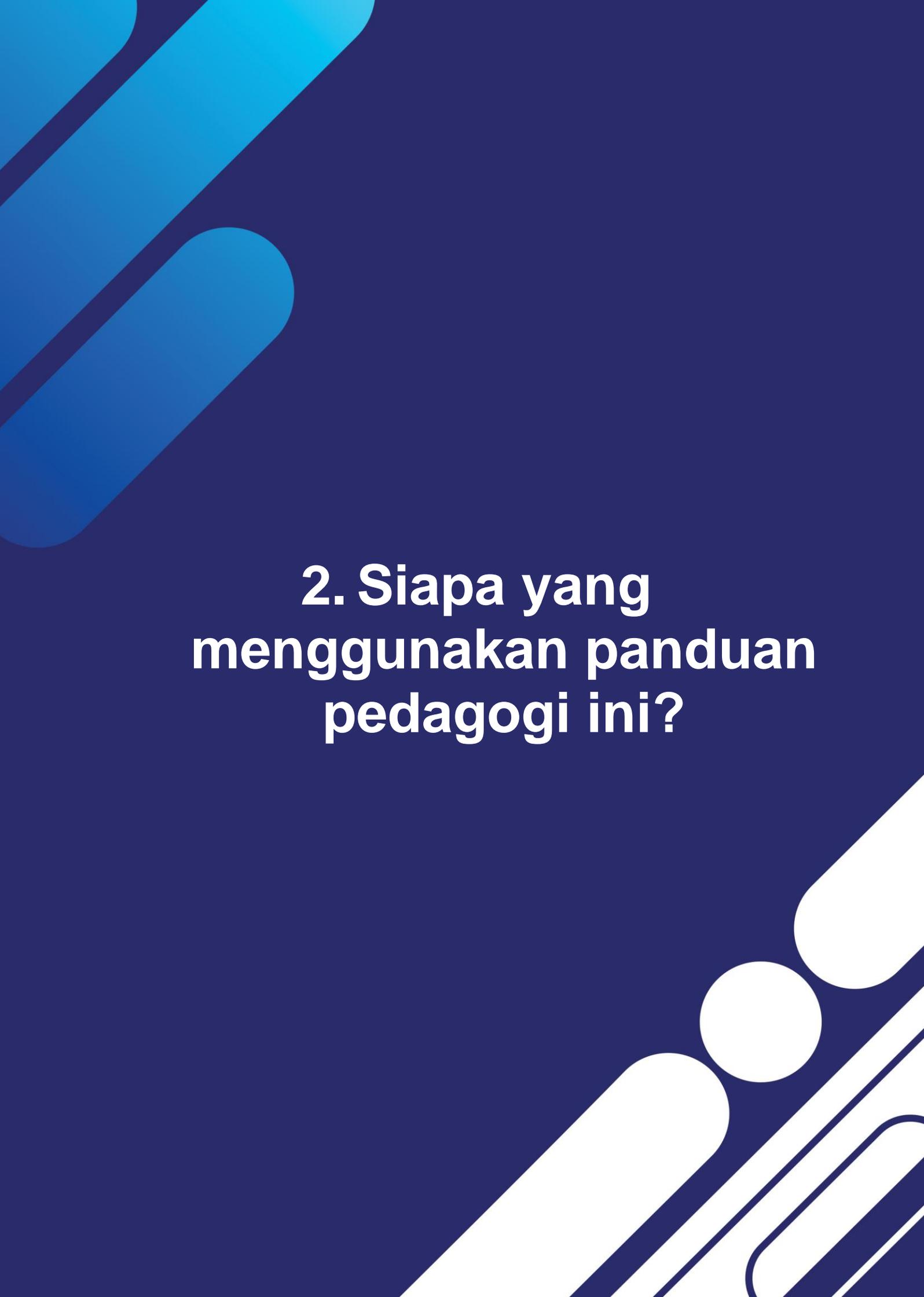
FCDO adalah departemen kementerian yang didukung oleh 12 dinas dan badan publik (<https://www.gov.uk/government/organisations#foreign-commonwealth-development-office>).

Baca lebih lanjut tentang apa yang kami lakukan (<https://www.gov.uk/government/organisations/foreign-commonwealth-development-office/about>).

### 1.5.3 Kontributor lainnya

Kontributor untuk proses pembuatan bersama panduan ini termasuk organisasi Pelatihan Tingkat Ahli berikut:

- Think Web, Memimpin untuk Pelatih Tingkat Ahli, Indonesia
- Nairobites, Memimpin untuk Pelatih Tingkat Ahli, Kenya
- Entrepreneurial Development Initiative (ENDIP), Memimpin untuk Pelatih Tingkat Ahli, Nigeria
- Red Ochre, Kurator pembuatan konten dan koordinasi digital
- Winning Moves, Memimpin untuk pemantauan, evaluasi, pelaporan, dan pembelajaran (MERL)
- FuturEd, Memimpin untuk jaminan mutu dan pengawasan pengembangan materi



**2. Siapa yang menggunakan panduan pedagogi ini?**



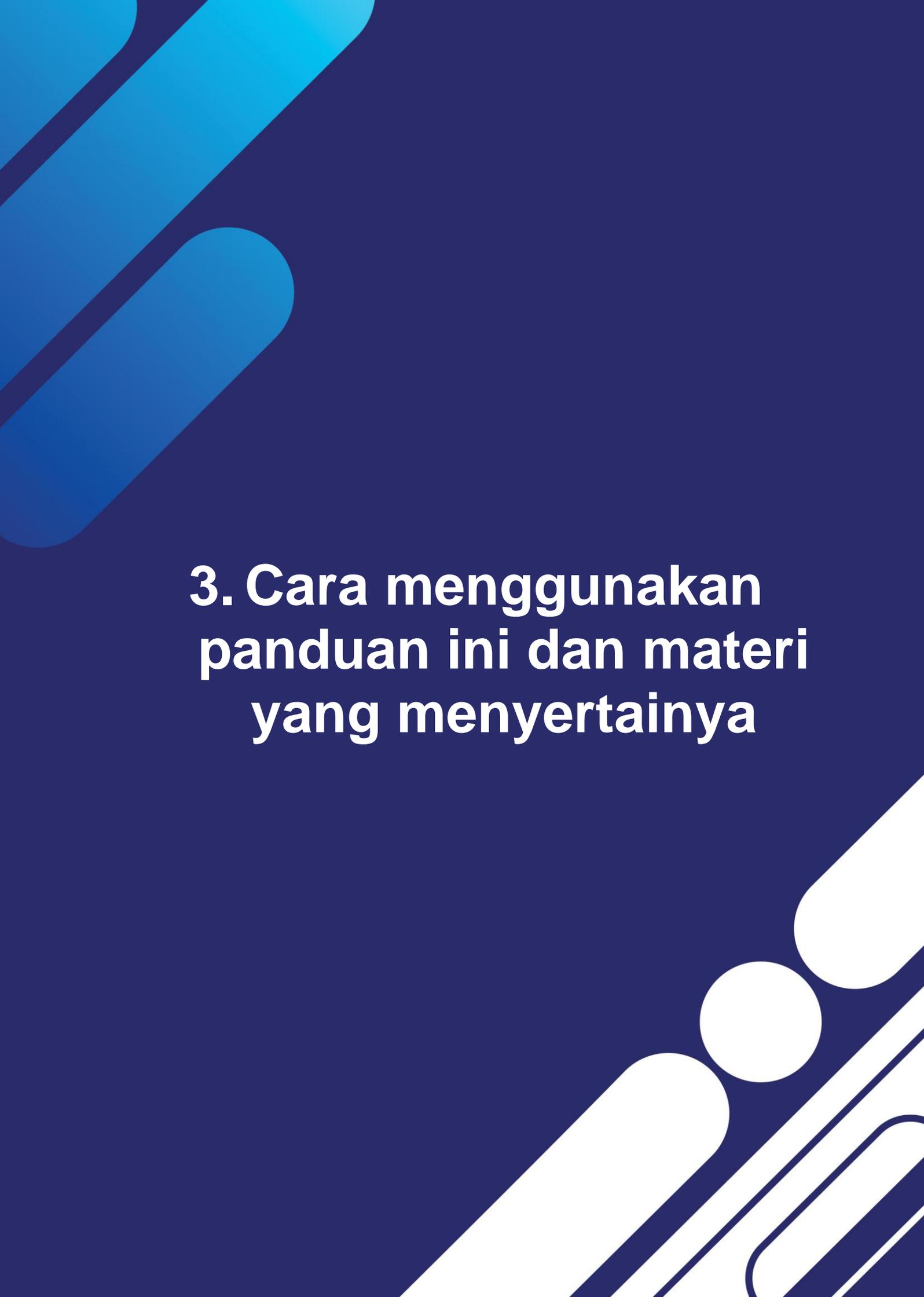
## 2. Siapa yang harus menggunakan panduan pedagogi ini?

Panduan pedagogi ini utamanya ditujukan untuk pelatih dan guru yang menggunakan materi pelatihan Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif (SIDP) untuk mendukung proses belajar peserta ajar mereka.

Ada dua jenis pelatih di program SIDP:

- Yang pertama adalah Pelatih Tingkat Ahli (*Expert Level Trainers-ELT*) yang merupakan pelatih berpengalaman dengan keahlian lokal yang luas.
- Yang kedua adalah Pelatih Komunitas (*Community Level Trainers-CLT*). Pelatih-pelatih ini kemungkinan besar memiliki dasar yang kuat dalam masyarakat lokal dan memiliki pengetahuan mendalam tentang peserta ajar lokal dan tantangan yang mereka hadapi. Mereka mungkin memiliki pengalaman dari kelompok yang tidak terlayani, atau bahkan berasal atau bagian dari kelompok yang tidak terlayani itu sendiri.
- Panduan pedagogi ini juga dapat bermanfaat bagi peserta ajar mandiri (*self-directed learners*).

Panduan ini menjelaskan metode dan praktik untuk memandu para peserta ajar Anda melalui materi pelatihan yang ada. Terdapat tiga panduan yang menyertai, serta dokumentasi pendukungnya, yang akan digunakan peserta ajar melalui di dalam perjalanan atau proses untuk meningkatkan keterampilan digital mereka.

The background is a dark blue color. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in shades of blue, ranging from a light cyan to a medium blue. In the bottom-right corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in white, ranging from a light blue to a white color. The text is centered in the middle of the page.

### **3. Cara menggunakan panduan ini dan materi yang menyertainya**



### 3. Cara menggunakan panduan ini dan materi yang menyertainya

Pedagogi adalah metode dan pendekatan untuk mengajar. Panduan ini menawarkan alat dan kerangka kerja untuk mendukung pelaksanaan pelatihan yang berulang dan untuk memastikan hasil pembelajaran yang konsisten.

Kami menyadari bahwa pelatih bagi peserta ajar yang kurang beruntung perlu lebih fleksibel dan menggunakan banyak akal dalam pendekatan dan penggunaan konten mereka untuk memenuhi kebutuhan setiap peserta ajar. Anda akan menemukan banyak saran tentang pelatihan dan perekrutan, adaptasi yang masuk akal untuk peserta ajar dengan masalah yang berbeda, cara memperluas *toolkit* ini, serta bidang-bidang lain yang menarik bagi Anda sebagai seorang pelatih.

Panduan ini dan panduan pendukungnya menggunakan pendekatan modular untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan digital.

Panduan dalam *toolkit* SIDP ini adalah:

1. Panduan pedagogi, yang merupakan panduan untuk SIDP dan melaksanakan pelatihan yang sesuai untuk penerima manfaat dari kelompok yang tidak terlayani.
2. Panduan Keterampilan Digital Dasar, yaitu panduan yang mencakup langkah-langkah awal untuk menggunakan teknologi digital
3. Panduan Keterampilan Digital Tingkat Menengah, yaitu panduan yang memperluas pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta ajar. Ini termasuk materi mengenai bagaimana membuat konten, berkomunikasi secara *online*, dan menggunakan media sosial.

4. Panduan Peluang Ekonomi, yaitu panduan yang menyertakan materi seperti pemasaran *online*, *e-commerce* dan *social commerce*, serta mencari pekerjaan secara *online*.
5. Lembar kerja. Ada lembar kegiatan standar dan lembar refleksi.
6. Lampiran spesifik negara. Setiap panduan memiliki lampiran yang menyertainya. Lampiran ini berisi konten lokal, studi kasus dan contoh, serta latihan dan sumber daya yang relevan untuk negara tersebut.

## 3.1 Topik rekomendasi dan pilihan

Konten dalam panduan ini dibagi menjadi beberapa topik. Topik dan panduan ini dikategorikan menjadi tiga jenis:

1

### 3.1.1 Topik rekomendasi

Ini adalah topik-topik yang penting bagi banyak peserta ajar, tetapi mungkin tidak untuk semua peserta ajar. Topik-topik rekomendasi harus dibahas jika memungkinkan.

Topik rekomendasi dapat menjadi sangat bermanfaat sebagai:

- Latihan tambahan dalam lokakarya pelatihan.
- Sebagai tugas setelah lokakarya pelatihan.
- Sebagai pekerjaan persiapan sebelum lokakarya pelatihan, misalnya pada saat seorang peserta ajar beralih dari panduan dasar ke panduan lain.

## 2

### 3.1.2 Topik pilihan

Topik ini seharusnya dipilih jika ada waktu, atau ketertarikan dalam subjek tersebut. Topik ini mencakup bidang pengetahuan dan keterampilan yang penting, akan tetapi mungkin bersifat sedikit lebih maju, atau lebih spesifik dalam penerapannya.

## 3.2 Panduan pedagogi

Ini adalah panduan pelatihan pelatih yang menawarkan Panduan dan saran untuk pelatih dalam menggunakan Dokumen Keterampilan untuk Partisipasi Digital yang Inklusif.

Panduan ini memiliki saran tentang cara:

- Menjaga agar pelatihan tetap dapat diakses.
- Bersikap fleksibel dalam pemberian/pelaksanaan pelatihan.
- Memandu para peserta ajar dengan tepat melalui berbagai pilihan yang tersedia.

Panduan ini berisi informasi tambahan tentang peralatan dan fasilitas yang diperlukan untuk merekrut peserta ajar, menjalankan sesi pelatihan, memelihara catatan peserta ajar, dan menerbitkan sertifikat.

Lampiran spesifik negara melengkapi panduan pedagogi ini. Lampiran ini menawarkan perspektif lokal untuk mendukung peserta ajar seperti pendekatan yang berfokus pada keterampilan dan perilaku serta panduan budaya.

Lampirannya adalah:

- *Annex\_Pedagogi\_Indonesia*
- *Annex\_Pedagogi\_Kenya*
- *Annex\_Pedagogi\_Nigeria*

### 3.3 Panduan 1: Keterampilan Digital Dasar

Panduan ini memperkenalkan keterampilan digital dasar dan menjelaskan relevansi dan pentingnya keterampilan digital dasar di dunia yang semakin digital.

Karena dimaksudkan untuk digunakan sebagai pengantar, panduan ini sedikit lebih menekankan pada instruksi langkah demi langkah, dibandingkan dengan panduan lanjutan.

Panduan ini mencakup topik-topik berikut:

Topik	Kategori
Langkah Pertama – Memperkenalkan Perangkat Digital	Direkomendasikan
Menavigasi Layar dan Fitur Aksesibilitas	Direkomendasikan
Merawat Perangkat Keras	Direkomendasikan
Membuat dan Mengelola Kata Sandi	Direkomendasikan
Terhubung ke Internet	Direkomendasikan
Menggunakan Komputer dan <i>Smartphone</i> dengan Aman	Direkomendasikan
Keamanan Siber: Tetap Aman Saat <i>Online</i>	Direkomendasikan
Menganalisis Berita <i>Online</i> dan Membedakan Berita Palsu	Direkomendasikan
Langkah Awal Untuk Membuat Bisnis Anda <i>Online</i>	Direkomendasikan
Keterampilan Digital Dasar Lainnya	Pilihan

Tabel 1: Keterampilan digital dasar

### 3.4 Panduan 2: Keterampilan Digital Tingkat Menengah

Panduan ini menyertakan aspek literasi digital dan akses informasi *online*. Ada informasi tentang alat yang sesuai, etiket *online*, dan keamanan *online*.

Panduan ini menggunakan bahasa yang lebih sulit. Diasumsikan bahwa peserta ajar telah (1) menyelesaikan panduan dasar atau (2) memiliki pengalaman dan pengetahuan dunia nyata yang cukup untuk dapat segera maju ke panduan 2.

Panduan ini mencakup topik-topik berikut:

Topik	Kategori
Mengakses Informasi Secara <i>Online</i>	Direkomendasikan
Pembuatan Konten termasuk Perangkat Lunak <i>Office</i> (Produktivitas) <i>Online</i> Perangkat Lunak <i>Office</i> (Produktivitas) <i>Office</i>	Direkomendasikan
Berkomunikasi secara <i>Online</i>	Direkomendasikan
Pengenalan media sosial dan platform media sosial	Direkomendasikan
Mengedit Gambar	Pilihan
Mendaftar untuk Kursus <i>Online</i>	Pilihan

Tabel 2: Keterampilan digital menengah

### 3.5 Panduan 3: Keterampilan Digital untuk Peluang Ekonomi

Panduan ini memperkenalkan peserta ajar pada dasar-dasar *e-commerce* dan aktivitas ekonomi, pemasaran *online* dan media sosial, serta mencari peluang untuk bekerja.

Panduan ini mencakup topik-topik berikut:

Topik	Kategori
Kembangkan Bisnis Anda Secara <i>Online</i> dan Ciptakan Kesejahteraan	Direkomendasikan
Pengantar <i>E-Commerce</i> dan Platform <i>E-Commerce</i>	Direkomendasikan
Cara mendapatkan pekerjaan secara <i>online</i>	Direkomendasikan
Pengantar Analisis Media Sosial dan SEO	Pilihan

Tabel 3: Peluang ekonomi

## 3.6 Lampiran lembar kerja

Terdapat lembar kegiatan dan lembar refleksi yang distandardisasi. Anda dapat mencetak lembar kerja ini dan menggunakan formulir tersebut seiring dengan perkembangan Anda dalam program.

Lembar kerja ini dapat diisi dalam pelatihan, atau sebagai bagian dari pekerjaan tambahan seperti pekerjaan persiapan atau pekerjaan rumah yang diberikan setelah pelatihan.

- **Jika Anda seorang pelatih**, Anda memiliki kesempatan untuk mengulas kegiatan, memeriksa formulir kegiatan dan lembar kerja refleksi yang telah diisi oleh peserta ajar Anda. Anda dapat mengesahkan materi ini dan kemudian materi-materi ini dapat menjadi rekaman pelacakan bukti peserta ajar. Untuk informasi lebih lanjut, lihat bagian **Rekaman Pelacakan Bukti Peserta ajar (*Learner's Evidence Tracking Log-LETL*)** dalam panduan pedagogi ini.
- **Jika Anda seorang peserta ajar**, lembar kerja ini dapat dikumpulkan sebagai catatan pekerjaan Anda yang dapat digunakan sebagai referensi/acuan lebih lanjut.

## 3.7 Lampiran spesifik negara

Setiap panduan disertai dengan lampiran dari negara-negara yang bergabung di dalam program – Indonesia, Kenya dan Nigeria.

Lampiran ini berisi konten lokal, studi kasus dan contohnya, latihan, dan sumber daya yang relevan untuk negara tersebut. Materi tambahan ini merupakan tambahan yang penting dan berguna untuk materi yang dikembangkan untuk negara dan budaya yang berbeda.

## 3.8 Jadwal pelatihan yang disarankan

Berikut adalah jadwal pelatihan yang disarankan untuk membantu Anda mempercepat penyampaian materi Anda.

Jadwal ini disusun dengan memerhatikan tingkat fleksibilitas.

### 3.8.1 Jadwal pelatihan yang disarankan untuk panduan dasar

#### 3.8.1.1 Hari Pertama

Topik	Waktu
Langkah Pertama – Memperkenalkan Perangkat Digital	30 menit Penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 1,5 jam / 90 menit
Menavigasi Layar dan Fitur Aksesibilitas	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
Merawat Perangkat Keras	30 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 1,5 jam / 90 menit

Tabel 4: Jadwal pelatihan yang disarankan untuk Hari 1 panduan dasar

### 3.8.1.2 Hari Kedua

Topik	Waktu
Membuat dan Mengelola Kata Sandi	60 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2 jam / 120 menit
Terhubung ke Internet	60 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2 jam / 120 menit
Menggunakan Komputer dan <i>Smartphone</i> dengan Aman	60 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2 jam / 120 menit
Keamanan Siber: Tetap Aman Saat <i>Online</i>	60 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2 jam / 120 menit

Tabel 5: Jadwal pelatihan yang disarankan untuk Hari ke 2 panduan dasar

### 3.8.1.3 Hari Ketiga

Topik	Waktu
Menganalisis berita <i>online</i> dan membedakan Berita Palsu	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
Langkah Awal untuk Membuat Bisnis Anda <i>Online</i>	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
Keterampilan Digital Dasar Lainnya	60 menit penyampaian 30 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2 jam / 120 menit

Tabel 6: Jadwal yang disarankan untuk Hari ke 3 panduan dasar

## 3.8.2 Jadwal pelatihan yang disarankan untuk panduan tingkat menengah

### 3.8.2.1 Hari Pertama – Panduan Keterampilan Digital Tingkat Menengah

Topik	Kategori
<b>Panduan Keterampilan Digital Tingkat Menengah</b>	
Mengakses informasi secara <i>online</i>	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
Pembuatan Konten, termasuk Perangkat Lunak <i>Office</i> untuk Produktivitas <i>Online</i> Perangkat Lunak <i>Office</i> untuk Produktivitas <i>Office</i>	90 menit penyampaian 90 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 3,5 jam / 210 menit
Berkomunikasi secara <i>Online</i>	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit

Tabel 7: Hari 1 panduan keterampilan digital menengah

### 3.8.2.2 Hari Kedua - Menyelesaikan Keterampilan Digital Tingkat Menengah dan Memulai Panduan Peluang Ekonomi

Topik	Kategori
Pengantar media sosial dan platform media sosial	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
Mengedit Gambar	90 menit penyampaian 90 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 3,5 jam / 210 menit
Mendaftar Kursus <i>Online</i>	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit
<b>Panduan peluang ekonomi</b> Kembangkan Bisnis <i>Online</i> Anda dan Ciptakan Kekayaan	90 menit penyampaian 90 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 3,5 jam / /210 menit

Tabel 8: Hari 2 menyelesaikan keterampilan digital tingkat menengah dan memulai panduan peluang ekonomi

### 3.8.2.3 Hari Ketiga - Menyelesaikan Panduan Peluang Ekonomi

Topik	Kategori
Pengantar <i>E-Commerce</i> dan Platform <i>E-Commerce</i>	90 menit penyampaian 90 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 3,5 jam / 210 menit
Cara mendapatkan pekerjaan <i>online</i>	90 menit penyampaian 90 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 3,5 jam / 210 menit
Pengantar Analisis Media Sosial dan SEO	60 menit penyampaian 60 menit T&J, kegiatan 30 menit refleksi, rekaman Hingga 2,5 jam / 150 menit

Tabel 9: Menyelesaikan panduan peluang ekonomi



**4. Memandu para peserta  
ajar Anda dalam proses  
belajar mereka**



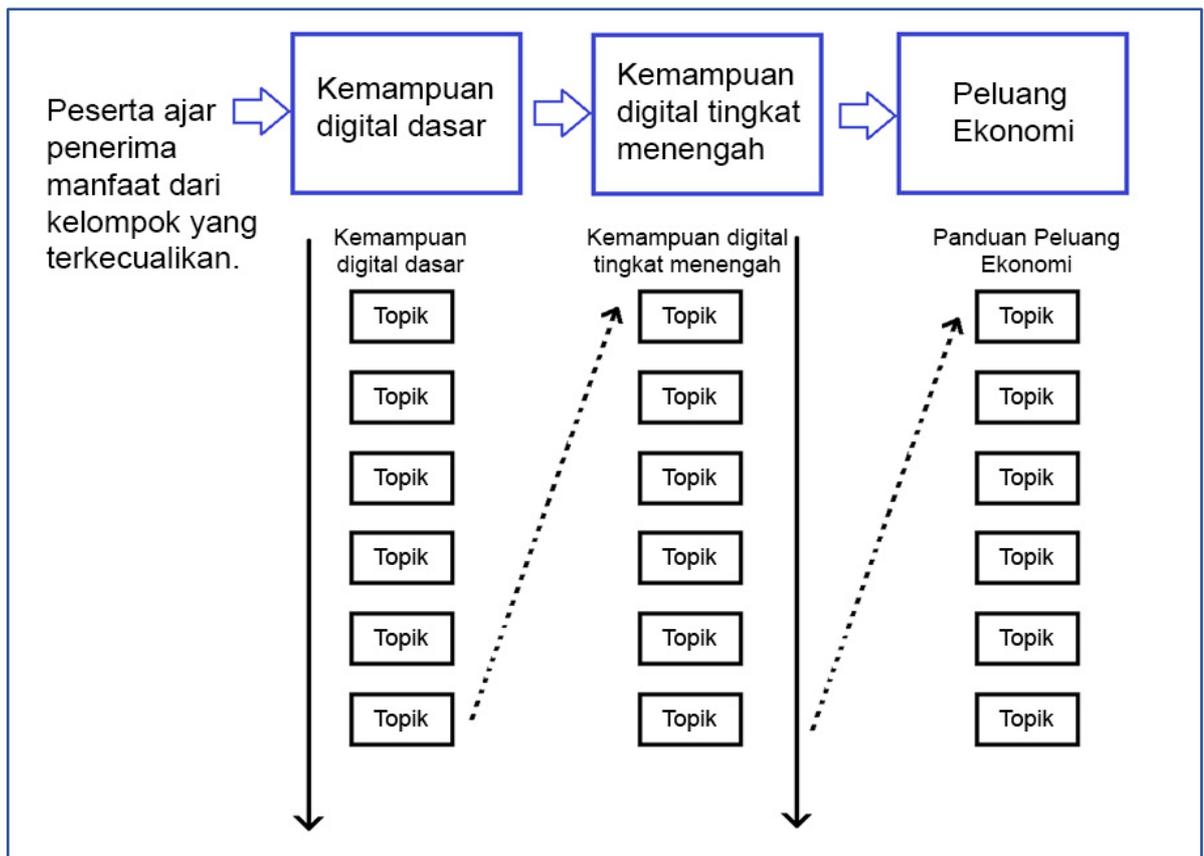
## 4. Memandu para peserta ajar Anda dalam proses belajar mereka

Pendekatan tradisional untuk menyampaikan kurikulum pelatihan adalah "pendekatan satu untuk semua". Artinya, semua peserta ajar menggunakan materi yang sama dan menyelesaikan semua latihan yang sama. Ini bisa menjadi pendekatan yang berharga karena semua peserta ajar mempelajari materi yang sama dan pengalaman belajar mereka sama.

### 4.1 Proses belajar SIDP

Seperti disebutkan sebelumnya, di Bagian 3. **Cara menggunakan panduan ini dan materi yang menyertainya**, kita memiliki seperangkat modul standar untuk sebagian besar peserta ajar.

Anda dapat memandu para peserta ajar Anda melalui program SIDP menggunakan proses pembelajaran standar ini dan yakinlah bahwa secara sistematis, proses pembelajaran standar ini telah mencakup semua dasar yang diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan kepercayaan diri mereka untuk menggunakan teknologi digital agar dapat terlibat secara aman dalam aktivitas ekonomi dan sosial secara *online*.



Gambar 1: Proses pembelajaran SIDP standar

Proses pembelajaran yang menyertakan ketiga panduan ini dapat disampaikan bersama-sama:

- Panduan dasar selama minimal tiga hari.
- Panduan keterampilan digital tingkat menengah dan panduan peluang ekonomi selama minimal tiga hari.

Satu hari pelatihan biasanya berdurasi 6 - 8 jam, meski ini tidak harus terjadi dalam satu hari penuh. Misalnya, Anda dapat menjalankan lokakarya empat jam (setengah hari) pada hari Senin dan lokakarya empat jam (setengah hari) pada hari Rabu. Ini dianggap sebagai satu hari pelatihan.

Jika peserta ajar Anda ingin membahas semua topik pilihan, atau jika Anda memiliki penerima manfaat yang memerlukan dukungan lebih secara individual, Anda mungkin memerlukan hari tambahan untuk membahas semua materi dalam panduan ini.

Setiap modul penting. Aktivitas dan hasil belajar mereka saling melengkapi dan saling menguatkan.

### 4.1.1 Proses belajar SIDP dan sertifikat partisipasi

Para peserta ajar diharapkan untuk menyelesaikan paling sedikit topik rekomendasi dan memiliki bukti kegiatan mereka (melalui lembar kerja kegiatan dan lembar kerja refleksi yang diisi dan disahkan) agar memenuhi syarat untuk mendapatkan sertifikat partisipasi.

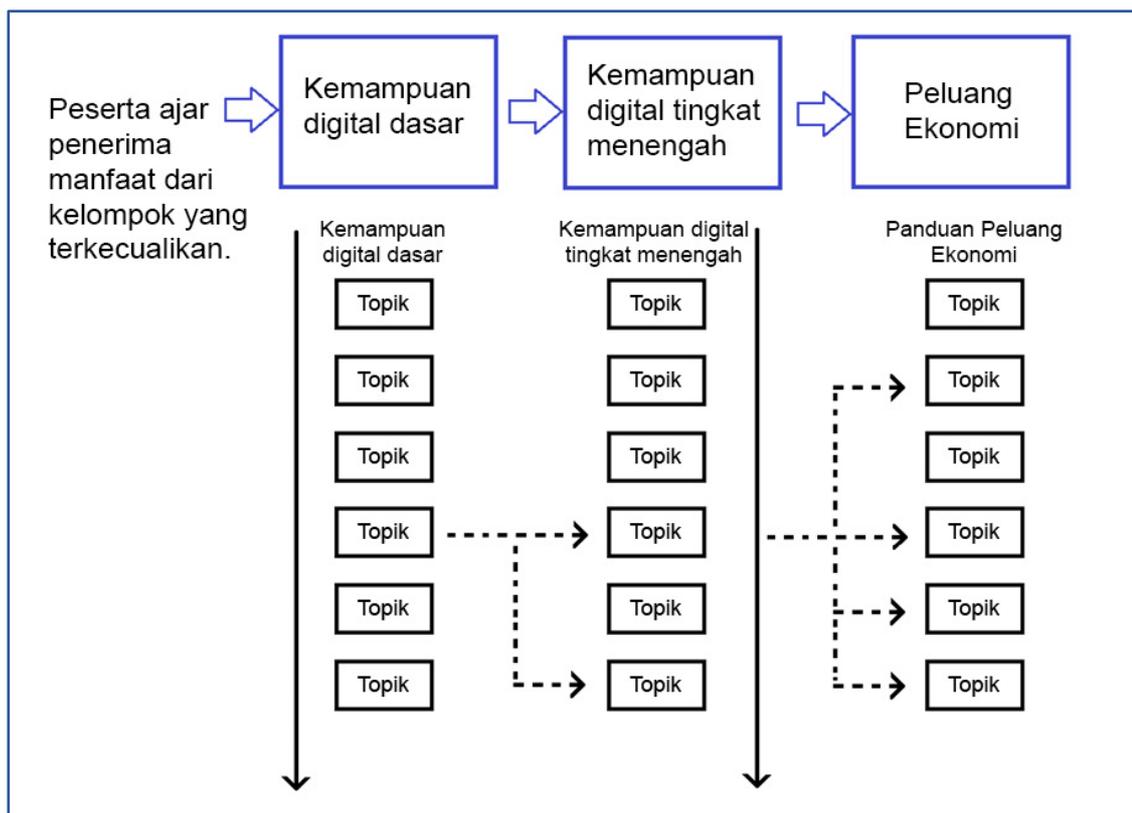
## 4.2 Proses belajar alternatif

Beberapa peserta ajar Anda mungkin memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan perangkat digital atau memiliki pengetahuan tentang cara melakukan beberapa tugas secara *online*. Sebagai seorang pelatih, jika Anda mengetahui bahwa mereka memiliki keterampilan digital, Anda dapat menggunakan waktu yang tersedia untuk fokus pada aspek pembelajaran mereka yang belum berkembang dengan baik. Kami telah merancang topik SIDP dalam tiga panduan sebagai topik-topik yang terpisah, modular, dan berukuran kecil. Artinya, Anda dan peserta ajar Anda dapat memilih topik yang relevan dengan kebutuhan masing-masing.

### 4.2.1 Proses belajar yang fleksibel

Peserta ajar hanya diajarkan topik dari panduan yang relevan dengan mereka. Artinya, jika beberapa peserta ajar telah belajar sesuatu sebelumnya atau memiliki beberapa keterampilan yang sudah ada, maka itu tidak akan diulang.

Misalnya, seorang peserta ajar mungkin memiliki pemahaman yang baik tentang keterampilan digital dasar dan karenanya hanya memerlukan pelatihan tentang topik Keamanan Siber dari panduan Keterampilan Digital Dasar sebelum pindah ke topik yang lebih tinggi di panduan Keterampilan Digital Tingkat Menengah.



Gambar 2: Proses belajar yang fleksibel

### 4.3 Bekerja secara aman dengan orang-orang dari kelompok terpinggirkan

Pelatih perlu memahami masalah keamanan *online* dan bekerja secara aman dengan orang-orang dari kelompok terpinggirkan agar para pelatih dapat menyampaikan pelatihan secara efektif. Hal ini sangat penting jika peserta ajar masih muda, rentan, atau dari kelompok terpinggirkan.

Kaum muda sering dianggap memiliki pengetahuan dan kepercayaan diri yang lebih besar terkait teknologi daripada banyak orang dewasa. Namun, hal tersebut tidak berarti bahwa mereka lebih bijaksana atau lebih dewasa secara emosional seperti orang dewasa yang telah memiliki pengalaman hidup untuk menggunakan teknologi digital dengan aman.

Penting bagi kita untuk melindungi peserta ajar kita. Mereka belajar secara *online* dan kita juga mendorong mereka untuk mengadopsi perilaku yang aman,

mengurangi risiko untuk mereka, dan mengembangkan ketangguhan mereka sehingga mereka dapat aman saat *online*.

### 4.3.1 Apa itu pengamanan (*safeguarding*) *online*?

Keamanan *online* adalah istilah umum untuk mempromosikan perlindungan terhadap anak-anak dan remaja saat menggunakan perangkat apa pun yang terhubung dengan internet.

Termasuk di dalam pengamanan *online* adalah melindungi orang-orang yang rentan dari kekerasan *online*, kejahatan siber, dan bentuk bahaya dan kriminalitas lainnya.

### 4.3.2 Apa itu kekerasan *online*?

Kekerasan *online* adalah segala jenis kekerasan yang terjadi di internet. Ini dapat terjadi di semua perangkat yang terhubung ke web, seperti komputer, tablet, dan ponsel.

Sumber: *National Society for the Prevention of Cruelty to Children (NSPCC)*.

### 4.3.3 Apa itu kejahatan siber?

Kejahatan siber adalah aktivitas kriminal yang dilakukan dengan menggunakan komputer dan/atau internet. Kejahatan siber secara luas dikategorikan sebagai '*cyber-enabled*' (kejahatan yang dapat terjadi secara *offline* tetapi dilakukan pada skala dan kecepatan *online*) atau '*cyber dependent*' (kejahatan yang dapat dilakukan hanya dengan menggunakan komputer).

Sumber: *Keeping Children Safe in Education*

#### 4.3.4 Jenis perilaku dan area risiko

	Komersial	Agresif	Seksual	Nilai
Konten (orang yang rentan sebagai penerima)	Iklan Spam Sponsor Informasi pribadi	Konten kekerasan/ kebencian Situs gaya hidup	Konten pornografi atau seksual yang tidak diinginkan	Informasi atau saran yang bias, rasis, menyesatkan
Konten (orang yang rentan sebagai peserta)	Pelacakan Pengambilan informasi pribadi	Dirundung, dilecehkan, atau dikuntit	Bertemu orang asing, menjadi korban <i>grooming</i>	Menyakiti diri sendiri Bujukan yang tidak diinginkan
Konten (orang yang rentan sebagai pelaku)	Pengunduhan ilegal Peretasan Perjudian Penipuan keuangan Terorisme	Menindas atau melecehkan orang lain	Membuat dan mengunggah materi yang tidak pantas Berhubungan seks melalui teks	Memberikan informasi dan saran yang menyesatkan Kesehatan dan kesejahteraan Waktu yang dihabiskan untuk <i>online</i>

Tabel 10: Jenis perilaku dan area resiko

Sumber: Area of Risk (sebagaimana tersusun pada *EU Kids Online*, LSE, 2009)

#### 4.3.5 Enam prinsip pengamanan *online*

Keenam prinsip pengamanan ini digunakan secara luas dalam lingkungan kesehatan dan perawatan, dan berlaku di dalam pengamanan *online*.

Penerapan prinsip-prinsip ini pada praktik pelatihan Anda dalam program SIDP akan mendukung keamanan pribadi, emosional, dan finansial peserta ajar Anda.

#### 4.3.5.1 Pemberdayaan

Orang-orang didukung dan didorong untuk membuat keputusan mereka sendiri yang didasarkan kepada informasi yang jelas (*informed*).

#### 4.3.5.2 Pencegahan

Lebih baik mengambil tindakan sebelum kerusakan terjadi.

#### 4.3.5.3 Proporsionalitas

Respons paling tidak mengganggu yang sesuai dengan risiko yang disajikan.

#### 4.3.5.4 Perlindungan

Dukungan dan memberikan perwakilan bagi mereka yang paling membutuhkan.

#### 4.3.5.5 Kemitraan

Solusi lokal melalui penyedia layanan yang bekerja dengan masyarakat mereka. Masyarakat memiliki peran dalam mencegah, mendeteksi, dan melaporkan pengabaian dan kekerasan.

#### 4.3.5.6 Akuntabilitas

Akuntabilitas dan transparansi dalam praktik pengamanan.

Sumber: UK Care Act 2014

### 4.3.6 Saran untuk pengamanan *online* praktis

1. Ciptakan lingkungan yang aman
  - Bersikaplah terbuka dan transparan dengan kebijakan dan prosedur apa pun yang Anda miliki tentang keamanan *online*
  - Contoh kebijakan keamanan *online* <https://learning.nspcc.org.uk/research-resources/templates/online-safety-policy-statement-and-agreement>

2. Gunakan media sosial dengan tepat
  - Apakah Anda dan peserta ajar Anda menggunakan media sosial dengan aman dan tepat?
  
3. Apakah Anda memiliki kode etik untuk pelatih dan peserta ajar?
  - Gunakan akun resmi atau akun pelatihan jika memungkinkan, bukan akun pribadi
  - Aktifkan pengaturan privasi pada akun yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang muda dan rentan
  - Gunakan perangkat resmi atau perangkat pelatihan jika memungkinkan untuk berkomunikasi dengan orang muda atau rentan
  - Pastikan semua komunikasi relevan dengan program SIDP
  - Gunakan bahasa yang sesuai dengan usia
  
4. Waspada jejak digital Anda
  - Anggota keluarga dapat mencari akun media sosial pribadi sehingga akun media sosial ini harus bebas dari konten yang tidak pantas atau berbahaya, dan tidak memberikan informasi pribadi seperti alamat *email* pribadi atau nomor telepon
  
5. Privasi dan persetujuan
  - Jika Anda berencana menggunakan internet untuk menyelenggarakan kegiatan yang menyediakan interaksi langsung dengan orang muda atau rentan secara *online*, Anda perlu mendapatkan persetujuan. Persetujuan ini harus berupa persetujuan tertulis dari orang tua, wali, atau anak.
  - Contoh formulir persetujuan <https://learning.nspcc.org.uk/research-resources/templates/example-consent-form>
  
6. Apa yang terjadi jika ada masalah? Bagaimana cara menanggapi kekhawatiran
  - Ada banyak hal yang mungkin Anda khawatirkan, seperti pelecehan *online*, *sexting* (berhubungan seks melalui teks), *cyberbullying*, kesehatan mental atau fisik, radikalisme, dll. Ketahuilah bahwa satu atau lebih masalah dapat muncul bersamaan

- Saat kejadian pertama, atasi masalah secara diam-diam untuk mengumpulkan lebih banyak informasi. Anda akan berada dalam posisi yang lebih baik untuk membuat keputusan yang tepat tentang bagaimana menindaklanjutinya
- Apakah ada individu yang independen dan dapat dipercaya yang dapat Anda jadikan rujukan? Individu ini mungkin anggota staf senior di organisasi Anda sendiri, perwakilan *British Council*, atau anggota Komnas anak atau kepolisian
- Lihat sumber ini dari NSPCC tentang cara mengidentifikasi pelecehan, pengungkapan pelecehan oleh orang-orang yang rentan dan saran tentang cara menindaklanjutinya, <https://learning.nspcc.org.uk/child-abuse-and-neglect/recognising-and-responding-to-abuse>

#### 4.3.7 Panduan dan sumber daya lebih lanjut

- Panduan Keterampilan Digital Dasar SIDP, Bagian 16 Tetap aman saat *online*: Keamanan siber dan Anda
- *Safeguarding Network*, <https://safeguarding.network/content/safeguarding-resources/online-safety/>
- Sumber daya perlindungan dan pengamanan anak NSPCC, <https://learning.nspcc.org.uk/safeguarding-child-protection>

Departemen Media dan Komunikasi, *London School of Economic and Political Science*, <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online>



# 5. Memperluas toolkit SIDP



## 5. Memperluas *toolkit* SIDP

Program percontohan SIDP diharapkan dapat diperluas dalam beberapa bentuk ke negara lain sehingga masyarakat dan individu yang lebih terpinggirkan dapat memperoleh manfaat dari partisipasi digital yang inklusif. Pelatih lain akan dapat menggunakan materi ini secara bebas untuk mendukung program pelatihan mereka sendiri.

*Toolkit* ini telah dirancang sejak awal agar dapat dikembangkan.

### 5.1 Langkah pertama untuk memperluas *toolkit* SIDP

Jika Anda ingin menggunakan dan melokalkan *toolkit*, silakan:

- Mengikuti panduan dalam dokumen ini untuk mengadaptasi dan memperluas penggunaannya untuk konteks negara Anda sendiri
- Bekerja sama dengan *British Council* (BC) di lokasi Anda
- Bekerja sama dengan Kantor Luar Negeri, Persemakmuran, & Pembangunan (FCDO) Anda

### 5.2 Langkah-langkah khusus yang harus diambil untuk memperluas *toolkit*

Panduan pedagogi, panduan keterampilan digital dasar, panduan keterampilan digital tingkat menengah, dan panduan peluang ekonomi adalah konten utama. Dokumen-dokumen ini berisi konten universal yang sesuai untuk sebagian besar peserta ajar. Dokumen-dokumen ini tidak boleh diedit. Jika pembaruan diperlukan untuk konten universal, *British Council* dan FCDO akan memperbarui dan mendistribusikan materi yang diubah.

Anda bebas membuat konten lokal asalkan dalam bentuk lampiran spesifik negara. Di sinilah studi kasus dan contoh Anda, narasi dan perspektif tentang konteks dan budaya Anda sendiri, serta latihan dan sumber daya dapat dibagikan. Saat Anda menyeleksi konten spesifik negara Anda, harap perhatikan bahwa mungkin ada kerangka kerja keterampilan digital yang telah digunakan atau

sedang diadopsi oleh organisasi di negara Anda. Jika demikian, harap sertakan referensi ke kerangka kerja ini di lampiran spesifik negara Anda.

### 5.3 Panduan tentang HAKI untuk materi baru

Jika Anda ingin menggunakan *toolkit* ini dan terus membuat konten yang relevan dengan konteks, wilayah, atau negara Anda, maka konten yang Anda buat harus dapat digunakan secara bebas. Artinya, konten tersebut harus bersifat *open source* dan teratribusi, misalnya di bawah lisensi *Creative Commons*, di domain publik atau konten asli buatan Anda sendiri.

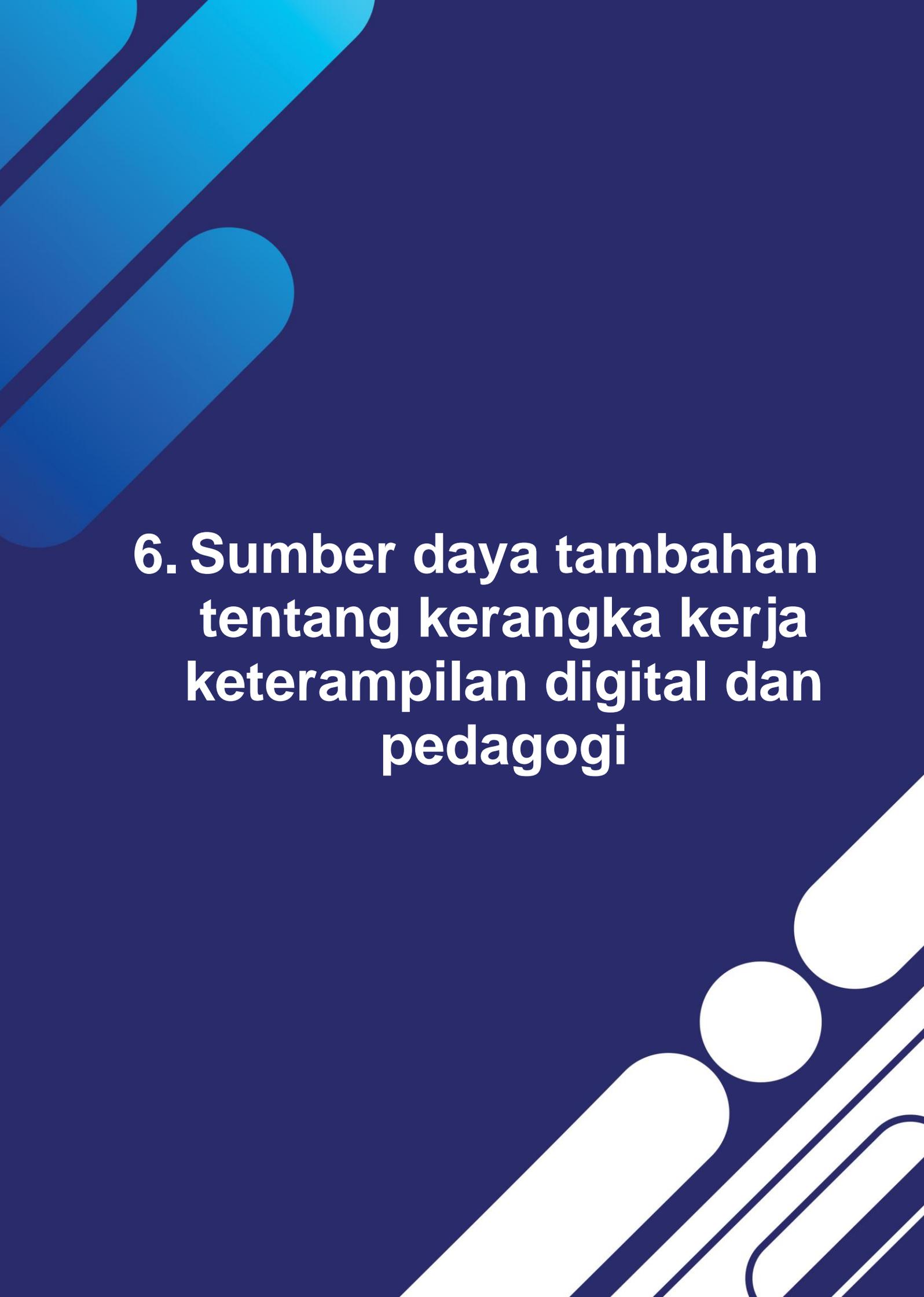
Seperti halnya panduan inti yang dibuat untuk program SIDP, hak cipta dari lampiran spesifik negara adalah milik *British Council*.

Harap dicatat bahwa informasi ini dimaksudkan sebagai gambaran umum dan tidak boleh dianggap sebagai nasihat hukum.

Petugas penghubung (*liaison*) *British Council* atau FCDO lokal Anda akan dapat memberikan lebih banyak informasi kepada Anda.

Berikut adalah beberapa materi tambahan yang mungkin berguna bagi Anda:

- [https://www.wipo.int/copyright/en/faq\\_copyright.html](https://www.wipo.int/copyright/en/faq_copyright.html)
- <https://www.bbc.co.uk/copyrightaware>
- <https://naomikorn.com/resources/>
- <https://www.copyrightuser.org/understand/rights-permissions/getting-permission/>
- <https://copyrightalliance.org/faqs/how-to-get-copyright-permission/>
- [https://copyrightservice.co.uk/copyright/p13\\_permission](https://copyrightservice.co.uk/copyright/p13_permission)
- <https://www.rightsdirect.com/international-copyright-basics/>
- [https://ifta-online.org/wp-content/uploads/2019/06/FINAL-IFTA\\_Practical\\_Guide\\_to\\_Copyright\\_Protection.pdf](https://ifta-online.org/wp-content/uploads/2019/06/FINAL-IFTA_Practical_Guide_to_Copyright_Protection.pdf) (films)
- [https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html)

The background is a dark blue gradient. In the top-left corner, there are several overlapping, rounded rectangular shapes in various shades of blue, ranging from light cyan to dark navy. In the bottom-right corner, there are white geometric shapes, including a circle, a rounded rectangle, and several parallel lines, creating a modern, abstract design.

**6. Sumber daya tambahan  
tentang kerangka kerja  
keterampilan digital dan  
pedagogi**



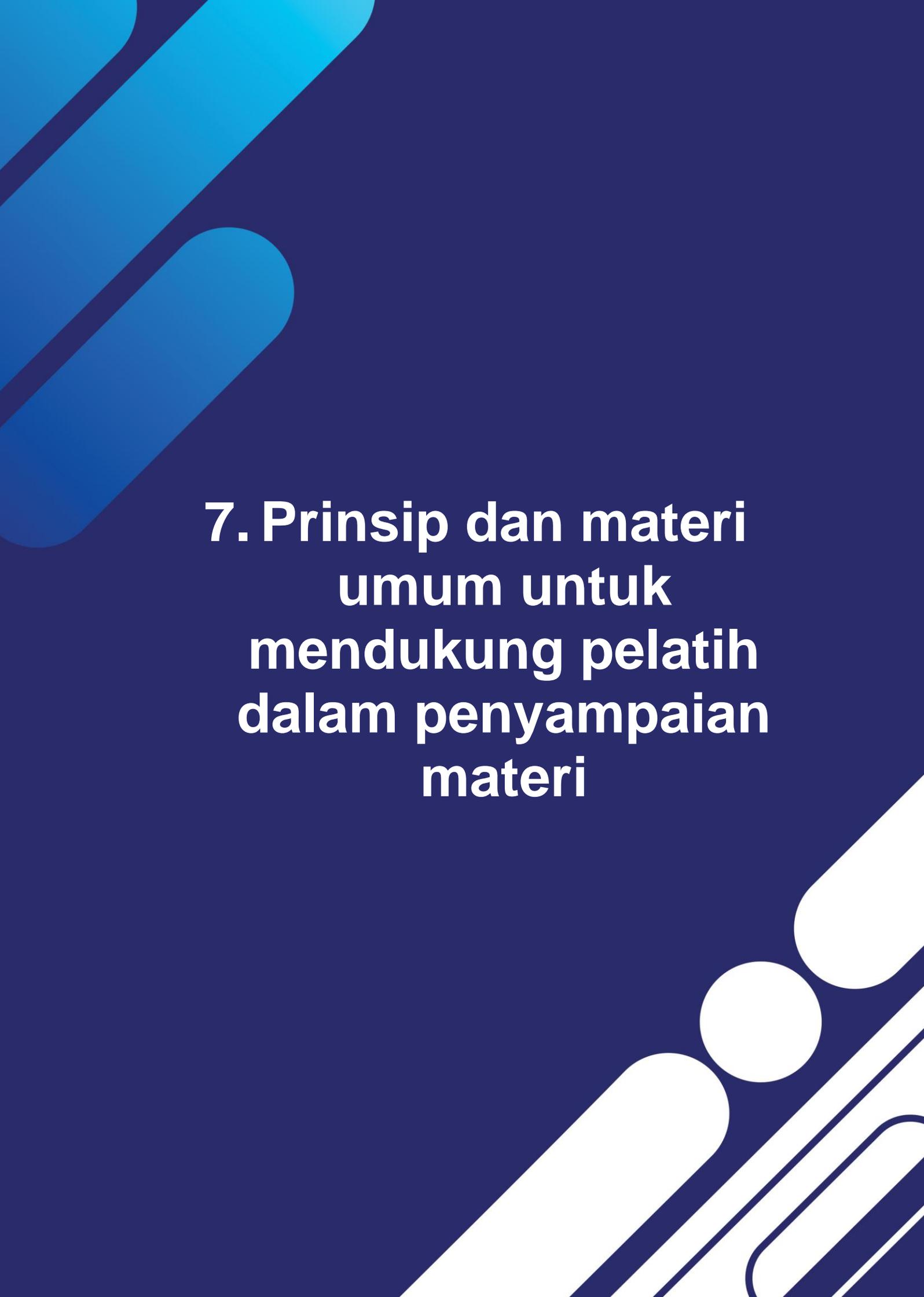
## 6. Sumber daya tambahan tentang kerangka kerja keterampilan digital dan pedagogi

Terdapat kerangka kerja literasi digital lain yang digunakan secara luas. Pemahaman yang lebih luas tentang pendekatan yang berbeda akan berguna dalam latihan Anda.

Beberapa contoh kerangka kerja baik yang dapat digunakan sebagai pembelajaran adalah:

- Kerangka Global UNESCO untuk keterampilan literasi digital  
<http://uis.unesco.org/en/blog/digital-literacy-skills-framework-measure>
- Kerangka kerja keterampilan digital ITU  
[https://academy.itu.int/sites/default/files/media2/file/20-00227\\_1f\\_Digital\\_Skills\\_assessment\\_Guidebook\\_%2028%20May%202020.pdf](https://academy.itu.int/sites/default/files/media2/file/20-00227_1f_Digital_Skills_assessment_Guidebook_%2028%20May%202020.pdf)
- Kurikulum Keterampilan Digital Dasar NCFE  
<https://www.ncfe.org.uk/sector-specialisms/essential-digital-skills/>

Harap dicatat bahwa ada banyak kerangka kerja keterampilan digital yang populer atau banyak digunakan di negara atau wilayah Anda. Silakan merujuk ke lampiran spesifik negara Anda untuk panduan lebih lanjut.



**7. Prinsip dan materi  
umum untuk  
mendukung pelatih  
dalam penyampaian  
materi**



## 7. Prinsip dan materi umum untuk mendukung pelatih dalam penyampaian materi

Kami mengakui bahwa pelatih lokal memiliki pengalaman dan pengetahuan lokal. SIDP mengikuti gaya dan cara penyampaian masyarakat lokal dan pelatih tingkat ahli dalam hal penyampaian materi kepada peserta ajar, tetapi kami menawarkan saran dan nasihat kami di sini untuk mendukung Anda dalam menyampaikan materi ini kepada peserta ajar Anda.

### 7.1 SIDP bersifat inklusif dan partisipatif

SIDP adalah program yang inklusif dan partisipatif di semua tahap pengembangan dan pemanfaatannya. Pendekatan ini mengalir melalui pembuatan bersama dari materi-materi ini, keterlibatan dengan pelatih tingkat ahli di negara-negara program awal, pengembangan pelatih komunitas, dan bersama-sama menghasilkan hasil pembelajaran yang sesuai bagi penerima manfaat yang berasal dari kelompok yang tidak terlayani.

Namun, terdapat beberapa prinsip dan pendekatan umum yang akan membantu Anda dalam memberikan pelatihan terstandarisasi dan berkualitas tinggi kepada peserta ajar Anda.

### 7.2 Aksesibilitas

SIDP berusaha untuk membuat materi dan panduan pelatihan dapat diakses semaksimal mungkin. Artinya, kami berharap *toolkit* ini dan dokumennya dapat digunakan oleh semua orang, terlepas dari kemampuan dan keterbatasannya.

## 7.2.1 Sumber daya tambahan untuk aksesibilitas dan perangkat teknologi pembantu

Berikut adalah tautan ke sumber daya, daftar lengkap aplikasi, dan perangkat teknologi pembantu yang dapat mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran.

- <https://www.callscotland.org.uk/downloads/posters-and-leaflets/>
- <https://abilitynet.org.uk/>
- <https://www.youtube.com/user/abilitynet/videos>
- <https://alt-text-as-poetry.net/>
- <https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/employers/creating-a-dyslexia-friendly-workplace/dyslexia-friendly-style-guide>
- <https://www.callscotland.org.uk/home/>
- <https://www.bdadyslexia.org.uk/advice/children/dyslexia-and-virtual-teaching-and-learning>
- [https://www.youtube.com/channel/UCjZoWZjCAUh5\\_GTmjpSPemQ/videos](https://www.youtube.com/channel/UCjZoWZjCAUh5_GTmjpSPemQ/videos)
- <https://ukhomeoffice.github.io/accessibility-posters/posters/accessibility-posters.pdf>
- <https://support.microsoft.com/en-us/office/accessibility-video-training-71572a1d-5656-4e01-8fce-53e35c3caaf4>
- <https://support.microsoft.com/en-us/office/office-accessibility-center-resources-for-people-with-disabilities-ecab0fcf-d143-4fe8-a2ff-6cd596bddc6d>
- <https://training.section508testing.net/>
- <https://webaim.org/intro/>
- <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

## 7.3 Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi (KKI) dalam program SIDP

Program SIDP secara sadar mengakui dan memasukkan praktik terbaik tentang Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi (KKI). Ini telah dilakukan melalui pembuatan materi dan panduan pelatihan yang teruji.

## 7.3.1 Apa yang dimaksud dengan Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi?

Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi (KKI) mendukung perlakuan dan kesempatan yang adil bagi semua orang. Pendekatan KKI bertujuan untuk menghilangkan prasangka dan diskriminasi berdasarkan perilaku atau karakteristik individu atau kelompok.

### 7.3.1.1 Apa itu kesetaraan?

Kesetaraan berarti keadilan. Kami memastikan bahwa individu, atau kelompok individu, tidak diperlakukan kurang baik karena perilaku atau karakteristik mereka.

Kesetaraan juga berarti kesetaraan dalam kesempatan. Kita juga harus memastikan bahwa mereka yang kurang beruntung bisa mendapatkan alat dan dukungan yang mereka butuhkan untuk mengakses kesempatan yang sama seperti rekan-rekan mereka.

### 7.3.1.2 Apa itu keberagaman?

Keberagaman adalah mengakui, menghormati, dan merayakan perbedaan satu sama lain. Lingkungan yang beragam adalah lingkungan dengan berbagai latar belakang dan pola pikir, yang mendorong kreativitas dan inovasi.

### 7.3.1.3 Apa itu inklusi?

Inklusi berarti menciptakan lingkungan di mana setiap orang merasa diterima, dihargai, dan aman. Lingkungan inklusif hanya dapat diciptakan setelah kita lebih menyadari bias bawah sadar kita dan telah belajar bagaimana mengelolanya.

## 7.4 Hubungan baik

Ketika kita memikirkan hubungan baik, kita biasanya memikirkan perasaan saling percaya antara seorang peserta ajar dan seorang pengajar. Perasaan ini sangat positif dan memperkuat kemampuan dan keinginan kita untuk belajar. Pelatih

harus mempertimbangkan berbagai cara untuk membangun hubungan untuk mendukung proses pembelajaran.

Beberapa cara sederhana untuk membangun hubungan seperti:

- Mengenal/mengakui minat dan kekhawatiran peserta Anda
- Mengenal/mengakui jargon dan lelucon peserta Anda
- Menggunakan bahasa yang relevan, yang mengakui kekhasan lokal dan tidak menimbulkan kesan stereotip kelas, kebutuhan khusus, gender, atau ras
- Memastikan komentar atau pertanyaan peserta ditanggapi dengan tepat
- Bila perlu, ceritakan sesuatu tentang diri Anda. Pada saat yang sama, penting untuk diingat bahwa fokusnya harus pada peserta ajar dan pengalaman mereka, bukan pada pendidik/pelatih. Jika perlu, ikuti bahasa tubuh peserta ajar Anda

## 7.5 Model ASK dan sistem "topik" modular

Topik dalam panduan pelatihan terdiri dari kelompok topik-topik terkait. Setiap topik diatur dengan cara yang sama.

- Deskripsi singkat tentang topiknya dan mengapa topik itu penting.
- Beberapa teori praktis dan praktik terbaik.
- Studi kasus, latihan, atau diskusi dan eksplorasi.
- Tautan dan sumber daya (alat dan metode).

Struktur ini didasarkan pada metodologi ASK, atau Sikap (*Attitude*), Keterampilan (*Skill*), Pengetahuan (*Knowledge*).

Model ASK menantang model tradisional dengan menyediakan tingkat pengetahuan yang tepat/cukup agar bermanfaat, kemudian bergerak secepat mungkin ke penerapan pengetahuan dan praktik keterampilan.

## 7.6 Pengajaran/instruksi multisensori

Instruksi multisensori adalah cara mengajar yang menggunakan lebih dari satu indra pada suatu waktu. Instruksi multisensori dapat menyertakan membaca dan mendengarkan seperti biasa, serta sentuhan, gerakan, penciuman atau tindakan atau gerakan lainnya.

Pendekatan ini dapat sangat berguna bagi peserta ajar yang memiliki disabilitas belajar, seperti kesulitan mempertahankan konsentrasi, dan disabilitas sensorik atau belajar.

Singkatnya, instruksi multisensori membantu peserta ajar untuk memiliki lebih dari satu cara untuk belajar.

### 7.6.1 Sumber daya tambahan untuk instruksi multisensori

- Apa itu instruksi multisensori?  
<https://www.understood.org/articles/en/multisensory-instruction-what-you-need-to-know>
- Delapan teknik multisensori untuk mengajar membaca,  
<https://www.understood.org/articles/en/8-multisensory-techniques-for-teaching-reading>
- Mendefinisikan pendidikan inklusif, <https://www.eenet.org.uk/what-is-inclusive-education/defining-inclusive-education/>

## 7.7 Pengajaran multimodal

Dalam pengajaran multimodal, cara penyampaian atau interaksinya bervariasi.

Misalnya, untuk mendemonstrasikan, seorang pelatih dapat menggunakan:

- Berbagai jenis aplikasi perangkat keras atau perangkat lunak yang memiliki fungsi yang sama
- Papan tulis mini untuk tanggapan tertulis

- Mengangkat tangan, stik es krim, atau cangkir berwarna untuk menunjukkan jawaban

Pengajaran multimodal memiliki beberapa kesamaan dengan instruksi multisensori.

### 7.7.1 Sumber daya tambahan untuk pengajaran multimodal

- Apa itu Pembelajaran Multimodal? <https://elearningindustry.com/what-is-multimodal-learning>
- 35 Strategi dan Contoh Pembelajaran Multimodal, <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/multimodal-learning/>
- Melibatkan indra peserta ajar Anda, <https://www.learnupon.com/blog/multimodal-learning/>

## 7.8 Instruksi langsung

Instruksi langsung bisa sangat efektif untuk orang-orang dengan kesulitan belajar.

Metode pelatihan ini mengambil pendekatan yang seragam untuk memberikan instruksi dan menjelaskan secara eksplisit tentang apa yang Anda inginkan untuk dipahami para peserta ajar. Ini adalah pendekatan yang sangat didaktik.

Pendekatan ini juga cocok untuk melatih pengguna teknologi pertama kali karena mereka terkadang khawatir bahwa mereka dapat merusak perangkat teknologi atau melakukan sesuatu yang salah. Jika seorang peserta ajar berhasil mencapai hasil yang diharapkan, maka rasa percaya diri dan kemauannya untuk mencoba bereksperimen sendiri akan meningkat.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pendekatan ini pada umumnya meliputi:

- Katakan apa yang akan Anda lakukan
- Katakan mengapa Anda akan melakukannya
- Peragakan tugasnya

- Dukung peserta ajar dalam latihan awal mereka
- Beralih ke praktik mandiri

### 7.8.1 Sumber daya tambahan untuk instruksi langsung

- Video: Cara melakukan instruksi langsung,  
[https://www.youtube.com/watch?v=OJJkkUPC\\_yM](https://www.youtube.com/watch?v=OJJkkUPC_yM)

## 7.9 Sistem Pendukung Berjenjang (*Multi-Tiered*)

Sistem Pendukung Berjenjang dan pendahulunya, Respons untuk Intervensi, adalah kerangka kerja untuk meningkatkan respons pelatih terhadap kebutuhan individu tertentu. Ketika diamati bahwa kemajuan individu dalam bidang pembelajaran atau perilaku tidak seperti yang diharapkan bila dibandingkan dengan rekan-rekan mereka, maka individu tersebut diberikan dukungan yang semakin terarah dan intensif dalam ukuran kelompok yang lebih kecil atau bahkan dukungan perorangan.

Peserta ajar dapat berpindah-pindah di antara tingkat dukungan berdasarkan kemajuan. Oleh karena itu, pindahnya peserta ajar ke tingkat dukungan yang lebih bertarget tidak berarti peserta ajar akan tetap berada di sana sepanjang proses belajar mereka.

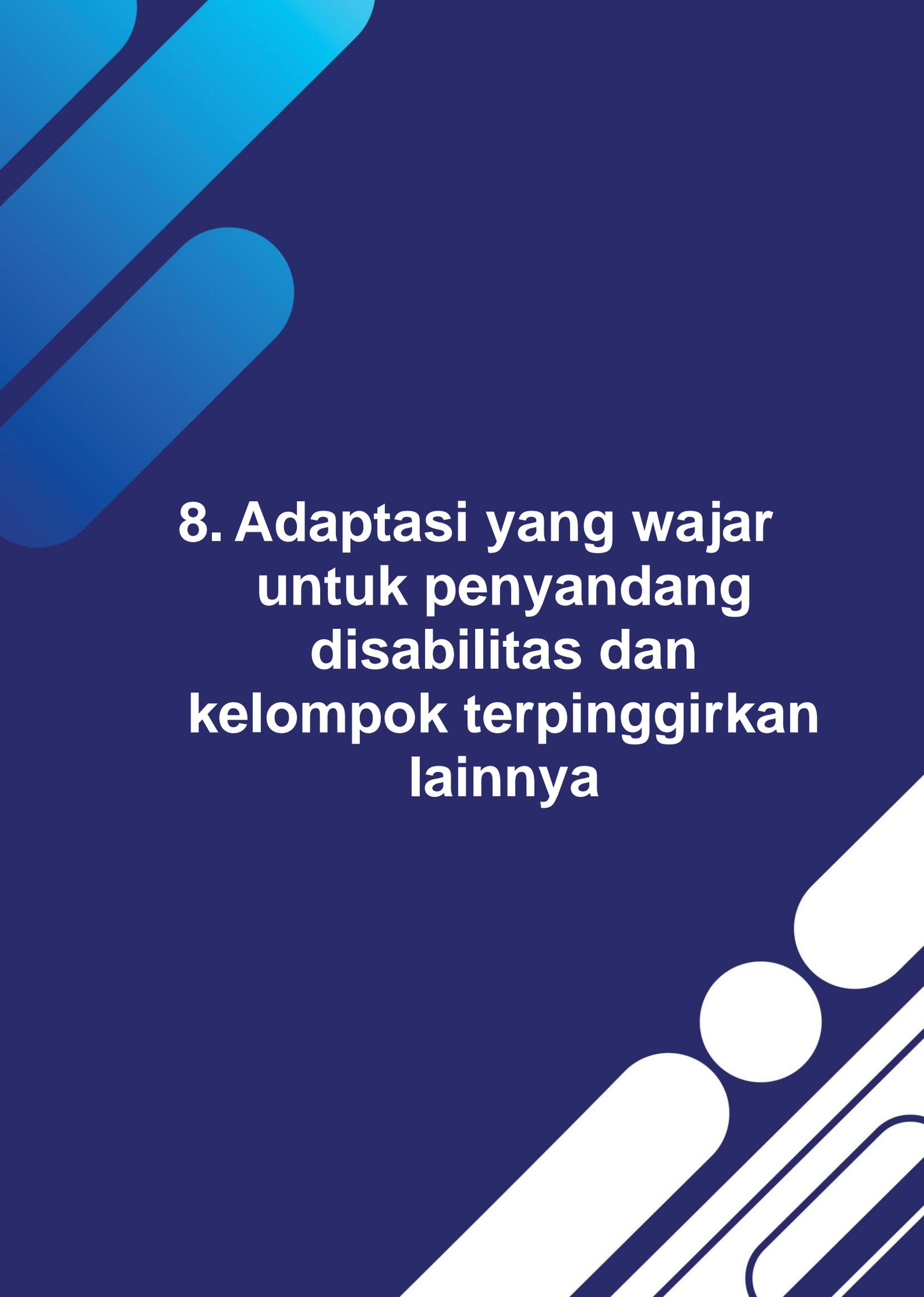
Melakukan penyesuaian yang wajar untuk memasukkan orang-orang yang membutuhkan dukungan belajar yang berbeda-beda memerlukan

- Kemampuan inti/*mainstream*/campuran
- Kelompok yang lebih kecil/langkah tambahan (*incremental*) yang lebih kecil atau modul yang diperpendek
- Kelompok dengan kemampuan (*ability*) yang sama
- Kerja satu-satu atau kerja intensif

## 7.9.1 Sumber daya tambahan untuk dukungan berjenjang (*Multi-Tiered*)

Video, Sistem Dukungan Berjenjang,

[https://www.youtube.com/watch?v=xbFUfC\\_n588](https://www.youtube.com/watch?v=xbFUfC_n588)



**8. Adaptasi yang wajar  
untuk penyandang  
disabilitas dan  
kelompok terpinggirkan  
lainnya**



## 8. Adaptasi yang wajar untuk penyandang disabilitas dan kelompok terpinggirkan lainnya

Panduan kami menjelaskan sejumlah pendekatan fleksibel untuk memberikan pelatihan kepada orang-orang dari kelompok terpinggirkan – karena gender, orientasi seksual, agama, status atau trauma sosial-ekonomi, serta Penyandang Disabilitas.

### 8.1 Fleksibilitas dalam penyampaian pelatihan

Meski kami telah menekankan fleksibilitas, aksesibilitas, dan pendekatan KKI (Kesetaraan, Keberagaman, dan Inklusi) untuk pelatihan, pada akhirnya pelatihlah yang berada di posisi terbaik untuk membuat keputusan tentang adaptasi sumber daya dan materi yang masuk akal berdasarkan konteks lokal, lokasi, dan kebutuhan peserta ajar.

Pilihan penyampaian materi Anda seperti:

- Kombinasi presentasi dan diskusi yang difasilitasi.
- Kerja kelompok dan latihan.
- Refleksi.
- Pembelajaran berdasarkan pengalaman (*experiential learning*).
- Film dokumenter studi kasus.
- Tugas.
- Sesi praktik dan kunjungan lapangan ke tempat-tempat tertentu dengan aplikasi praktis.
- Tinjauan dokumen dan studi kasus.
- Permainan peran dan diskusi kelompok.
- Penggunaan alat multimedia.
- Umpan balik dari peserta pelatihan melalui kegiatan praktik seperti tugas di luar kelas atau pekerjaan rumah.

## 8.2 Adaptasi yang wajar bagi orang yang memiliki trauma

Trauma memiliki banyak bentuk dan dapat memengaruhi orang dengan cara yang berbeda. Trauma biasanya bermula dari suatu peristiwa atau situasi yang dialami seseorang. Sumber-sumber trauma seperti:

- Kematian seorang teman atau anggota keluarga.
- Perceraian atau perpisahan.
- Kehilangan pekerjaan.
- Migrasi paksa karena perang, konflik, atau tekanan ekologis.
- Pelecehan fisik, emosional, atau seksual.

Sayangnya, ini bukan daftar sumber trauma yang lengkap. Perlu diketahui bahwa salah satu peserta ajar Anda mungkin menderita satu atau lebih bentuk trauma.

Trauma dapat memengaruhi perasaan orang tentang belajar dan cara mereka berkomunikasi dengan orang lain, terutama orang-orang di posisi yang memiliki otoritas atau kuasa. Trauma juga dapat menyebabkan orang untuk melindungi diri dengan membatasi ekspresi emosinya.

Beberapa langkah sederhana yang dapat Anda ambil sebagai pelatih antara lain:

- Mengenalinya efek trauma pada diri seseorang.
- Peka terhadap efek trauma pada orang itu dan cara mereka terlibat/berinteraksi dalam proses pembelajaran.
- Mengakui peran Anda sebagai pelatih dalam mendukung orang-orang yang terdampak trauma.

## 8.3 Adaptasi yang masuk akal untuk gender yang berbeda

Dalam pengembangan materi pendukung ini, kami telah mengambil keputusan untuk netral gender jika memungkinkan. Kami menyerahkan pada pelatih dan ahli lokal untuk memahami konteks lokal dan untuk tetap netral atau peka gender.

Berikut adalah beberapa masalah dan tantangan yang harus diperhatikan ketika Anda merencanakan dan memberikan pelatihan keterampilan digital inklusif kepada peserta ajar dari berbagai gender:

- Dalam beberapa konteks, perempuan cenderung memiliki tingkat pendidikan formal yang lebih rendah dibandingkan dengan rekan laki-laki mereka dengan latar belakang yang sama. Hal ini utamanya terjadi pada perempuan penyandang disabilitas. Apakah ada kesempatan untuk melakukan belajar dengan rekan sejawat (*peer learning*) atau belajar dengan teman (*buddy learning*)?
- Pertimbangkan untuk mengadakan sesi perkenalan yang menciptakan ruang bagi para perempuan muda untuk mengeksplorasi dan menghargai manfaat keterampilan digital. Hal ini juga dapat memberikan kesempatan untuk mendiskusikan beberapa mitos dan persepsi seputar akses dan keterampilan digital bagi perempuan, penyandang disabilitas, dan kelompok terpinggirkan lainnya.
- Lakukan yang terbaik untuk memberikan contoh dan konteks yang bermakna bagi perempuan dan yang bebas dari bias gender.

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan:

- **Siapa pelatihnya?** Apakah gender dan usia pelatih akan membantu pelatihan atau menambah hambatan? Apakah pelatihnya akan memiliki pemahaman dan apresiasi yang baik terhadap dinamika budaya lokal?
- **Sesi-sesi yang melibatkan gender yang sama atau campuran?** Bahkan dalam budaya yang perempuannya dapat belajar dengan laki-laki, beberapa

peserta ajar perempuan mungkin merasa lebih aman dan lebih nyaman saat bersama perempuan lain.

- **Apakah pelatih sadar gender?** Hindari praktik atau bahasa eksklusif yang membuat perempuan enggan mengekspresikan diri mereka secara bebas.
- **Penjadwalan.** Pertimbangkan waktu terbaik untuk menyelenggarakan lokakarya pelatihan agar peserta ajar perempuan mampu menjalankan kewajiban keluarga dan sosialnya.
- **Tempat/lokasi pelatihan.** Pertimbangkan aksesibilitas dan keamanan suatu tempat, dan juga apakah hal itu dapat diterima secara budaya.

## 8.4 Prosedur Operasi Standar (POS) untuk Adaptasi yang Wajar bagi penyandang disabilitas dan kelompok terpinggirkan lainnya

Jika Anda seorang pelatih yang kurang berpengalaman, berikut adalah beberapa panduan khusus dalam bentuk Prosedur Operasi Standar (POS).

Pelatih harus mengambil langkah-langkah ini ketika mempertimbangkan adaptasi yang wajar terhadap penyampaian pelatihan untuk penyandang disabilitas.

### 8.4.1 Petakan peserta

#### 8.4.1.1 Identifikasikan jenis disabilitas

- Apakah individu tersebut memiliki gangguan penglihatan atau buta?
- Apakah individu tersebut memiliki pendengaran terbatas atau tuli?
- Apakah individu tersebut memiliki disabilitas sensorik atau komunikasi?
- Apakah individu tersebut dapat hidup mandiri?

#### 8.4.1.2 Identifikasikan dukungan yang tersedia

- Apakah peserta ajar memiliki perangkat?

- Apakah peserta ajar memiliki akses Internet?
- Apakah alat aksesibilitas diaktifkan pada perangkat digital?

## 8.4.2 Siapkan materi aksesibilitas

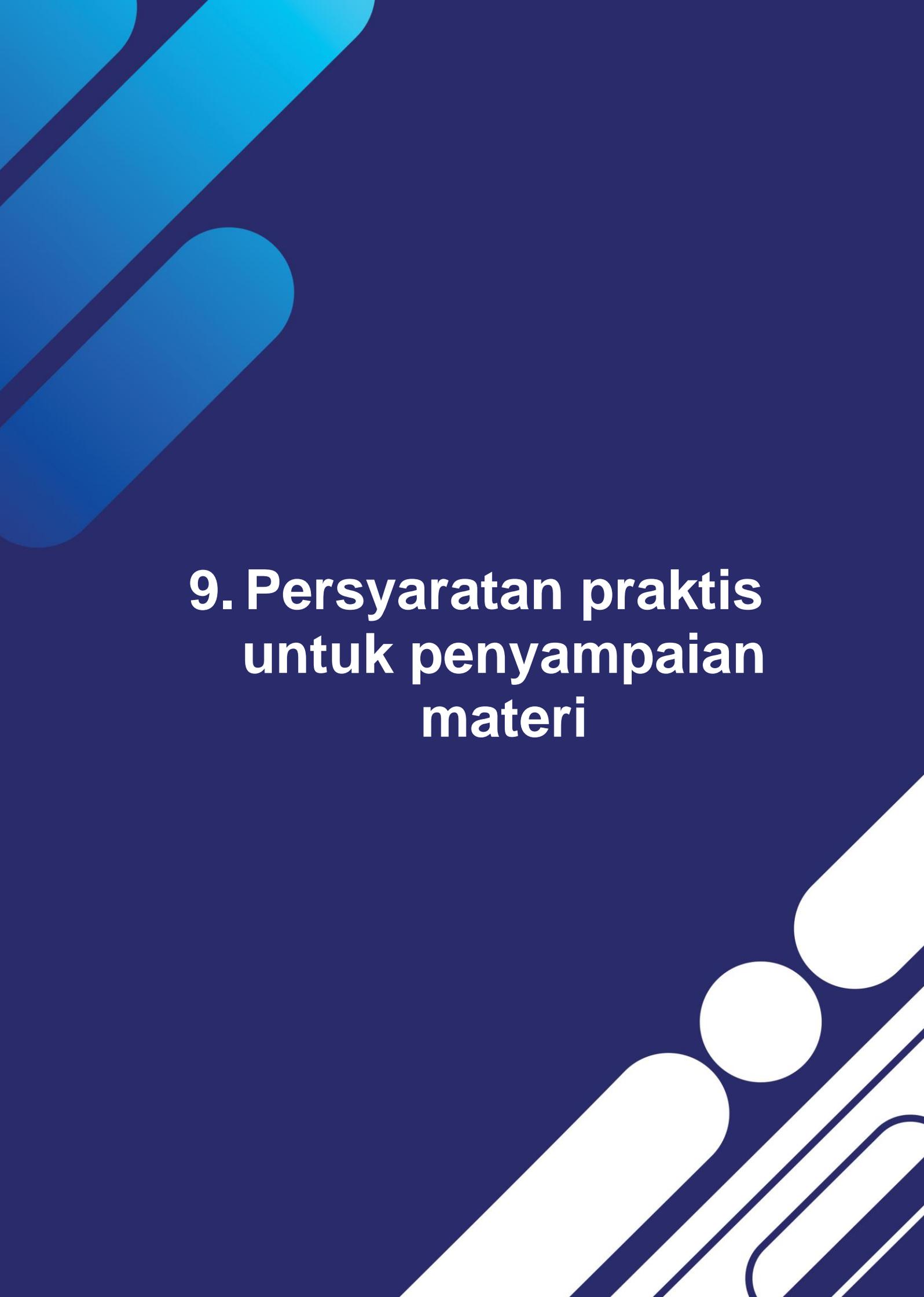
- Jika terdapat peserta ajar yang memiliki keterbatasan pendengaran atau tuli, tanyakan bahasa isyarat apa yang mereka gunakan.
  - Pastikan ada juru bahasa isyarat yang fasih dalam bahasa isyarat yang sesuai untuk sesi langsung.
- Pertimbangkan untuk menggunakan teks **Caption** di **Speakers Notes** di dek presentasi pelatihan.
- Untuk *slide*/gambar, gunakan deskripsi dan *alt-text* untuk penerima manfaat yang memiliki gangguan penglihatan dan yang buta.

## 8.4.3 Pertimbangkan dan sediakan aksesibilitas fisik

- Pertimbangkan isu akses fisik dan bagaimana penyandang disabilitas dapat mengakses pelatihan baik secara *online* maupun *offline*.
- Pertimbangkan cara peserta ajar berinteraksi secara fisik dengan tempat pelatihan, peralatan, serta fasilitas pelatihan.

## 8.4.4 Menggunakan SOP untuk perempuan yang berpartisipasi dalam pelatihan dengan anak mereka

- Pemetaan akses digital peserta.
  - Apa perangkat digital yang dimiliki?
  - Apakah mereka memiliki akses internet?
- Materi aksesibilitas.
  - Apakah panduan/kegiatan topik juga ramah anak?
- Aksesibilitas
  - Apakah ada ruang/area menyusui?
  - Cukupkah ruang untuk bayi/balita?
- Lainnya: Dapatkan peserta ajar membawa pasangannya atau anak-anak lain?



## **9. Persyaratan praktis untuk penyampaian materi**



## 9. Persyaratan praktis untuk penyampaian materi

Untuk mencapai hasil belajar dalam pelatihan ini, peserta ajar akan membutuhkan akses ke:

- Perangkat komputasi. Ini bisa berupa komputer pribadi, laptop, tablet, atau *smartphone*.
- Internet.
- Kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak dan aplikasi serta membuat akun pengguna.
- Rekaman pelacakan bukti peserta ajar (jika diinginkan).

Terdapat beberapa opsi yang tersedia untuk Anda sebagai pelatih:

- Anda menyediakan perangkat komputasi dan konektivitas internet. Jika Anda seorang pelatih berpengalaman, ini mungkin sesuatu yang sudah Anda lakukan.
- Anda mengandalkan peserta ajar untuk menyediakan perangkat komputasi dan koneksi internet mereka sendiri. Ini mungkin bermasalah di daerah yang terpencil, atau lokasi yang tidak terlayani dengan baik oleh infrastruktur seluler, telepon, atau internet.

### 9.1 Platform manajemen pembelajaran dan distribusi materi

Materi SIDP ini tersedia untuk digunakan dari berbagai sumber.

Sumber termudah dan paling mudah diakses adalah Platform Manajemen Pembelajaran SIDP <nama dan referensi akan dikonfirmasi>. Semua materi dapat diunduh secara gratis dari sana.

Materi-materi ini termasuk dokumentasi inti dari:

- Panduan pedagogi untuk melatih dan menggunakan materi
- Panduan Keterampilan Digital Dasar dan Lampiran Keterampilan Digital Dasar yang spesifik negara terkait
- Panduan Keterampilan Digital Tingkat Menengah dan Lampiran Keterampilan Digital Tingkat Menengah spesifik negara terkait
- Panduan Peluang Ekonomi dan Lampiran Peluang Ekonomi spesifik negara terkait
- Templat kegiatan dan refleksi dan lampiran lembar kerja

Materi-materi pendukung antara lain:

- Sertifikat yang dapat diedit untuk penerima manfaat dan pelatih komunitas yang berpartisipasi
- Materi pendukung untuk membantu pemantauan, evaluasi, dan pembelajaran

Beberapa wilayah mungkin memiliki tantangan konektivitas internet yang buruk atau jangkauan sinyal seluler. Dalam situasi ini, maka disarankan untuk menggunakan metode tambahan berikut untuk membagikan materi pelatihan:

- Media optik fisik seperti CD atau DVD
- Media fisik seperti *flashdisk*
- Media fisik seperti panduan dan templat latihan yang dicetak
- *Hotspot* lokal yang tersambung ke penyimpanan data lokal untuk materi sehingga memungkinkan untuk melakukan unduhan lokal (*local downloads*)

Hubungi petugas penghubung (*liaison*) *British Council* setempat Anda untuk arahan dan bantuan lebih lanjut.

## 9.2 Mempersiapkan sesi pelatihan Anda

Berikut adalah beberapa langkah sederhana yang mungkin berguna untuk Anda periksa saat Anda bersiap untuk memberikan sesi pelatihan SIDP.

### 9.2.1 Sebelum lokakarya

- Cobalah untuk mencari tahu tentang peserta ajar Anda
  - Siapa mereka? Dapatkah Anda memperkirakan tantangan nyata yang dapat Anda mulai atasi sekarang?
  - Apa tingkat keterampilan dan pengetahuan mereka?
  - Masalah apa yang mungkin mereka miliki, dan bagaimana Anda beradaptasi terhadap kemungkinan tantangan/permasalahan tersebut?
- Rancang rencana penyampaian materi pelatihan.
  - Fokus pada kegiatan yang akan menggiring kepada hasil belajar yang diinginkan.
  - Putuskan konten apa yang akan dibahas dalam sesi, dan berapa lama waktu yang akan dihabiskan.
  - Ingatlah untuk menyediakan waktu untuk istirahat, diskusi, dan pertanyaan.
  - Pertimbangkan pilihan fleksibel untuk penyampaian materi pelatihan misalnya, multimodal, kerja kelompok kecil, belajar bersama.
- Siapkan bahan dari *toolkit* ini.
  - Siapkan salinan panduan dan lembar kerja yang sesuai serta lampiran spesifik negaranya.
  - Siapkan salinan lembar kerja lebih banyak daripada yang diperkirakan.
  - Siapkan salinan formulir penilaian dan umpan balik.
- Penyampaian.
  - Dengarkan secara aktif para peserta dalam sesi Anda.
  - Bersikaplah responsif dan beradaptasilah dengan kebutuhan mereka. Rencana pelatihan adalah rencana yang dapat berubah.
  - Selalu sadari tujuan pembelajaran.

- Libatkan semua peserta. Lakukan ini secara langsung atau gunakan kelompok, kelompok kecil, atau satu-satu serta belajar bersama rekan sejawat (*peer learning*) untuk melibatkan peserta ajar.

## 9.3 Mempromosikan pelatihan Anda dan merekrut peserta ajar

Perekrutan peserta ajar bisa menjadi hal yang sulit, tetapi berikut adalah beberapa langkah sederhana yang perlu dipertimbangkan:

- Gunakan jaringan peserta ajar yang ada.
- Dekati kelompok, klub, atau lembaga tempat orang-orang yang Anda inginkan sebagai peserta ajar berkumpul.
- Sebarkan pesan Anda di tempat orang-orang berkumpul secara fisik seperti sekolah, tempat ibadah, atau pasar.
- Berikan insentif kepada orang-orang untuk mendaftar ke kursus pelatihan. Janjikan keterampilan baru, peningkatan kemampuan untuk menjadi mandiri, atau insentif keuangan jika memungkinkan.
- Berikan insentif kepada orang-orang untuk menghadiri kursus pelatihan setelah mereka mendaftar, seperti menyediakan makanan atau mengganti ongkos perjalanan.
- Berikan insentif kepada orang-orang untuk menyelesaikan kursus. Bicaralah tentang peningkatan kemampuan untuk mencari penghasilan, peningkatan kemampuan untuk terlibat secara *online*, atau sertifikat kelulusan yang akan meningkatkan prospek pekerjaan bagi peserta ajar.

### 9.3.1 Mengelola keberatan dari peserta ajar atau teman dan keluarga peserta ajar

Anda mungkin mengalami penolakan dari beberapa peserta ajar atau keluarga dari beberapa peserta ajar. Anggota keluarga mungkin memiliki keberatan yang dapat dibenarkan mengenai keterlibatan peserta ajar dalam program pelatihan.

Waspadailah bahwa hal ini mungkin terjadi dan bersiaplah untuk situasi ini.

- Pahami apa yang mungkin menjadi keberatan.
- Apakah ada penyesuaian yang wajar terhadap pelatihan yang dapat Anda lakukan untuk mengatasi hal ini, misalnya, kelas dengan gender yang sama?
- Apakah ada kesempatan untuk membuka dialog dan membangun kepercayaan antara Anda sebagai penyedia pelatihan dan figur otoritas dan struktur keluarga?

Contoh keberatan dan kemungkinan tanggapan disertakan dalam lampiran spesifik negara yang menyertai.

## 9.4 Penilaian dan sertifikasi peserta ajar Anda

Memetakan peserta (pengalaman sebelumnya, kebutuhan, dan harapan mereka) adalah proses pertama untuk menentukan panduan dan topik mana yang akan digunakan dalam proses belajar para peserta ajar.

Dengan memetakan pengalaman dan kebutuhan peserta ajar Anda, pelatih akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kekuatan dan kelemahan peserta ajar dan hasil pembelajaran yang sesuai yang relevan dengan para peserta ajar tersebut.

Proses pemetaan dapat dilakukan dengan mengamati calon peserta dan/atau melakukan survei kecil sebelum pelatihan berlangsung. Penilaian ini dapat dicapai dengan menggunakan tes formal, wawancara terstruktur, atau meminta peserta ajar Anda untuk berbicara tentang suatu topik atau menyelesaikan tugas untuk menunjukkan kompetensi.

### 9.4.1 Rekaman Pelacakan Bukti Peserta Ajar (LETL)

Kami menyarankan agar peserta ajar yang melalui program SIDP untuk menyimpan rekaman/catatan tugas dan latihan yang telah mereka selesaikan.

Rekaman Pelacakan Bukti Peserta Ajar (*Learner's Evidence Tracking Log-LETL*) ini berguna untuk pelatihan bersertifikat dan tidak bersertifikat.

LETL dapat mencakup:

- Pengamatan tugas oleh ELT/CLT peserta ajar.
- Tangkapan layar perangkat yang diberi anotasi.
- Informasi yang direferensikan secara akurat dalam tugas.
- Bukti tugas yang telah diselesaikan.

LETL berguna karena:

- LETL dapat membantu peserta ajar melacak kemajuan mereka.
- Peserta ajar memiliki bukti yang dapat dinilai oleh moderator atau penguji eksternal, misalnya, NCFE, OCN, dll. sebagai bagian dari kualifikasi yang dinilai.
- Untuk peserta ajar yang mengikuti kursus tanpa menerima sertifikat kehadiran atau penyelesaian, LETL adalah bukti kompetensi digital yang berguna dalam proses lamaran kerja atau dalam melanjutkan ke pelatihan atau peluang pendidikan lainnya.

Sebagai pengingat, formulir bukti templat tersedia di *toolkit* SIDP ini. Templat umum disebut *Annex\_Activity and reflection template.docx*.

## 9.4.2 Menilai sesi pelatihan

Pelatih dan peserta ajar tertarik pada kualitas sesi pelatihan yang terlibat.

Seorang peserta ajar ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri sehingga mereka dapat menerapkan keterampilan digital mereka.

Seorang pelatih ingin memahami apakah pelatihan meningkatkan kompetensi peserta ajar serta aspek pelatihan apa yang telah disampaikan dengan baik dan aspek pelatihan apa yang dapat ditingkatkan.

Selain templat Aktivitas dan Refleksi serta Rekaman Pelacakan Bukti Peserta Ajar terkait, ada alat lain yang dapat membantu Anda. Anda mungkin menyadari dan sudah menggunakan banyak alat dan pendekatan ini:

- Kegiatan yang diamati atau dimoderasi untuk menilai kompetensi
- Tes tertulis
- Kuesioner atau survei pada akhir pelatihan

#### 9.4.2.1 Model penilaian pelatihan *New World Kirkpatrick*

Alat penilaian pelatihan yang terkenal dan banyak digunakan disebut model penilaian pelatihan *New World Kirkpatrick*. Model ini memiliki empat level

Tingkat 4: Hasil

Tingkat 3: Perilaku

Tingkat 2: Belajar

Tingkat 1: Reaksi

Tingkat 1 dan 2 dari Model *New World Kirkpatrick* menyediakan data yang terkait dengan pelatihan yang efektif. Tingkat ini mengukur kualitas pelatihan dan sejauh mana pelatihan tersebut menghasilkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan pada pekerjaan. Pengukuran ini berguna terutama untuk fungsi pelatihan untuk mengukur kualitas program yang mereka rancang dan berikan secara internal.

Tingkat 3 dan 4 menyediakan data yang dibutuhkan terkait dengan efektivitas pelatihan. Tingkat ini mengukur kinerja di tempat kerja dan hasil bisnis setelahnya, yang bisa jadi, yang disebabkan oleh pelatihan dan penguatan. Data efektivitas pelatihan adalah kunci untuk menunjukkan nilai yang telah disumbangkan oleh pelatihan kepada organisasi dan biasanya merupakan jenis data yang dianggap berharga oleh pemangku kepentingan.

Jika Anda ingin panduan dan sumber daya lebih lanjut tentang Model New World Kirkpatrick, silakan merujuk langsung ke <https://www.kirkpatrickpartners.com/resources/>.

### 9.4.3 Sertifikasi untuk peserta ajar

Ketika seseorang menerima sertifikat, hal tersebut bisa menjadi peristiwa yang kuat dan memotivasi dalam proses belajarnya.

Bukti terdokumentasi secara resmi bahwa seseorang telah menghadiri dan menyelesaikan kursus dapat meningkatkan kepercayaan diri dan prospek mereka di pasar kerja. Mereka lebih mungkin melamar pekerjaan, dan mereka juga lebih mungkin berhasil untuk mendapatkan tawaran pekerjaan jika mereka memiliki keterampilan digital yang terdokumentasi.

Sebagaimana disebutkan dalam bagian **4.1.1 Proses belajar SIDP dan sertifikat partisipasi**, peserta ajar diharapkan menyelesaikan setidaknya topik rekomendasi dengan bukti keberhasilan menyelesaikan kegiatan dan pembelajaran mereka.

Bukti ini diberikan melalui lembar kerja kegiatan yang telah diselesaikan dan lembar kerja refleksi yang disahkan oleh pelatih. Sebagai pelatih, Anda memiliki pilihan untuk menawarkan sertifikasi peserta ajar untuk:

- Kehadiran yang cukup.
- Penyelesaian jumlah sesi pelatihan yang memadai.
- Tidak ada sertifikat.

Lihat *file* yang menyertai untuk templat sertifikat yang dapat Anda edit dan gunakan:

- *Skills for Inclusive Digital Participation\_Certificate.docx*

## 9.4.4 Sertifikasi untuk Pelatih Komunitas (CLT)

ELT didorong untuk menggunakan lampiran sertifikat yang dapat diedit untuk memberikan dokumentasi bukti kepada Pelatih Komunitas (CLT) mereka bahwa mereka telah menyelesaikan aspek pelatihan sebagai pelatih dan aspek penyampaian pelatihan SIDP.

Lihat *file* yang menyertai untuk templat sertifikat yang dapat Anda edit dan gunakan:

*Skills for Inclusive Digital Participation\_Certificate for CLTs.docx*



© British Council 2022

The British Council is the United Kingdom's international organisation for cultural relations and educational opportunities.