

ASPEK	DESKRIPSI RINGKAS
Judul Program	Menggali lebih dalam <i>Global Competence</i> , Teori Konstruktivisme dan <i>Learning Service</i> untuk menciptakan “Look how SDGs shine for you”.
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Peserta TTC</p> <p>Kebutuhan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan pembelajaran komprehensif mengenai konsep <i>Global Competence</i> sebagai modal pencapaian SDGs melalui studi kasus nyata. 2. Mengasah kemampuan analisis kritis, pemecahan masalah dan keterampilan komunikasi untuk menciptakan integrasi antara SDGs dan <i>Global Competence</i>. 3. Merefleksi pengalaman belajar untuk mengembangkan kompetensi global dari dalam diri agar dapat berkontribusi pada pencapaian SDGs melalui <i>Service Learning</i>. 4. Memberikan pengalaman dan pemahaman mengenai dampak perubahan global pada pendidikan serta menciptakan konstruksi pengetahuan mengenai pembelajaran berkualitas bagi generasi yang akan datang. <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta TTC akan memiliki teori pemahaman secara komprehensif mengenai konsep <i>Global Competence</i> dan perannya dalam pencapaian SDGs melalui pembelajaran aktif dan refleksi diri. 2. Peserta TTC akan mengasah kemampuan <i>Global Citizenship</i> untuk mengaktifkan <i>critical thinking</i>, dan kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan komunikasi untuk mengintegrasikan SDGs dan <i>Global Competence</i> dalam proyek nyata. 3. Peserta TTC akan merefleksikan pengalaman belajarnya agar dapat menjadi pemain kunci dan berkontribusi melalui <i>Service Learning</i> untuk menciptakan pendidikan berkualitas. 4. Peserta TTC memiliki pemahaman mengenai dampak perubahan dunia pada bidang pendidikan serta menciptakan konstruksi pembelajaran dan pengajaran untuk generasi mendatang agar memiliki keingintahuan keberanian, dan kebaikan hati, dalam menghadapi perubahan dunia.

Persona Pembelajar	Guru FIS yang memiliki keingintahuan (<i>curiosity</i>), keberanian (<i>bravery</i>), dan kebaikan hati (<i>kindness</i>) yang berkomitmen untuk menerapkan SDGs dan <i>Global Competence</i> dalam kehidupan sehari-hari serta dalam pembelajaran. Mereka ingin menemukan cara kreatif dan efektif untuk menerapkan Teori Konstruktivisme dalam kegiatan <i>Service Learning</i> .
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta akan memahami konsep <i>Global Competence</i>, Teori Konstruktivisme, dan <i>Service Learning</i> untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang komprehensif. 2. Peserta akan mengaplikasikan <i>Global Citizenship</i> untuk mengimplementasikan <i>Global Competence</i> dan Teori Konstruktivisme dalam proyek <i>Service Learning</i>. 3. Peserta akan berperan aktif dalam proses pembelajaran, merefleksikan pengetahuan, dan menggunakan umpan balik untuk memperkuat pemahaman untuk mendukung siklus belajar yang berkelanjutan. 4. Peserta akan mengembangkan pandangan tentang perubahan pendidikan dan berkontribusi pada pembelajaran berkualitas untuk generasi mendatang yang memiliki nilai <i>curiosity</i>, <i>bravery</i>, dan <i>kindness</i>.
Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Studi Kasus dan Analisis: Peserta melakukan studi kasus nyata yang berkaitan dengan implementasi SDGs dan Global Competence di berbagai konteks global dan lokal. Analisis studi kasus ini dapat membantu peserta memahami kompleksitas masalah dunia nyata dan mengembangkan kemampuan analitis serta keterampilan komunikasi untuk membahas solusi yang mungkin. • <i>Inquiry-Based Learning</i>: Strategi ini mengajarkan peserta untuk dapat merefleksikan <i>prior knowledge</i>, pengetahuan yang didapat, dari observasi dan diskusi serta <i>feedback</i> dari fasilitator dengan pendekatan multidisiplin dan reflektif sehingga memperkuat pemahaman dan efektifitasnya terhadap konsep <i>Global Competence</i> dan teori konstruktivisme dalam pencapaian SDGs. • <i>Service Learning</i>: Peserta mengaktifkan <i>Global Competence</i> dari dalam dirinya untuk membuat rancangan proyek pelayanan masyarakat/ komunitas melalui strategi <i>Service Learning</i> dengan tujuan menggali data (<i>emphatize</i>) mengenai apa yang dibutuhkan masyarakat agar peserta dapat berkontribusi dalam salah satu tujuan SDGs yaitu "Pendidikan

	<p>Berkualitas". Strategi ini dapat mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Design Thinking : Peserta menggunakan keterampilan untuk berpikir secara runtut dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan tepat sasaran dengan memberikan konstruksi pengetahuan kepada generasi mendatang untuk memiliki keingintahuan (curiosity), keberanian (bravery) dan kebaikan hati (kindness) dalam menghadapi perubahan dunia.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Artikel yang dimuat di www.fislc.com, ● Referensi PDF LC untuk TTC 2024 dan Assist Learning di Trello ● Observasi kegiatan TTC 2024 selama OLP 1-2 dan LC Class. ● <i>Random Sampling</i> peserta TTC 2024 Batch 1-2. <p>Sumber Daya: Komandan LC</p>
Prototyping dan Pengujian	<p>Prototype : Itinerary dan pemberian materi di LC Room</p> <p>Pengujian : Uji coba itinerary</p>
Evaluasi	<p>1. Evaluasi Formatif</p> <p>Evaluasi formatif yang berlangsung sepanjang kegiatan untuk memberikan konfirmasi pembelajaran dan <i>feedback</i> agar peserta dapat merefleksikan pemahaman yang didapat dengan menciptakan pengetahuan yang utuh.</p> <p>Evaluasi formatif diwujudkan dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan <i>feedback</i> pada setiap jawaban <i>Driving Question</i> yang diberikan kepada peserta. - Memberikan <i>post task</i> sebagai <i>learning confirmation</i> dan <i>feedback</i> pada setiap pertanyaan melalui Trello. - Meminta peserta merefleksikan pembelajaran yang didapat dari <i>feedback</i> fasilitator. <p>2. Evaluasi Sumatif</p> <p>Evaluasi Sumatif yang dilaksanakan pada akhir program untuk mengukur pencapaian dari tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.</p> <p>Output: LXD</p>

Feedback dan Iterasi	Pengumpulan <i>feedback</i> melalui Trello yang diberikan dalam bentuk konfirmasi pemahaman, revisi jawaban dan refleksi pembelajaran.
Implementasi	<p>Kegiatan TTC dilakukan dalam 4 Meeting.</p> <p>Meeting 1: Stadion Manahan (3 jam)</p> <p>Aktivitas: Observasi pembangunan stadion, diskusi untuk mengaktifkan <i>prior knowledge</i> mengenai SDGs dan <i>Global Competence</i> serta melakukan pendekatan Studi Kasus dan Analisis untuk mengimplementasikan SDGs dan <i>Global Competence</i> di berbagai konteks global dan lokal yang terjadi di Stadion Manahan.</p> <p>Meeting 2: Solo City Tour & Diskusi di Konnichiwa Coffee (5 jam)</p> <p>Aktivitas: <i>Tour</i> Solo dengan Sepur Kluthuk Jaladara, menyelesaikan misi terkait SDGs sambil belajar tentang <i>landmark</i> bersejarah Solo. Diskusi dan refleksi tentang pengalaman tour di Konnichiwa Coffee dengan pendekatan <i>Inquiry-Based Learning</i>.</p> <p>Meeting 3: Panti Asuhan Rumah Lentera Solo (4 jam)</p> <p>Aktivitas: Penerapan rancangan pembelajaran yang dibuat oleh peserta untuk anak-anak panti asuhan, dengan fokus pada <i>Service Learning</i> dan tujuan SDGs "Pendidikan Berkualitas". Evaluasi dan refleksi kegiatan dilakukan di pendopo Rumah Lentera.</p> <p>Meeting 4: LC Class (Durasi total 5 jam, 40 menit per peserta)</p> <p>Aktivitas: Peserta menggunakan strategi <i>Design Thinking</i> untuk merancang pembelajaran kreatif, mempresentasikan LXD dan <i>prototype</i> proyek sebagai kontribusi pada pendidikan berkualitas. Fasilitator memberikan <i>feedback</i> pada setiap presentasi.</p>
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta menyiapkan <i>Prior Knowledge</i> yang dibutuhkan. • Peserta fokus menumbuhkan konstruktivisme pemahaman yang utuh mengenai semua konsep yang diberikan. • Peserta memperkuat pemahaman melalui observasi, pemecahan masalah dan penerapan konsep dalam konteks nyata.