

ASPEK	DESKRIPSI RINGKAS
Judul Program	Keren Iho menggunakan refleksi dalam pengembangan Global competence, teori konstruktivisme dan service learning untuk mencapai SDGs.
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Peserta TTC</p> <p>Kebutuhan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami global competence, SDGs, service learning dan teori konstruktivisme secara mendalam, baik secara teoritis maupun aplikasi praktis. 2. Memahami peran refleksi dalam mengembangkan kompetensi global, teori konstruktivisme, service learning dan SDGs. Refleksi ini penting untuk menghubungkan teori dengan praktik. 3. Memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan pemahaman teoritis ke dalam praktik nyata dalam service learning. Hal ini mencakup kemampuan untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program service learning sebagai bentuk kontribusi pada pencapaian SDGs. <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta dapat mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang global competence, SDGs, melalui observasi dan refleksi. Ini akan membantu peserta dalam mengevaluasi dan meningkatkan pengetahuan mereka. 2. Dengan refleksi, peserta akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi efektif, memahami isu global dan lokal, serta menghargai perspektif yang berbeda – yang semuanya adalah komponen kompetensi global. 3. Peserta dapat mengintegrasikan pemahaman teoritis mereka ke dalam praktik melalui service learning. Dengan pemahaman tersebut, peserta akan merancang dan mengevaluasi program service learning yang sesuai dengan kebutuhan komunitas, sekaligus berkontribusi pada SDGs.
Persona Pembelajar	Guru FIS yang memiliki keingintahuan (curiosity), keberanian (bravery), dan kebaikan hati (kindness) yang berkomitmen untuk menerapkan SDGs dan Global Competence dalam kehidupan sehari-hari serta dalam pembelajaran. Mereka ingin menemukan cara kreatif dan efektif untuk menerapkan Teori Konstruktivisme dalam kegiatan Service Learning.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep dasar global competence, SDGs, service learning dan teori konstruktivisme secara optimal dengan kegiatan refleksi.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menerapkan refleksi untuk mengembangkan global competence. 3. Merancang kegiatan service learning yang efektif untuk mendukung tercapainya SDGs dengan melakukan refleksi.
Strategi Pembelajaran	<p>Inquiry-Based Learning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta mengamati isu-isu terkait SDGs secara langsung, menghubungkan teori dengan pengalaman nyata. • Peserta merenungkan pengalaman, mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, dan mengaplikasikan pemahaman SDGs melalui diskusi untuk memperkaya perspektif. • Fasilitator memandu refleksi, mengarahkan diskusi, dan memberikan klarifikasi pada pemahaman yang tepat. • Strategi ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi global peserta melalui refleksi dan diskusi yang beragam. <p>Project-Based Learning:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta akan melibatkan diri dalam proyek service learning. • Peserta menggunakan 6 elemen Service Learning, yaitu, isu nyata yang ada di masyarakat, <i>well-planned, connect with curriculum</i>, reflektif, memiliki dampak positif bagi komunitas, dan bermanfaat untuk peserta di masa depan (<i>applicable</i>) untuk merencanakan proyek sesuai kebutuhan. • Fasilitator memandu refleksi dan mengevaluasi pengetahuan, pengalaman, dan solusi yang ditawarkan, serta mengidentifikasi kemungkinan perbaikan dan tantangan. <p>Penggunaan Teknologi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan laptop dan smartphone untuk komunikasi (melalui Trello dan WhatsApp) dan menuangkan refleksi secara tertulis. • Teknologi mendukung independent learning dimana peserta akan mencari kebutuhan informasi tambahan secara mandiri.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Artikel yang dimuat di www.fislc.com • Konten resmi LC di Trello • Artikel yang terkait dengan informasi komunitas yang dituju. (Peserta diharapkan aktif untuk mencari informasi tambahan) • Materi-materi assist learning di trello <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>Evaluasi Formatif</p> <ol style="list-style-type: none"> Jurnal Reflektif: Peserta menulis jurnal reflektif yang mencakup pemahaman tentang materi, area yang memerlukan pembelajaran lebih lanjut, pengalaman belajar, dan upaya yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan SDGs. Tujuannya untuk merefleksikan proses pembelajaran dan kemajuan mereka. Diskusi Reflektif: Peserta mendiskusikan apa yang telah diamati dan dipelajari. Tujuannya untuk melihat perbedaan perspektif, dan memperkaya pemahaman kolektif. Fasilitator berperan mengklarifikasi dan memastikan pemahaman yang akurat dan mendalam. <p>Evaluasi Sumatif :</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta memperäsentasikan proyek service learning yang dirancang. Peserta membuat presentasi analisis reflektif pada pengalaman belajar mereka selama program.
Feedback dan Iterasi	<p>Pengumpulan Feedback:</p> <ol style="list-style-type: none"> Meminta peserta untuk refleksi tentang pemahaman materi yang diberikan selama TTC. Menggunakan kuesioner pasca TTC untuk mengetahui respon peserta terhadap kegiatan TTC secara keseluruhan untuk iterasi program. <p>Analisis Feedback:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menganalisa apakah tujuan pembelajaran tercapai berdasarkan feedback peserta. Mengidentifikasi bagian mana dalam pelaksanaan TTC yang sudah baik dan yang masih perlu untuk diperbaiki. <p>Review Program:</p> <ol style="list-style-type: none"> Fasilitator mengevaluasi jalannya TTC dari feedback yang diberikan peserta TTC. Fasilitator merencanakan perbaikan (iterasi) sesuai dengan hasil evaluasi agar kegiatan TTC selanjutnya terlaksana dengan lebih baik.
Implementasi	<p>Program ini terdiri dari 4 pertemuan utama:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pertemuan 1: OLP Pasar Gede (2,5 jam), fokus pada pengenalan SDGs, Global Competence, dan teori Konstruktivisme, observasi dan refleksi praktik. Pertemuan 2: OLP Stadion Manahan Solo (2,5 jam), memperdalam pemahaman tentang SDGs dan Global Competence, dasar service learning, dan refleksi isu SDGs.

	<ul style="list-style-type: none"> • Pertemuan 3: LC Room - Refleksi (2 jam), refleksi tentang SDGs, Global Competence, teori Konstruktivisme, dan praktik service learning. • Pertemuan 4: LC Room - Presentasi (20 menit per peserta), presentasi proyek service learning berdasarkan pengalaman dan refleksi.
Catatan	<p>Program ini mencakup beberapa elemen kunci untuk mendukung proses pembelajaran peserta:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prior Knowledge: Peserta mendapatkan pengetahuan dasar mengenai global competence, SDGs, dan prinsip service learning, memastikan pemahaman awal yang seragam. 2. Refleksi dalam Pembelajaran: Refleksi menjadi bagian integral dari seluruh proses pembelajaran, dari pengenalan konsep hingga aplikasi praktik, untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan dalam situasi nyata. 3. Penggunaan Pertanyaan Reflektif: Fasilitator memanfaatkan "Pertanyaan Reflektif" untuk merangsang pemikiran kritis dan refleksi, membantu peserta menghubungkan teori dengan praktik dan mengembangkan pemahaman mendalam tentang materi.