

ASPEK	DESKRIPSI RINGKAS
Judul Program	Seberapa Global Competencekah Kamu dalam Memahami SDGs untuk Merancang Service Learning?
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Peserta TTC</p> <p>Kebutuhan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta TTC perlu mendapatkan pemahaman komprehensif tentang interkoneksi antara Sustainable Development Goals (SDGs), Global Competence, dan Service Learning, serta aplikasinya dalam kurikulum. 2. Peserta TTC perlu mengembangkan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan proyek Service Learning yang kreatif dan memiliki dampak nyata. <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemahaman mendalam mengenai konsep SDGs, Global Competence, dan Service Learning. Peserta TTC mampu meningkatkan pemahaman yang utuh mengenai konsep SDGs, Global Competence, dan Service Learning termasuk hubungan dan keterkaitannya satu sama lain. 2. Meningkatkan pemahaman Global Competence. Peserta TTC mampu meningkatkan pemahaman bahwa Global Competence berperan penting dalam mengintegrasikan SDGs pada kurikulum yang ada. Hal tersebut disampaikan melalui Teori Konstruktivisme. 3. Integrasi Teori Konstruktivisme Peserta TTC memahami prinsip Teori Konstruktivisme pada penyampaian konsep dan integrasinya pada Service Learning. Peserta juga memahami pentingnya refleksi untuk membangun pemahaman yang kuat. 4. Mengembangkan keterampilan Desain Peserta TTC mampu mengembangkan keterampilannya dalam merancang proyek Service-Learning yang inovatif dan berdampak, yang dapat memenuhi kebutuhan dan tantangan dalam komunitas.

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. Peserta TTC memperoleh pemahaman menyeluruh tentang konsep SDGs, Global Competence, dan Service Learning, serta mampu menjelaskan hubungan dan keterkaitan antara konsep-konsep tersebut satu sama lain. 2. Peserta TTC mampu memahami pentingnya Global Competence dalam mengintegrasikan SDGs pada kurikulum yang ada. 3. Peserta TTC mampu memahami dan mengaplikasikan prinsip-prinsip Teori Konstruktivisme dalam konteks penyampaian konsep-konsep SDGs, Global Competence, dan Service Learning, termasuk memahami bahwa refleksi memiliki nilai yang sangat penting sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. 4. Peserta TTC mampu mengembangkan keterampilan dalam merancang proyek Service-Learning yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan tantangan dalam komunitas sehingga dapat memberikan dampak positif.
Strategi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inquiry based learning: Peserta mengobservasi dan berinteraksi langsung dengan komunitas untuk mendorong pemikiran kritis dan menghubungkan pengetahuan tentang pentingnya Global Competence dalam mengintegrasikan SDGs ke dalam kurikulum. 2. Pembelajaran Kolaboratif: Melalui interaksi sosial dan pertukaran ide, peserta memperkaya pemahaman dan memperkuat penerapan pengetahuan dalam praktik, serta melatih keterampilan interpersonal dan komunikasi. 3. Project Based Learning: Peserta mengembangkan keterampilan merancang proyek Service-Learning yang inovatif sesuai dengan kebutuhan komunitas dan mendukung pertumbuhan pribadi siswa melalui pendekatan yang mendorong pemikiran kritis dan kreatif. 4. Penggunaan Teknologi: Peserta menggunakan smartphone dan alat digital secara efisien untuk dokumentasi dan akses sumber belajar, seperti website dan aplikasi Trello.

Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Artikel yang dimuat di www.fislc.com. 2. Referensi PDF LC untuk TTC 2024 dan Assist Learning di Trello 3. Studi kasus tentang proyek zero waste yang mendukung pencapaian tujuan SDGs di suatu daerah atau komunitas. 4. Referensi mengenai praktik Service Learning dalam bentuk video. <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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian formatif: <ul style="list-style-type: none"> • Observasi dan Diskusi: Data penilaian formatif yang digunakan diambil dari jawaban lisan peserta dalam menjawab Driving Questions saat diskusi untuk pemahaman teori dan refleksi. • Penugasan Tertulis: Diberikan pada peserta untuk setiap kegiatan, berupa refleksi tertulis yang ada di Trello. • Rubrik Penilaian: Diberikan pada peserta pada setiap bentuk penugasan. Fasilitator memberikan kriteria evaluasi dan contoh konkret untuk membantu peserta memahami standar penilaian. 2. Portofolio: Peserta diminta untuk menyusun sebuah portofolio yang mencakup perencanaan, proses, refleksi, dan rancangan Service Learning. Portofolio dapat berupa dokumen tertulis, foto, video, dan rekaman kegiatan lain yang menunjukkan proses pembelajaran peserta. 3. Presentasi: Peserta mempresentasikan LXD yang dirancang pada pengujian dan Komandan LC. Feedback yang didapat nantinya akan digunakan sebagai data untuk proses iterasi.
Feedback dan Iterasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta menyampaikan refleksi tertulis melalui Trello setelah selesai tiap pertemuan. Refleksi ini digunakan untuk perbaikan pertemuan berikutnya. 2. Peserta menggunakan feedback dari fasilitator yang dimuat di Trello untuk konfirmasi dan validasi pengetahuan, serta memperkaya pemahaman.

	<p>3. Catatan dari peserta tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi selama program dianalisa untuk perbaikan program secara keseluruhan.</p>
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pertemuan pertama: Peserta membaca materi terkait SDGs, Global Competence, Teori Konstruktivisme, dan Service Learning yang tersedia online dan menjawab pertanyaan di Trello untuk mengukur pemahaman awal mereka. • Pertemuan 1 di Hippusuta Café (3 jam): Peserta menjelajahi dan mendokumentasikan praktik Global Competence dan SDGs, dilanjutkan dengan diskusi dan studi kasus tentang "zero waste" serta bermain board game tentang SDGs. Sesi diakhiri dengan pembahasan tentang pentingnya refleksi dalam pembelajaran. • Pertemuan 2 di LC Room (3 jam): Kegiatan meliputi recalling activity, workshop tentang Global Competence dan SDGs, serta diskusi tentang integrasi Teori Konstruktivisme dalam Service Learning dan aplikasinya dalam kurikulum. • Pertemuan 3 di LC Room (150 menit): Sesi ini berfokus pada pembelajaran materi tentang desain Service Learning yang efektif, diikuti latihan merancang LXD Service Learning dalam kelompok, dan diakhiri dengan refleksi kelompok serta pemberian tugas proyek. • Pertemuan 4 di LC Room (@30 menit per peserta): Peserta mempresentasikan LXD Service Learning mereka kepada penguji dan Komandan LC, diikuti dengan sesi evaluasi.
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta mempersiapkan diri dengan prior knowledge yang mencukupi tentang SDGs, Global Competence, Konstruktivisme, dan Service Learning • Peserta aktif mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, termasuk memiliki curiosity dan open minded. • Terdapat sesi refleksi di setiap pertemuan, dengan formasi sesuai kebutuhan, yaitu seluruh peserta atau dalam kelompok kecil berdasarkan level (EY, Primary, Secondary). • Fasilitator harus adaptif dan memiliki flexibility dalam memandu diskusi dan refleksi. Fasilitator memberikan feedback yang konstruktif secara personal dan memotivasi.