

ASPEK	DESKRIPSI RINGKAS
Judul Program	Aktif Berkontribusi: Menyempurnakan Dunia dengan SDGs dan Belajar Melalui Aksi
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Peserta TTC</p> <p>Kebutuhan Peserta TTC:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan kemampuan untuk menjadi pembelajar aktif melalui penerapan teori konstruktivisme. 2. Mampu menganalisis isu global, menumbuhkan kesadaran sosial, dan merespons dengan efektif untuk mengembangkan kompetensi global. 3. Mengambil tindakan pribadi, bahkan yang kecil sekalipun, untuk berkontribusi pada pencapaian tujuan SDGs. 4. Berperan aktif menyebarkan ilmu dan kebaikan di masyarakat melalui pendekatan service learning, sekaligus memberikan pemahaman tentang kompetensi global pada masyarakat supaya bisa berkontribusi mencapai SDGs. <p>Tujuan Program:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menumbuhkan kesadaran peserta untuk menjadi pembelajar aktif dengan memanfaatkan teori konstruktivisme. 2. Peserta akan dilatih untuk menganalisis isu, menunjukkan kepedulian, dan menggunakan pemikiran kritis dalam merespon isu, dan memperkuat kompetensi global. 3. Memahami dan menerapkan tindakan kecil sehari-hari yang berdampak besar terhadap pencapaian SDGs. 4. Memperoleh pengalaman langsung dalam menyebarkan ilmu dan kebaikan di masyarakat melalui service learning, sekaligus membantu masyarakat memahami kompetensi global supaya dapat berkontribusi untuk mencapai SDGs.
Persona Pembelajar	<ul style="list-style-type: none"> • 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 dapat mengidentifikasi prinsip dasar teori konstruktivisme, komponen Global Competence, dan tujuan SDGs. 2. Peserta memahami hubungan antara Global Competence dan SDGs serta pentingnya konstruktivisme dalam pembelajaran aktif. 3. Peserta menerapkan teori konstruktivisme dalam desain pembelajaran, mengintegrasikan Global Competence ke dalam aktivitas pembelajaran, dan mengidentifikasi tindakan sehari-hari untuk mendukung SDGs.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta menganalisis isu global dan lokal dengan pemikiran kritis, mengevaluasi kontribusi tindakan terhadap SDGs. 5. Peserta menilai dampak tindakan terhadap SDGs dan mengevaluasi kemampuan Global Competence dalam komunitas. 6. Peserta menciptakan proyek Service Learning yang berkontribusi pada SDGs dan merancang solusi inovatif untuk isu global.
Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Inquiry-based learning: Peserta dipandu untuk menjadi independent learner yang belajar mengenai SDGs dan global competence. Mereka diarahkan untuk menyelidiki sejauh apa independent learner yang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran dalam pemahaman mengenai SDGs dan global competence. • Penggunaan Teknologi: Independent learner memanfaatkan alat digital dan sumber online dari proses pembelajaran untuk meningkatkan akses informasi. • Problem-based learning: Menggunakan problem-based learning yang terkait dengan isu-isu di lingkungan sekitar agar memiliki kemampuan global competence untuk dapat menganalisis isu, memiliki kesadaran untuk peduli terhadap isu, merepon isu dan membuat solusi yang inovatif menggunakan Critical Thinking. Solusi yang dibuat berupa tindakan yang berpengaruh pada diri sendiri dan lingkungan sekitar. • Service Learning: Peserta merancang dan melaksanakan proyek yang melayani komunitas dalam menjadi pribadi yang lebih baik agar memiliki kemampuan global competence dan mampu mewujudkan tujuan SDGs. Ini memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan merefleksikan pembelajaran praktis dalam konteks nyata.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berita online mengenai SDGs dan Global competence • Referensi PDF LC dan assist learnig 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	<ul style="list-style-type: none"> • Self-Assessment dan Peer Assessment: Ini memfasilitasi pengembangan keterampilan reflektif peserta, meningkatkan kesadaran mereka terhadap kriteria sukses, dan mendorong tanggung jawab atas pembelajaran mereka. Peserta juga

	<p>dapat mengidentifikasi area kemajuan dan kesempatan untuk perbaikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Formatif: Evaluasi ini dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran dengan menggunakan diskusi dan observasi. Tujuannya adalah untuk memberikan feedback kepada peserta dan fasilitator tentang kemajuan pembelajaran, dan penyesuaian yang diperlukan. • Penggunaan platform digital: Trello dan email mempermudah pengumpulan dan pemberian feedback, dan mendukung interaksi yang lebih sering dan tepat waktu. • Portofolio: Kumpulan karya peserta yang menunjukkan upaya, kemajuan, dan pencapaian mereka selama mengikuti pembelajaran. • Laporan Dampak: Dokumentasi proyek service learning dalam bentuk laporan dampak. Laporan ini mencakup LXD Service Learning, tantangan, solusi, dan hasil yang dicapai. Laporan ini dipublikasikan di antara peserta dan komunitas.
Feedback dan Iterasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta TTC diminta saling memberikan feedback mengenai pengetahuan yang mereka dapatkan dan pengalaman yang mereka dapatkan untuk merefleksikan diri, • Peserta TTC mendapatkan feedback dari fasilitator dan Masyarakat untuk merefleksikan diri.
Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> • Implementasi program dirancang 3 pertemuan dengan durasi 8 jam . • Pertemuan 1, 2 dan 3 OLP atau di working space. • Skema pertemuan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan 1: Pengenalan SGD's dan Global Competence menggunakan teori konstruktivisme agar siswa memiliki kesadaran menjadi pembelajar yang independent dan aktif. 2. Pertemuan 2: Mengimplementasikan SGD's dan Global Competence dengan menganalisis isu di sekitar, memiliki kesadaran untuk peduli terhadap isu, merepon isu dan membuat solusi yang inovatif menggunakan Critical Thinking. Solusi yang dibuat berupa tindakan yang berpengaruh pada diri sendiri dan lingkungan sekitar. 3. Pertemuan 3: Pengembangan keterampilan dan perencanaan proyek untuk memberi pelayanan kepada masyarakat dengan cara menyebarkan ilmu dan kebaikan di masyarakat melalui pendekatan service learning agar masyarakat memiliki kemampuan global competence dan dapat mewujudkan tujuan SDGs bersama sama. Ini

	memungkinkan peserta didik untuk menerapkan dan merefleksikan pembelajaran praktis dalam konteks nyata.
Catatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pra-Program: Pengenalan dan pemahaman dasar SDGs, Global Competence, konstruktivisme, dan service learning. Melalui website FISLC untuk belajar secara mandiri. • Implementasi Praktis: Mendorong penerapan teori ke dalam kehidupan sehari-hari peserta untuk pengalaman belajar yang otentik. • Desain dan Pelaksanaan Service Learning: Mengarahkan peserta untuk menerjemahkan pemahaman teoritis mereka ke dalam proyek nyata yang berdampak. • Refleksi dan Evaluasi: Peserta melakukan refleksi, menerima feedback, untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan.