

ASPEK	DESKRIPSI RINGKAS
Judul Program	Liwetan Hits, Leading Zero Waste Initiative: Membangun Pemahaman SDGs melalui Pengurangan Pemborosan Makanan
Analisis Kebutuhan	<p>Audiens: Peserta TTC</p> <p>Kebutuhan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta membutuhkan metode efektif untuk memasukkan konsep pengurangan pemborosan makanan ke dalam kurikulum untuk mendukung SDGs 2 dan 12. 2. Peserta harus mengerti dampak pengurangan pemborosan makanan terhadap pencapaian SDGs, untuk diterapkan dalam pengajaran. 3. Diperlukan peningkatan keterampilan komunikasi untuk menyampaikan materi secara efektif dan menarik. 4. Memerlukan pemahaman mendalam tentang Global Competence, Teori Konstruktivisme, dan Service Learning sebagai dasar untuk menyampaikan materi. <p>Tujuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta akan memahami hubungan antara pengurangan pemborosan makanan dan pencapaian SDGs 2 dan 12. 2. Peserta akan mampu mengkomunikasikan konsep tersebut secara efektif, relevan, dan kontekstual. 3. Peserta akan memperoleh kemampuan untuk mengintegrasikan Global Competence, Teori Konstruktivisme, dan Service Learning dalam pembelajaran, meningkatkan keterampilan komunikasi dalam mengajar konsep-konsep ini kepada siswa.
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 memahami pengaruh pengurangan pemborosan makanan pada pencapaian SDGs 2 dan 12. 2. Peserta mengembangkan keterampilan komunikasi untuk mendidik tentang dampak pemborosan makanan. 3. Peserta merancang dan melaksanakan proyek yang mengintegrasikan pengurangan pemborosan makanan ke dalam pembelajaran. 4. Peserta membuat dan mempresentasikan materi yang menggambarkan SDGs, Global Competence, dan Service Learning. 5. Peserta memulai kampanye sekolah untuk praktik pengurangan pemborosan makanan.

	<p>6. Peserta mengevaluasi dan merefleksikan efektivitas tindakan mereka terhadap SDGs, sekaligus menggali pelajaran yang dapat diambil dari proses tersebut.</p>
Strategi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inquiry Based Learning (IBL): Peserta akan terlibat dalam diskusi dan eksplorasi aktif tentang konsep SDGs, Global Competence, Service Learning, dan Teori Konstruktivisme di kelas LC. Peserta akan diajak memanfaatkan teknologi Trello untuk berinteraksi dan berbagi ide dengan fasilitator dan anggota kelompok secara verbal yang dikirim melalui audio. 2. Studi Kasus Kolaboratif: Melalui analisis kasus nyata, peserta akan mempelajari implementasi isu-isu SDGs terkait pemborosan makanan dengan acara “<i>Liwetan LC</i>”. 3. Forum Group Discussion: Peserta akan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok untuk berbagi pandangan dan pengalaman serta memecahkan masalah terkait pemborosan makanan dan SDGs. 4. Workshop Design Thinking: Peserta akan menggunakan program Canva untuk merancang solusi berbasis poster dan atau infografis yang relevan dengan dampak pemborosan makanan terhadap SDGs. 5. Presentasi / Seminar: Peserta akan membagikan temuan dan hasil karya poster atau infografis melalui presentasi. Peserta juga akan menggunakan platform Youtube untuk menyiarkan presentasi secara live.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Artikel yang dimuat di www.fislc.com - Referensi infografis LC untuk TTC 2024 dan Assist Leaning 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi Formatif <ul style="list-style-type: none"> • Partisipasi aktif: Peserta akan dievaluasi pemahamannya tentang konsep SDGs, Global Competence, Service Learning, dan Teori Konstruktivisme selama diskusi di kelas LC. • Diskusi 60 detik: Kemampuan komunikasi peserta akan dievaluasi saat mereka menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat selama 60 detik dengan jelas, relevan, kontekstual, dan terstruktur.

	<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi presentasi: Pada pertemuan ketiga, peserta akan melakukan simulasi presentasi untuk mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan anggota kelompok. <p>2. Evaluasi Sumatif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi proyek: Peserta akan dinilai melalui presentasi proyek yang disiarkan secara live di YouTube, berfokus pada kualitas materi dan kemampuan komunikasi. • Rubrik keterampilan komunikasi: Kemampuan komunikasi peserta akan dievaluasi menggunakan rubrik yang mencakup kejelasan, relevansi, kontekstualisasi, dan organisasi materi peserta.
Feedback dan Iterasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi feedback: Setelah mengumpulkan masukan dari peserta, akan diadakan sesi diskusi yang dipimpin oleh Komandan LC dan peserta lainnya. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan dalam program. 2. Exit Slip: Peserta akan diminta untuk mengisi Exit Slip sebagai bentuk umpan balik singkat yang akan membantu dalam meningkatkan efektivitas program. 3. Refleksi terpimpin: Pada akhir program, diselenggarakan sesi refleksi terpimpin di aman peserta berbagi pengalaman mereka dan merencanakan langkah selanjutnya yang dipimpin oleh Komandan LC.
Implementasi	<p>Pertemuan dapat dilaksanakan sebanyak empat (4) kali masing-masing selama 120 - 180 menit.</p> <p>Skema Pertemuan:</p> <p>Pertemuan 1: Studi Kasus Kolaboratif dan IBL (150 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studi Kasus Kolaboratif: Peserta bekerja sama dalam studi kasus terkait SDGs, Global Competence, Service Learning, dan Teori Konstruktivisme. • Inquiry Based Learning: Peserta didorong untuk menggali knowledge lebih dalam melalui diskusi terkait konsep-konsep tersebut dengan bimbingan fasilitator. <p>Pertemuan 2: Forum Group Discussion (150 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forum Group Discussion (FGD): Peserta berdiskusi secara aktif dalam kelompok tentang dampak pemborosan makanan terhadap SDGs. • Pemetaan Dampak: Bersama-sama, peserta memetakan dampak pemborosan makanan terhadap berbagai aspek SDGs. <p>Pertemuan 3: Workshop Design Thinking & Simulasi Presentasi (180 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Workshop Berbasis Proyek: Peserta merancang solusi berbasis poster dan infografis untuk mengatasi pemborosan

	<p>makanan dan mendukung SDGs menggunakan program Canva untuk membantu proses desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simulasi presentasi: Peserta melakukan simulasi presentasi untuk mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan anggota kelompok. <p>Pertemuan 4: Presentasi dan Seminar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas Seminar: Peserta dan fasilitator mempresentasikan hasil karya poster atau infografis yang dibuat pada sesi workshop design thinking yang disiarkan langsung melalui platform Youtube. • Penyampaian Temuan: Peserta menyampaikan temuan dan solusi secara efektif. <p>Pertemuan 5: Zero Waste Campaign dan Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zero Waste Campaign: Peserta mengadakan kampanye zero waste di sekolah untuk mendorong siswa mengurangi pemborosan makanan. • Penempelan Poster: Poster hasil karya peserta dipajang di beberapa titik sekolah untuk mendukung sustainable program. • Sesi Refleksi: Fasilitator memimpin sesi refleksi untuk mengevaluasi program dan merencanakan langkah selanjutnya untuk praktik mengajar yang lebih baik.
Catatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyamaan prior knowledge terkait Global SDGs, Teori Konstruktivisme, Global Competence, dan Service Learning dapat diberikan jauh hari sebelum LXD dilaksanakan. 2. Peserta diberikan mindmap tentang Global SDGs, Teori Konstruktivisme, Global Competence, dan Service Learning untuk memperkuat pemahaman keterhubungan antar konsep.