

Aspek LXD	Detail
Judul Program	Penggunaan <i>Service Learning Project</i> sebagai cara belajar ASIG (Aplikasi SDGs dan pemahaman Kompetensi Global)
Analisis Kebutuhan	<p>Audience: Guru FIS</p> <p>Kebutuhan: Membantu guru FIS untuk menerapkan SDGs dan kompetensi global dalam kegiatan sehari-hari dengan cara belajar aktif. Dan bagaimana pengalaman ini membantu mereka dalam melakukan proyek nyata yang bermanfaat untuk komunitas.</p> <p>Tujuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendorong penerapan SDGs dan kompetensi global melalui pemahaman praktis dalam kehidupan sehari-hari; • Mengembangkan rencana proyek <i>service learning</i> yang inovatif diintegrasikan dengan SDGs dan kompetensi global berbasis konstruktifisme; • Melakukan refleksi dan evaluasi terhadap praktik pembelajaran sebagai peningkatan berkelanjutan dalam mencapai SDGs dan kompetensi global.
Persona Pembelajar	Guru FIS yang ingin menggunakan SDGs dan kemampuan global dalam kegiatan nyata bersama komunitas. Mereka akan belajar dari pengalaman praktis yang mereka jalani, bukan hanya teori.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi hubungan SDGs dan kompetensi global Setelah para peserta memahami SDGs dan kompetensi global, mereka akan mengidentifikasi hubungan SDGs dan kompetensi global dalam pembelajaran yang bermakna yang praktis melalui kegiatan sehari-hari. 2. Merefleksikan pemahaman aplikatif yang sudah dilakukan guru FIS dalam mengintegrasikan SDGs dan kompetensi global dalam kehidupan sehari-hari Para peserta akan merefleksikan bagaimana nilai pribadi, pengalaman, dan praktik pembelajaran mereka dalam mengintegrasikan SDGs dan kompetensi global untuk mengevaluasi bagaimana pemahaman mereka dalam mengaplikasikan SDGs dan kompetensi global dalam kehidupan sehari-hari.

	<p>3. Mendorong kesadaran akan cara belajar aktif melalui <i>Service Learning project</i></p> <p>Peserta akan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan proyek <i>service learning</i> dalam komunitas setempat dengan tujuan memajukan satu atau lebih SDGs. Proses ini melibatkan penilaian terhadap keberhasilan proyek dilihat dari pencapaian tujuan, dampak bagi komunitas dan kontribusinya terhadap pembelajaran siswa. Hasil dari refleksi akan memfasilitasi peserta untuk mengintegrasikan pembelajaran yang berdampak sosial ke dalam kurikulum.</p>
Strategi Pembelajaran	<p>1. Workshop dan Observasi</p> <p>Melakukan observasi yang memungkinkan peserta membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri sebagai bekal peserta/<i>prior knowledge</i>. Setelah itu dilakukan workshop untuk memfasilitasi pendalaman dan menghubungkan antara <i>prior knowledge</i> dengan pengetahuan baru tentang SDGs dan kompetensi global. Hal ini dapat dicapai menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah, studi kasus dan simulasi multimedia.</p> <p>2. Relevansi Dunia Nyata</p> <p>Mengajukan masalah atau studi kasus yang mencerminkan situasi kehidupan nyata, mendorong peserta untuk terlibat dalam proses pemecahan masalah dan menerapkan pembelajaran mereka ke dalam konteks praktis. Dengan menggunakan strategi diskusi dan refleksi.</p> <p>3. Interaksi Sosial</p> <p>Menumbuhkan lingkungan belajar social dengan mendorong kolaborasi, diskusi dan pertukaran ide antara peserta. Hal ini dapat dicapai melalui diskusi kelompok, forum online dan proyek kelompok (<i>service learning</i> pada komunitas).</p> <p>4. Refleksi dan <i>Feedback</i></p> <p>Merancang kegiatan yang mendukung peserta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajarnya, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk menerima dan memberikan <i>feedback</i> guna meningkatkan pemahamannya. Hal ini dapat dicapai dengan membuat portofolio pekerjaan mereka dan melakukan <i>Self evaluation</i> dan <i>peer evaluation</i>.</p> <p>5. Memanfaatkan Berbagai Mode Representasi</p> <p>Menggunakan berbagai sumber data dan alat, seperti video, podcast dan simulasi untuk menyajikan</p>

	informasi dalam format berbeda. Strategi yang dilakukan adalah memungkinkan peserta mengakses, membandingkan dan mengevaluasi informasi dari beragam sumber dan menggunakan flslc.com sebagai sumber utama.
Konten dan Sumber Daya	<p>Konten</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran : <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan SDGs dan kompetensi global • Prinsip <i>Service Learning</i> • Pedagogi pengajaran konstruktivisme 2. Referensi: <ul style="list-style-type: none"> • Studi kasus terkait ‘pendidikan SDGs melalui proyek <i>Service Learning</i> dan kompetensi global yang dikembangkan’ • <i>Service Learning</i> sebagai pendekatan pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan 3. <i>Tools</i>: <i>smartphone</i> untuk dokumentasi, laptop, dan platform pembelajaran digital. <p>Sumber Daya: Komandan LC</p>
Prototyping dan Pengujian	Mencoba sesi pembelajaran dengan beberapa guru di mana mereka langsung terlibat dalam proyek <i>Service Learning</i> dan memberikan pendapat mereka tentang pengalaman tersebut.
Evaluasi	<p>Evaluasi berfokus pada bagaimana dampak terhadap komunitas dan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi indikator yang menunjukkan bagaimana guru FIS mampu menerapkan konsep yang dipelajari dalam proyek <i>Service Learning</i>.</p> <p><i>Self evaluation</i> dan <i>peer evaluation</i> juga dilakukan untuk menilai keterampilan individu <i>audience</i>.</p>
Feedback dan Iterasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan <i>feedback</i> yang konsisten terhadap setiap perkembangan <i>audience</i> untuk memberikan dukungan dan bimbingan berkelanjutan 2. Pengumpulan <i>feedback</i>: <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan <i>feedback</i> pengalaman guru FIS untuk perbaikan program • Mengumpulkan <i>feedback</i> dari komunitas untuk mengidentifikasi dampak yang dirasakan oleh komunitas

	<p>3. Hasil penggabungan <i>feedback</i> yang didapat akan memberikan pandangan yang komprehensif sebagai acuan iterasi untuk penyempurnaan program</p>
Implementasi	<p>1. Aktivasi <i>prior knowledge</i> Sebelum melakukan kegiatan ini, <i>audience</i> harus memiliki <i>prior knowledge</i> tentang SDGs dan kompetensi global yang memadai untuk memperkuat dasar pengetahuan. Untuk membantu aktivasi ini, diadakan <i>workshop</i> pembekalan sebelum kegiatan.</p> <p>2. Melakukan implementasi LXD dengan 3 tahap; Tahap 1: Mengidentifikasi hubungan SDGs dan kompetensi global dengan cara observasi melalui interaksi langsung dengan komunitas dan OLP</p> <p>Tahap 2: Merefleksikan pemahaman aplikatif yang sudah dilakukan guru FIS dalam mengintegrasikan SDGs dan kompetensi global pada kehidupan sehari-hari dengan cara yang disesuaikan dengan minat <i>audience</i></p> <p>Tahap 3: Mendorong kesadaran akan cara belajar aktif melalui <i>service learning project</i>, tentang ASIG (Aplikasi SDGs dan pemahaman kompetensi Global) yang disesuaikan dengan minat <i>audience</i> dan kebutuhan komunitas</p> <p>3. Refleksi: Memberikan kesempatan untuk <i>audience</i> merefleksikan konstruksi belajar mereka.</p> <p>4. Melakukan <i>learning confirmation</i> dengan cara diskusi dan QnA.</p>
Catatan	<p>1. Persiapan pemahaman <i>Prior knowledge</i> (SDGs dan global competence)</p> <p>2. Mencatat kesulitan dan keberhasilan dalam penerapan SDGs dan kompetensi global yang coba diterapkan.</p> <p>3. Mencatat umpan balik dan hasil diskusi.</p> <p>4. Produk dari <i>service learning project</i> disesuaikan dengan minat dari <i>audience</i></p> <p>5. Program bersifat fleksibel yang disesuaikan dengan kondisi lapangan dan minat dari <i>audience</i>.</p>