

KERANGKA ACUAN
(Term of Reference)
Student Centered Learning Internal Grant

Hibah Internal Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa
Implementasi pada Semester Gasal 2014/2015

A. LATAR BELAKANG

Learning adalah kata kunci untuk pengembangan proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan proses teaching akan tereduksi oleh teknologi informasi yang berkembang semakin cepat, sehingga sumber belajar menjadi mudah dan murah untuk diakses oleh peserta didik.

Sementara itu di sisi lain ilmu pengetahuan juga semakin berkembang sebagai konsekuensi semakin kompleksnya problematika manusia yang harus dipecahkan. Maka ilmu pengetahuan semakin mengarah pada ilmu terintegrasi, sehingga mampu memberi penjelasan pada fenomena manusia yang semakin kompleks tersebut. Studi tentang gempa tidak hanya terkotak pada pembahasan tentang struktur tanah tetapi juga menganalisis pergerakan manusia secara sosial, sehingga ada proses terintegrasi untuk mengembangkan sistem penanggulangan bencana gempa bumi. Atau studi tentang perancangan *product packaging* tidak hanya menganalisis material industri melainkan juga memperhatikan aspek *brand character*, sehingga *packaging* tersebut dapat berbicara kepada target market yang dituju.

Berdasarkan kenyataan itulah, institusi pendidikan perlu mengembangkan teknik dan proses belajar mengajar dan *content* pembelajaran yang semakin komprehensif tetapi tetap berbasis kompetensi. Upaya pengembangan kreatifitas pengajaran dari berbagai pendekatan, seperti kolaborasi (*collaborative learning*), kooperasi (*cooperative learning*), praktek (*practical learning*), proyek (*project based learning*), berbasis kasus/problem (*problem beased learning*) dan lain-lain dapat diterapkan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kaya dan komprehensif. Belajar tidak lagi melulu membaca buku, tetapi juga mengkaitkan diri dengan objek, subjek dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Berbagai perspektif penjelasan fenomena-fenomena kehidupan menjadi lebih relevan.

Sementara itu di sisi mahasiswa, sebenarnya mahasiswa yang merupakan subjek pembelajaran sudah mempunyai keunikan, kedewasaan dan *prior knowledge* mereka sendiri. Hal ini menggiring dosen untuk memperlakukan mahasiswa juga sebagai partner pembelajar yang porsi keterlibatannya juga besar.

Agar upaya ini dapat bergulir diperlukan stimulan dan motivator yang sistematis terkait dengan kebijakan pengajaran yang dalam hal ini terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran dan penjaminan mutu pengajaran. Maka KP2MA memrakarsai upaya tersebut dengan mengajukan program grant internal berupa *Student Centered*

Learning Grant, untuk mendorong para pengajar melakukan eksperimentasi proses belajar mengajar berbasis kolaborasi dan kreatifitas pengajaran yang berpusat kepada kepentingan mahasiswa.

Grant ini diberikan dengan syarat-syarat yang ditentukan mulai dari konsep pengajaran sampai dengan implementasi di kelas, sehingga diharapkan tidak sekedar menjadi dokumen semata.

B. TUJUAN

Tujuan *SCL Grant* ini adalah:

1. Memberikan *learning experience* kepada dosen dengan pendekatan *fun and creative teaching* dalam konteks *Student Centered Learning*.
2. Memberikan *learning experience* kepada dosen dengan pendekatan *context based learning* atau *problem based learning* atau *collaborative based learning*.
3. Memberikan stimulasi kepada dosen untuk meningkatkan mutu *learning*-nya kepada mahasiswa.

C. Terminologi

1. *SCL* merupakan disiplin yang melibatkan interaksi kelompok-kelompok mahasiswa dalam rangka melaksanakan pembelajaran secara kreatif sebagaimana kelak di kemudian hari akan dijumpai di dunia nyata/profesinya (Thornburg, 1995):
Mahasiswa merupakan komponen utama di dalam kelas
Mahasiswa merupakan fokus, dan pengajar beralih fungsi sebagai fasilitator bagi pembelajar dalam diskusi kelompok kecil
2. *Student Centered Learning*: Metode pembelajaran yang menitikberatkan pada *method of inquiry and discovery* oleh mahasiswa. Porsi *teacher* lebih sebagai fasilitator dan motivator.
3. *Fun/Creative Teaching*: Pengajaran yang dibawa dengan menitikberatkan proses penyampaian yang menyenangkan berdasar kreativitas pengajar dalam rangka efektivitas pembelajaran.
4. *Context Based Learning*: Pembelajaran yang lebih mengacu kepada konteks kehidupan nyata, aktual dan praktis daripada teorinya sendiri.
5. *Problem Based Learning*: Pembelajaran dimana siswa belajar tentang suatu subjek dengan cara mengalami menyelesaikan masalah yang diberikan (baik aktual maupun simulasi). Di sini siswa diuji dengan menerapkan strategi dan metode yang sesuai dengan keadaan/masalah tersebut.
6. *Collaborative Learning*: Pembelajaran dimana siswa bekerjasama dengan peran yang asimetris (berbeda) dan saling berkontribusi pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

D. Metode

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan/aktivitas ini adalah:

1. Masing-masing dosen calon peserta menyusun konsep dan mengajukan proposal proyek (kisi-kisi proposal ada di <http://kp2ma.uajy.ac.id>, bagian *download area*) ke KP2MA. Proposal menyatakan:
 - a. Dosen mengacu pada:
 - matakuliah yang akan ditawarkan di semester gasal TA 2014/2015 yang karena karakteristiknya mempunyai peluang besar untuk didekati secara SCL (misalnya yang berupa: berbasis kelompok, bersifat kooperatif dan kolaboratif, *role play*, berbasis proyek, berbasis kasus, berbasis problem, kolaborasi dengan prodi/konsentrasi lain, berbasis *game*, dll)
 - b. Hibah ini diperuntukkan kepada dosen secara perorangan dan per matakuliah. Setiap dosen diberi kesempatan mengirimkan proposalnya sebanyak-banyaknya **dua** proposal untuk matakuliah yang berbeda.
 - c. Banyaknya mahasiswa peserta proyek ini disarankan berkisar **20-40** orang. Namun demikian, persyaratan ini, dapat ditinjau secara khusus, karena alasan di lapangan atau yang lain.
 - d. Proyek pembelajaran ini harus dijalankan secara SCL (*Student Centered Learning*) yang ditunjukkan dalam rancangan mingguannya.
2. KP2MA menyeleksi administrasi pada setiap proposal.
3. Masing-masing dosen yang lolos seleksi administrasi mempersiapkan presentasi konsep pada tim penilai. Kriteria Penilaian:
 - a. Silabus dan SAP berbasis KBK
 - b. Aspek SCL (metode pembelajaran yang mengacu ke SCL)
4. Juri menentukan pemenang *Grant* Tahap I
5. Universitas memberikan *grant* tahap I dan kontrak proyek kepada dosen-dosen pemenang.
6. Dosen membuat proyek selama 2 bulan di pertengahan tahun.
7. KP2MA memonitor pembuatan proyek
8. Dosen mengimplementasikan proyek di lapangan (kelas, semester gasal 2014/2015)
9. KP2MA memonitor implementasi.
10. Dosen mempresentasikan hasil *learning* di akhir kuliah
11. Juri menentukan Pemenang *Grant* Tahap II (pemilik output proyek adalah UAJY)
12. Universitas memberikan *Grant* tahap II
13. KP2MA mengumpulkan *Lesson Learned*

E. Peserta/Lingkup Kegiatan

Lingkup kegiatan adalah semua dosen dari semua program studi di lingkungan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang minimal sudah mendapatkan jabatan fungsional AA. Kegiatan meliputi:

1. Sosialisasi proyek hibah internal SCL UAJY 2014.
2. Pembuatan proposal oleh para peserta yaitu **dosen tetap UAJY** yang sudah mendapatkan jabatan fungsional akademik minimal **Asisten Ahli (AA) Internal**.
3. Seleksi administrasi proposal oleh tim KP2MA
4. Presentasi Konsep Proposal oleh masing-masing dosen peserta.

5. Penilaian proposal, yang dilakukan oleh dewan juri independen dan tim KP2MA-UAJY.
6. Pemberian *Grant Proposal Student Centered Learning (Grant tahap I)*. Dari proposal yang masuk hanya akan dipilih 15 proposal yang dinilai bagus dan *implementable* sebagai pemenang *grant*.
7. Pembuatan Silabus dan SAP (jika Silabus dan SAP tidak tersedia atau belum sempurna), Modul dan persiapan implementasi. Setiap dosen yang memenangkan *grant* tahap I diwajibkan membuat **modul dan rencana implementasinya** dalam semester Gasal 2014/2015.
8. Monitoring pembuatan rancangan/modul/bahan SCL oleh tim KP2MA di pertengahan tahun 2014.
9. Pengumpulan rancangan/modul/bahan SCL oleh masing-masing dosen peserta kepada KP2MA.
10. Implementasi Rancangan SCL. Setiap dosen pemenang *Grant* tahap I diwajibkan menjalankan/**mengimplementasikan rancangannya** di semester Gasal 2014/2015.
11. Monitoring implementasi oleh tim KP2MA.
12. Pembuatan Laporan Implementasi oleh peserta.
13. Penilaian Bahan/Modul dan hasil implementasi terbaik. Dari pemenang *grant* tahap I, akan dipilih **tiga** dosen yang akan memenangkan *Grant SCL* tahap II,
14. Pembuatan *Lesson Learned* oleh KP2MA.

F. TENAGA AHLI

Tenaga Ahli diperlukan dalam hal:

- a. Penilaian *Grant* tahap I (penilaian proposal)
- b. Penilaian *Grant* tahap II (penilaian rancangan implementasi/modul/bahan).

G. JADWAL PELAKSANAAN

No.	Kegiatan	Target Pelaksanaan
1	Sosialisasi projek hibah internal SCL UAJY 2014.	April 2014
3	Pengumpulan Proposal Rancangan SCL.	30 Mei 2014
4	Seleksi administrasi Proposal	2-4 Juni 2014
5	Presentasi Proposal oleh dosen peserta di hadapan tim penilai	9 Juni 2014
6	Pemberian <i>Grant</i> Tahap I	Juni 2014
7	Pembuatan Rancangan/Modul/Bahan SCL oleh dosen peserta	Juni 2014 – Juli 2014
8	Monitoring Pembuatan Rancangan/Modul/Bahan SCL oleh tim KP2MA	Juli 2014
9	Pengumpulan Rancangan/Modul/Bahan SCL	Agustus 2014

10	Penilaian Rancangan/Modul/Bahan SCL	Agustus 2014
11	Implementasi SCL secara lengkap ke kelas-kelas	Semester Gasal 2014/2015
12	Monitoring implementasi SCL Grant secara lengkap oleh tim KP2MA	Semester Gasal 2014/2015
13	Pemberian Grant Tahap II	Januari 2015

H. KELUARAN

Adapun keluaran yang dikehendaki adalah:

1. Rancangan/Modul/Bahan Pembelajaran yang berbasis pada *Student Centered Learning*
2. Daftar Presensi Dosen dan Mahasiswa
3. Catatan Koreksi Dosen selama implementasi
4. Nilai Mahasiswa
5. Saran dan Usulan dosen untuk perbaikan ke depan.
6. Output No 1-5 di atas dinyatakan dalam sebuah **Laporan Implementasi**.

I. DAMPAK KEGIATAN

Dampak perbaikan yang disasar adalah:

1. Mahasiswa mempunyai kompetensi matakuliah yang diajarkan dengan lebih efektif
2. Mahasiswa mempunyai sikap tanggung jawab dan kemandirian serta menghargai dan menyadari pentingnya pengalaman pembelajaran secara nyata baik individu maupun kelompok.
3. Dosen mempunyai sikap terbuka, dan selalu mau meningkatkan kompetensinya.
4. Dosen mendapatkan pengalaman pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas, strategi dan metode pengajarannya.

J. PENANGGUNG JAWAB

Wakil Ketua Bidang Pengembangan Pembelajaran, Kantor Pengembangan dan Peningkatan Mutu Akademik UAJY.