

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

Hibah Internal Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa  
Implementasi pada Semester Gasal 2015/2016

**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 based 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. Peran *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 2015/2016 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, 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, atau RPS berbasis KKNI
  - 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 2015/2016)
9. KP2MA memonitor implementasi.
10. KP2MA melakukan angket keberhasilan pelaksanaan SCL
11. Dosen mempresentasikan hasil *learning* di akhir kuliah
12. Juri menentukan Pemenang *Grant* Tahap II (pemilik output proyek adalah UAJY)
13. Universitas memberikan *Grant* tahap II
14. KP2MA mengumpulkan *Lesson Learned*

#### E. Peserta/Lingkup Kegiatan

Lingkup kegiatan adalah semua dosen tetap 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 2015.
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 **6 proposal** yang dinilai bagus dan *implementable* sebagai pemenang *grant tahap I*.
7. Pembuatan Silabus dan SAP, atau RPS (jika Silabus dan SAP tidak tersedia atau belum sempurna, atau sekaligus mempersiapkan RPS), Modul dan persiapan implementasi. Setiap dosen yang memenangkan *grant* tahap I diwajibkan membuat **modul dan rencana implementasinya** dalam semester Gasal 2015/2016.
8. Monitoring pembuatan rancangan/modul/bahan SCL oleh tim KP2MA di pertengahan tahun 2015.
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 2015/2016.
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 implementasi/modul/bahan).

## G. JADWAL PELAKSANAAN

No.	Kegiatan	Target Pelaksanaan
1	Sosialisasi proyek hibah internal SCL UAJY 2015.	Mei 2015
3	Pengumpulan Proposal Rancangan SCL.	12 Juni 2015
4	Seleksi administrasi Proposal	15-16 Juni 2015
5	Presentasi Proposal oleh dosen peserta di hadapan tim penilai	19 Juni 2015
6	Pemberian <i>Grant</i> Tahap I	22 Juni 2015
7	Pembuatan Rancangan/Modul/Bahan SCL oleh dosen peserta	Juni 2015 – Juli 2015
8	Pengumpulan Rancangan/Modul/Bahan SCL ke KP2MA	31 Juli 2015
9	Implementasi SCL secara lengkap ke kelas-kelas	Selama semester gasal 2015/2016
10	Monitoring implementasi SCL <i>Grant</i> secara lengkap oleh tim KP2MA	September-November 2015
11	Pelaksanaan angket keberhasilan SCL di kelas masing-masing	Minggu 13-14 semester gasal 2015/2016
12	Presentasi hasil implementasi SCL, pemilihan pemenang implementasi	Desember 2015
13	Pemberian <i>Grant</i> 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/ capaian pembelajaran 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.