**KERANGKA ACUAN**

***(Term of Reference)***

*Student Centered Learning* *Internal* *Grant*

(Hibah Internal Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa)

Implementasi pada Semester Genap 2017/2018

1. **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 becana 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*), projek (*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.

1. **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.

1. **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

* 1. *Student Centered Learning*: Metode pembelajaran yang menitikberatkan pada *method of inquiry* *and* *discovery* oleh mahasiswa. Porsi *teacher* lebih sebagai fasilitator dan motivator.
  2. *Fun/Creative Teaching*: Pengajaran yang dibawa dengan menitikberatkan proses penyampaian yang menyenangkan berdasar kreativitas pengajar dalam rangka efektivitas pembelajaran.
  3. *Context Based Learning*: Pembelajaran yang lebih mengacu kepada konteks kehidupan nyata, aktual dan praktis daripada teorinya sendiri.
  4. *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.
  5. *Collaborative Learning*: Pembelajaran dimana siswa bekerjasama dengan peran yang asimetris (berbeda) dan saling mengkontribusi pengetahuannya untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

1. **Metode**

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan/aktivitas ini adalah:

1. Masing-masing dosen calon peserta menyusun Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ke KP2MA. Dengan ketentuan::
   1. Dosen mengacu pada:

matakuliah yang akan ditawarkan di semester Genap TA 2017/2018 yang karena karakteristiknya mempunyai peluang besar untuk didekati secara SCL (misalnya yang berupa: berbasis kelompok, bersifat kooperatif dan kolaboratif, *role play*, berbasis projek, berbasis kasus, berbasis problem, kolaborasi, berbasis *game*, dll)

* 1. **Hibah ini diperuntukkan kepada dosen secara perorangan pada sebuah matakuliah dengan menggunakan *E-Learning***. Setiap dosen hanya diberi kesempatan mengirimkan satu proposal untuk sebuah matakuliah.
  2. **Penggunaan *E-Learning*, meliputi menggunakan situs kuliah, serta *e-book beserta resourcenya* dapat menggunakanfasilitas Wiley Digital Textbook maupun yang lain**.
  3. Banyaknya mahasiswa peserta projek inidisarankan max. **50** orang. Namun demikian, persyaratan ini, dapat ditinjau secara khusus, karena alasan di lapangan atau yang lain.
  4. Projek pembelajaran ini harus dijalankan secaraSCL (*Student Centered Learning*) yang ditunjukkan dalam rancangan mingguannya.

1. KP2MA menyeleksi administrasi pada setiap RPS, sehingga strategi SCL dan komponen *E-Learning* tercermin secara jelas dalam RPS.
2. Masing-masing dosen yang lolos seleksi administrasi mempersiapkan presentasi konsep pada tim penilai. Kriteria Penilaian:
   1. Aspek SCL (metode pembelajaran yang mengacu ke SCL)
   2. Optimalisasi penggunaan E-Learning (Situs Kuliah)
3. Juri menentuan pemenang *Grant* Tahap I
4. Universitas memberikan *grant* tahap I dan kontrak projek kepada dosen-dosen pemenang.
5. Dosen mengimplementasikan projek di lapangan (kelas, semester Genap 2017/2018)
6. KP2MA memonitor implementasi.
7. Dosen mempresentasikan hasil *learning* di akhir kuliah
8. Juri menentukan Pemenang *Grant* Tahap II (pemilik output projek adalah UAJY)
9. Universitas memberikan *Grant* tahap II
10. **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 projek hibah internal SCL UAJY Semester Genap TA 2017/2018.
  2. Pembuatan RPS oleh para peserta yaitu **dosen UAJY.**
  3. Presentasi RPS oleh masing-masing dosen peserta.
  4. Penilaian RPS yang dilakukan oleh dewan juri independen dan tim KP2MA-UAJY.
  5. Pemberian *Grant* Proposal *Student Centered Learning* (*Grant* tahap I). Dari proposal yang baik dan layak sebagai pemenang *grant tahap I*, sebanyak 10 orang dosen.
  6. Implementasi Rancangan *SCL*. Setiap dosen pemenang *Grant* tahap I diwajibkan **menjalankan/mengimplementasikan rancangannya** di semester Genap TA. 2017/2018.
  7. Monitoring implementasi oleh tim KP2MA.
  8. Pembuatan Laporan Implementasi oleh peserta.
  9. Penilaian hasil implementasi terbaik. Dari pemenang *grant* tahap I, akan dipilih **seorang** dosen yang akan memenangkan *Grant* *SCL* tahap II, .

1. **Tenaga Ahli**

Tenaga Ahli diperlukan dalam hal:

1. Penilaian *Grant* tahap I (penilaian proposal)
2. Penilaian *Grant* tahap II (penilaian implementasi).
3. **Jadwal Pelaksanaan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Kegiatan | Target Pelaksanaan |
| 1 | Sosialisasi projek hibah internal SCL UAJY 2018 dan Pengumpulan RPS Rancangan *SCL*. | 2 s/d 23 Januari 2018 |
| 2 | Presentasi RPS oleh dosen peserta di hadapan tim penilai | 24 s/d 26 Januari 2018 |
| 3 | Penentuan penerima *Grant* tahap I | 26 Januari 2018 |
| 4 | Pemberian *Grant* Tahap I | 5 Februari atau 5 Maret 2018 |
| 5 | Implementasi *SCL* secara lengkap ke kelas-kelas | Selama Semester Genap 2017/2018 |
| 6 | Monitoring implementasi *SCL Grant* secara lengkap oleh tim KP2MA | Minggu 8 s/d 12 Semester Genap 2017/2018 |
| 7 | Presentasi hasil implementasi SCL, pemilihan pemenang implementasi | 4 s/d 8 Juni 2018 |
| 8 | Pemberian *Grant* Tahap II | Awal Juli 2018 |

1. **Keluaran**

Adapun keluaran yang dikehendaki adalah:

* 1. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah dimodifikasi
  2. Aktivitas pada situs kuliah yang berbasis pada *Student Centered Learning*.
  3. Output No 1-2 di atas dinyatakan dalam sebuah **Laporan Implementasi**.

1. **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.

1. **Penanggung Jawab**

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