



Universitas
Sumatera Utara

Transformation
Towards the Ultimate


Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

MKWK – MBKM USU Project Based Learning Berkarakter BINTANG

PANDUAN PEMBELAJARAN

**MATA KULIAH WAJIB KURIKULUM
BERBASIS PROYEK MENGGUNAKAN
PENDEKATAN DESIGN THINKING SEBAGAI
APLIKASI OUTCOME-BASED EDUCATION**





**USU
MKWK-MBKM
PENDEKATAN
DESIGN THINKING
SEBAGAI
APLIKASI
OUTCOME-BASED
EDUCATION**

PENGANTAR

Indonesia tengah mempersiapkan diri untuk menghadapi bonus demografi 2030. Sementara itu, perubahan cepat sekali terjadi sehingga sulit untuk memprediksi apa permasalahan lingkungan, kebutuhan profesional, teknologi dan bidang lainnya yang akan dihadapi oleh Indonesia dan dunia. Oleh karena itu perguruan tinggi tengah mempersiapkan mahasiswa menjadi lulusan yang adaptif, fleksibel, berdaya saing dengan Karakter Pancasila.

Mata Kuliah Wajib Kurikulum (MKWK) yang terdiri dari Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan Agama merupakan mata kuliah yang ditempuh oleh seluruh mahasiswa di seluruh Indonesia. Oleh karena itu, mata kuliah ini menjadi strategis untuk menjadi media berlatih bagi mahasiswa untuk menguatkan karakter Pancasila dan mengamalkan nilai-nilainya sambil belajar menemukan solusi untuk permasalahan sekitar dan mengasah berbagai keterampilan yang dibutuhkan di abad 21.






Panduan ini dimaksudkan untuk membantu Dosen MKWK di Universitas Sumatera Utara dalam merancang pembelajaran MKWK yang menyenangkan bagi mahasiswa serta berdampak bagi pengembangan keterampilan dan karakter mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang Berkarakter BINTANG (**B**ertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam bingkai Kebhinnekaan, **I**novatif yang berintegritas, **T**anggung dan arif).

Kerangka yang digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek adalah kerangka “Design Thinking” dimana peran dosen sangat penting untuk menjadi fasilitator dan teman berpikir bagi mahasiswa di setiap tahapannya dan membantu mahasiswa melihat sebuah permasalahan dari berbagai sudut pandang. Untuk mengimplementasikannya, dibutuhkan dukungan penuh dari Pimpinan Universitas Sumatera Utara dengan kerjasama dan keterbukaan antara Dosen Pengampu Mata Kuliah agar bersinergi sehingga mahasiswa mendapat pengalaman terbaik dalam proses pembelajarannya.





Dasar Kebijakan

- UU Sisdiknas 20 Tahun 2003
- UU Pendidikan Tinggi 12 Tahun 2012 Peraturan Pemerintah 57/2021 Standar Nasional Pendidikan
- Perpres No.7 Tahun 2021 RAN PE
- Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.3 Tahun 2003 tentang Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi #7: Kelas Kolaboratif dan Partisipatif di mana kriterianya antara lain:
 -  Mahasiswa-mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan
 -  Kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. Dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.
 -  Kelas dibagi menjadi kelompok (>1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama.
 -  Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif.
 -  50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (*case method*) dan/atau presentasi akhir project-based learning (Buku Panduan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi Negeri).
- Kepdirjen Dikti 84/2020 mengenai Panduan MKWK.
- Surat Pernyataan Rektor USU Nomor: 11067/UN5.1.R/SPB/2021 Tentang kesediaan Perguruan Tinggi untuk mengimplementasikan MKWK Berbasis Proyek sebagai inovator awal.

GENERASI Z



- Belajar mandiri
- Relevan dengan passion
- Dinamis dan adaptif

MKWK BERMAKNA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS

1. UU Sisdiknas 20/2013: Agama, Kewarganegaraan
2. UU Pendidikan Tinggi : Agama, Kewarganegaraan, Pancasila
3. Peraturan Pemerintah 57/2021: Standar Nasional Pendidikan
4. Perpres No.7 Tahun 2021 RAN PE
5. Kepdirjen Dikti 84

MERDEKA BELAJAR- KAMPUS MERDEKA

Kepmen No. 3/2003 Tentang IKU PT, # 7 Kelas Kolaboratif dan Partisipatif (melalui team Based Project, peran dosen sebagai fasilitator)

MENUJU

Kesenjangan generasi dengan dosen

Disrupsi teknologi

Disrupsi pandemi

Perubahan yang sangat cepat

BONUS DEMOGRAFI

Lulusan adaptif, fleksibel, berdaya saing, dengan karakter pancasila (SN Dikti)

MKWK memiliki substansi yang sangat penting dalam membentuk karakter dan profil lulusan



PAPAN INFORMASI DAN DATA INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI (PINDAI)

Indikator Kinerja Utama PT : Universitas Sumatera Utara (2020)

Keterangan	IKU 1 (80%)	IKU 2 (30%)	IKU 3 (20%)	IKU 4 (40%)	IKU 5 (15%)	IKU 6 (50%)	IKU 7 (35%)	IKU 8 (5%)
NILAI ABSOLUT PENCAPAIAN	3.639/6.60	277/40.402	233/1.609	553/1.609	883/1.609	3/65	485/5.649	4/65
PERSENTASE PENCAPAIAN	59,07%	0,69%	14,48%	34,37%	54,88%	4,62%	8,59%	6,15%
PERTUMBUHAN DARI TAHUN LALU	59,07%	0,69%	14,48%	34,37%	54,88%	4,62%	8,59%	6,15%
DELTA TERHADAP GOLD STANDART	-20,93%	-29,31%	-5,52%	-5,63%	39,88%	-45,38%	-26,41%	1,15%
DATA KETERISIAN IKU	4.931	326	233	553	883	10	535	4
DATA KESESUAIN IKU	3.639	277	233	553	883	3	485	4

copyright 2021 DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN TINGGI

- IKU 1 - Lulusan Mendapatkan Pekerjaan yang Layak
- IKU 2 - Mahasiswa Mendapatkan Pengalaman di Luar Kampus
- IKU 3 - Dosen Berkegiatan di Luar Kampus
- IKU 4 - Praktisi Mengajar di Dalam Kampus
- IKU 5 - Hasil Kerja Dosen Digunakan oleh Masyarakat atau Mendapatkan Rekognisi Internasional
- IKU 6 - Program Studi bekerjasama dengan Mitra Kelas Dunia
- IKU 7 - Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif
- IKU 8 - Program Studi Berstandar Internasional

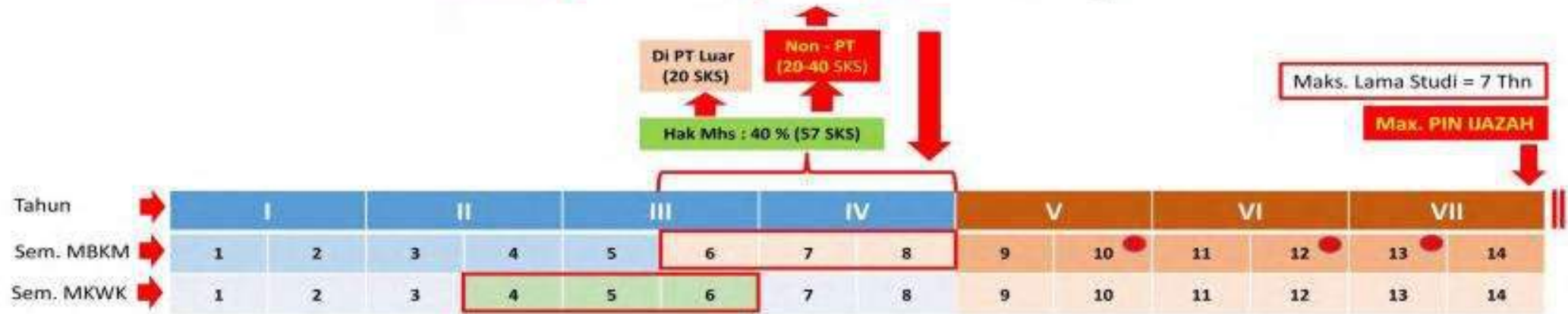




STRATEGI IMPLEMENTASI MBKM & MKWK - USU



9 AREA MBKM (20 – 40 sks; 1 – 2 Semester)

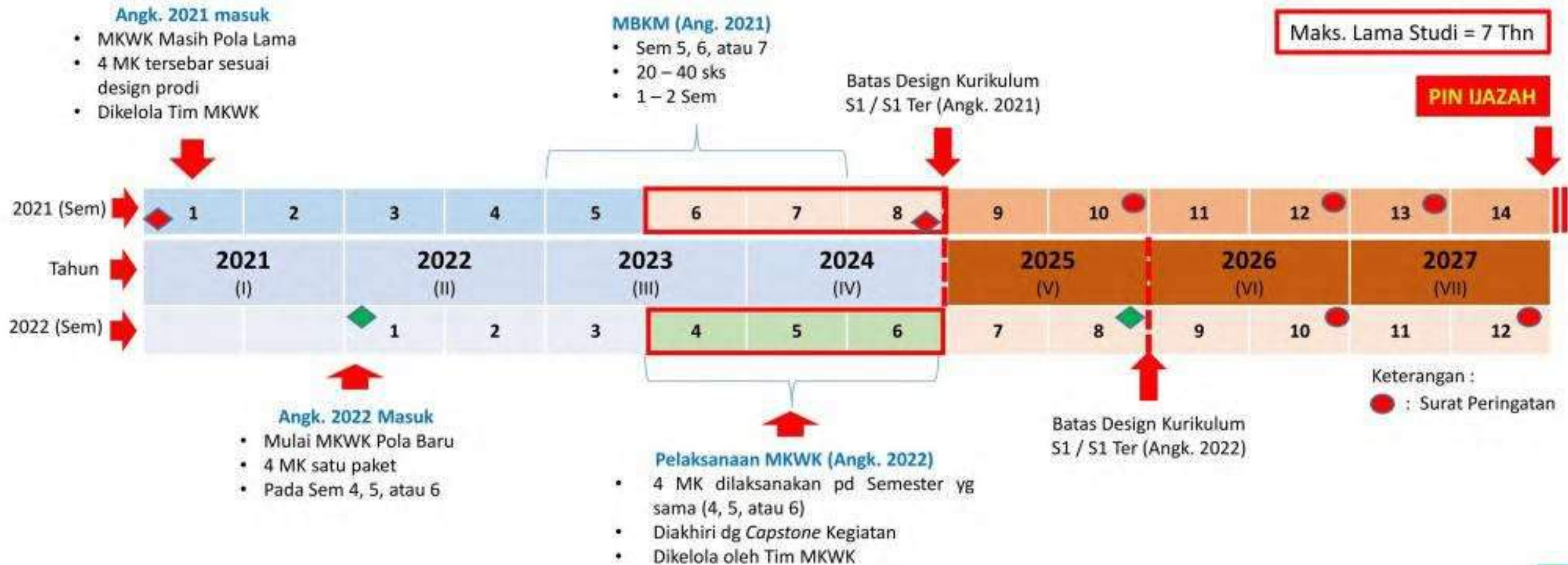


- Pelaksanaan MKWK (Angk. 2022)**
- 4 MK dilaksanakan pd Semester yg sama (4, 5, atau 6)
 - Diakhiri dg Capstone Kegiatan
 - Dikelola oleh Tim MKWK

● : Surat Peringatan



STRATEGI IMPLEMENTASI MBKM & MKWK DI USU





MASALAHNYA,

mahasiswa generasi milenial menyatakan
MKWK sebagai MK yang kurang menarik.

n = 275

1

Perlu diberikan opsi pembelajaran MKWK alternatif bagi mahasiswa yang dikemas lebih menarik

2

Opsi pembelajaran alternatif diberikan melalui tiga komponen aktivitas utama membaca, berdiskusi, dan aksi (membuat proyek)



Pembelajaran MKWK berbasis proyek dapat dijadikan alternatif metode untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kontekstual





MKWK YANG TRANSFORMATIF

Merancang MKW sebagai wadah pengembangan karakter dasar pancasila

- Pancasila
- Kewarganegaraan
- Bahasa Indonesia
- Agama

Aktivitas Kegiatan



Pengembangannya,

Proses pembentuk karakter melalui social activisme

Mengandung aktivitas yang engaging

Mendorong kemampuan berpikir, bertindak dan menginternalisasi nilai

Dalam bentuk pembelajaran

PROJECT BASED LEARNING

Program yang sederhana

Menyampaikan framework pelaksanaannya, inisiatif -> cara-cara kreatif.
Sumber dari pemerintah serta diperkaya dosen dan universitas

OUTCOME

S



dan berakhlak mulia, bertakwa kepada Tuhan YME, Mandiri

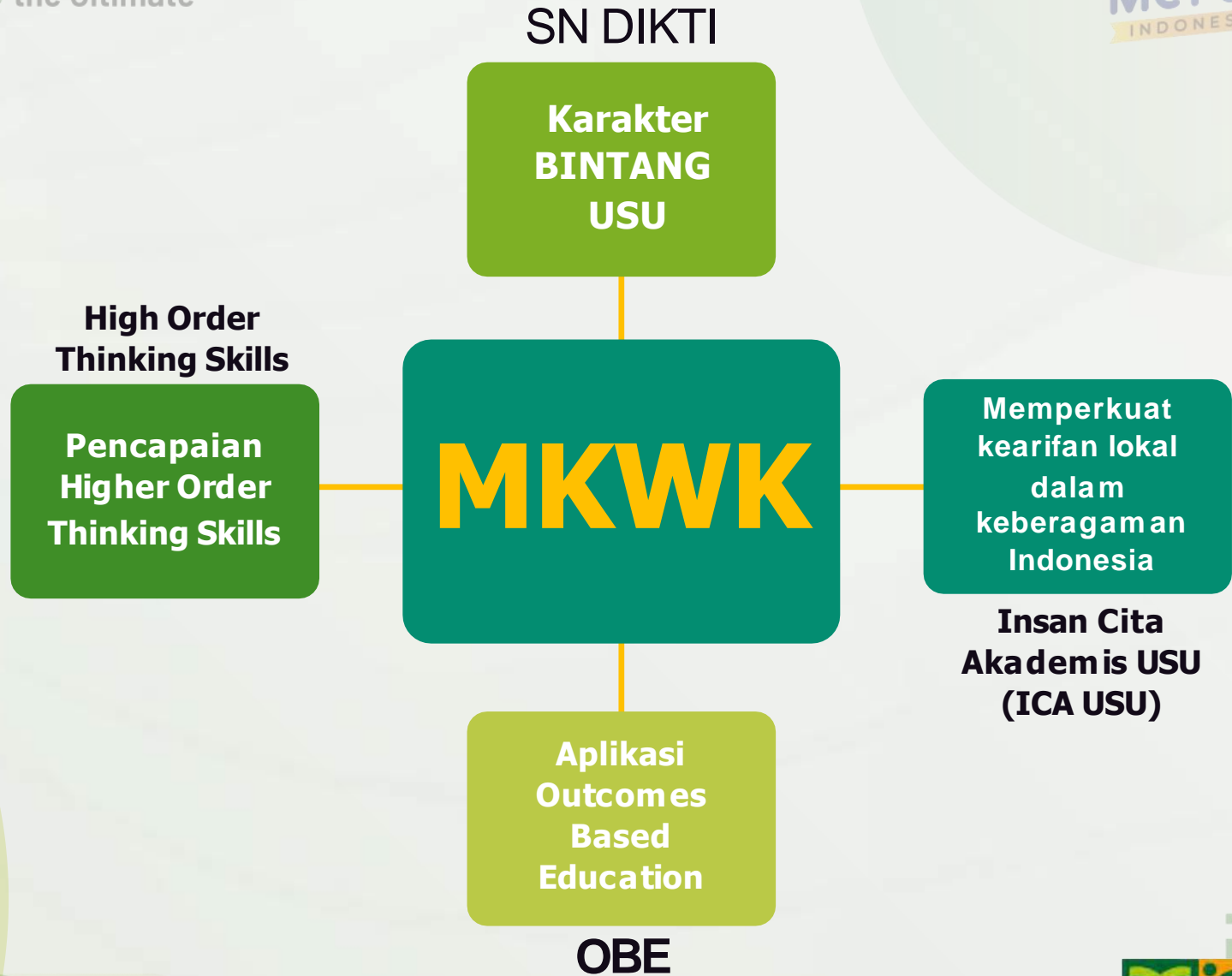
Berkebinnekaan global

Bergotong royong

Kreatif

Bernalar kritis







MKWK Dalam Konsep TPB di USU



- Menyelenggarakan perkuliahan dalam perkuliahan TPB secara bersama; secara heterogen **Tahapan Persiapan Bersama (TPB) dengan cara transdisipliner atau multidisipliner;**
- **Mengintegrasikan mahasiswa baru USU**
Sinergi 4 (empat) mata kuliah wajib (Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia)
- **Secara tematik dalam 1(satu) perkuliahan TPB tanpa merevisi kurikulum.**



- Perumusan Capaian Pembelajaran memasukkan kaidah Bloom dan Higher Order Thinking Skills
- Sehingga Profil lulusan tetap memiliki kompetensi pengetahuan, skill (teknikal dan kehidupan masa depan) plus karakter yang memperkuat kearifan lokal dalam keberagaman Indonesia (ICA USU)





PERUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN MAHASISWA

Capaian Pembelajaran TPB

Keterampilan, Belajar, Motivasi, dan Etika Akademik



1

P1. Pengenalan

Kerjasama, Keterampilan, Interpersonal, Tanggung Jawab Sosial



2

P2. Pengembangan

Komunikasi, Pemecahan Masalah dan Proses Kreatif



3

Entrepreneurship, Profesionalisme, Leadership Management



4

P3. Pelepasan



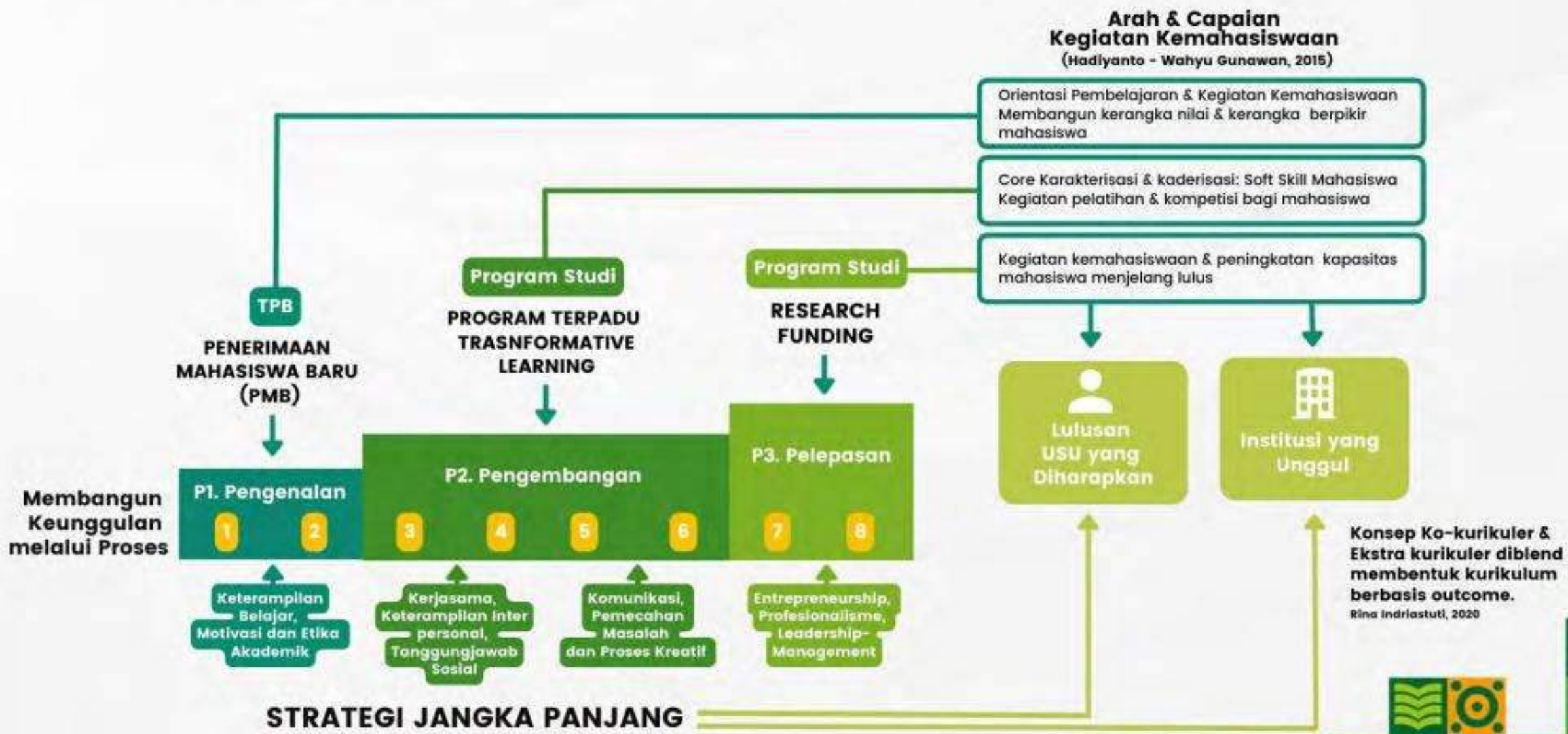
Profil Lulusan
USU

USU memperkuat kearifan lokal dalam keberagaman Indonesia

Tahapan Pencapaian Penguasaan Ranah Sikap dan Keterampilan Mahasiswa USU



RANCANGAN KURIKULUM SECARA HOLISTIK



TAHAP PERSIAPAN BERSAMA SEBAGAI BASIS PEMBELAJARAN

MUATAN TPB

KULIKULER
MATA KULIAH UMUM
<ul style="list-style-type: none">• Agama• Pancasila• Kewarganegaraan• Bahasa Indonesia• Bahasa Inggris• Konsep Dasar Keilmuan (IAD dan ISBD)• Keterampilan Belajar dan Literasi Informasi• Anti Korupsi• SGS
KO-KURIKULER
PENDAMPINGAN
<ul style="list-style-type: none">• Wakil Dekan I• Kaprodi• TPB
HIDDEN CURRICULUM

Profil Lulusan USU yang Diharapkan

Outcomes; Karakter Dasar Mahasiswa USU



Prodi dan Universitas

Unggul pada bidangnya dan mampu berkolaborasi



Karakter BINTANG



Berjiwa Entrepreneurship



Insan Cita Akademik (ICA) USU
Memperkuat kearifan lokal dalam keberagaman



Capaian Program Studi & Institusi
Prodi dan institusi yang unggul

Profil lulusan tetap memiliki kompetensi pengetahuan, skill (teknikal dan kehidupan masa depan) plus karakter yang menjunjung bina mulia hukum dan lingkungan.

Membangun Keunggulan melalui Proses



STRATEGI JANGKA PANJANG

KURIKULUM

KEMAHASISWAAN

EKSTRAKURIKULER -
KEBUGARAN & KREATIVITAS

LULUSAN USU



Konsep Ko-kurikuler & Ekstra kurikuler diblend membentuk kurikulum berbasis outcome.

Rina Indriastuti, 2020



Mengapa Design Thinking?

Design Thinking merupakan pendekatan terstruktur dan berpusat pada manusia terhadap inovasi yang berupaya menghasilkan solusi yang selaras dengan kebutuhan. Kerangka berpikir ini membantu perancang sebuah produk atau program untuk dapat:



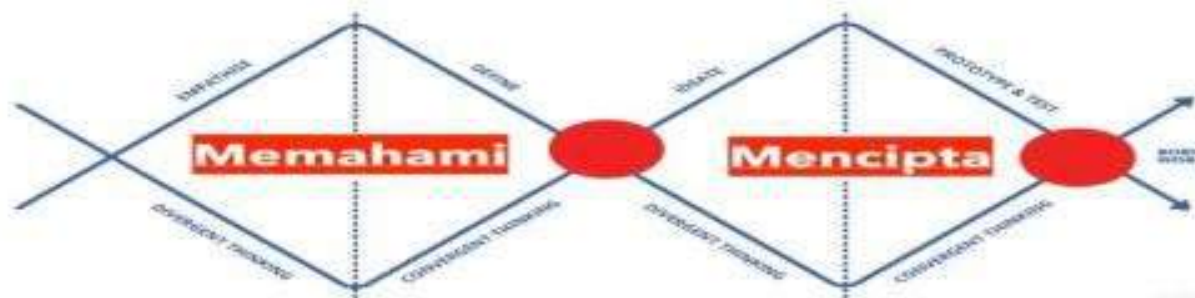
Merumuskan pertanyaan melalui informasi, asumsi atau pemahaman tentang situasi saat ini.



Menguraikan pertanyaan dari informasi yang dikumpulkan selama pengamatan suatu Masalah/isu.



Membuat solusi yang berfokus pada permasalahan (pain-point) tertentu.



Gambar Double Diamond Design Thinking

Meskipun saat ini pendekatan ini lebih banyak digunakan di dunia inovasi bisnis, *Design Thinking* dapat pula digunakan untuk merancang program atau produk sebagai solusi terhadap permasalahan sosial yang ada di sekitar.

Design Thinking dan Keterampilan Abad 21



Keterampilan Belajar (*Learning Skills*)

- 1. Berpikir Kritis
- 2. Kreativitas
- 3. Kolaborasi
- 4. Komunikasi



Keterampilan Literasi (*Literacy Skills*)

- 1. Literasi Informasi
- 2. Literasi Media
- 3. Literasi Teknologi



Keterampilan Hidup (*Life Skills*)

- 1. Fleksibilitas dan Kemampuan Beradaptasi
- 2. Kepemimpinan
- 3. Inisiatif dan pengarahan diri (*self-direction*)
- 4. Produktivitas
- 5. Keterampilan sosial dan lintas budaya



Tahapan Design Thinking dalam pembelajaran MKWK



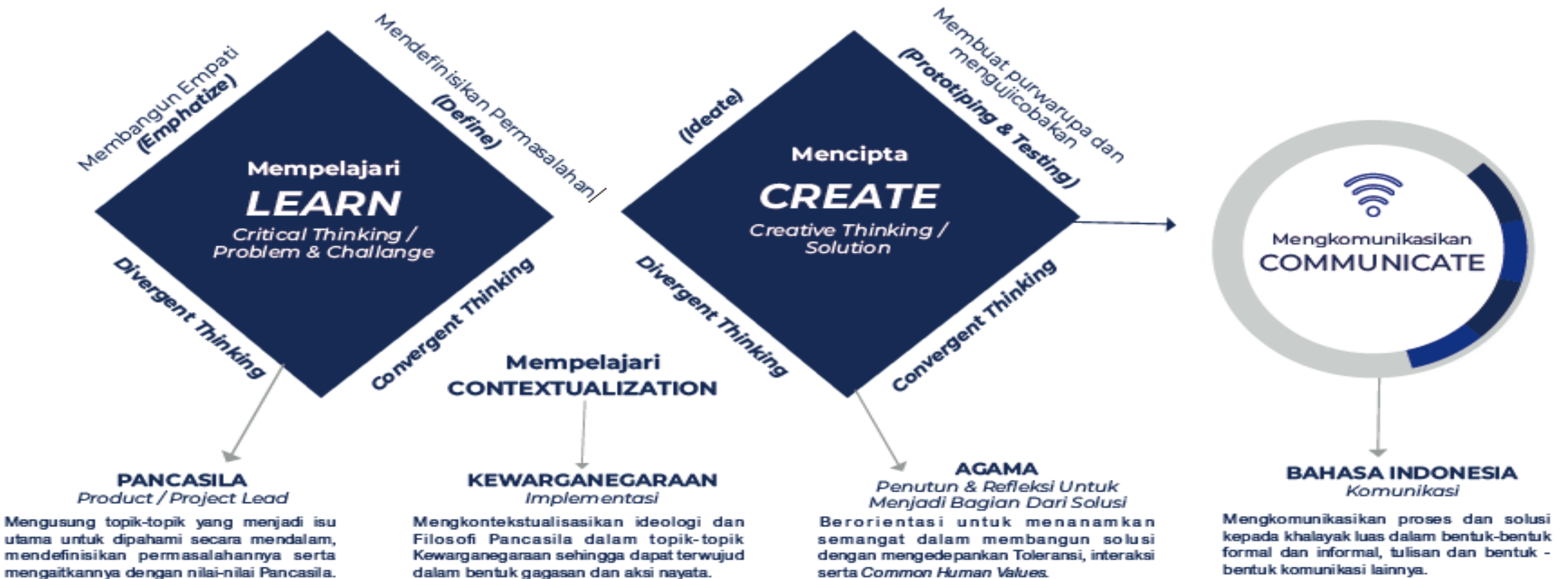
Substansi dan nilai-nilai yang dimuat dalam setiap mata kuliah diintegrasikan dalam setiap proses dan dapat terlihat dari bagaimana mahasiswa menyorot sebuah isu dari perspektif mata kuliah wajib kurikulum. Secara konkrit dapat dinilai dari proses diskusi dan proses berpikir yang tertuang diproposal dan laporan.



Peran Spesifik Masing-masing Mata Kuliah dalam Alur Design Thinking

Dalam pembelajaran MKWK berbasis proyek, seringkali ada pertanyaan apakah berarti semua mata kuliah ini digabungkan jadi satu. Jawabannya tidak. Masing-masing mata kuliah memiliki peran unik dan kekhasan masing-masing.

Mata Kuliah Berbasis Project





Pemetaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

Capaian Pembelajaran mata kuliah ini disarikan dari Standar Nasional Pendidikan tinggi dan merupakan kelanjutan (tingkatan yang lebih tinggi) dari capaian pembelajaran yang ada di level pendidikan dasar dan menengah. Namun demikian, pengelola MKWK dapat mengembangkan capaian pembelajaran MKWK lebih lanjut misalnya diturunkan menjadi CP pengetahuan atau menambah capaian pembelajaran di luar dari yang telah dicantumkan di sini:

No.	MATA KULIAH	CP SIKAP	CP KETERAMPILAN
1	Pancasila	Mampu menunjukkan empati terhadap isu sosial di masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi sebagai perwujudan dari ketaqwaan, religiusitas, rasa cinta, tanggung jawab, dan rasa kemanusiaan.	Mampu mengeksplorasi isu sosial dalam masyarakat, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, serta menganalisa akar masalah dari berbagai sudut pandang dan berbasis bukti dalam proses menggagas proyek sosial yang Berkarakter BINTANG Universitas Sumatera Utara .
2	Kewarganegaraan	Mampu menggagas alternatif solusi terhadap isu sosial yang dipilih melalui kontribusi, peran nyata di masyarakat dan taat hukum yang diwujudkan dalam proyek sosial.	Mampu bekerja sama dalam tim, berjejaring, dan menarik pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan dalam rangka implementasi solusi dari permasalahan melalui pelaksanaan proyek sosial yang mandiri, bermutu dan terukur sesuai dengan Karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.



Lanjutan Pemetaan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah

No.	MATA KULIAH	CP SIKAP	CP KETERAMPILAN
3	Agama	Mampu membangun nilai-nilai ketaqwaan dan religiusitas dalam berbagai kontribusi nyata dalam upayanya membangun nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari.	Mampu mengaktualisasikan kemampuan berpikir kontekstual dalam berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan keseharian dan berlandaskan nilai-nilai ketakwaan dan religiusitas yang baik dalam konteks proyek sosial yang dijalankan sesuai dengan Karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.
4	Bahasa Indonesia	Mampu menunjukkan sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan gagasan baru sebagai solusi terhadap isu atau permasalahan yang dipilih pada proyek sosialnya.	Mampu menuangkan gagasan solutif secara kreatif, dengan keterampilan belajar yang baik, menggunakan hasil pemikiran kritisnya dengan menyimak berbagai sudut pandang dan memutuskan dalam sebuah tim yang dikelola dengan baik hingga melahirkan solusi sekaligus mempertanggungjawabkan prosesnya hingga terbebas dari plagiasi dalam mengkomunikasikan proyek sosialnya sesuai dengan Karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.





Kriteria Proyek

Proyek yang diharapkan untuk dimunculkan dalam MKWK adalah proyek dengan kriteria berikut:

Berkelanjutan

Penerima manfaat masih akan merasakan dampaknya setelah mahasiswa menyelesaikan proyek, bukan sekedar 1 acara kemudian selesai. Memiliki potensi berkelanjutan dan dapat diadopsi di kelompok penerima manfaat lain yang memiliki konteks yang mirip (*scalability*).

Inklusif

Mengarusutamakan prinsip kesetaraan gender dan inklusi sosial dalam pelaksanaan proyek. Beberapa pertanyaan umum yang dapat menjadi panduan antara lain:

- Apakah anggota kelompok saya terdiri dari beragam gender, latar belakang suku/budaya, agama?
- Apakah proyek ini akan bermanfaat bagi masyarakat yang termarginalkan?
- Apakah proyek ini mempertimbangkan penerima manfaat yang memiliki disabilitas tertentu?

Efektif Dari Segi Sumberdaya

Sumberdaya yang digunakan bisa berupa tenaga, waktu dan dana. Mahasiswa memiliki kewajiban lain di luar MKWK dan tentunya keterbatasan dalam segi dana pribadi. Beberapa pertanyaan umum yang dapat menjadi panduan antara lain:

- Apakah proyek ini mungkin untuk dilakukan dalam durasi hingga akhir semester MKWK?
- Apakah pendanaan proyek ini dapat dilakukan dengan memaksimalkan potensi sumber daya yang ada di sekitar kelompok saya?

Kreatif dalam Strategi Komunikasi

Mahasiswa berlatih mengkomunikasikan ide, isu dan dampak proyek melalui media digital dan media lainnya dengan cara-cara kreatif.

B

E

I

K

Topik Proyek

Dalam pemilihan topik proyek, mahasiswa didorong untuk mengeksplorasi dan memilih topik-topik Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) merupakan kesepakatan 193 negara anggota Perserikatan Bangsa-Bangsa yang ditetapkan pada tahun 2015 yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat global termasuk Indonesia dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari agenda pembangunan nasional yang tertuang dalam Rencana Jangka Menengah Pembangunan Nasional.



Selain itu, mahasiswa dapat memilih topik-topik prioritas yang menjadi keresahan di lingkungan pendidikan antara lain:

- Intoleransi
- Perundungan
- Kesetaraan Gender dan Disabilitas.

Dalam 1 angkatan, diharapkan ada kelompok yang mengangkat topik prioritas tersebut

Beberapa referensi yang dapat digunakan untuk mengeksplor isu ini sekaligus melatih literasi informasi antara lain:

Akses Tautan



Lembar Fakta Tujuan Pembangunan Berkelanjutan:
bit.ly/3kxUzsQ



SDGs Dashboard dari Bappenas :
dgs.bappenas.go.id/





Rancangan Pertemuan Mata Kuliah

Berikut adalah contoh rancangan pembagian pertemuan untuk setiap mata kuliah wajib selama 16 minggu/pertemuan.

Konten substansi merupakan bagian dari keahlian dari masing-masing dosen di tiap mata kuliah dan dapat dikembangkan di masing-masing pengampu mata kuliah sesuai dengan berorientasi pada capaian pembelajaran.



Pendekatan pertemuan dengan pendekatan *Flipped Classroom*.



INTEGRASI CAPAIAN PEMBELAJARAN





Capaian Pembelajaran TPB



Mahasiswa memiliki karakter dasar yang unggul yakni dengan memahami cara untuk memberikan solusi secara iteratif nyata bagi masyarakat



Mahasiswa juga mampu menggunakan ragam tools untuk membaca permasalahan dengan berempati secara baik



Mampu dengan rasa keingintahuan yang tinggi, berkolaborasi dengan banyak pihak, membangun kemampuan berpikir konstruktif mencari solusi dengan iterasi yang baik



Menginternalisasikan jiwa antikorupsi pada topik terpilih melalui project perluliahan yang diselenggarakan



Terbentuknya jiwa korsa USU yang kuat





Untuk memastikan sikap dan keterampilan yang dilatihkan bagi mahasiswa melalui pembelajaran MKWK berbasis proyek sesuai dengan profil lulusan, maka capaian pembelajaran (CP) MKWK diturunkan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi. CP dirumuskan berdasarkan prinsip Outcome Based Education menjadi proyek dengan kerangka design thinking.





CP diturunkan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
Masing-masing CP dilatihkan dalam maksimal dua mata kuliah utama.

SIKAP

KETERAMPILAN

Pancasila	Agama	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;			Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;	Kewarganegaraan	B. Indonesia
Pancasila	Agama	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;			Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;	Pancasila	B. Indonesia
Kewarganegaraan	B. Indonesia	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;			Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;	Pancasila	Kewarganegaraan
Pancasila	Kewarganegaraan	Berperan sebagai warna negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;			Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;	Pancasila	B. Indonesia
Pancasila	Kewarganegaraan	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;			Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;	Agama	Kewarganegaraan
Pancasila	B. Indonesia	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;			Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;	Pancasila	B. Indonesia
Pancasila	Kewarganegaraan	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;			Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;		B. Indonesia
Kewarganegaraan	B. Indonesia	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;			Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;	Pancasila	B. Indonesia
Pancasila	Kewarganegaraan	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;			Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.		B. Indonesia



Menurunkan CP menjadi proses-proses pembelajaran yang dialami mahasiswa dalam melakukan proyek menggunakan kerangka Design Thinking.

Setiap mata kuliah memiliki kekhasan peran masing-masing.





FOKUS TPB SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TAHUN PERTAMA MAHASISWA

Fokus pendidikan pada tahun pertama merujuk pada konsep Tumbuh Kembang Remaja di Perguruan Tinggi, Juke (2012) pada tahap pertama proses mahasiswa di Perguruan Tinggi yakni “Pengenalan” (self awareness) yang berfokus pada pengembangan karakter ciri khas USU.

Peningkatan
motivasi

Pengusaan dasar
penguasaan
akademik

Penguasaan
learning skills
terkait personal,
sosial-etika dan
spiritual

Tumbuhnya
kebersamaan,
self belonging,
kepekaan terhadap
lingkungan sekitar,
serta pemupukan
jiwa korsa USU





Pembelajaran dilakukan berbasis proyek dan mengikuti alur "Design Thinking" yang dilaksanakan selama 1 semester

Minggu ke-

1-4

5

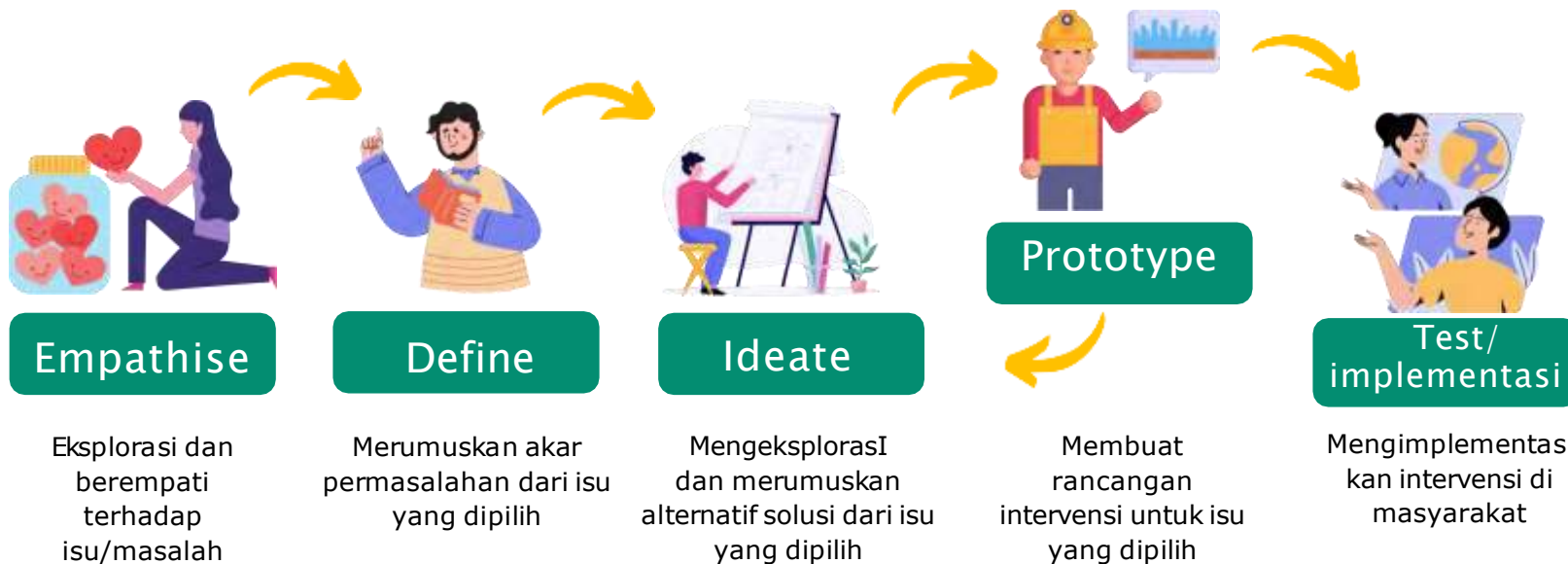
6

7-8

8-14

15-16

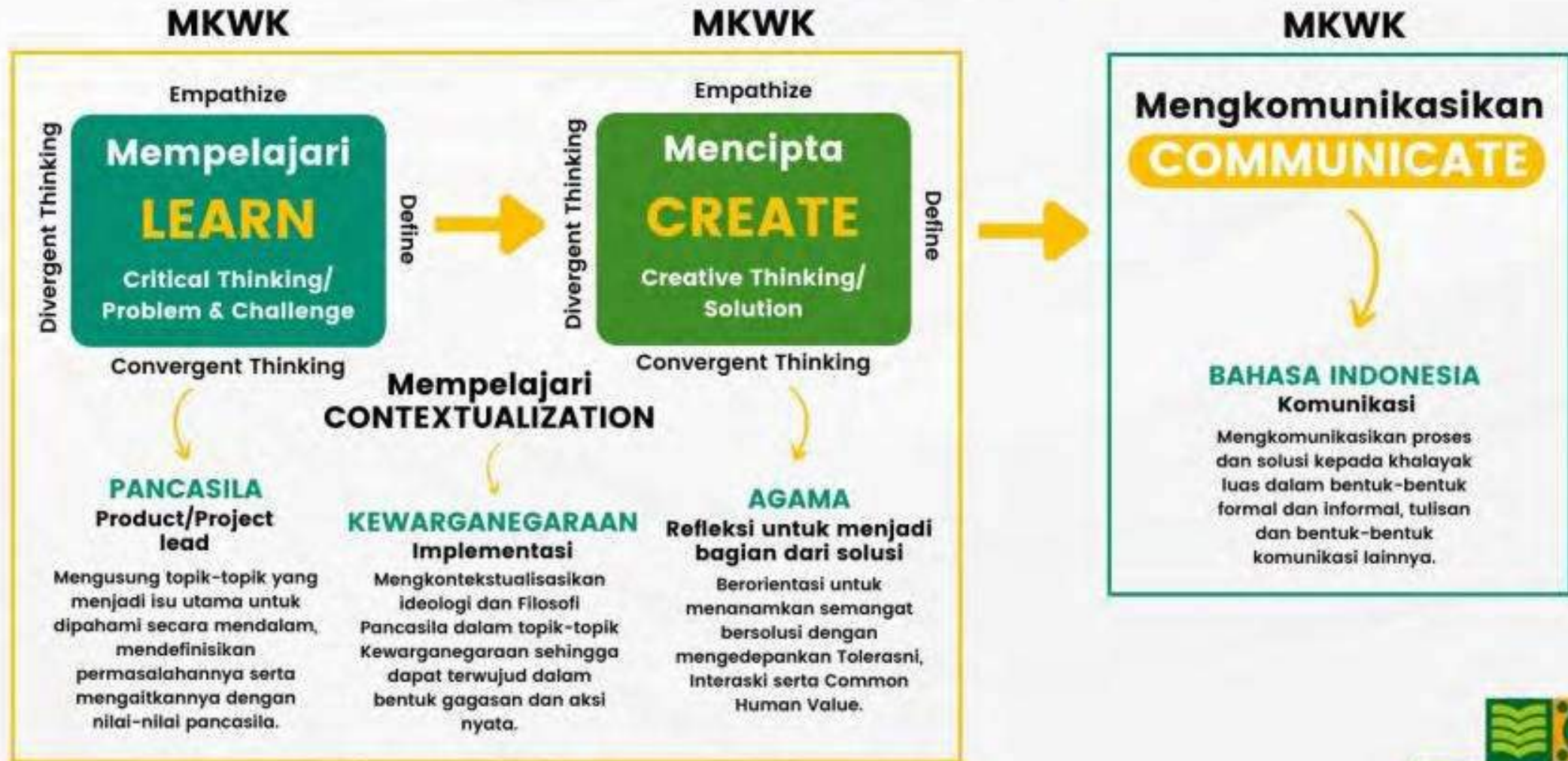
Sepanjang project berlangsung mahasiswa dilengkapi keterampilan manajemen proyek secara daring



Substansi dan nilai-nilai yang dimuat dalam setiap mata kuliah diintegrasikan dalam setiap proses dan dapat terlihat dari bagaimana mahasiswa menyorot sebuah isu dari perspektif mata kuliah wajib kurikulum. Secara konkrit dapat dinilai dari proses diskusi dan proses berpikir yang tertuang di proposal dan laporan.

MKWK NASIONAL DALAM KONSEP OUTCOMES-BASED LEARNING TERPADU

Mata Kuliah Berbasis Proyek



Mata Kuliah Berbasis Proyek





SDGs sebagai case Deliver dalam TPB



PEOPLE

- #1 TANPA KEMISKINAN
- #2 TANPA KELAPARAN
- #3 KEHIDUPAN SEHAT DAN SEJAHTERA
- #4 PENDIDIKAN BERKUALITAS
- #5 KESETARAAN GENDER

PLANET

- #6 AIR BERSIH DAN SANITASI LAYAK
- #7 ENERGI BERSIH DAN TERJANGKAU
- #11 KOTA & PEMUKIMAN YANG BERKELANJUTAN
- #13 PENANGANAN PERUBAHAN IKLIM
- #14 MENGONSERVASI DAN MEMANFAATKAN SECARA BERKELANJUTAN SUMBER DAYA LAUT, SAMUDRA DAN MARITIM UNTUK PEMBANGUNAN YANG BERKELANJUTAN.
- #15 EKOSISTEM DARATAN

PROFIT

- #8 PEKERJAAN LAYAK DAN PERTUMBUHAN EKONOMI
- #9 INDUSTRI, INOVASI DAN INFRASTRUKTUR
- #10 BERKURANGNYA KESENIJANGAN
- #12 PENANGANAN PERUBAHAN IKLIM
- #16 PERDAMAIAN, KEADILAN & KELEMBAGAAN TANGGUH
- #17 KEMITRAAN UNTUK MENCAPAI TUJUAN



Muatan Anti Korupsi diterapkan sepanjang model pembelajaran Project Based Learning melalui diseminasi nilai-nilai yang menjadi Learning Outcomes TPB





Penentuan Model Pembelajaran Berdasarkan Pemilihan CP Yang Dipilih

	Ranah Capaian Pembelajaran	Model Pembelajaran	Rujukan Tahapan Pembelajaran
PANCASILA	✓ Sikap Keterampilan	Simulation based learning/Workplace based learning	Paktek Keterampilan Pembelajaran (Williams, 2005)
AGAMA	✓ Sikap Keterampilan	Problem Based Learning	Seven Steps of Problem Based Learning (Maures & Neuhold, 2011)
KEWARGA-NEGARAAN	✓ Keterampilan Sikap	Project Based Learning	6 Tahapan Project Design Thinking (Brown, 2009)
BAHASA dan KBLU	✓ Keterampilan Sikap	Simulation based learning/Workplace based learning	Praktek Keterampilan Pembelajaran (Williams, 2005)
OLAH KREATIVITAS & KEWIRAUSAHAAN	✓ Keterampilan Sikap	Active Citizen Social Enterprise Leadership Training (British Council)	6 Tahapan Aktivitas Sosial & Kewirausahaan Sosial

Mata Kuliah Wajib Kurikulum merupakan Substansi utama yang diberikan dengan metode pembelajaran interaktif dan transformatif.

SDGs digunakan sebagai Case Deliver dalam pelaksanaan TPB sebagai media Contextual Learning.

TPB menghasilkan capaian pembelajaran sebagai mahasiswa USU yang memiliki karakter dasar ke-USU-an.



Jadwal Kuliah/Kegiatan MKWK Berbasis Proyek (PBL) dan Case Methode (CM) USU

No	Nama Kegiatan	Minggu Pertemuan ke :															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1.	Kontrak Belajar dan Pengantar (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)	█															
2.	Eksplorasi (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)		█														
3.	Membangun Empati (Emphatize) (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)			█													
4.	Mengidentifikasi Masalah (Define) (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)				█												
5.	Bergagasan (Ideate) (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)					█											
6.	Purwarupa (Prototype) (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)						█										
7.	Uji Coba / Implementasi Project (Test) (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)							█	█	█	█	█	█	█			
8.	Pameran Project (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)															█	
9.	Refleksi "Retrospektif" (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)																█
10.	Penulisan Laporan (Lihat Panduan Pembelajaran di Kelas)																█

Keterangan :

Semester Ganjil

Semester Ganjil TA 2023/2024 (Keputusan Rektor NOMOR 1581/UN5.1.R/SK/SPB/2023)

1. Pertemuan 1 – 7 dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus sampai dengan tanggal 02 September 2023.
2. Ujian Tengah Semester (UTS) dilaksanakan pada 09 Oktober sampai dengan 20 Oktober 2023
3. Pertemuan 9 – 13 dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober sampai dengan tanggal 20 Nopember 2023.
4. Pertemuan 14 dilaksanakan pada tanggal 27- 28 Nopember 2023
5. Pertemuan 15 dilaksanakan pada tanggal 04 - 05 Desember 2023
6. Pertemuan 16 (UAS) dilaksanakan pada tanggal 11 - 23 Desember 2023

Catatan: Jika ada perubahan disesuaikan dengan Kalender USU 2023



PANDUAN PEMBELAJARAN USU MKWK BERBASIS PROYEK DI KELAS

Perte- muan Ke-	Fase dalam <i>Design Thinking</i>	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
		Mampu menunjukkan empati terhadap isu sosial di masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi sebagai perwujudan dari ketaqwaan, religiusitas, rasa cinta, tanggung jawab, dan rasa kemanusiaan.	Mampu menggagas alternatif solusi terhadap isu sosial yang dipilih melalui kontribusi, peran nyata di masyarakat dan taat hukum yang diwujudkan dalam proyek sosial.	Mampu membangun nilai-nilai ketaqwaan dan religiusitas dalam berbagai kontribusi nyata dalam upayanya membangun nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menunjukkan sikap bangga menggunakan Bahasa Indonesia dalam mengkomunikasikan gagasan baru sebagai solusi terhadap isu atau permasalahan yang dipilih pada proyek sosialnya.
		Mampu mengeksplorasi isu sosial dalam masyarakat, mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, serta menganalisa akar masalah dari berbagai sudut pandang dan berbasis bukti dalam proses menggagas proyek sosial sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mampu bekerja sama dalam tim, berjejaring, dan menarik pembelajaran untuk perbaikan berkelanjutan dalam rangka implementasi solusi dari permasalahan melalui pelaksanaan proyek sosial yang mandiri, bermutu dan terukur sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mampu mengaktualisasikan kemampuan berpikir kontekstual dalam berbagai permasalahan yang ada dalam kehidupan keseharian dan berlandaskan nilai-nilai ketakwaan dan religiusitas yang baik dalam konteks proyek sosial yang dijalankan sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mampu menuangkan gagasan solutif secara kreatif, dengan keterampilan belajar yang baik, menggunakan hasil pemikiran kritisnya dengan menyimak berbagai sudut pandang dan memutuskan dalam sebuah tim yang dikelola dengan baik hingga melahirkan solusi sekaligus mempertanggungjawabkan prosesnya hingga terbebas dari plagiasi dalam mengkomunikasikan proyek sosialnya sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara..





LANJUTAN PANDUAN PEMBELAJARAN USU MKWK BERBASIS PROYEK DI KELAS

Pertemuan Ke-	Fase dalam Design Thinking	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
1.	Kontrak Belajar dan Pengantar	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas: Gambaran tugas, penilaian, substansi; pembagian kelompok</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas: Mendiskusikan topik tujuan Pembangunan Berkelanjutan/SDGs dalam konteks Indonesia</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas: Mendiskusikan peran umat beragama untuk menjadi bagian dari solusi permasalahan bangsa dan dunia</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas: Workshop singkat bagaimana mensintesis informasi dari berbagai sumber dan mengenal plagiarisme</p>
2.	Eksplorasi	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas dan di luar kelas secara berkelompok: Mahasiswa bereksplorasi bersama kelompok memilih beberapa bacaan di dalam daftar bacaan sebagai pemantik. Mahasiswa secara berkelompok memilih 1 isu pilihan yang paling menarik untuk mereka.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas dan di luar kelas secara berkelompok: Mahasiswa bereksplorasi bersama kelompok memilih beberapa bacaan di dalam daftar bacaan sebagai pemantik. Mahasiswa secara berkelompok memilih 1 isu pilihan yang paling menarik untuk mereka.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas secara berkelompok: Mahasiswa bereksplorasi bersama kelompok memilih beberapa bacaan di dalam daftar bacaan sebagai pemantik. Mahasiswa secara berkelompok memilih 1 isu pilihan yang paling menarik untuk mereka.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Di kelas dan di luar kelas secara berkelompok: Berlatih membangun komunikasi yang efektif dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar melalui lisan dan tulisan.</p>



LANJUTAN PANDUAN PEMBELAJARAN USU MKWK BERBASIS PROYEK DI KELAS

Perte muan Ke-	Fase dalam <i>Design Thinking</i>	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
3.	Membangun Empati (Emphatize)	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa belajar melihat berbagai sudut pandang baik dari sudut pandang keilmuan Pancasila, berkonsultasi dengan dosen sebagai <i>expert</i></p> <p>Belajar melihat sudut pandang lain dan menguji bias.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa belajar melihat berbagai sudut pandang baik dari sudut pandang keilmuan Pancasila, berkonsultasi dengan dosen sebagai <i>expert</i></p> <p>Belajar melihat sudut pandang lain dan menguji bias.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa belajar melihat isu yang dipilih dari sudut pandang Agama, berkonsultasi dengan dosen sebagai <i>expert</i>, mendiskusikan bagaimana Agama memandang isu yang dipilih.</p> <p>Di luar kelas (dalam kelompok): Berbagi dengan anggota kelompok lain bagaimana masing - masing agama memandang isu yang dipilih oleh kelompok.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Berlatih mengemukakan gagasan melalui tulisan yang efektif.</p>
4.	Mengidentifikasi Masalah (Define)	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa berlatih untuk menganalisis hasilobservasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Pancasila. Mereka akan belajar mencari akar permasalahan dari isu yang mereka pilih.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa berlatih untuk menganalisis hasilobservasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Pancasila. Mereka akan belajar mencari akar permasalahan dari isu yang mereka pilih.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa berlatih untuk menganalisis hasilobservasi dan eksplorasinya terhadap suatu isu dari sudut pandang mata kuliah Pancasila. Mereka akan belajar mencari akar permasalahan dari isu yang mereka pilih.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Membuat tulisan reflektif (essay) terkait analisis masalah dari isu yang dipilih untuk disorot dari berbagai sudut pandang (Pancasila, Kewarganegaraan, dan Agama)</p>



LANJUTAN PANDUAN PEMBELAJARAN MKWK USU BERBASIS PROYEK DI KELAS

Pertemuan Ke-	Fase dalam <i>Design Thinking</i>	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
5.	Bergagasan (Ideate)	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa mengeksplorasi/ <i>brainstorming</i> alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi termasuk, mengidentifikasi bias serta kesempatan dan modalitas yang mereka miliki.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa mengeksplorasi/ <i>brainstorming</i> alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi termasuk, mengidentifikasi bias serta kesempatan dan modalitas yang mereka miliki.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa mengeksplorasi/ <i>brainstorming</i> alternatif solusi terhadap permasalahan yang sudah teridentifikasi termasuk, mengidentifikasi bias serta kesempatan dan modalitas yang mereka miliki.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Diskusi di kelas: Mahasiswa membangun merancang proyek dan menuangkan dalam bentuk proposal proyek dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik, benar dan menarik.</p>
6.	Purwarupa (Prototype)	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Presentasi konsultasi di kelas: Mahasiswa mempresentasikan proposalnya proyek dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Pancasila.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Presentasi konsultasi di kelas: Mahasiswa mempresentasikan proposalnya proyek dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Kewarganegaraan.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Presentasi konsultasi di kelas: Mahasiswa mempresentasikan proposalnya proyek dan menjelaskan bagaimana proyek yang dirancang berkontribusi terhadap pengamalan substansi Agama.</p>	<p>Substansi: <i>Asynchronous</i> (materi substansi dirancang oleh dosen sesuai dengan CP)</p> <p>Workshop dan Konsultasi di kelas: Mahasiswa membangun merancang proyek dan menuangkan dalam bentuk proposal proyek dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik, benar dan menarik.</p>



LANJUTAN PANDUAN PEMBELAJARAN USU MKWK BERBASIS PROYEK DI KELAS

Pertemuan Ke-	Fase dalam Design Thinking	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
7.	Uji Coba / Implementasi Project (Test)	Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan- masukan dari rekan-rekan dan dosen.	Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan - masukan dari rekan-rekan dan dosen.	Mengiterasi (memperbaiki) proyek dari masukan - masukan dari rekan-rekan dan dosen.	Workshop dan konsultasi di kelas: Mahasiswa membuat strategi komunikasi untuk proyeknya sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara agar dikenal lebih luas.
8.		Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa mengimplementasikan proyeknya sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	
9.		Diskusi di kelas: Konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Pancasila.	Diskusi di kelas: Konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Kewarganegaraan.	Diskusi di kelas: Konsultasi jika ada permasalahan/dinamika di lapangan dan diskusi fenomena yang terjadi di lapangan terkait topik-topik MK Agama.	
10.					
11.					
12.					
13.					





LANJUTAN PANDUAN PEMBELAJARAN USU MKWK BERBASIS PROYEK DI KELAS

Perte muan Ke-	Fase dalam <i>Design Thinking</i>	Pancasila (Pemimpin Proyek)	Kewarganegaraan (Kontekstualisasi)	Agama (Penuntun, refleksi pendorong untuk menjadi bagian dari solusi)	Bahasa Indonesia (Komunikasi)
14.	Pameran Project	Mahasiswa membuat pameran di universitas terkait proyek yang telah dilakukan dan mendapatkan penilaian dari dosen serta penerima manfaat.			
15.	Refleksi “Retrospektif”	Mahasiswa melihat kembali proses yang mereka lalui dari awal hingga akhir dan melihat perubahan yang mereka alami dalam hal: 1. Pengetahuan 2. Cara Pandang 3. Perilaku dikaitkan dengan substansi mata kuliah Pancasila sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa melihat kembali proses yang mereka lalui dari awal hingga akhir dan melihat perubahan yang mereka alami dalam hal: 1. Pengetahuan 2. Cara Pandang 3. Perilaku dikaitkan dengan substansi mata kuliah Kewarganegaraan sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa melihat kembali proses yang mereka lalui dari awal hingga akhir dan melihat perubahan yang mereka alami dalam hal: 1. Pengetahuan 2. Cara Pandang 3. Perilaku dikaitkan dengan substansi mata kuliah Agama sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.	Mahasiswa melihat kembali proses yang mereka lalui dari awal hingga akhir dan melihat perubahan yang mereka alami terkait keterampilan komunikasi dan substansi mata kuliah Bahasa Indonesia sesuai dengan karakter BINTANG Universitas Sumatera Utara.
16.	Penulisan Laporan	Laporan dan Essay/Reflektif Mahasiswa USU Berkarakter BINTANG (Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam bingkai Kebhinnekaan, Inovatif yang berintegritas, Tangguh dan arif).			





USU MKWK Project Based Learning Berkarakter BINTANG

1. SME di LMS
Penentuan Tema Disesuaikan dengan Lead Project Mata Kuliah MKWK (Bentuk Video, Film Pendek dll.)

2. Pertemuan 1 s/d 6
1. Kontrak Belajar dan Pengantar, Eksplorasi, Membangun Empati, Mengidentifikasi Masalah, Bergagasan dan Purwarupa disertai dengan kegiatan Diskusi Mengenai Tema yang telah disampaikan di LMS di masing-masing Kelas MKWK oleh Dosen sesuai dengan CP Mata Kuliah (RPS).
2. Dosen membentuk kelompok mahasiswa (satu kelompok 20 orang).

3. Pertemuan 7 - 13 Pelaksanaan Proyek
1. Proyek dilaksanakan Sesuai Dengan Tema yang Telah Disampaikan di Awal Perkuliahan di LMS
2. Mahasiswa diberikan Kebebasan menentukan Topik Masalah yang terdapat pada SDGs (TPB) sesuai dengan Tema pada LMS
3. Pelaksanaan Proyek diawasi dan didampingi oleh Tutor dan atau Mentor

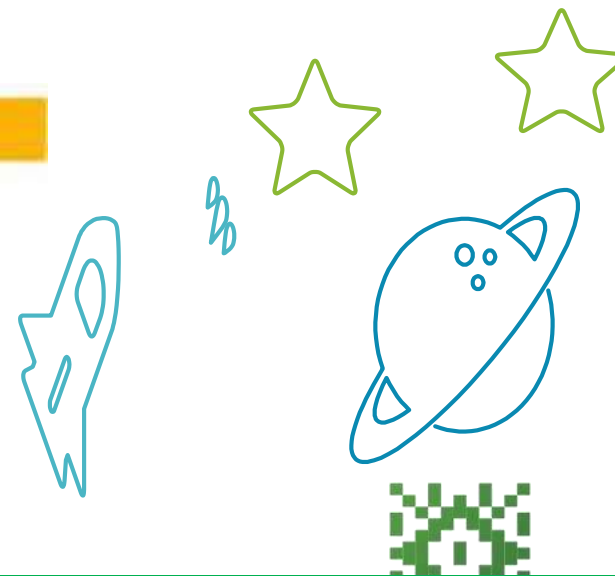
4. Pertemuan 14 – 16 Hasil Proyek
1. Hasil Proyek dapat berupa Proyek Pengabdian Masyarakat, Pantun, Puisi, Konten, Drama, FGD, dll. dalam bentuk Video Kegiatan, Slogan, Flyer, dll. yang akan ditampilkan dalam Kegiatan Pameran dan Media (Youtube, Instagram dan Media Masa lainnya).
2. Refleksi “Retrospektif” Hasil Kegiatan Proyek.
3. Laporan Akhir Hasil Kegiatan Proyek

5. Mahasiswa USU Berkarakter BINTANG
1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam bingkai Kebhinnekaan,
2. Inovatif yang berintegritas,
3. Tangguh dan arif.

Menu topik proyek mahasiswa diambil dari 17 SDGs + 3 Dosa Besar Pendidikan



- Kesetaraan gender dan disabilitas
- Perundungan
- Intoleransi



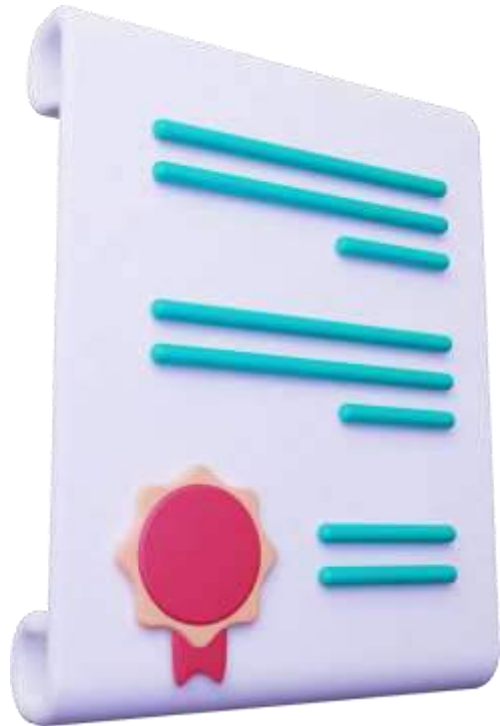
Nilai ketangguhan dan kearifan terinspirasi dari masyarakat Sumut yang terkenal tangguh. Menginspirasi kita agar tangguh dan arif serta inovatif yang terintegritas dalam memperjuangkan cita-cita. Juga, keberagaman masyarakat di Sumatera Utara yang mengharuskan kita untuk bersikap menghargai perbedaan dengan semangat kebhinnekaan. dan tetap bertakwa pada Tuhan.



Universitas
Sumatera Utara

Transformation
Towards the Ultimate

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



PENILAIAN





Penilaian

Penilaian MKWK berbasis proyek dilakukan oleh berbagai pihak antara lain dosen pengampu mata kuliah, mahasiswa, rekan sebaya dan penerima manfaat.

Aspek	Pancasila + Mentor	Kewarga negaraan	Agama	Bahasa Indonesia	Rekan Sebaya	Penerima Manfaat /Masyarakat	Bobot
Kognitif melalui 1 Essay Reflektif	dinilai oleh dosen MK terkait sesuai CP						20%
Sikap dan keterampilan → instrumen diturunkan dari Capaian Pembelajaran	dinilai oleh dosen MK sesuai CP				Observasi rekan kelompok selama proyek berjalan		50%
Dampak Proyek <ul style="list-style-type: none"> ● Manfaat ● Efektivitas ● Diseminasi Informasi ● Potensi Keberlanjutan 	dinilai oleh dosen Pancasila sebagai project lead				Penilaian dari kelompok lain	Penilaian dari penerima manfaat/masyarakat	30%

Akses Tautan

Rubrik dan contoh instrumen dapat di lihat di tautan:
bit.ly/ContohRubrikNilai





**Mahasiswa dinilai dari aspek pengetahuan, sikap, dan dampak proyek.
Penilaian dilakukan oleh berbagai pihak.**

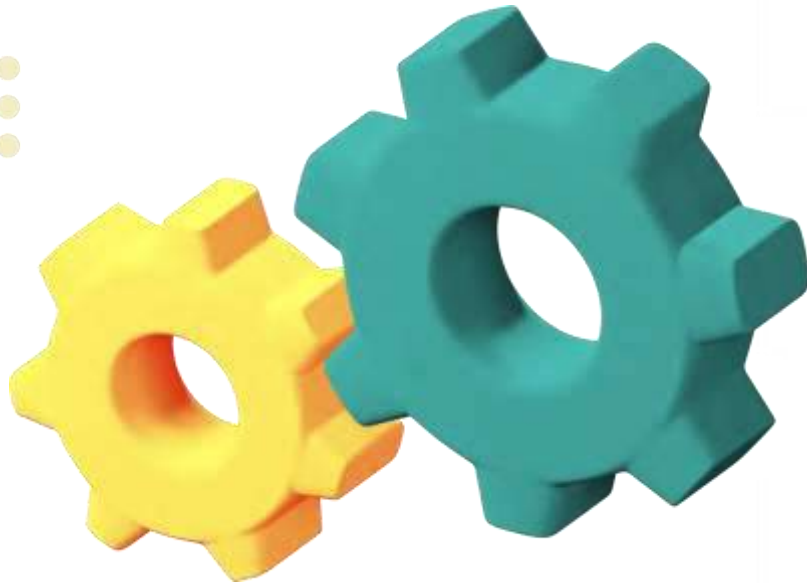
NO	KOMPONEN	BOBOT	METODE	ASPEK
1	PENGETAHUAN	25%	<ul style="list-style-type: none">• UTS• UAS	Soal dibuat oleh dosen berdasarkan substansi mata kuliah
2	SIKAP	35%	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian teman kelompok (Peer review)	<ul style="list-style-type: none">• Kepemimpinan (kepercayaan, keteladanan, wawasan, ketegasan, fokus)• Partisipasi (Kedisiplinan, kehadiran, pemikiran, usaha lain, ketuntasan)• Nilai Anti Korupsi (kejujuran, kepedulian, kemandirian, tanggung jawab, kerja keras, kesederhanaan, keberanian, keadilan)
3	PROYEK	40%	<ul style="list-style-type: none">• Penilaian Dosen• Penilaian/survei penerima manfaat proyek	Proses kemajuan proyek juga dilihat dari dashboard (papan instrumen) daring



Universitas
Sumatera Utara

Transformation
Towards the Ultimate

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA



TOOLS





Toolkit (alat bantu pembelajaran) disediakan untuk membantu dosen dan mahasiswa berproses dengan menarik di setiap tahapan (1/2)

Contoh Panduan Analisa

<u>TREN DEMOGRAFIS</u>	<u>PERATURAN DAN REGULASI</u>	<u>EKONOMI DAN LINGKUNGAN</u>	<u>BUDAYA</u>
<u>TREN TEKNOLOGI</u>	<u>JUST TO BE DONE</u>	<u>KENYATAAN</u>	<u>KEBUTUHAN & HARAPAN</u>
<u>TANTANGAN</u>		<u>KETAKUTAN, PRUSTASI, KECEMASAN KEKHAWATIRAN MASYARAKAT</u>	
PROBLEM STATEMENT			
Siapa:	Perlu bisa untuk	Tetapi/sayangnya (Opsional)	Karena (Opsional) Sehingga
DESIGN CHALLENGE			
How might we	Aksi yang ingin dilakukan	Sehingga (Goals yang ingin dicapai)	Karena (Opsional)

Contoh Panduan Evaluasi/Mendapatkan Feedback

 Apa yang berhasil?	 Apa yang tidak berjalan?
 Apa yang dapat ditingkatkan?	 Ide baru apa untuk masa depan?

Contoh Panduan Pengambilan Keputusan

Nama :
Pekerjaan :
Kebutuhan Utama :
Berapa lama harus diambil keputusan :

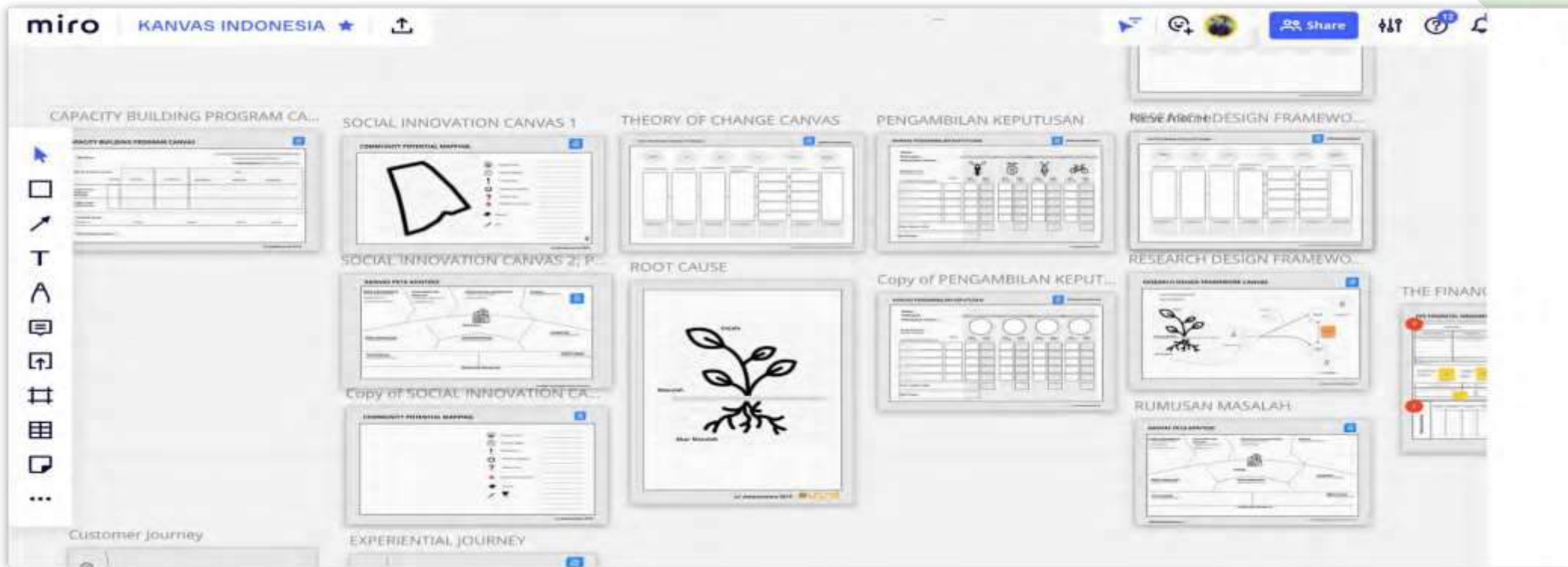
Kriteria Pengambilan Keputusan	Bobot (%)	PILIHAN A		PILIHAN B		PILIHAN C		PILIHAN D	
		Nilai (1 sd 100)	Bobot x nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x nilai
Total = Bobot x Nilai									
KEPUTUSAN :									





Toolkit (alat bantu pembelajaran) disediakan untuk membantu dosen dan mahasiswa berproses dengan menarik di setiap tahapan (1/2)

Contoh alat Bantu Pembelajaran Daring








Alat Bantu **Fasilitas**

a. **Explorasi**



1. **Lihat - Pikir - Tanya**

-  Apa yang kamu lihat terkait isu yang kamu pilih?
-  Apa yang kamu pikirkan mengenai hal tersebut?
-  Hal apa saja yang membuatmu bertanya-tanya?

**diadaptasi dari Thinking Routine - Project Zero, Harvard Graduate School of Education*

2. **4C (Connections - Challenge - Concepts- Changes) – Hubungan Tantangan Konsep dan Perubahan**



Pertanyaan panduan ini dapat membantu mahasiswa dalam proses eksplorasi melalui membaca teks substansi, buku terkait isu/topik permasalahan yang dipilih, maupun artikel-artikel terkait. Dosen selaku fasilitator dapat memantik diskusi di dalam kelas setelah sebelumnya mahasiswa membaca/ menonton materi atau meminta mahasiswa berbagi terkait bacaan yang pilih saat eksplorasi isu.

Hubungan (*Connections*): Apa hubungan yang dapat Anda lihat antara teks/informasi dan kehidupan Anda atau mata kuliah yang Anda pelajari?

Tantangan (*Challenge*): Apa ide, sudut pandang, asumsi yang Anda ingin tantang dari teks/informasi tersebut?

Konsep (*Concepts*): Apa konsep-konsep atau gagasan yang Anda pikir penting dan harus dipertahankan dari teks/informasi tersebut?

**diadaptasi dari Thinking Routine - Project Zero, Harvard Graduate School of Education*



b. Membangun Empati (*Empathize*)



Pikirkan dari Hati!

Dalam membuat perubahan, kita harus memahami apa dan bagaimana orang lain merasakan suatu permasalahan



Step 01 : Amati

- Lihat lingkungan sekitarmu lebih dekat terkait 12 topik Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau 3 Dosa Besar Pendidikan (Intoleransi, Kekerasan Seksual atau Perundungan)
- Observasi hal-hal yang meresahkanmu
- Catat dan buat pemetaan dari hasil observasimu



Step 02 : Ambil Suara

Bagikan observasimu dengan anggota kelompok lain dan tentukan 1 situasi dimana perubahan kamu harapkan dapat terjadi.



Step 03 : Gali lebih dalam

Setelah memilih isu, gali dan pahami lebih dalam. Beberapa pertanyaan yang dapat membantumu:

- Kapan hal tersebut terjadi
- Dimana hal tersebut terjadi
- Siapa yang terdampak dari hal tersebut?



Step 04 : Pelibatan

Carilah orang-orang yang berkaitan dengan isu yang kamu pilih atau orang-orang yang terdampak. Buatlah poin-poin pertanyaan yang ingin digali, termasuk menguji asumsi/pemahaman yang kelompok miliki saat ini. Berbincang dan gali lebih dalam sudut pandang mereka dan akar permasalahan terkait isu yang kamu pilih.





c. Mengidentifikasi Masalah (Define)



11 | PROBLEM STATEMENT

Siapa :	Perlu bisa untuk (Kata kerja aktif)	Tetapi/Sayangnya (Opsional)	Karena (Opsional)	Sehingga
----------------	--	------------------------------------	--------------------------	-----------------

12 | DESIGN CHALLENGE

How might we... (Bagaimana kita bisa)	Aksi yang ingin dilakukan (Kata kerja aktif)	Sehingga (Goals yang ingin dicapai)	Karena (Opsional)
--	---	--	--------------------------

d. Membangun Ide (*Ideate*) Brainstroming

1. Tuliskan semua ide yang terpikirkan untuk membuat solusi terhadap isu yang kelompok pilih.
Targetkan sebanyak-banyaknya ide, bahkan yang terdengar tidak mungkin dan unik. Tuliskan di sticky notes atau sticky notes online etc.
2. Setiap ide adalah unik, jangan mengecilkan ide orang lain.
3. Setelah semua ide terkumpul pilah-pilah beberapa ide dengan beberapa pertimbangan berikut :
 - Ide ini adalah Ide kreatif
 - Mudah direplikasi
 - Bertahan lama
 - Dapat berdampak ke semakin banyak orang.



*diadaptasi dari Design for Change





KANVAS PENGAMBILAN KEPUTUSAN



Nama :
Pekerjaan :
Kebutuhan Utama :

Berapa lama harus
diambil keputusan:

Kriteria Pengambilan Keputusan	Bobot (%)	PILIHAN A		PILIHAN B		PILIHAN C		PILIHAN D	
		Nilai (1 sd 100)	Bobot x Nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x Nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x Nilai	Nilai (1 sd 100)	Bobot x Nilai
Total = Bobot x Nilai									

KEPUTUSAN :



e. Memfasilitasi Refleksi/Retrospektif

Refleksi dapat dilakukan di sepanjang proyek maupun di akhir

Beberapa pertanyaan yang dapat digunakan secara periodik untuk perbaikan dan pembelajaran bermakna antara lain:

1. Apa 3 hal yang kamu pelajari terkait situasi ini?
2. Apa 2 hal yang kamu pelajari tentang rekan kelompokmu?
3. Apa 1 hal yang kamu pelajari tentang dirimu sendiri?

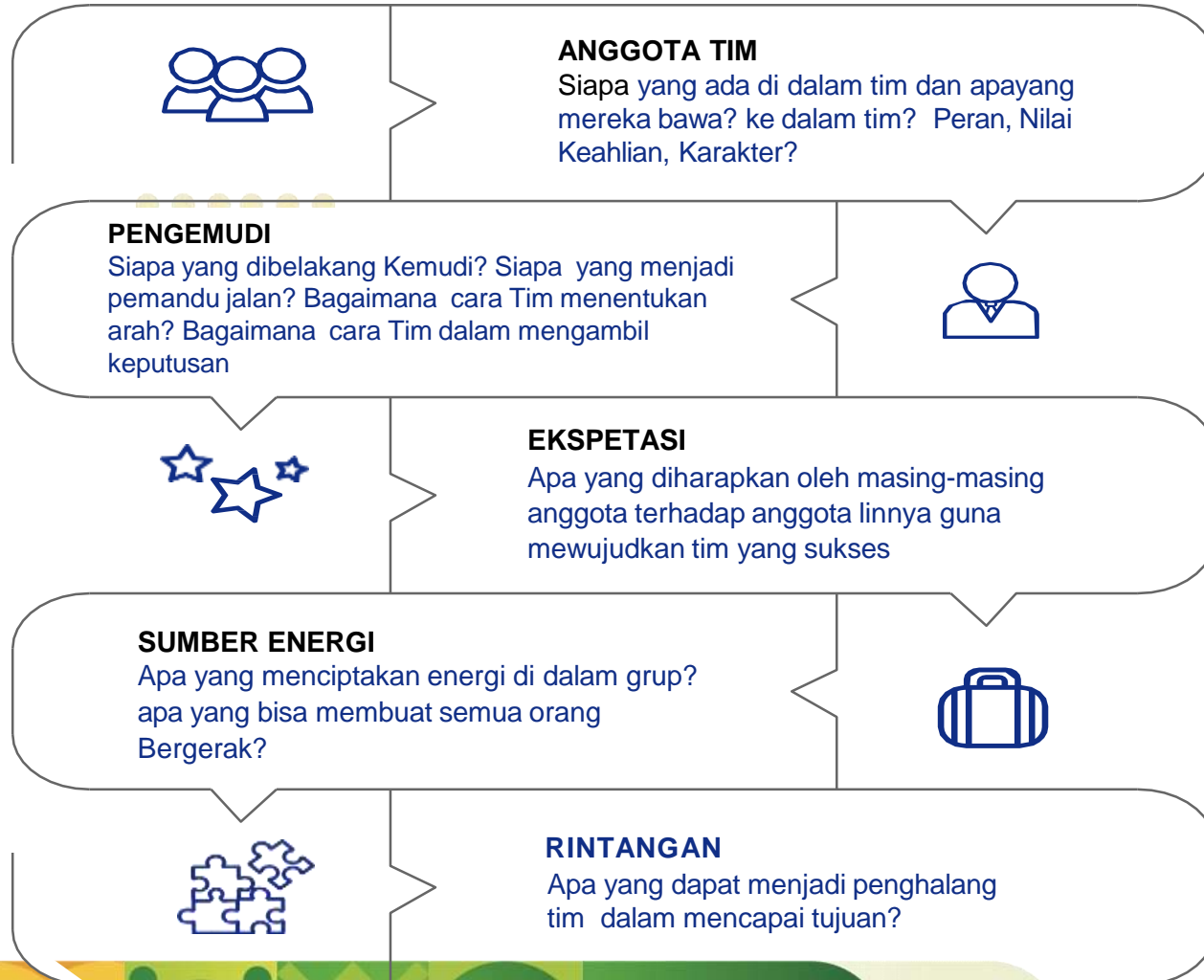


**diadaptasi dari Design for Change*





KANVAS PEMBENTUKAN TIM



*Diadaptasi dari DESIGNABETTERBUSINESS.COM





KANVAS EVALUASI - Daily Stand Up (15 Menit)

Apa Yang Berhasil?



Apa Yang tidak berjalan?



Apa Yang
dapat ditingkatkan?



Ide baru apa
untuk masa depan?





Universitas
Sumatera Utara

Transformation
Towards the Ultimate

Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

PANDUAN PEMBELAJARAN



MATA KULIAH WAJIB KURIKULUM (MKWK) BERBASIS PROYEK

UNIVERSITAS SUMATERA UTARA

2023

