

Panduan Pengusulan

# Transformative Learning Innovation Grant (TLIG)

**Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran**  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

**2026**

## IDENTITAS DOKUMEN

|                                                                                   |                                                                                                                                                                      |                      |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------|
|  | <b>INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH<br/>NOPEMBER</b>                                                                                                                       | <b>KODE</b>          |            |
|                                                                                   | Kampus ITS Sukolilo-Surabaya 60111<br>Telp: 031-5994251-54, 5947274, 5945472<br>Fax: 031-5947264, 5950808<br><a href="http://www.its.ac.id">http://www.its.ac.id</a> | <b>2.3.9.4</b>       |            |
| <b>DOKUMEN<br/>PANDUAN</b>                                                        | <b>HIBAH “TRANFORMATIVE LEARNING INNOVATION –<br/>TILG”</b>                                                                                                          | Tanggal dikeluarkan: |            |
|                                                                                   |                                                                                                                                                                      | Revisi 0             | Febr. 2026 |
| <b>BAGIAN</b>                                                                     | <b>INOVASI PEMBELAJARAN</b>                                                                                                                                          |                      |            |

## KATA PENGANTAR

Sejak tahun 2015, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) telah berstatus sebagai Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum (PTNBH). Perkembangan yang sangat signifikan telah ditunjukkan ITS dalam kurun waktu lebih dari satu dekade. Hal ini nampak dari peningkatan posisi ITS dalam perankingan nasional maupun internasional, serta semakin banyaknya Program Studi yang memperoleh sertifikasi dan akreditasi internasional. Pencapaian tersebut sejalan dengan visi ITS untuk menjadi Perguruan Tinggi berkelas dunia (*World Class University*).

Memasuki tahun 2026, ITS telah berhasil mengimplementasikan dan mengembangkan empat tema strategis yang dirumuskan dalam konsep ID 4.0 - *Internal Enhancement*, *Digital Transformation*, *Innovation Development*, dan *International Reputation*. Konsep ini bukan hanya menjadi jargon, tetapi telah diwujudkan dalam berbagai program nyata yang memperkuat tata kelola internal, mempercepat transformasi digital, mendorong pengembangan inovasi, serta meningkatkan reputasi internasional ITS.

Lebih jauh, penerapan ID 4.0 terbukti mendukung penyelenggaraan dalam terminologi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MB-KM) atau dikatakan juga sebagai kegiatan pembelajaran di luar prodi dan di luar perguruan tinggi (BKPLK), sekaligus memperkuat kontribusi ITS dalam agenda nasional Kampus Berdampak. Dengan berbagai inovasi yang dihasilkan, ITS tidak hanya berperan sebagai pusat pendidikan dan penelitian, tetapi juga sebagai motor penggerak perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi yang berdampak langsung bagi masyarakat dan bangsa.

ITS menyadari bahwa pendidikan merupakan core business utama yang menjadi fondasi seluruh aktivitas akademik. Dalam upaya mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas serta mendukung pencapaian konsep ID 4.0, ITS terus melakukan pengembangan sistem pembelajaran yang kreatif, fleksibel, dan berbasis teknologi informasi. Pada tahun 2026 Proyek HETI ADB memberikan hibah inovasi pembelajaran dikemas dalam skema *Transformative Learning Innovation Grant* (TLIG).

Agar program hibah berjalan efektif dan efisien, ITS menyusun panduan Bantuan Dana TLIG yang menyesuaikan dengan kebutuhan era Kampus Berdampak, sehingga dosen dapat menyusun proposal dan melaksanakan kegiatan dengan lebih terarah, berkelanjutan, dan relevan dengan tuntutan pendidikan tinggi berkelas dunia.

Surabaya, Januari 2026

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan

## DAFTAR ISI

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| DAFTAR ISI .....                                                | iii |
| BAB 1. PENDAHULUAN.....                                         | 5   |
| 1.1 Visi Misi ITS .....                                         | 5   |
| 1.2 Latar Belakang .....                                        | 5   |
| 1.3 Tujuan .....                                                | 6   |
| 1.4 Topik Utama .....                                           | 7   |
| 1.4.1 AI-Augmented Learning .....                               | 7   |
| 1.4.2 Interdisciplinary & System Thinking Education .....       | 7   |
| 1.4.3 Challenge-Based & Research-Based Education (CB&RBE) ..... | 9   |
| 1.4.4 Advanced Laboratory & Virtual Experimentation.....        | 10  |
| 1.5 Sasaran .....                                               | 10  |
| 1.6 Persyaratan Penerima Bantuan Dana.....                      | 11  |
| 1.7 Luaran .....                                                | 11  |
| 1.8 Besaran Dana dan jumlah Hibah .....                         | 12  |
| 1.9 Kriteria Inovasi Transformasi Pembelajaran .....            | 12  |
| BAB 2. PENGEMBANGAN DAN PENYELENGGARAAN .....                   | 16  |
| 2.1. Proses Umum .....                                          | 16  |
| 2.2. Jadwal .....                                               | 17  |
| A. Sosialisasi .....                                            | 17  |
| B. Pengajuan Proposal .....                                     | 17  |
| C. Pengiriman Proposal.....                                     | 18  |
| D. Seleksi dan Pengumuman Pemenang.....                         | 18  |
| E. Penandatanganan Kontrak .....                                | 18  |
| F. Workshop dan Bimbingan Teknis (Bimtek) .....                 | 18  |

|        |                                                  |    |
|--------|--------------------------------------------------|----|
| G.     | Pengembangan dan Review .....                    | 18 |
| H.     | Pelaksanaan.....                                 | 19 |
| 2.3.   | Monitoring dan Evaluasi .....                    | 19 |
| 2.4.   | Pelaporan.....                                   | 19 |
| BAB 3. | SUSUNAN PROPOSAL.....                            | 20 |
| BAB 4. | SUSUNAN LAPORAN KEMAJUAN DAN LAPORAN AKHIR ..... | 23 |
| BAB 5. | PENUTUP .....                                    | 25 |

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Visi Misi ITS**

Visi dan misi ITS sebagai kompas utama dalam mewujudkan cita-cita ITS sebagai perguruan tinggi berkelas dunia yang tidak hanya unggul dalam akademik dan riset, tetapi juga berdampak luas bagi bangsa dan dunia.

Sesuai dengan dokumen RENSTRA ITS 2026-2030, dituliskan Visi, Misi ITS adalah sebagai berikut.

#### **Visi ITS 2021 - 2030:**

Menjadi Perguruan Tinggi berkelas dunia yang berkontribusi pada kemandirian bangsa serta menjadi rujukan dalam pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat serta pengembangan inovasi terutama yang menunjang industri dan kelautan.

#### **Misi ITS:**

Memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kesejahteraan masyarakat melalui kegiatan pendidikan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan manajemen yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Arah pengembangan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) yang berlandaskan pada Rencana Induk Pengembangan (RENIP), serta Rencana Strategis (Renstra). Memasuki tahun 2026, pengembangan ITS diarahkan pada transformasi berkelanjutan menuju *Entrepreneurial & Impactful University*, yang menekankan kepada:

- Riset berorientasi solusi,
- Inovasi yang dapat dikomersialisasikan,
- Penguatan reputasi internasional, serta
- Kontribusi nyata terhadap masyarakat, industri, dan pembangunan berkelanjutan.

Untuk mendukung arah transformasi tersebut, inovasi pembelajaran menjadi faktor yang berperan secara strategis agar proses pendidikan mampu menghasilkan lulusan yang adaptif, kreatif, dan berdaya saing global.

### **1.2 Latar Belakang**

Arah pengembangan ITS yang yang dituangkan ke dalam tema-tema strategis, yang berkontribusi nyata ITS dalam menjawab tantangan masyarakat, industri, dan pembangunan berkelanjutan. Di dalam arah pengembangan jangka panjang ITS sebagaimana tertuang dalam RENIP ITS 2016–2040 tetap menitikberatkan pada penguatan peran ITS sebagai Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum berkelas dunia, yang mampu menghasilkan lulusan dengan kompetensi global.

Dengan capaian periode 2021–2025 sebagai fondasi, ITS kini menegaskan perannya dalam agenda nasional dalam Kampus Berdampak, dan memastikan bahwa setiap langkah pengembangan tidak hanya meningkatkan reputasi akademik, tetapi juga memberi dampak langsung. Program yang ditawarkan diberi nama “**Transformative Learning Innovation Grant (TLIG)**”.

Untuk hal tersebut, fokus utama pendidikan di ITS diarahkan pada beberapa hal berikut:

1. Pengembangan sistem pembelajaran kreatif, fleksibel, dan berbasis teknologi digital, dengan *online learning* dan *hybrid learning* sebagai media strategis yang berkelanjutan, mendukung pemerataan akses pendidikan serta agenda Kampus Berdampak.
2. Penguatan Program Studi yang menyelenggarakan kelas internasional dan akreditasi global, untuk memastikan mutu akademik dan membekali lulusan agar mampu bersaing di tingkat internasional.
3. Integrasi kurikulum dengan penguatan kepemimpinan, *soft skills*, kewirausahaan, *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), kreativitas, intuisi tajam, serta kemampuan pengambilan keputusan, sehingga lulusan siap menghadapi tantangan kompleks pada abad ke-21.
4. Pengembangan lingkungan akademik yang holistik, membekali mahasiswa dengan sains, teknologi, budaya, dan ekonomi, serta menumbuhkan kepekaan sosial agar menjadi bagian dari masyarakat Indonesia yang tangguh dan berdaya saing global.

### 1.3 Tujuan

Tujuan dari program **TLIG** antara lain adalah sebagai berikut.

1. Mendorong pengembangan model pembelajaran transformatif yang melampaui model pembelajaran konvensional, dan ini dilakukan terlebih dahulu dengan membuat suatu desain pengalaman belajar mahasiswa. Desain pengalaman belajar mahasiswa dapat disusun dalam suatu dokumen RPS.
2. Mengarahkan kepada terintegrasinya teknologi mutakhir di dalam proses pembelajaran.
3. Mendorong proses pembelajaran untuk beradaptasi dengan teknologi.
4. Menghasilkan produk dari proses pembelajaran yang mempunyai sifat *scalable*.
5. Menjamin peningkatan capaian pembelajaran mahasiswa yang dibuktikan secara empiris melalui mekanisme evaluasi yang terukur dan tervalidasi.
6. Menempatkan *evidence of impact* sebagai prinsip utama dalam perancangan, implementasi, dan evaluasi model pembelajaran.
7. Menghasilkan produk pembelajaran yang siap direplikasi dan diinstitutionalkan di lingkungan ITS.

## **1.4 Topik Utama**

Beberapa tema utama untuk mampu memberikan rekomendasi di dalam transformasi inovasi pembelajaran, khususnya untuk program Sarjana dan Sarjana Terapan. Terdapat 4 (empat) topik yang dijadikan tema di dalam hibah transformasi inovasi pembelajaran, yaitu model pembelajaran berikut ini:

1. *AI-Augmented Learning*
2. *Interdisciplinary & System Thinking Education*
3. *Challenge-Based & Research-Based Education*
4. *Advanced Laboratory & Virtual Experimentation*

### **1.4.1 AI-Augmented Learning**

AI di dalam pengembangan pembelajaran adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan AI untuk meningkatkan, memperluas, dan memperkaya proses belajar, tetapi bukan menggantikan peran manusia. Di dalam konsep ini AI berfungsi sebagai *augmenting force* atau penopang dan penguat yang akan membantu dosen, mahasiswa dan sistem pendidikan mencapai learning outcomes yang lebih baik. Beberapa aspek di dalam pemanfaatan AI, diantaranya adalah sbb:

1. AI dalam pendidikan berpotensi merevolusi pengajaran dan pembelajaran melalui pendidikan yang dipersonalisasi, efisiensi administrasi, dan inovasi, khususnya bermanfaat bagi program pendidikan di Perguruan Tinggi. Dampak utamanya meliputi isu etika, privasi, bias.
2. AI menawarkan keuntungan signifikan bagi mahasiswa penyandang disabilitas tetapi membutuhkan pengelolaan yang cermat untuk menghindari ketergantungan berlebihan dan penolakan.
3. Dampak AI pada pendidikan khusus dan penelitian pendidikan dapat sangat besar, menawarkan alat baru untuk pembelajaran yang dipersonalisasi dan membutuhkan penelitian berkelanjutan untuk memastikan penerapan yang efektif dan etis.
4. Kolaborasi dengan orang tua dan komunitas sangat penting untuk memanfaatkan AI guna meningkatkan pengalaman dan hasil pendidikan.
5. Kolaborasi kebijakan dan strategis sangat penting untuk mengintegrasikan AI guna mendukung siswa penyandang disabilitas, mengatasi hambatan seperti aksesibilitas, pertimbangan etis, dan biaya infrastruktur.
6. Kemitraan dengan industri AI dapat memperbarui praktik pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk karier di masa depan.

### **1.4.2 Interdisciplinary & System Thinking Education**

Istilah pada “Interdisciplinary & Systems Thinking Education”, terdiri dari 2 (dua) terminology, yaitu: “*Interdisciplinary Education*” dan “*Systems Thinking Education*”.

**“Interdisciplinary Education”** adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan dua atau lebih disiplin ilmu secara terstruktur untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan ini mendorong mahasiswa untuk:

- Menggabungkan perspektif, metode, dan kerangka berpikir dari berbagai bidang ilmu
- Menghubungkan teori dengan konteks nyata yang kompleks
- Mengembangkan kemampuan kolaborasi lintas disiplin
- Menghasilkan solusi yang lebih holistik dan inovatif

Pembelajaran yang menggunakan pendekatan “Interdisciplinary Education”, merupakan pendekatan yang dikelola secara sistem dalam proses pembelajaran. Di dalam sistem “*Thinking education*” menekankan pada kemampuan menguasai yang diawali mulai dari kemampuan “memahami” suatu permasalahan sebagai bagian dari sistem yang saling terhubung, bukan sebagai komponen yang terpisah.

Tahapan di dalam proses pembelajaran ini adalah melatih mahasiswa di dalam:

- Mengidentifikasi hubungan sebab–akibat (*causal relationships*)
- Memahami umpan balik (*feedback loops*)
- Melihat dampak jangka panjang dari suatu keputusan
- Menganalisis perilaku sistem secara keseluruhan (*system behavior*)

Tahapan di dalam penyelesaian masalah yang dijelaskan di atas, merupakan suatu “*systems thinking*” yang akan membantu mahasiswa untuk:

- Menganalisis masalah kompleks (*wicked problems*)
- Menghindari solusi parsial yang menimbulkan masalah baru
- Mengembangkan pola pikir holistik dan strategis

Inovasi pembelajaran yang mengarah kepada “*Interdisciplinary & Systems Thinking Education*”, adalah suatu upaya memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk menganalisis dan merancang solusi terhadap permasalahan kompleks melalui pendekatan berpikir sistemik secara terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu.

Karakteristik utama dalam panduan inovasi pembelajaran, adalah penyelesaian masalah dengan pendekatan:

- Berbasis masalah nyata (*real-world problems*)
- Kolaboratif lintas program studi/fakultas
- Menggunakan pendekatan pemodelan sistem
- Mendorong integrasi teknologi, sosial, ekonomi, dan etika
- Menekankan pengambilan keputusan berbasis dampak secara sistemik

### 1.4.3 Challenge-Based & Research-Based Education (CB&RBE)

**Challenge-Based Education (CBE)** adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada penyelesaian masalah dengan tantangan nyata (*real-world challenges*) melalui beberapa proses, yaitu: proses kolaboratif, eksploratif, dan kreatif.

Dalam model ini, mahasiswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi secara aktif terlibat dalam kegiatan berikut ini:

- (i) mengidentifikasi permasalahan,
- (ii) merumuskan pertanyaan esensial, serta
- (iii) merancang solusi inovatif yang dapat diimplementasikan.

**CBE** menekankan keterkaitan antara teori dan praktik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman autentik yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia industri. Pendekatan ini juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yaitu kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, menggunakan pemikiran secara kritis, dan kemampuan dalam literasi teknologi.

**Research-Based Education (RBE)** merupakan suatu proses pendidikan di mana kegiatan pembelajaran didasarkan pada proses dan metodologi penelitian ilmiah. Mahasiswa diajak untuk berpikir sebagai seorang peneliti, yaitu:

- (i) mengidentifikasi fenomena,
- (ii) menyusun landasan teori,
- (iii) merancang metode,
- (iv) mengumpulkan data,
- (v) menganalisis hasil, serta
- (vi) menarik kesimpulan yang berbasis bukti.

Metode RBE merupakan suatu proses pembelajaran yang mendalam karena mahasiswa memahami tidak hanya apa yang dipelajari, tetapi juga bagaimana pengetahuan itu diperoleh. RBE sangat efektif dalam memperkuat kompetensi akademik, integritas ilmiah, serta kemampuan memecahkan masalah kompleks secara sistematis.

Kedua pendekatan CBE dan RBE memiliki tujuan yang sejalan, yaitu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan menerapkan pola pikir sistemik, sehingga akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif di dalam kelas, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan tingkat tinggi. CBE memberikan konteks nyata yang menantang, sementara RBE menyediakan kerangka ilmiah untuk mengeksplorasi dan memahami solusi secara lebih komprehensif. Kombinasi keduanya dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kaya, karena mahasiswa tidak hanya menangani tantangan praktis, tetapi juga mampu mendasarkannya dengan analisis ilmiah yang kuat. Integrasi ini sangat relevan di era digital dan ekonomi berbasis pengetahuan, di mana kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir berbasis

bukti menjadi kompetensi utama. CB & RBE dapat diimplementasikan pada mata kuliah mata kuliah capstone design.

#### **1.4.4 Advanced Laboratory & Virtual Experimentation**

**Advanced Laboratory** merupakan fasilitas pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman praktikum tingkat lanjut dengan memanfaatkan teknologi mutakhir dan instrumen berpresisi tinggi. Di dalam laboratorium ini, mahasiswa tidak hanya mempraktikkan prosedur standar, tetapi juga mengerjakan eksperimen dalam kategori kompleks yang mendekati kondisi riset profesional. Advanced Laboratory memungkinkan mahasiswa memahami fenomena ilmiah secara lebih mendalam melalui pengukuran yang akurat, analisis data yang kaya, serta penerapan teori yang lebih komprehensif. Pendekatan ini mendorong kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah tingkat tinggi, serta pembiasaan terhadap standar keselamatan dan prosedur penelitian yang berlaku dalam dunia industri maupun akademik.

**Virtual Experimentation** adalah pendekatan pembelajaran berbasis simulasi yang memungkinkan mahasiswa melakukan eksperimen secara digital melalui perangkat lunak, platform daring, atau lingkungan virtual. Metode ini memberikan fleksibilitas tinggi karena eksperimen dapat dilakukan kapan saja tanpa bergantung pada ketersediaan peralatan fisik. Virtual Experimentation sangat berguna untuk mensimulasikan kondisi ekstrem, eksperimen berisiko tinggi, atau skenario yang sulit direalisasikan di laboratorium nyata. Selain itu, mahasiswa dapat mengulangi percobaan tanpa batas untuk memahami berbagai variabel dan parameter, sehingga proses belajar menjadi lebih aman, interaktif, dan eksploratif.

Integrasi antara *Advanced Laboratory* dan *Virtual Experimentation* menciptakan pendekatan hybrid yang memperkaya pengalaman belajar. Advanced Laboratory memberikan konteks nyata, keterampilan manual, serta kepekaan terhadap kondisi fisik eksperimen. Sebaliknya, Virtual Experimentation memberikan ruang eksplorasi dan pemahaman konseptual tanpa risiko atau batasan sumber daya. Kolaborasi keduanya memungkinkan mahasiswa memperoleh pemahaman menyeluruh mulai dari konsep teoretis, eksplorasi simulatif, hingga verifikasi empiris melalui eksperimen langsung. Pendekatan ini sangat relevan dalam pendidikan sains dan rekayasa modern, terutama dalam era digitalisasi dan kebutuhan akan kompetensi laboratorium yang adaptif dan inovatif.

#### **1.5 Sasaran**

Penerima manfaat program ini adalah dosen di lingkungan ITS, baik yang mengusulkan dan melaksanakan kegiatan secara :

- Tim dalam 1 (satu) departemen, yang selanjutnya disebut Tim Individual (TI)
- Tim yang tergabung lebih dari 1 (satu) Departemen yang disebut Tim Kolaborasi (TK)

yang diprioritaskan untuk mendorong kolaborasi, integrasi keilmuan, dan penguatan dampak institusional dari model pembelajaran yang dikembangkan.

### 1.6 Persyaratan Penerima Bantuan Dana

Program ini memiliki syarat bagi penerima bantuan, yaitu:

1. Program Studi Sarjana / Sarjana Terapan
2. Ketua Tim Pengusul memiliki jabatan fungsional minimal Lektor (diutamakan yang telah mengikuti pelatihan AA dan/PEKERTI)
3. Anggota Tim minimal **3 (tiga)**, dengan peran yang berbeda
4. Adanya komitmen dari program studi dan/atau Fakultas untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran dalam 4 (empat) tema.

### 1.7 Luaran

Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran (DIRPAIP) ITS sebagai koordinator kegiatan dengan sumber dana dari HETI ADB, memberikan bantuan dana bagi Tim Individual maupun dalam tim kolaborasi antar Departemen untuk melakukan pengembangan Transformasi Inovasi Pembelajaran secara penugasan dan kompetisi. Luaran dari hibah adalah sbb:

#### 1. Prototipe Model Pembelajaran Transformatif

yaitu model pembelajaran berbasis teknologi mutakhir dan/atau tantangan nyata yang bersifat operasional dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran nyata. Desain dari prototipe model dituliskan di dalam suatu RPS.

#### 2. Implementasi Model Pembelajaran

Implementasi berupa bukti pelaksanaan prototipe **pada 1 (satu) mata kuliah** yang terdiri atas beberapa modul pembelajaran yang berjalan dengan keterlibatan aktif mahasiswa;

#### 3. Bukti Dampak Pembelajaran (Evidence of Impact)

berupa bukti empiris peningkatan capaian pembelajaran mahasiswa yang diperoleh melalui instrumen evaluasi yang sahih dan terukur, sekurang-kurangnya meliputi **hasil pre-test dan post-test**, rubrik penilaian berbasis kompetensi, atau analisis hasil dampak pembelajaran.

#### 4. Product Inovasi pembelajaran Siap Replikasi

berupa paket pembelajaran yang memungkinkan implementasi lintas program studi, yang meliputi *blueprint model pembelajaran*, modul atau platform pendukung, serta standar operasional prosedur (SOP) dalam implementasi.

#### 5. HKI

berupa bukti terbit Hak Kekayaan Intelektual oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang dilampirkan ke sistem.

## 6. Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir

berupa laporan kemajuan dan laporan akhir kegiatan yang sesuai dengan format yang ditentukan dan diunggah ke sistem myITS HETI Research.

Bantuan dana diberikan kepada tim pengusul yang telah lulus uji mutu oleh reviewer yang ditetapkan oleh Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran.

### 1.8 Besaran Dana dan jumlah Hibah

Besaran dana sesuai dengan tema yang diusulkan:

| TEMA | Topik                                            | BESARAN DANA<br>MAKSIMAL (Rp) | SIFAT     |
|------|--------------------------------------------------|-------------------------------|-----------|
| 1    | AI – Augmented Learning                          | 30.000.000                    | Penugasan |
| 2    | Interdisciplinary & System<br>Thinking Education | 35.000.000                    | Penugasan |
| 3    | Challenge-Based &<br>Research-Based Education    | 35.000.000                    | Penugasan |
| 4    | Advanced Laboratory &<br>Virtual Experimentation | 35.000.000                    | Penugasan |

Masing-masing program studi **wajib** mengirimkan usulan pada **salah satu** dari topik tersebut.

RAB dalam proposal dipergunakan untuk kegiatan dengan ketentuan seperti yang ada di dalam Tabel.

| NO | JENIS                                                                                 | BESARAN   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1  | Penggunaan prototipe (contoh pembelian bahan, komponen, pembuatan mock-up, pengujian) | Min. 50%  |
| 2  | Komponen penunjang dan sewa peralatan                                                 | Maks. 30% |
| 3  | Kegiatan pelaporan / video/HKI/pameran                                                | Maks. 25% |
| 4  | Kegiatan koordinasi, forum group discussion                                           | Maks. 15% |
| 5  | Pendukung kegiatan (pengambilan data, survey, administrasi)                           | Maks. 15% |

Keterangan: Semua pembiayaan di atas termasuk pajak

### 1.9 Kriteria Inovasi Transformasi Pembelajaran

Inovasi Transformasi Pembelajaran adalah bentuk inovasi yang tidak hanya memperbaiki (*improvement*), tetapi mengubah secara fundamental cara pembelajaran dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi, sehingga menghasilkan paradigma baru dalam proses pendidikan. Kriteria Inovasi transformasi pembelajaran adalah:

1. **Perubahan Paradigma Pembelajaran (Paradigm Shift)**, di mana transformasi ditandai dengan:

- i. Pergeseran dari *teacher-centered* ke *student-centered learning*
- ii. Dari *content delivery* ke *competency & outcome driven learning*
- iii. Dari pasif ke *experiential, inquiry-based*, dan *reflective learning*
- iv. Dari kelas fisik ke *hybrid, flexible*, dan *personalized learning*

2. **Pembelajaran Berbasis Outcome & berorientasi Masa Depan**,

Transformasi mencakup:

- i. Penataan ulang kurikulum berbasis OBE
- ii. Integrasi *future skills*:
- iii. Digital literacy
- iv. AI literacy
- v. Data-driven thinking
- vi. Sustainability & ethics
- vii. Integrasi kegiatan pembelajaran di luar Prodi dan di luar Perguruan Tinggi, *micro-credentials*, dan rekognisi pembelajaran

3. **Integrasi Teknologi sebagai Enabler Transformasi**, yang dimaksudkan disini adalah:

- i. Teknologi berperan sebagai *transformational enabler*, bukan sekadar alat:
- ii. AI untuk *personalized learning*
- iii. Learning analytics untuk intervensi dini
- iv. Virtual/remote labs
- v. XR (AR/VR) untuk *experiential learning*

4. **Perubahan Model Asesmen (Transformative Assessment)**

Terdapat 4 tipe transformasi asesmen, yaitu

- i. Ujian sumatif berubah menjadi **asesmen autentik & formatif**
- ii. Fokus nilai berubah menjadi fokus **kompetensi & portofolio**
- iii. Paper-based test berubah menjadi *project, case, performance-based assessment*
- iv. Individual berubah secara kolaboratif & berbasis dunia nyata

5. **Fleksibilitas dan Personalisasi Pembelajaran**

Transformasi ditandai oleh:

- i. Jalur belajar individual (*personalized learning path*)
- ii. Pengakuan RPL & pembelajaran lintas institusi
- iii. Adaptive learning systems
- iv. Fleksibilitas waktu, tempat, dan durasi belajar

Fokus tema, kelayakan implementasi, serta desain evaluasi dampak pembelajaran yang terukur dari proposal yang diusulkan mencakup:

a. **Kesesuaian proposal dengan fokus pada salah satu dari empat tema TLIG, yaitu :**

1. **AI-Augmented Learning,**

Suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai learning companion bagi mahasiswa, bukan sekadar alat bantu dosen atau media pendukung tugas. Implementasi AI harus berperan aktif dalam proses belajar, antara lain melalui adaptive assessment, AI-based tutoring, dan automated competency-based feedback. Pemanfaatan AI yang terbatas pada penggunaan generatif (misalnya hanya menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas) tidak memenuhi kriteria program.

2. **Challenge-Based and Research-Based Education**

Suatu model pembelajaran yang dirancang berbasis permasalahan nyata dan kontekstual, sehingga mahasiswa belajar melalui keterlibatan langsung dalam tantangan dunia nyata, bukan simulasi atau studi kasus artifisial. Pembelajaran diharapkan terhubung dengan kegiatan riset dosen, proyek strategis (termasuk HETI), kolaborasi industri, atau penanganan permasalahan kebencanaan dan sosial.

3. **Interdisciplinary and System Thinking Education**

Suatu model pembelajaran lintas disiplin yang dirancang untuk menangani masalah kompleks dan berskala sistem, seperti energi, kebencanaan, kesehatan, dan keberlanjutan. Kolaborasi lintas fakultas harus terintegrasi secara substantif dalam desain pembelajaran dan capaian pembelajaran, serta tidak bersifat simbolik atau team teaching administratif semata.

4. **Advanced Laboratory and Virtual Experimentation**

Suatu model pembelajaran yang memanfaatkan laboratorium lanjut dan eksperimen virtual, termasuk remote laboratory, digital twin, dan virtual instrumentation. Pendekatan ini harus mampu menggantikan, memperluas, atau meningkatkan kualitas eksperimen konvensional, serta memberikan pengalaman belajar yang tidak dapat dicapai melalui praktikum tradisional.

b. **Kebaruan dan sifat transformatif model pembelajaran;**

Sifat kebaruan ditandai adanya model pembelajaran merujuk pada tingkat *keunikan, orisinalitas, dan perbedaan signifikan* suatu model dibandingkan dengan praktik pembelajaran yang telah ada / sebelumnya dilakukan. Kebaruan tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, tetapi dapat berupa:

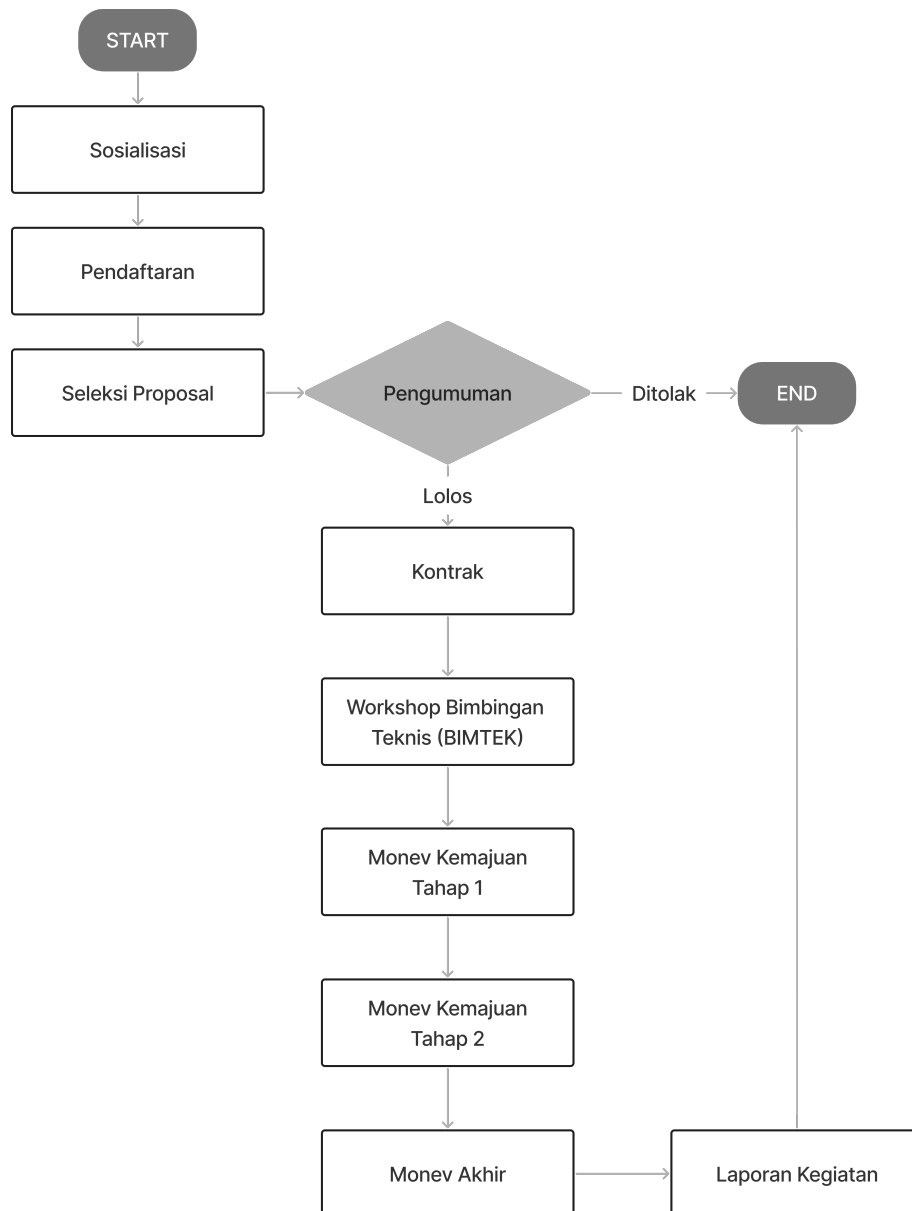
- i. Adaptasi kreatif dari model yang sudah ada / dilakukan di kelas ke konteks baru
- ii. Kombinasi inovatif dari beberapa pendekatan metode pembelajaran
- iii. Penggunaan teknologi atau metodologi baru dalam proses pembelajaran
- iv. Penerapan model pada konteks institusional, sosial, atau industri yang berbeda

- c. **Kesiapan pengembangan prototipe model pembelajaran;** Tahapan kesiapan ini ditandai dengan:
- Tahapan implementasi (timeline berbasis minggu/bulan)
  - Aktivitas per tahap, yaitu tahap dalam set up implementasi, menpengembangan, kelas pilot, evaluasi terhadap implementasi, dan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi
  - Penanggung jawab tiap aktivitas
  - Output/deliverables per tahap
  - Keterkaitan dengan kalender akademik ITS
- d. **Kejelasan rencana implementasi dan pengukuran capaian pembelajaran.**
- Kejelasan rencana implementasi dan pengukuran capaian pembelajaran merujuk pada sejauh mana suatu inovasi pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara terstruktur, terukur, serta selaras dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Aspek ini menekankan bahwa setiap inovasi tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga memiliki mekanisme operasional yang jelas dan dapat dievaluasi secara objektif. Secara khusus, kejelasan ini mencakup:
- Rencana Implementasi yang Terstruktur**  
Tersedianya tahapan pelaksanaan inovasi pembelajaran yang jelas, meliputi perencanaan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi, dengan penjadwalan, penanggung jawab, serta sumber daya yang terdefinisi secara eksplisit.
  - Keterkaitan dengan Capaian Pembelajaran (CPL/CPMK)**  
Setiap aktivitas dalam inovasi pembelajaran harus secara langsung dipetakan terhadap Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan/atau Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), sehingga kontribusi inovasi terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa dapat ditelusuri secara jelas (traceable).
  - Indikator Kinerja dan Kriteria Keberhasilan yang Terukur**  
Ditetapkannya indikator keberhasilan yang spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan berbatas waktu (SMART), seperti peningkatan hasil asesmen, tingkat keterlibatan mahasiswa, ketercapaian rubrik penilaian, atau peningkatan performa pada asesmen autentik.
  - Instrumen dan Metode Pengukuran yang Valid**  
Penggunaan instrumen evaluasi yang sahih dan reliabel, yaitu rubrik penilaian, pre-test dan post-test, portofolio, observasi, survei kepuasan mahasiswa, serta analitik pembelajaran (learning analytics), untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran diukur secara objektif.
  - Mekanisme Umpan Balik dan Perbaikan Berkelanjutan**  
Adanya sistem umpan balik berbasis data hasil pengukuran untuk mendukung siklus peningkatan berkelanjutan (continuous improvement), sehingga inovasi pembelajaran dapat disempurnakan secara sistematis dari waktu ke waktu.

## BAB 2. PENGEMBANGAN DAN PENYELENGGARAAN

### 2.1. Proses Umum

Proses pelaksanaan Hibah Transformasi Inovasi Pembelajaran, secara umum dapat digambarkan melalui Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram proses pelaksanaan Bantuan Dana Inovasi Pembelajaran 2026

Hasil seleksi/review dari proses proposal dapat berupa:

- a) Lulus
- b) Ditolak

Bagi yang Lulus, akan dilakukan bimbingan teknis, review, dan monev terjadwal.

## 2.2. Jadwal

Jadwal pelaksanaan kegiatan Bantuan Dana Tranfomasi Inovasi Pembelajaran 2026, ditunjukkan pada Tabel 2.1 di bawah ini.

| No | Kegiatan                                                                      | Jadwal                             |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 1  | Sosialisasi                                                                   | 09 – 20 Februari 2026              |
| 2  | <b>Pengajuan Proposal</b>                                                     | <b>24 Februari – 06 Maret 2026</b> |
| 3  | <b>Pengumuman Pemenang</b>                                                    | <b>16 Maret 2026</b>               |
| 4  | Penandatanganan Kontrak (antara pemenang dengan Dir. Sumber daya Kementerian) | 06 – 10 April 2026                 |
| 5  | Workshop Bimbingan Teknis (BIMTEK)                                            | 13 April – 08 May 2026             |
| 6  | Monev Kemajuan 1                                                              | 22 – 30 Juni 2026                  |
| 7  | Monev Kemajuan 2                                                              | 03 – 14 Agustus 2026               |
| 8  | Monev Akhir                                                                   | 05 – 16 Oktober 2026               |
| 9  | Laporan Akhir Kegiatan                                                        | 26 – 30 Oktober 2026               |

### A. Sosialisasi

Tahap ini meliputi kegiatan promosi dan sosialisasi Program TLIG kepada dosen di lingkungan ITS, pembukaan pendaftaran proposal, proses seleksi, serta pelaksanaan sesi orientasi program bagi penerima hibah. Adapun persyaratan pengusul yang dapat mengikuti program TLIG adalah sebagai berikut:

- Dosen ITS;
- Satu (1) tim hanya diperkenankan mengajukan satu (1) judul proposal;
- Ketua dan anggota tim tidak diperkenankan merangkap sebagai ketua atau anggota pada proposal lain dalam skema TLIG pada tahun berjalan;
- Proposal belum pernah menerima pendanaan sebelumnya dari skema TLIG atau skema pendanaan pembelajaran sejenis;
- Tim pengusul terdiri atas **2 – 5 orang dosen**;
- Proposal sesuai dengan salah satu fokus tema **TLIG** dan berkomitmen untuk mengikuti seluruh tahapan program yang telah ditetapkan.

### B. Pengajuan Proposal

Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran ITS membuka penawaran kepada Bapak/Ibu Dosen untuk mengajukan proposal dengan kriteria sebagai berikut:

- Mengajukan mata kuliah yang tidak diikuti dalam program bantuan pembiayaan yang lain.

2. Mengembangkan materi ajar dan media pembelajaran secara terstruktur dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis kasus (*case method*) atau berbasis proyek tim (*team-based project*).
3. Melakukan Inovasi Pembelajaran secara terstruktur.
4. Menyediakan berbagai sumberdaya, fasilitasi dan, akses yang diperlukan dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran (antara lain: calon tutor, proctor/pengawas ujian, perancang instruksional, dan sumber belajar daring lainnya).

### C. Pengiriman Proposal

Dokumen proposal dikirimkan oleh program studi dalam bentuk berkas elektronik (efile) paling lambat diterima tanggal **06 Maret 2026 jam 23:59 WIB**. Dokumen tersebut diunggah pada laman **myITS HETI Research** (panduan unggah proposal terlampir).

### D. Seleksi dan Pengumuman Pemenang

Seleksi dilakukan oleh tim reviewer yang ditunjuk oleh Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran ITS. Berdasarkan hasil *review* akan dipilih proposal yang terbaik untuk diberi bantuan dana.

Setiap praktikum yang diusulkan harus diajukan dalam 1 (satu) proposal. Hasil seleksi akan diumumkan **minggu ke dua Maret 2026** dan akan diumumkan melalui edaran resmi.

### E. Penandatanganan Kontrak

Penandatanganan kontrak dilakukan oleh ketua tim pengusul proposal terkait, dengan HETI. Setelah penandatanganan kontrak, maka tim pengusul bersangkutan dapat segera mengembangkan **TLIG**.

### F. Workshop dan Bimbingan Teknis (Bimtek)

Bimtek diberikan bagi tim pengusul yang mendapat bantuan dana. Bimtek bertujuan untuk membantu pengembang dalam merancang konsep inovasi pembelajaran dan mengembangkan prasarana pembelajaran serta pengelolaan administrasi bantuan dana.

### G. Pengembangan dan Review

Pada saat pengembangan, akan dilakukan review oleh tim yang telah ditunjuk sebagai reviewer. Pada saat bersamaan, tim pengembang Inovasi Praktikum Daring dapat melakukan proses perbaikan/revisi. Proses perbaikan ini dilakukan selama masa pengembangan sampai program **TLIG** yang akan ditawarkan dinyatakan “layak” oleh tim reviewer.

Inovasi pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan akan dilakukan uji mutu oleh tim reviewer dalam kegiatan monitoring dan evaluasi.

## **H. Pelaksanaan**

Setelah dinyatakan lulus uji mutu, maka dosen pengusul dapat memulai menyelenggarakan perkuliahan sesuai dengan implementasi **TLIG** ITS 2026, yaitu dimulai pada Semester Gasal 2026/2027 ataupun lebih awal, pada Semester Genap 2025/2026 jika dimungkinkan. Implementasinya sangat disarankan untuk melalui myITS Classroom (di-embed ke dalam *course page*). Implementasi **TLIG** 2026 ITS diharapkan dapat digunakan untuk jangka panjang.

### **2.3. Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dan evaluasi dilaksanakan oleh Direktorat Pengembangan Akademik dan Inovasi Pembelajaran bersama dengan Tim Pengembangan Pembelajaran ITS dengan tujuan untuk kesinambungan inovasi pembelajaran oleh masing-masing program studi penyelenggara. Kesinambungan yang dimaksud adalah untuk menjamin bahwa proses pembelajaran telah sesuai standar mutu pembelajaran digital yang dilakukan melalui proses monitoring secara berkala. Sementara evaluasi berkala dilakukan untuk memperoleh gambaran faktor-faktor pendukung dan penghambat penyelenggaraan **TLIG** sebagai bahan untuk upaya perbaikan berkelanjutan.

### **2.4. Pelaporan**

Laporan **Transformative Learning Innovation Grant (TLIG)** diunggah melalui laman website dimana deadline pengumpulan dapat diuraikan sebagai berikut.

- a) Laporan Kemajuan paling lambat **30 Juni 2026**
- b) Laporan Akhir paling lambat di **minggu terakhir Oktober 2026**.

## **BAB 3. SUSUNAN PROPOSAL**

### **3.1. Susunan Proposal**

Panduan ini disusun sebagai acuan bagi pengusul dalam menyusun proposal hibah Transformative Learning Innovation Grant (TLIG) pada Program HETI ADB ITS. Dalam Hibah ini terdapat 4 jenis skema yaitu **AI Augmented Learning, Challenge-Based and Research-Based Education, Interdisciplinary and System Thinking Education**, dan **Advanced Laboratory & Virtual Experimentation**. Proposal yang diajukan harus memilih salah satu skema dan menekankan inovasi pembelajaran yang bersifat transformatif, berdampak nyata pada peningkatan kualitas pendidikan tinggi, serta selaras dengan agenda capacity building, digital transformation, dan Sustainable Development Goals (SDGs).

#### **a) HALAMAN SAMPUL / COVER**

Halaman sampul memuat informasi utama proposal yang mencerminkan identitas kegiatan dan skema hibah. Informasi minimal yang harus dicantumkan meliputi judul kegiatan, nama skema hibah, nama ketua dan anggota tim pengusul, institusi asal (ITS), serta tahun pelaksanaan kegiatan. Judul kegiatan harus singkat, spesifik, dan mencerminkan inovasi pembelajaran yang bersifat transformatif.

#### **b) DAFTAR ISI**

Daftar isi disusun secara sistematis sesuai dengan struktur proposal dan memuat nomor halaman masing-masing bagian.

#### **c) RINGKASAN / ABSTRAK**

Ringkasan ditulis maksimal satu halaman dan memberikan gambaran utuh mengenai proposal. Ringkasan harus mencakup latar belakang singkat, tujuan kegiatan, tahapan metode yang digunakan, serta luaran utama yang ditargetkan. Pada bagian akhir ringkasan, pengusul wajib mencantumkan lima kata kunci utama yang paling dominan, serta tambahan kata kunci yang relevan dengan **Sustainable Development Goals (SDGs)**, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan, inovasi, dan pembangunan berkelanjutan.

#### **d) BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab Pendahuluan menjelaskan konteks dan urgensi kegiatan yang diusulkan. Bagian ini memuat latar belakang permasalahan yang mendasari perlunya inovasi pembelajaran, tujuan khusus yang ingin dicapai melalui skema TLIG, serta urgensi pelaksanaan kegiatan dalam mendukung transformasi pendidikan tinggi. Pengusul juga perlu menjelaskan kesesuaian proposal dengan karakteristik dan fokus **Transformative Learning Innovation Grant (TLIG)**, termasuk aspek inovasi, keberlanjutan, dan potensi replikasi.

**e) BAB 2. MODEL YANG ADA**

Bab ini berfungsi untuk menunjukkan kemampuan pengusul di dalam menjelaskan, menganalisis dan mengevaluasi model pembelajaran yang saat ini dilakukan. Analisa kelebihan dan kekurangan yang ditemui, dan diperlukan pengembangan inovasi di dalam pembelajaran pada MK/kumpulan modul dalam rangka meraih CP MK dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini.

**f) BAB 3. MODEL PENGEMBANGAN SELANJUTNYA**

Bab Metode menjelaskan secara rinci pendekatan, tahapan, dan strategi pelaksanaan kegiatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode harus disusun secara logis, terstruktur, dan mudah dipahami, serta mencerminkan prinsip pembelajaran transformatif. Bagian ini wajib dilengkapi dengan diagram alir kegiatan yang menunjukkan tahapan pelaksanaan. Selain itu, pengusul harus menjelaskan pembagian tugas dan peran masing-masing anggota tim sesuai dengan tahapan kegiatan.

**g) BAB 4. LUARAN**

Bab Luaran menjelaskan secara spesifik dan terukur mengenai hasil yang akan dihasilkan dari kegiatan TLIG, dalam bentuk 4 luaran berikut ini, yaitu:

**1. Prototipe Model Pembelajaran Transformatif**

yaitu model pembelajaran berbasis teknologi mutakhir dan/atau tantangan nyata yang bersifat operasional dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran nyata. Desain dari prototipe model dituliskan di dalam suatu RPS.

**2. Implementasi Model Pembelajaran**

Implementasi berupa bukti pelaksanaan prototipe **pada 1 (satu) mata kuliah** yang terdiri atas beberapa modul pembelajaran yang berjalan dengan keterlibatan aktif mahasiswa;

**3. Bukti Dampak Pembelajaran (Evidence of Impact)**

berupa bukti empiris peningkatan capaian pembelajaran mahasiswa yang diperoleh melalui instrumen evaluasi yang sahih dan terukur, sekurang-kurangnya meliputi **hasil pre-test dan post-test**, rubrik penilaian berbasis kompetensi, atau analisis hasil dampak pembelajaran.

**4. Product Inovasi pembelajaran Siap Replikasi**

berupa paket pembelajaran yang memungkinkan implementasi lintas program studi, yang meliputi *blueprint model pembelajaran*, modul atau

platform pendukung, serta standar operasional prosedur (SOP) dalam implementasi.

## **5. HKI**

berupa bukti terbit Hak Kekayaan Intelektual oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang dilampirkan ke sistem.

### **h) BAB 5. JADWAL KEGIATAN**

Jadwal kegiatan disusun sesuai dengan durasi pelaksanaan program dan tahapan metodologi yang diusulkan. Jadwal harus menunjukkan keterkaitan yang jelas antara aktivitas, waktu pelaksanaan, dan target luaran.s

### **i) BAB 6. RENCANA ANGGARAN DAN BIAYA**

Rencana anggaran dan biaya disusun secara realistis, rinci, dan selaras dengan metodologi serta jadwal kegiatan. Anggaran harus mendukung pencapaian luaran yang diusulkan dan mengikuti ketentuan pembiayaan yang berlaku dalam Program HETI.

### **j) DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka memuat seluruh referensi yang disitasi dalam proposal dan disusun menggunakan sistem penulisan American Psychological Association (APA). Pengusul diimbau untuk menggunakan literatur yang relevan, mutakhir, dan bereputasi.

### **k) TIM INOVATOR**

Bagian Tim Pengaju hibah yang dikatakan sebagai inovator pembelajaran memuat struktur organisasi tim pengusul yang terdiri dari ketua dan anggota tim. Pengusul wajib menjelaskan peran dan tanggung jawab masing-masing anggota dalam pelaksanaan kegiatan.

## **BAB 4. SUSUNAN LAPORAN KEMAJUAN DAN LAPORAN AKHIR**

### **3.1. Susunan Laporan Kemajuan**

#### **a) HALAMAN SAMPUL / COVER**

Halaman sampul memuat informasi utama proposal yang mencerminkan identitas kegiatan dan skema hibah. Informasi minimal yang harus dicantumkan meliputi judul kegiatan, nama skema hibah, nama ketua dan anggota tim pengusul, institusi asal (ITS), serta tahun pelaksanaan kegiatan. Judul kegiatan harus singkat, spesifik, dan mencerminkan inovasi pembelajaran yang bersifat transformatif.

#### **b) DAFTAR ISI**

Daftar isi disusun secara sistematis sesuai dengan struktur proposal dan memuat nomor halaman masing-masing bagian.

#### **c) RINGKASAN / ABSTRAK**

Ringkasan tentang inovasi yang dilakukan maksimal 1 halaman yang berisi latar belakang kegiatan, tujuan dan tahapan metode kegiatan, luaran yang ditargetkan. Cantumkan pula lima kata kunci (key words) yang paling dominan dan ditambah kata kunci yang berkaitan dengan SDGs (Sustainable Development Goals).

#### **d) BAB 1. HASIL PELAKSANAAN INOVASI TRANSFORMASI PEMBELAJARAN**

Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan inovasi transformasi pembelajaran yang telah dicapai. Penyajian meliputi desain, pelaksanaan, analisis hasil pelaksanaan, dan ketercapaian Sub CPMK/CP MK. Penjelasan tentang Kebaruan dan sifat transformatif model pembelajaran baik dalam desain yang dituangkan pada RPS dan pelaksanaan nya. Pelaksanaan dapat dikategorikan sebagai capaian dalam tahap berikut: (i) Prototipe Model Pembelajaran Transformatif, (ii) Implementasi Model Pembelajaran, (iii) Bukti Dampak Pembelajaran (Evidence of Impact), (iv) Product Inovasi pembelajaran Siap Replikasi

Deskripsi hasil pelaksanaan dapat berupa teks, gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

#### **e) BAB 2. STATUS LUARAN**

Luaran dari inovasi pembelajaran adalah:

Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran di bagian lampiran. Serta laporkan dokumen luaran yang dijanjikan dengan melengkapi isian.

**f) BAB 3. KENDALA PELAKSANAAN KEGIATAN**

Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan kegiatan dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan kegiatan dan luaran kegiatan tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

**g) BAB 4. RENCANA TAHAP SELANJUTNYA**

Tuliskan dan uraikan rencana penyelesaian kegiatan berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada). Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan.

**h) DAFTAR PUSTAKA**

Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

**i) LAMPIRAN**

Lampiran Berisi:

1. Tabel Daftar Capaian Luaran (Format Lihat Lampiran)
2. Bukti dokumen pendukung luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) sesuai dengan target capaian yang dijanjikan.

## **BAB 5. PENUTUP**

Panduan ini disusun sebagai acuan bagi para pengusul dalam merancang, melaksanakan, dan melaporkan kegiatan inovasi pembelajaran yang transformatif. Melalui dukungan TLIG, diharapkan lahir gagasan-gagasan kreatif yang tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan.

Kami percaya bahwa setiap ide memiliki potensi untuk berkembang menjadi praktik terbaik apabila dijalankan dengan komitmen, kolaborasi, dan semangat berkelanjutan. Semoga panduan ini dapat membantu para pengusul dalam menyiapkan proposal yang kuat, serta menjadi pijakan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih inklusif, relevan, dan bermakna.

Dengan semangat inovasi dan transformasi, mari bersama-sama membangun ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan berdaya guna bagi generasi masa depan.

**Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Inovasi Pembelajaran**  
**Direktorat Pascasarjana dan Pengembangan Akademik**

