



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Kampus Unesa 2, Jalan Kampus Unesa Lidah, Lidah Wetan, Surabaya 60213

Telepon : +6231 - 99421834, 99421835, Faksimil : +6231 - 99424002

Laman : <http://unesa.ac.id>

Nomor : B/31665/UN38.I/TU.00.02/2025
Lampiran : 1 bendel
Hal : Pemberitahuan Program Pembelajaran Inovatif 2025

3 Maret 2025

Yth. **Bapak/Ibu Koordinator Program Studi D4/S1/S2/S3**
Universitas Negeri Surabaya

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di Universitas Negeri Surabaya (Unesa), akan diselenggarakan Program Pembelajaran Inovatif untuk semester genap 2024 di tahun 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong dosen dalam mengembangkan desain pembelajaran inovatif berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) dan *Case Method* di *Smart Classroom* guna mendukung *Deep Learning*.

Metode PjBL dan Case Method telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, serta kemampuan pemecahan masalah Mahasiswa. Melalui Program Pembelajaran Inovatif, para dosen akan berkompetisi sekaligus berkolaborasi dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran terbaik yang memanfaatkan teknologi *Smart Classroom* secara optimal.

Kami mengundang seluruh dosen Unesa untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini sebagai ajang berbagi praktik terbaik, meningkatkan keterampilan pedagogik, serta memperkaya pengalaman belajar Mahasiswa. Kegiatan ini juga menjadi wadah bagi dosen untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif sesuai dengan tuntutan era digital. Persyaratan Desain Pembelajaran dan Jadwal terlampir.

Diharapkan melalui kegiatan ini, pembelajaran di Unesa semakin dinamis dan efektif, sehingga Mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Semoga Program Pembelajaran Inovatif ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi seluruh dosen untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran.



a.n. Rektor,
Wakil Rektor Bidang I

Dr. Martadi, M.Sn.
NIP 196611221994031002

Tembusan:

- Rektor (sebagai laporan)

Lampiran 1

Nomor : B/31665/UN38.I/TU.00.02/2025

Tanggal : 3 Maret 2025

Jadwal Program Pembelajaran Inovatif Tahun 2025

NO	KEGIATAN	TANGGAL
1.	Sosialisasi dan Pendaftaran: mengirimkan Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Program Pembelajaran Inovatif. MK yang dilaksanakan di semester genap 2024 Pendaftaran pada laman: https://forms.gle/bkYFzW9xStasgGeYA	3 s.d 21 Maret 2025
2.	Seleksi Tahap 1 (Administrasi): Kesesuaian RPS dan RPP	24 s.d 28 Maret 2025
3.	Pengumuman Lolos Seleksi Administrasi	11 April 2025
4.	Pendampingan dan Workshop Program Pembelajaran Inovatif	21 s.d 25 April 2025
5.	Gelaran Program Pembelajaran Inovatif	7 s.d 21 Juli 2025
6.	Pengumuman dan Penyerahan Penghargaan bagi program pembelajaran paling inovatif	22 Juli 2025

Lampiran 2

Nomor : B/31665/UN38.I/TU.00.02/2025

Tanggal : 3 Maret 2025

**KRITERIA PROGRAM PEMBELAJARAN INOVATIF
DENGAN TEMA DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF PADA SMART
CLASSROOM UNTUK DEEP LEARNING**

1. Kriteria Umum

Keselarasan Tema	Desain pembelajaran harus berbasis Project-Based Learning (PjBL) atau Case Method dan diterapkan dalam Smart Classroom untuk mendukung Deep Learning
Orisinalitas dan Inovasi	Konsep yang diajukan harus orisinal, inovatif, dan memberikan solusi baru dalam pembelajaran
Kelengkapan Dokumen	Peserta wajib mengumpulkan proposal/desain pembelajaran yang mencakup rancangan, strategi, dan implementasi
Keterukuran Keberhasilan	Harus terdapat indikator keberhasilan yang jelas terkait pencapaian Deep Learning oleh Mahasiswa/Mahasiswa.

2. Kriteria Desain Pembelajaran

Strategi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan bagaimana PjBL atau Case Method diterapkan secara efektif dalam Smart Classroom.• Memuat tahapan pembelajaran berbasis Deep Learning (misalnya, analisis mendalam, pemecahan masalah kompleks, refleksi kritis).
Pemanfaatan Smart Classroom	<ul style="list-style-type: none">• Harus menunjukkan pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran (LMS, AI, simulasi, AR/VR, dll.).• Menyertakan strategi pemanfaatan data dari smart classroom untuk mendukung personalisasi pembelajaran.
Fasilitasi Kolaborasi & Interaktivitas	<ul style="list-style-type: none">• Mendorong kolaborasi Mahasiswa/Mahasiswa dalam pemecahan masalah berbasis proyek atau studi kasus.• Menggunakan fitur diskusi daring, feedback otomatis, atau alat berbasis AI untuk meningkatkan keterlibatan.
Asesmen Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Memuat strategi asesmen berbasis Deep Learning, seperti asesmen berbasis kinerja, portofolio digital, atau analisis reflektif.• Menggunakan teknologi analitik untuk menilai perkembangan dan efektivitas pembelajaran.

3. Kriteria Implementasi & Dampak

Kelayakan Implementasi	Desain harus bisa diterapkan di kelas nyata dengan sumber daya yang tersedia.
Dampak terhadap Deep Learning	Harus menunjukkan bagaimana strategi ini membantu pembelajaran mendalam, pemahaman konseptual, dan keterampilan berpikir kritis.
Keberlanjutan & Skalabilitas	Dapat dikembangkan lebih lanjut dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran.

Lampiran 3

Nomor : B/31665/UN38.I/TU.00.02/2025

Tanggal : 3 Maret 2025

TEMPLATE DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF PADA SMART CLASSROOM UNTUK DEEP LEARNING

Tema:

(Misalnya: Penerapan PjBL dalam Smart Classroom untuk Meningkatkan Deep Learning pada Materi Ekologi)

1. Identitas Pembelajaran

- **Nama Pengajar** : *(Isi nama dosen)*
- **Mata Kuliah** : *(Isi sesuai mata kuliah atau mata pelajaran)*
- **Topik Pembelajaran** : *(Misalnya: Ekosistem dan Dampak Lingkungan)*
- **Model Pembelajaran** : *(Pilih salah satu: PjBL atau Case Method)*
- **Target Mahasiswa** : *(Mahasiswa D4/S1/S2/S3)*

2. Rancangan Pembelajaran

2.1 Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, Mahasiswa diharapkan mampu:

4. **Pemahaman Konseptual**: Memahami prinsip-prinsip dasar (**sesuai materi**) secara mendalam.
5. **Keterampilan Berpikir Kritis**): Menganalisis dan mengevaluasi informasi untuk menghasilkan solusi inovatif.
6. **Kolaborasi dan Kreativitas**: Bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek/studi kasus secara kreatif.
7. **Pemanfaatan Teknologi**: Menggunakan **Smart Classroom tools** untuk mendukung proses pembelajaran.

2.2 Alur Pembelajaran Berbasis Deep Learning

Uraikan tahapan pembelajaran sesuai dengan Model Pembelajaran Inovatif (PjBL/*Case Method*) untuk mencapai *deep learning* termasuk penjelasan aktivitas dosen dan mahasiswa dengan menyertakan penggunaan/pemanfaatan teknologi yang digunakan setiap tahap pembelajaran. Deep learning meliputi Orientasi & Eksplorasi, Kolaborasi & Investigasi, Analisis & Pemecahan Masalah, dan Refleksi & Evaluasi

3. Strategi Pembelajaran dalam Smart Classroom

3.1 Model Interaksi Digital

Blended Learning: Menggabungkan pembelajaran sinkron (tatap muka) dan asinkron (daring).

Adaptive Learning: Menggunakan AI dan analitik untuk memberikan pengalaman belajar yang dipersonalisasi.

Gamifikasi: Menerapkan elemen game (poin, *leaderboard*) untuk meningkatkan motivasi belajar.

3.2 Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Platform Pembelajaran: LMS SIDIA (Wajib) dan dapat didukung oleh Platform lain.

AI Tools: Chatbot AI sebagai tutor virtual, dll.

Collaborative Tools: Google Docs, Miro, Padlet, dll.

Simulasi & Visualisasi: VR/AR, PhET Simulation, dll.

4. Evaluasi

4.1 Metode Evaluasi *Deep Learning*

Uraikan metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, metode evaluasi yang digunakan serta teknologi yang digunakan untuk mendukung evaluasi *deep learning*.

4.2 Indikator Keberhasilan

Uraikan indikator keberhasilan pembelajaran, misal dengan menunjukkan peningkatan skor asesmen berbasis *deep learning*, Keterlibatan aktif Mahasiswa dalam diskusi dan proyek (*melalui analitik LMS*), dan kualitas solusi proyek atau studi kasus yang dihasilkan (*dinilai dengan rubrik*)

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

Ringkasan Keunggulan Model Pembelajaran (*Misalnya, penggunaan Smart Classroom meningkatkan keterlibatan dan pemahaman Mahasiswa dalam menyelesaikan studi kasus kompleks.*)

Tantangan dan Solusi Implementasi (*Contoh: Hambatan akses teknologi dapat diatasi dengan penggunaan perangkat lunak open-source.*)

Rekomendasi Pengembangan Lebih Lanjut (*Misalnya, penggunaan AI untuk analisis hasil pembelajaran lebih lanjut.*)

6. Lampiran (*Opsional*)

- Rancangan Pembelajaran Semester (RPS)
- Rancangan Tugas Mahasiswa (RTM) yang memuat contoh Kasus/Proyek dan Rubrik Penilaian sesuai dengan template RTM di SIDIA
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan yang berlaku di Program Studi