

## Term of Reference (ToR)

### **Certified Innovation & Creativity in Teaching (CICT)**

Pelatihan UPI 9 - 10 Oktober 2025, Bandung.

To:



## I. Latar Belakang.

Creative Zone Universitas Paramadina menyelenggarakan pelatihan-pelatihan yang berfokus pada cara pikir kreatif dan solusi inovatif yang berorientasi pada manusia. Terdapat beberapa pilihan pelatihan berdasarkan jenis dan durasi waktu. Pelatihan-pelatihan ini mengutamakan pada praktik dan kerja kelompok sehingga para peserta dapat merasakan langsung setiap tahapan proses berpikir kreatif, merasakan pentingnya kolaborasi, dan berorientasi pada manusia, serta berani berpikir kreatif.

## II. Creative Thinking

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat masalah atau situasi dari perspektif baru dan menghasilkan ide-ide inovatif. Dalam proses berpikir kreatif, seseorang mampu menghubungkan konsep-konsep yang sebelumnya tidak terkait, membuat solusi yang tidak terduga, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan yang berbeda. Kreativitas ini sering kali membutuhkan berpikir di luar batas-batas konvensional, dan memainkan peran penting dalam inovasi serta pengembangan pengetahuan baru di berbagai bidang. Sifat fleksibel dalam berpikir dan kesediaan untuk bereksperimen adalah ciri utama dari berpikir kreatif. Dalam dunia pendidikan dan profesional, kemampuan berpikir kreatif semakin diakui sebagai keterampilan yang krusial. Kemampuan ini membantu individu untuk mengatasi tantangan kompleks, merancang solusi yang lebih efektif, serta beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan. Dalam teknologi informasi, misalnya, berpikir kreatif mendorong inovasi dalam pengembangan perangkat lunak, pengelolaan data, dan penerapan teknologi baru seperti Internet of Things (IoT). Sementara itu, di bidang seni dan budaya, berpikir kreatif menjadi sumber inspirasi untuk karya-karya yang mendalam dan bermakna.

## III. Design Thinking.

Design thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna, yang menekankan pentingnya memahami kebutuhan dan perspektif manusia dalam merancang solusi inovatif. Proses ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Di tahap empati, desainer mengamati dan memahami permasalahan pengguna, kemudian masalah tersebut dirumuskan dengan jelas di tahap definisi. Selanjutnya, berbagai ide kreatif dihasilkan melalui brainstorming di tahap ideasi, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk

prototipe dan diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Keunggulan dari design thinking adalah pendekatannya yang interaktif dan fleksibel, memungkinkan tim untuk terus menyempurnakan solusi berdasarkan masukan yang diterima selama proses pengujian. Metode ini tidak hanya digunakan dalam dunia desain produk, tetapi juga diadopsi oleh berbagai industri seperti teknologi, pendidikan, dan bisnis, karena kemampuannya untuk mendorong inovasi dan menciptakan solusi yang lebih relevan serta berdampak. Design thinking berfokus pada kolaborasi tim lintas disiplin dan dorongan untuk terus berinovasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

#### IV. Tujuan Pelatihan CICT

1. Meningkatkan kompetensi inovatif dan kreatif dalam pengajaran - membekali peserta dengan strategi dan metode pengajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.
2. Mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar, bagaimana melatih peserta untuk memanfaatkan teknologi digital, platform pembelajaran daring, serta media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan efektif.
3. Menerapkan pendekatan *Student-Centered Learning* dalam mengembangkan keterampilan peserta dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan, minat, serta partisipasi aktif mahasiswa.
4. Menguasai konsep dan praktik gamification dalam pembelajaran, hal ini memberikan pemahaman dan praktik penerapan gamifikasi sebagai strategi meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mahasiswa.
5. Membangun kapasitas profesional tenaga pendidik dan calon Dosen dalam menyiapkan dosen lintas disiplin ilmu serta mahasiswa pascasarjana (Magister dan Doktoral) di bidang Pendidikan, Manajemen Pendidikan, dan Teknologi Pendidikan agar mampu mengembangkan pembelajaran berkualitas tinggi dengan pendekatan kreatif.

## V. Ruang Lingkup Pelatihan

1. Hari pertama.
  - a. Kamis, 9 Oktober 2025.
  - b. Pukul 7 jam (09:00 – 16:00 WIB).
  - c. Peserta 15 orang.
  - d. Fasilitator: 3 orang.
  - e. Pemateri: 1 orang.
2. Hari Kedua.
  - a. Jumat, 10 Oktober 2025.
  - b. Pukul 7 jam (09:00 – 16:00 WIB).
  - c. Peserta 15 orang.
  - d. Pemateri: 1 orang.
  - e. Fasilitator: 3 orang.

## VI. Agenda & Bentuk Kegiatan

Hari Pertama.			
Waktu	Kegiatan	Durasi	PIC
08.30-09.00	Registrasi Peserta	30 Menit	AHS.
09.01- 09.10	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pembukaan.</li><li>• <i>Ice breaking</i>.</li><li>• Foto Bersama.</li></ul>	20 Menit	AHS.
09.11- 10.15	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materi 1 'Innovation &amp; Creativity in Teaching'.</li><li>• Q&amp;A.</li></ul>	75 Menit	CZ.
10.16- 10.30	<i>Coffee Break.</i>	15 Menit	AHS
10.31- 11.35	<i>Empathize the persona.</i>	60 Menit	CZ
11.36- 12.30	istirahat, sholat, dan makan.	60 Menit	
12.31- 12.35	<i>Ice breaking.</i>	5 Menit	CZ
12.36- 13.35	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Ideation.</i></li><li>• <i>Idea generation.</i></li><li>• <i>Idea grouping.</i></li></ul>	75 Menit	CZ
13.36- 14.35	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Review.</i></li><li>• Q&amp;A.</li></ul>	60 Menit	CZ

14.36- 15.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan.</li> <li>• Rangkuman hari pertama.</li> <li>• pesan dari MC/panitia, dan persiapan untuk hari kedua.</li> </ul>	30 Menit	CZ
--------------	---	----------	----

### **Hari Kedua.**

<b>Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Durasi</b>	<b>PIC</b>
08.30-09.00	Registrasi Peserta	30 Menit	AHS.
09.01- 09.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan.</li> <li>• <i>Ice breaking.</i></li> </ul>	20 Menit	AHS.
09.11- 10.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Brainstorming to Prototyping Workshop.</i></li> <li>• Q&amp;A.</li> </ul>	75 Menit	CZ.
10.16- 10.30	<i>Coffee Break.</i>	15 Menit	AHS
10.31- 11.35	<i>Presentation part 1 (Ideation)</i>	60 Menit	CZ
11.36- 12.30	istirahat, sholat, dan makan.	60 Menit	
12.31- 12.35	<i>Ice breaking.</i>	5 Menit	CZ
12.36- 13.35	<i>Prototyping &amp; Presentation.</i>	75 Menit	CZ
13.40 - 13.55	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Review.</i></li> <li>• Q&amp;A.</li> </ul>	14 Menit	
14.00- 14.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Certificate Test.</i></li> <li>• Q&amp;A.</li> </ul>	30 Menit	CZ
14.31- 15.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penutupan.</li> <li>• Rangkuman hari kedua.</li> <li>• pesan dari MC/panitia.</li> </ul>	30 Menit	CZ

## **VII. Pembicara & Fasilitator**

Pembicara dan fasilitator dalam kegiatan ini terdiri dari dosen Fakultas Ilmu Rekayasa - Universitas Paramadina yang telah diberikan pelatihan *Creative Thinking*:

1. Noel F. Ardian, M.Sn (Pembicara).
2. Muhammad Darwis, M.Kom (Fasilitator).
3. Rambo Moersid, M.Sn (Fasilitator).
4. Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn (Fasilitator).

## VIII. Peserta

Catatan:

- Fasilitator mendapatkan data peserta paling lambat 3 hari sebelum kegiatan.
- Penyusunan anggota kelompok dilakukan oleh fasilitator, mengutamakan keragaman latar belakang dan pengetahuan peserta.
- Satu kelompok terdiri dari 5-7 atau disesuaikan.
- Jumlah fasilitator disesuaikan dengan jumlah peserta pelatihan.
- Pengisian formulir evaluasi bertujuan untuk mengetahui capaian para peserta.

No	Nama	Bagian	Konfirmasi Kehadiran	Kelompok
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

No	Nama	Bagian	Konfirmasi Kehadiran	Kelompok
17				
18				
19				
20				

## VI. Pembiayaan

AHS package - Basic	1 day (Rp)	Qty	Amount (Rp)
Accommodation	750,000	2 orang	1,500,000
Trainers	3,000,000	1 orang	3,000,000
Pemateri	6,000,000	1 orang	6,000,000
Transport	1000,000	2 orang	1,400,000
<b>Total</b>			<b>12,500,000</b>



## VII. Sarana dan Prasarana

Pelatihan ini membutuhkan ruang dan sarana yang mendukung suasana kreatif dan praktik berkelompok, sebagai berikut:

Peralatan di ruang pelatihan

### A. Sesi Paparan

Materi presentasi berupa *power point* dapat dilihat oleh seluruh peserta dengan jelas. Posisi duduk mendukung peserta untuk menangkap isi paparan dengan baik dan melakukan interaksi (tanya jawab) dengan pemateri.


No	Peralatan	Gambar	Qty
1	Laptop presentasi		1 unit
2	Infocus/ layar presentasi pemateri. <i>*audio terhubung dengan perangkat laptop &amp; terdengar jelas ke peserta.</i>		1 unit
3	Cable Converter 4 IN 1 Support; Type USB; Type-C To HDMI; VGA HUB; Adapter Support 4K; HD; VGA; USB 3.0.		1 unit
4	Power Socket extension cable.		1 unit








### B. Peralatan untuk masing peserta per-kelompok.

No	Peralatan	Gambar	Qty
1	Label Nama. <i>Label Sticker Tom&amp;Jerry No.101</i>		1 set

2	Spidol besar. <i>Berbeda warna lebih baik.</i>		4 buah
3	Spidol kecil. <i>Berbeda warna lebih baik.</i>		4 buah
4	Pensil 2B.		15 buah
5	Kertas kosong HVS A4.		20 lembar

C. Sarana dan peralatan untuk Kerja kelompok.

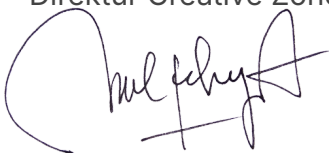
No	Peralatan	Gambar	Qty
1	Papan tulis atau dinding seluas minimal 1×1 meter <i>*untuk ditempel sticky notes.</i>		1 set

2	Meja kerja kelompok dan tempat duduk. <i>*Peserta duduk bersama kelompok.</i>		1 buah
3	Sticky notes. <ul style="list-style-type: none"> <li>ukuran 10×10 cm.</li> <li>berwarna warni 3 pack.</li> <li>berlabel 3M</li> </ul>		3 pack
4	Pensil 2B.		15 buah
5	Karton manila. <i>Warna bebas.</i>		4 lembar
6	Lembaran styrofoam		4 lembar
7	Cutter besar		4 buah
8	Gunting		4 buah

9	Lakban kertas. <i>masking tape</i> Daimaru 1 Inch.		4 buah
10	Print tabel 'persona'		Ukuran A3
11	Print 'empathy map'		Ukuran A3

Demikian proposal ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat kami,  
Direktur Creative Zone



**Noel F. Ardian, M.Sn**