

**TEACHFOR
INDONESIA**
POWERED BY BINA NUSANTARA

**Panduan *Community Services* (ComServ)/
Community Services (ComServ) Guidelines**

Berlaku mulai Februari 2025/ *Applicable from February 2025*

**Universitas Bina Nusantara (BINUS)/
*Bina Nusantara University (BINUS)***

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI GAMBAR

A. Teach For Indonesia	1
B. Community Services.....	1
C. Impactful dan Not Impactful	2
D. Jenis Program Community Services.....	5
1. Kegiatan Sosial	5
2. Community Project	7
3. Pelatihan/Lokakarya	9
4. Penyuluhan dan Aksi Nyata	11
5. Video Based Learning.....	14
6. Massive Open Online Course (MOOC).....	16
7. Virtual Volunteer.....	19
8. First Year Program – Community Service Activity	22
9. Project Character Building	22
10. Pengabdian Kepada Masyarakat Organisasi Kemahasiswaan (PKM-OK)	22
E. Aset.....	24
F. Kontak	24

DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 1. Alur Kegiatan Sosial.....	6
Gambar 2. Alur Community Project.....	8
Gambar 3. Alur lokakarya dan pelatihan	10
Gambar 4. Alur penyuluhan dan aksi nyata.....	13
Gambar 5. Alur Video Based Learning	15
Gambar 6. Alur MOOC untuk prodi dan mahasiswa.....	17
Gambar 7. Alur MOOC untuk Organisasi Kemahasiswaan	18
Gambar 8. Alur Virtual Volunteer	21

TEACHFOR
INDONESIA
POWERED BY BINA NUSANTARA

A. Teach For Indonesia

Teach For Indonesia (TFI) adalah *Community Development Center* yang berfokus pada aspek pembelajaran melalui pendekatan pembinaan komunitas. Tujuan utama TFI adalah memberdayakan komunitas agar dapat mandiri serta meningkatkan kualitas hidup individu, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan.

Sebagai bagian dari pelaksanaan program pengembangan masyarakat, TFI mengarahkan kegiatannya pada empat pilar utama, yaitu:

1. Pendidikan;
2. Lingkungan;
3. Kesehatan; dan
4. Kesejahteraan.

Dalam melaksanakan programnya, TFI berpedoman pada prinsip *Sustainable Development Goals* (SDGs). Program-program yang dirancang oleh TFI memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Bersifat sukarela (*volunteer-based*).
2. Berkelanjutan untuk memastikan dampak jangka panjang.
3. Berbasis pada konsep pembinaan komunitas.
4. Transparan dalam pelaksanaan dan pelaporan.

Melalui pendekatan ini, TFI menjadi wadah bagi civitas akademika BINUS University dan masyarakat umum untuk berkontribusi aktif dalam meningkatkan kesejahteraan sosial.

B. Community Services

Community Services (ComServ) adalah kegiatan sosial non-akademik yang melibatkan BINUSIAN untuk berkontribusi aktif dalam membina dan memberdayakan masyarakat. Melalui program ini, BINUSIAN diajak untuk mewujudkan nilai-nilai kepedulian sosial dengan menciptakan perubahan yang positif dan berkelanjutan di masyarakat.

Kegiatan ComServ dapat dilaksanakan melalui kerja sama dengan berbagai pihak, antara lain:

1. Teach For Indonesia (TFI),
2. Student Support Office (SSO),
3. Dosen,
4. Center/Unit,
5. Organisasi Kemahasiswaan (OK),
6. Inisiatif mandiri,
7. Organisasi pemerintahan,
8. Organisasi non-pemerintah, dan

9. Sekolah atau institusi lainnya.

Tujuan utama program ini adalah memberikan dampak nyata (*impactful*) yang dapat meningkatkan kualitas hidup komunitas atau masyarakat yang dilayani.

Sasaran utama dari kegiatan Community Services adalah masyarakat umum (*non-BINUSIAN*). Oleh karena itu, program yang dirancang dengan peserta utama mahasiswa BINUS atau BINUSIAN (Binusian adalah Mahasiswa Aktif / Tidak Aktif, Alumni, Orangtua Binusian) tidak termasuk dalam kategori Community Services. Fokus ini bertujuan untuk memastikan bahwa kegiatan ComServ berkontribusi langsung pada pengembangan masyarakat luar yang membutuhkan.

Kegiatan yang Tidak Diakui sebagai Community Service di BINUS University. Berikut adalah jenis kegiatan yang tidak diakui sebagai Community Services di BINUS University:

1. **Penggalangan Dana tanpa Aktivitas Tambahan**

Kegiatan penggalangan dana yang tidak disertai aktivitas tambahan, seperti edukasi, sosialisasi, atau pelatihan kepada penerima manfaat, tidak dapat diakui sebagai Community Services.

2. **Pemberian Makanan Gratis tanpa disertai aktivitas tambahan**

Pembagian makanan gratis yang dilakukan tanpa disertai aktivitas tambahan yang mendukung pengembangan masyarakat, seperti edukasi gizi atau program kesehatan, tidak memenuhi kriteria Community Services.

3. **Pemberian Donasi dalam Bentuk Uang, Darah, atau Barang**

Kegiatan donasi yang hanya berupa pemberian uang, darah, atau barang tanpa adanya interaksi langsung atau aktivitas pemberdayaan masyarakat tidak dapat dianggap sebagai Community Services.

4. **Kegiatan dengan Penerima Manfaat yang Diminta Membayar**

Kegiatan yang meminta penerima manfaat untuk membayar dalam bentuk apa pun, baik secara langsung maupun tidak langsung, tidak memenuhi prinsip dasar Community Services dan tidak dapat diakui.

C. Impactful dan Not Impactful

1. **Impactful**

Program atau aktivitas yang dianggap Impactful adalah program yang mampu menunjukkan dampak nyata dan membawa perubahan positif pada hasil yang diukur. Untuk memastikan keberhasilannya, pendekatan ini dilakukan melalui langkah-langkah sistematis berbasis data, baik pada program edukasi maupun non-edukasi.

Langkah-Langkah Evaluasi Program Impactful

a. Untuk Program Edukasi (Pelatihan/Workshop/Sosialisasi):

1) Menggunakan Pre-Test dan Post-Test:

- a) Pre-Test: Dilakukan sebelum program dimulai untuk mengukur tingkat pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan awal peserta.
- b) Post-Test: Dilakukan setelah program selesai untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman atau keterampilan peserta.
- c) Tujuan Utama: Membandingkan hasil Pre-Test dan Post-Test untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi.
- d) Kriteria Penilaian: Minimal 60% peserta harus mencapai nilai ≥ 70 dalam Post-Test untuk program dianggap memberikan dampak yang signifikan.

2) Contoh

Pelatihan literasi digital dengan Pre-Test dan Post-Test menunjukkan bahwa 70% peserta mencapai nilai ≥ 70 dalam Post-Test, menandakan peningkatan pemahaman mereka tentang keamanan digital.

b. Untuk Program Non-Edukasi (Proyek Fisik/ Produk/ Penanaman Pohon/ pembuatan Lubang Biopori/ Pembuatan Wastafel):

1) Menggunakan Dokumentasi Sebelum dan Sesudah:

Dokumentasi Sebelum (Before):

- a) Mengambil foto atau video kondisi awal lokasi atau situasi masyarakat sebelum program dimulai.
- b) Bertujuan untuk mencatat permasalahan atau kondisi awal yang menjadi fokus program.

2) Dokumentasi Sesudah (After):

- a) Mengambil foto atau video yang sama dari lokasi atau situasi yang telah diperbaiki setelah program selesai.
- b) Bertujuan untuk menunjukkan perubahan nyata yang dihasilkan oleh program.

2. **Not Impactful**

Program atau aktivitas yang tidak menunjukkan dampak signifikan atau perubahan yang diharapkan dapat dikategorikan sebagai *Not Impactful*. Hal ini terjadi jika:

- a. Tidak dilakukan *Pre-Test* dan *Post-Test* yang sesuai, atau
- b. Kurang dari 60% peserta mencapai nilai ≥ 70 dalam evaluasi akhir, dan/atau
- c. Tidak ada dokumentasi "sebelum dan sesudah" yang memadai.

Ketiadaan evaluasi formal atau kurangnya bukti perubahan nyata membuat program dianggap kurang efektif atau tidak memberikan dampak yang diinginkan.

Karakteristik Program Not Impactful

- a. Tidak Ada Evaluasi Formal: Tidak menyertakan *Pre-Test* dan *Post-Test* yang sesuai untuk mengukur dampak program.
- b. Hasil Tidak Sesuai Target: Kurang dari 60% peserta yang mengikuti program mencapai nilai ≥ 70 dalam *Post-Test*.
- c. Dampak Kurang Signifikan: Tidak ada bukti kuat atau dokumentasi yang menunjukkan perubahan positif dari program.

Contoh Kegiatan Edukasi (Not Impactful)

Pelatihan literasi keuangan dasar untuk masyarakat desa tanpa menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test*.

a. **Kriteria dinilai *Not Impactful*:**

- 1) Tidak ada evaluasi formal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah pelatihan.
- 2) Feedback hanya berupa komentar verbal tanpa bukti peningkatan pengetahuan atau keterampilan.
- 3) Tidak ada data yang menunjukkan perubahan signifikan pada kemampuan peserta dalam mengelola keuangan.

Contoh Kegiatan Non-Edukasi (Not Impactful)

Kegiatan penanaman pohon di lahan kosong tanpa dokumentasi awal dan akhir.

b. **Kriteria dinilai *Not Impactful*:**

- 1) Tidak ada foto atau video yang menunjukkan kondisi lahan sebelum penanaman dilakukan.
- 2) Tidak ada bukti visual mengenai jumlah pohon yang berhasil ditanam atau perkembangannya setelah program selesai.
- 3) Tidak ada rencana tindak lanjut untuk memastikan pohon yang ditanam dapat bertahan dan memberikan dampak lingkungan yang berkelanjutan.

D. Jenis Program Community Services

Kegiatan-kegiatan Community Services terdiri atas:

1. Kegiatan Sosial

Kegiatan sosial adalah aktivitas yang dilakukan secara kolektif oleh individu atau kelompok dalam rangka memberikan manfaat kepada masyarakat di lingkungan sekitar. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan sosial, membangun solidaritas, dan mendorong partisipasi masyarakat. Contoh kegiatan sosial meliputi: Donor Darah, Kerja Bakti, Pemilahan Sampah, Pengecatan Fasilitas, Revitalisasi Perpustakaan,

Syarat dan Ketentuan

Sasaran Kegiatan:

a. Sasaran Kegiatan

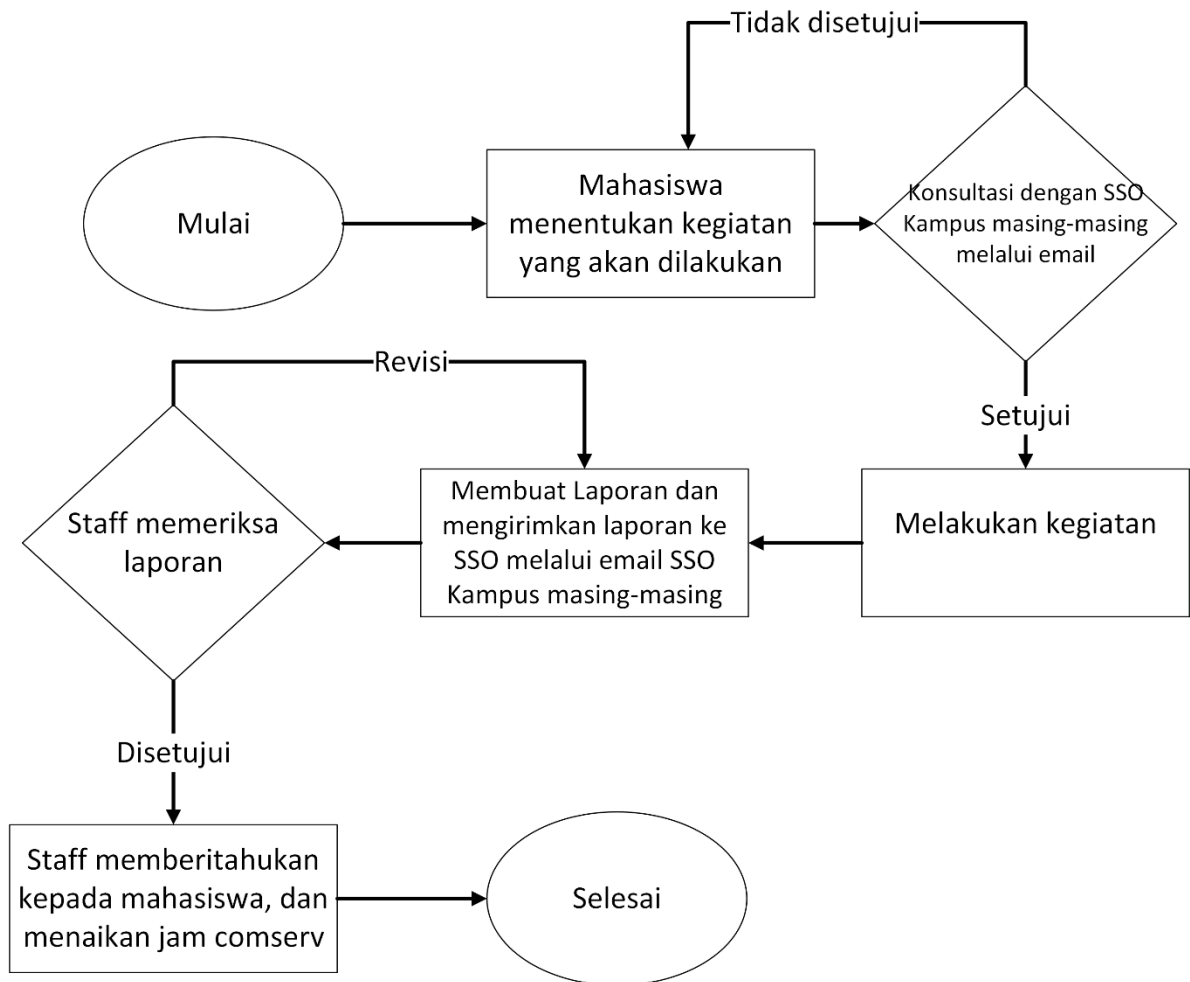
- 1) Target utama adalah masyarakat umum (non-BINUSIAN)/ (Binusian adalah Mahasiswa Aktif / Tidak Aktif, Alumni, Orangtua Binusian).
- 2) Peserta tidak diperkenankan membayar biaya untuk mengikuti kegiatan.

b. Pelaksanaan Kegiatan:

- 1) Kegiatan dapat diinisiasi oleh pihak internal BINUS maupun eksternal BINUS.
- 2) Kegiatan tidak diwajibkan untuk bersifat berkelanjutan, namun tetap dapat direncanakan untuk berlanjut jika memungkinkan.

c. Proses Konsultasi dan Pelaporan:

- 1) Sebelum melaksanakan kegiatan, mahasiswa perlu berkonsultasi melalui email ke Student Support Office (SSO) di kampus masing-masing.
- 2) Setelah kegiatan selesai, mahasiswa wajib melaporkan hasil kegiatan melalui email ke SSO yang sama.



Gambar 1. Alur Kegiatan Sosial

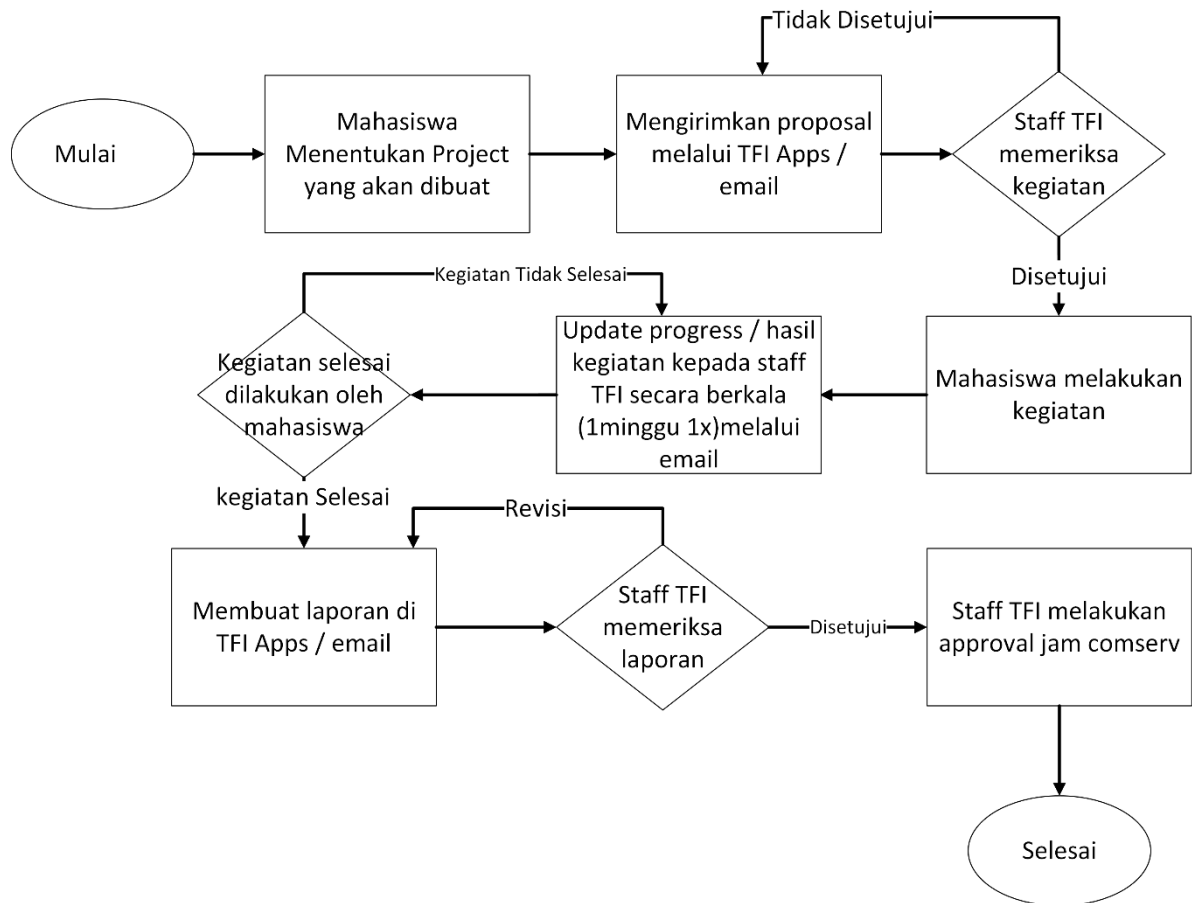
2. Community Project

Community Project merupakan sebuah proyek yang dirancang dan dilaksanakan oleh sekelompok mahasiswa bersama komunitas atau lembaga tertentu. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup komunitas atau masyarakat dengan menciptakan produk atau layanan yang bermanfaat serta dapat digunakan secara langsung oleh masyarakat.

Kegiatan Community Project mencakup berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, lingkungan, kesejahteraan, dan lainnya. Contoh pelaksanaannya antara lain pembuatan website untuk komunitas atau UMKM, pengelolaan sampah dengan prinsip reduce, reuse, recycle, pembuatan produk atau teknologi tepat guna, pendampingan UMKM, hingga program pencegahan stunting. Dengan beragam bentuk dan fokus ini, Community Project memberikan dampak nyata dan relevan terhadap kebutuhan masyarakat.

Syarat dan Ketentuan:

- a. Target merupakan masyarakat umum/ Non-Binusian (Binusian adalah Mahasiswa Aktif / Tidak Aktif, Alumni, Orangtua Binusian)
- b. Target peserta tidak diperkenankan membayar biaya untuk mengikuti kegiatan
- c. Panitia dan Volunteer merupakan mahasiswa aktif BINUS
- d. Dapat dilakukan secara berkelompok, terdiri dari satu jurusan yang sama atau lintas jurusan
- e. Maksimal anggota inti project (panitia) kelompok berjumlah;
 - Lokal : maksimal 20 orang panitia
 - Nasional : maksimal 30 orang panitia
 - Internasional : maksimal 50 orang panitia
- f. Sebelum melaksanakan project, mahasiswa wajib mengajukan proposal kegiatan, dan mendapatkan persetujuan yang dilakukan melalui email/ TFI Apps (*Social Innovation Project*)
- g. Anggota inti proyek dapat berkolaborasi dengan mahasiswa dari universitas lain sebagai volunteer atau panitia dalam pelaksanaan proyek.
- h. Durasi project minimal 1 bulan di komunitas yang sama
- i. Hasil akhir project dibuktikan dengan membuat laporan community project yang dikumpulkan melalui email/ TFI Apps.



Gambar 2. Alur Community Project

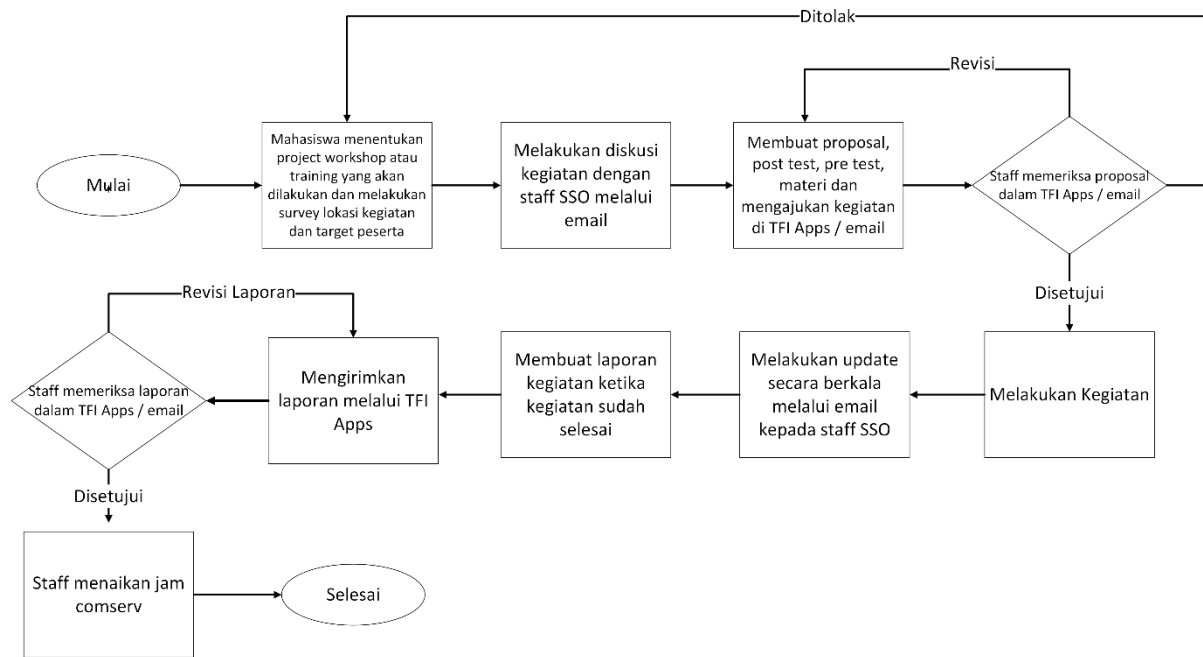
3. Pelatihan/Lokakarya

Pelatihan adalah kegiatan proses belajar mengajar yang sistematis dan terorganisir dengan tujuan melatih, mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan/keterampilan penerima manfaat.

Contoh pelatihan/workshop: Pelatihan Ms. Office; Pelatihan pembelajaran bahasa asing; pelatihan *public speaking*; workshop memasak; workshop fotografi; workshop membuat design; workshop pembuatan sabun dari minyak jelantah; workshop *business model canvas*; dan lain-lain

Syarat dan Ketentuan:

- a. Target merupakan masyarakat umum/ Non-Binusian (Binusian adalah Mahasiswa Aktif / Tidak Aktif, Alumni, Orangtua Binusian),
- b. Target peserta tidak diperkenankan membayar biaya untuk mengikuti kegiatan,
- c. Panitia dan Volunteer merupakan mahasiswa aktif BINUS,
- d. Dapat berkelompok, terdiri dari satu jurusan yang sama atau lintas jurusan
- e. Maksimal anggota inti project kelompok berjumlah;
 - Lokal : maksimal 20 orang panitia
 - Nasional : maksimal 30 orang panitia
 - Internasional : maksimal 50 orang panitia
- f. Dapat melibatkan Dosen dari satu jurusan yang sama atau lintas jurusan
- g. Minimal satu pertemuan, durasi 60 menit per pertemuan;
- h. Penyelenggara wajib membuat Pre-Test sebelum kegiatan, dan Post-Test setelah kegiatan
- i. Sebelum melaksanakan pelatihan, mahasiswa wajib mengajukan proposal kegiatan, dan mendapatkan persetujuan yang dilakukan melalui email/ TFI Apps (*Social Innovation Project*)
- j. Hasil akhir project dibuktikan dengan membuat laporan pelatihan yang dikumpulkan melalui email/ TFI Apps (*Social Innovation Project*).



Gambar 3. Alur lokakarya dan pelatihan

**TEACHFOR
INDONESIA**
POWERED BY BINA NUSANTARA

4. Penyuluhan dan Aksi Nyata

Penyuluhan dan Aksi Nyata merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung oleh mahasiswa untuk memberikan dampak positif dan perubahan bagi komunitas atau masyarakat. Kedua kegiatan ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Contoh kegiatan penyuluhan dan aksi nyata:

a. Penanaman Pohon

- 1) Penyuluhan: Edukasi tentang pentingnya penghijauan untuk mengurangi risiko bencana alam seperti longsor dan banjir, sekaligus meningkatkan kualitas udara.
- 2) Aksi Nyata: Penanaman bibit pohon produktif seperti pohon buah-buahan atau pohon pelindung di lokasi strategis seperti lahan kosong atau pinggir jalan. (pembebiayaan pribadi)

Contoh:

Penyuluhan: Mengadakan Social Media Campaign melalui Instagram atau TikTok dalam bentuk postingan foto, video, atau reels yang mengedukasi tentang pentingnya penanaman pohon. Mahasiswa dapat berkreasi dalam membuat caption yang menarik dan informatif dengan menggunakan hashtag **#TeachForIndonesia #FosteringandEmpowering #BinusianCommunityService**.

Aksi Nyata: Menanam minimal lima (5) bibit pohon berbatang keras (seperti mangga, alpukat, nangka, atau tabebuaya) di taman kota, sekolah, yayasan, atau fasilitas umum yang membutuhkan sebagai upaya penghijauan dan pelestarian lingkungan.

b. Pembuatan Lubang Biopori

- 1) Penyuluhan: Memberikan pemahaman tentang manfaat biopori untuk mengurangi genangan air, meningkatkan resapan air tanah, dan mengelola limbah organik.
- 2) Aksi Nyata: Melibatkan masyarakat dalam pembuatan lubang biopori di pekarangan umum, area publik, atau lahan pertanian.

Contoh:

Penyuluhan: Mengadakan Social Media Campaign melalui Instagram atau TikTok dalam bentuk postingan foto, video, atau reels yang mengedukasi tentang pentingnya membuat lubang biopori. Mahasiswa dapat berkreasi dalam membuat caption yang menarik dan informatif dengan menggunakan hashtag **#TeachForIndonesia #FosteringandEmpowering #BinusianCommunityService**.

Aksi Nyata: Membuat minimal lima (5) lubang biopori di taman kota, sekolah, yayasan, atau fasilitas umum yang membutuhkan sebagai upaya meningkatkan resapan air dan mengelola limbah organik secara berkelanjutan.

c. Pembuatan Wastafel/Tempat Cuci Tangan

- 1) **Penyuluhan:** Mengedukasi tentang pentingnya kebersihan tangan dalam mencegah penyebaran penyakit, meningkatkan kebersihan dan higienitas, mengurangi risiko infeksi saluran pencernaan dan pernapasan, mendukung gaya hidup sehat, serta meningkatkan kesadaran akan kesehatan di fasilitas umum yang membutuhkan.
- 2) **Aksi Nyata:** Instalasi wastafel atau tempat cuci tangan sederhana di lokasi strategis, seperti sekolah, pasar, atau fasilitas umum. (pembiayaan pribadi)

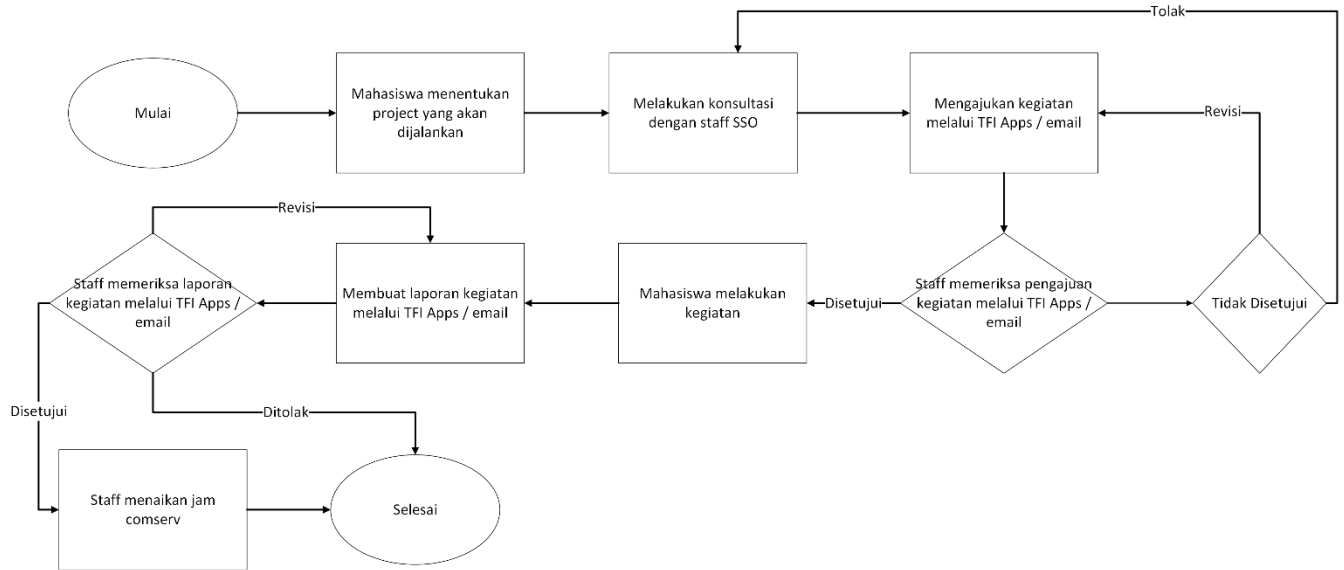
Contoh:

Penyuluhan: Mengadakan Social Media Campaign melalui Instagram atau TikTok dalam bentuk postingan foto, video, atau reels yang mengedukasi tentang pentingnya membuat wastafel/ tempat cuci tangan. Mahasiswa dapat berkreasi dalam membuat caption yang menarik dan informatif dengan menggunakan hashtag **#TeachForIndonesia** **#FosteringandEmpowering** **#BinusianCommunityService**.

Aksi Nyata: Membuat minimal satu (1) wastafel atau tempat cuci tangan di taman kota, sekolah, yayasan, atau fasilitas umum yang membutuhkan sebagai upaya meningkatkan kebersihan, mendukung gaya hidup sehat, serta mencegah penyebaran penyakit akibat bakteri dan virus.

Syarat dan Ketentuan

- a. Membuat dan mengirimkan pengajuan kegiatan yang berisikan nama anggota, lokasi kegiatan, dan foto awal pada saat survey lokasi melalui TFI Apps (Social Innovation Project).
- b. Kegiatan dapat dilakukan secara berkelompok (maksimal 3 orang).
- c. Tempat kegiatan merupakan sarana umum atau fasilitas yang benar-benar membutuhkan.
- d. WAJIB bekerjasama atau melibatkan masyarakat sekitar, seperti tukang kebun, penjaga taman, RT/RW, atau pihak lainnya yang dibuktikan dengan dokumentasi berupa foto.
- e. PERHATIKAN FAKTOR KEAMANAN. Diskusi dengan penanggung jawab lokasi terkait kondisi lokasi, termasuk apakah terdapat jaringan listrik, pipa gas, saluran air minum, dan lain-lain.
- f. Membuat Laporan Akhir yang dilaporkan melalui TFI Apps (Social Innovation Project).
- g. Setiap mahasiswa hanya dapat mengerjakan 1 kegiatan yang dicontohkan selama menjadi mahasiswa Universitas Bina Nusantara.
- h. Batas waktu pelaksanaan kegiatan adalah 2 minggu setelah pengajuan disetujui melalui TFI Apps.



Gambar 4. Alur penyuluhan dan aksi nyata

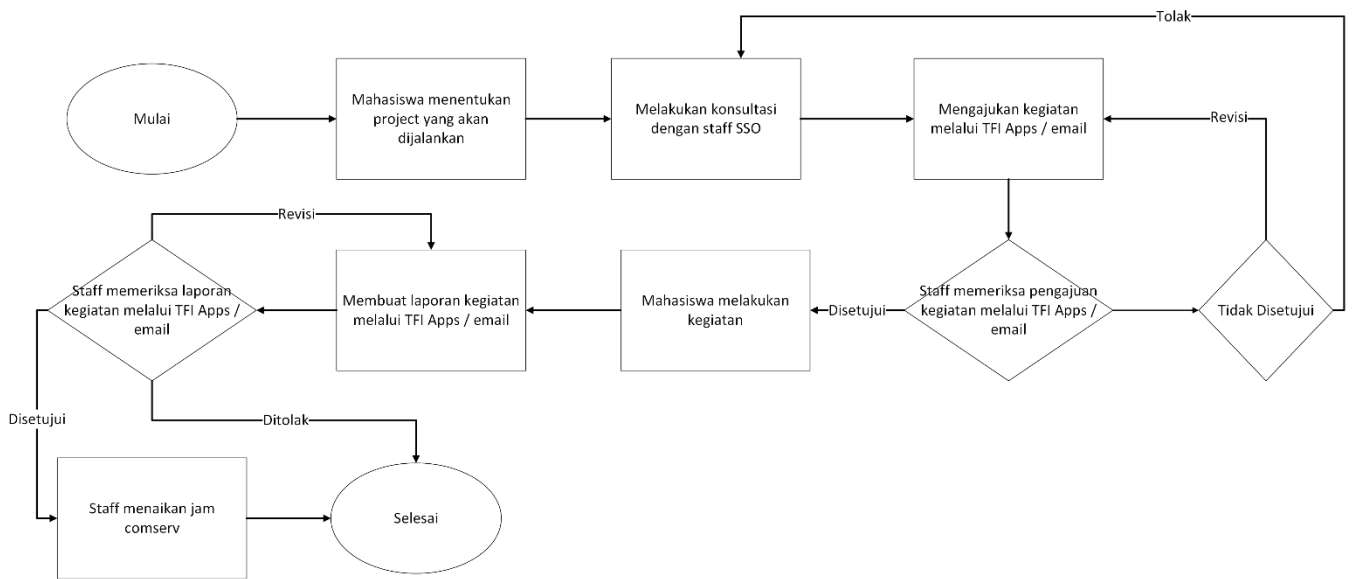
**TEACHFOR
INDONESIA**
POWERED BY BINA NUSANTARA

5. Video Based Learning

Merupakan video pembelajaran yang diperuntukkan bagi Pelajar (SD, SMP, SMA) dan Masyarakat Umum. Materi video pembelajaran meliputi Mata Pelajaran, Hobi dan kemampuan atau Informasi Umum. Contoh Kegiatan; Video “Menenal Tata Surya”; Video “Belajar Membuat Pizza”; Video “Bahaya Penyakit Gerd di Usia Remaja”; dan lain-lain.

Syarat dan ketentuan

- a. Kegiatan dapat dilakukan secara individu atau kelompok (max . 3 orang) dengan batas maksimal membuat 2 Video Based Learning untuk setiap mahasiswa,
- b. Tema *Video based learning* adalah pendidikan formal (Tingkat SD, SMP, SMA) maupun non formal (Hobby, Ilmu pengetahuan umum, dan lain-lain),
- c. Mahasiswa mengajukan kegiatan melalui TFI Apps (*Social Innovation Project*),
- d. Batas waktu Pembuatan Video Based Learning maksimal 3 minggu setelah mendapatkan approval di TFI Apps,
- e. Mengirimkan video dalam bentuk link gdrive melalui TFI Apps,
- f. Durasi video antara 5 – 10 menit,
- g. Video yang dibuat wajib memenuhi syarat dibawah ini:
 - 1) Logo TFI di awal video (untuk mendapatkan logo TFI, silahkan klik tautan berikut: [\(Logo TFI\)](#)),
 - 2) Memperkenalkan diri dengan nama lengkap, NIM dan Jurusan setelah logo,
 - 3) Setiap mahasiswa/ kelompok maksimal dapat membuat 2 video dengan 2 tema yang berbeda selama menjadi mahasiswa Universitas Bina Nusantara,
 - 4) Mahasiswa diwajibkan memakai jaket almamater,
 - 5) Tidak mengandung unsur Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA) dan politik,
 - 6) Digital content original, bukan hasil editing dari digital content yang sudah ada,
 - 7) Cantumkan sumber kredibel yang menjadi acuan pada pembuatan video di akhir video, mengikuti *APA Style*, dan
 - 8) Video dibuat tanpa bantuan orang lain baik dalam proses pembuatan atau pengeditan. Jika terbukti melakukan pelanggaran maka akan dikenakan sanksi yang berlaku sesuai dengan [PTTAK](#).
- f. Batas waktu melaksanakan kegiatan adalah 2 minggu setelah pengajuan kegiatan disetujui melalui TFI Apps.



Gambar 5. Alur Video Based Learning

**TEACHFOR
INDONESIA**
POWERED BY BINA NUSANTARA

6. Massive Open Online Course (MOOC)

MOOC (Massive Open Online Courses) adalah program pembelajaran jarak jauh yang menawarkan akses terbuka melalui internet secara gratis. MOOC menjadi sarana pembelajaran yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Contoh MOOC:

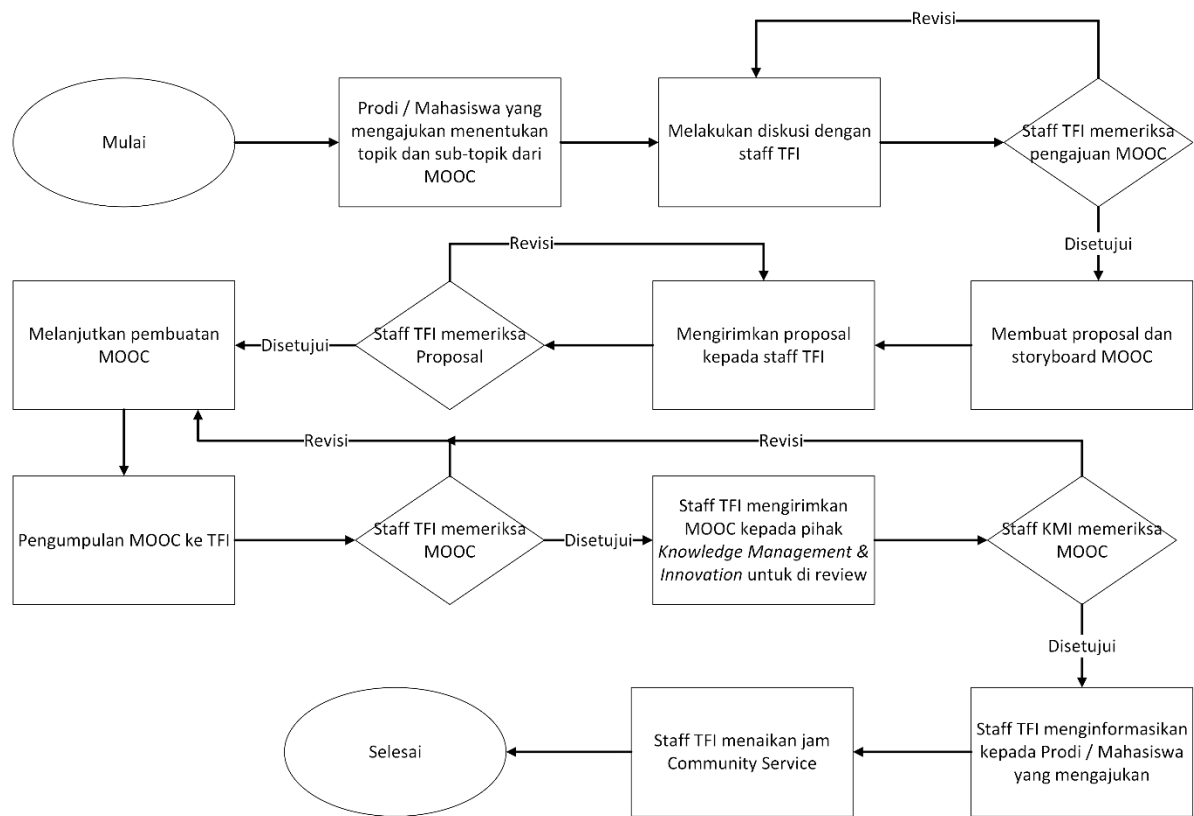
[The Secret of Building Startups in the Digital Age - Part 2](#)

Syarat dan Ketentuan

Komponen yang diperlukan dalam membuat 1 course MOOC dijabarkan sebagai berikut:

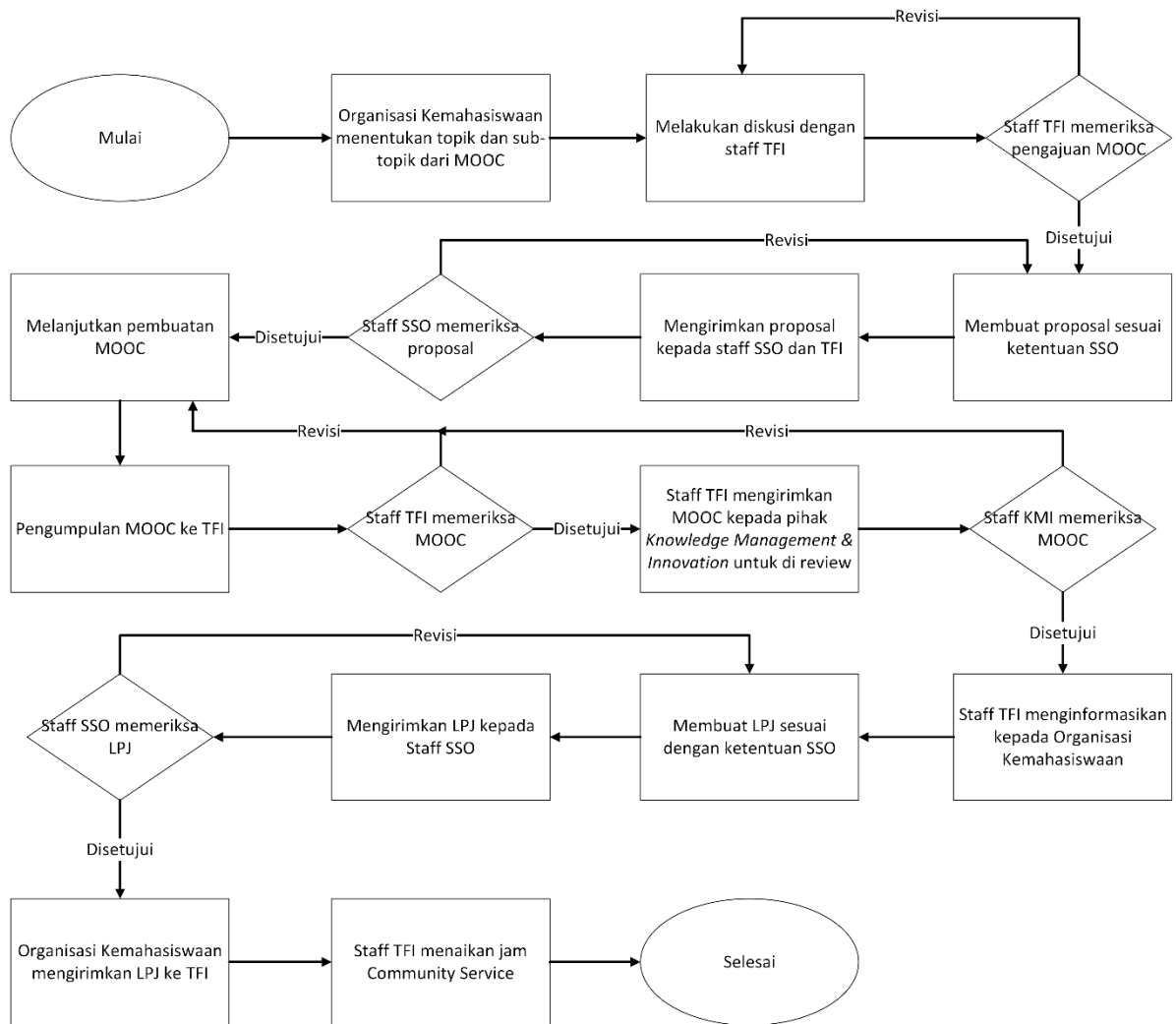
- a. Satu course MOOC mencakup:
 - 1) 1-2 Pembuat MOOC (MOOC Author),
 - 2) Jumlah modul sesuai dengan kurikulum yang disepakati,
 - 3) Deskripsi MOOC (berisi 1 paragraf berupa materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan, dan rincian Modul dan Section dengan minimal 200 kata),
 - 4) Gambar icon, dan
 - 5) Beberapa modul yang sejenis/seragam dikelompokkan menjadi satu bagian.
- b. Setiap modul pertemuan mencakup beberapa konten digital:
 - 1) Minimal 1 video (mp4) dengan durasi minimal sekitar 5 - 10 menit,
 - 2) Satu lecture note (beberapa paragraf berisi penjelasan materi yang lebih detail, serta beberapa contoh soal dan tahapan menjawabnya),
 - 3) Minimal 2 soal PG (multiple-selected choices), dianjurkan lebih dari 2 soal PG per modul,
 - 4) Satu slide pendukung (PPT/PPTX) [opsional], dan
 - 5) Memungkinkan ditambah audio, animasi, terjemahan (srt), text-script (txt) [opsional].
- c. Setiap Section mencakup:
 - 1) Minimal 2 modul pertemuan dengan kelompok ilmu sejenis
 - 2) Soal Pilihan Ganda yang mencakup semua modul di Section tersebut, akan ditampilkan di akhir Section

Panduan lengkap dapat diakses di: [Panduan MOOC](#)



Gambar 6. Alur MOOC untuk prodi dan mahasiswa

**TEACHFOR
INDONESIA**
POWERED BY BINA NUSANTARA



Gambar 7. Alur MOOC untuk Organisasi Kemahasiswaan

7. Virtual Volunteer

Virtual Volunteer dengan Komunitas/NGO adalah kegiatan sukarela yang dilakukan secara online oleh individu atau kelompok untuk mendukung berbagai inisiatif sosial, pendidikan, lingkungan, atau kemanusiaan yang dijalankan oleh komunitas atau organisasi non-pemerintah (NGO). Dalam hal ini, relawan berperan aktif dalam memberikan kontribusi secara virtual, contoh program:

- a. Digital Campaign: Menciptakan dan mengelola kampanye online untuk meningkatkan kesadaran akan isu tertentu atau mendorong aksi sosial.

Syarat dan Ketentuan

- Kampanye dapat diinisiasi oleh BINUS University atau pihak eksternal
- Kampanye mengangkat isu-isu sosial dan tidak menyinggung Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA) dan politik,
- Kampanye dapat dilakukan secara daring maupun luring
- Kampanye dapat diikuti selama mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa aktif BINUS University saat kegiatan kampanye dilakukan
- Batas waktu kegiatan adalah 2 minggu setelah pengajuan kegiatan melalui TFI Apps mendapatkan approval
- Kegiatan kampanye dibuktikan melalui laporan, dokumentasi-dokumentasi, serta surat atau sertifikat keikutsertaan yang diberikan kepada volunteer oleh pihak penyelenggara
- Setiap mahasiswa hanya dapat mengikuti atau mengadakan 1 proyek kampanye sosial selama menjadi mahasiswa BINUS University

- b. Penerjemahan Buku: Menyediakan layanan penerjemahan buku ke berbagai bahasa untuk memperluas jangkauan edukasi dan literasi.

Syarat dan Ketentuan

- Penerjemahan buku dapat dilakukan jika ada permintaan dari pihak eksternal (Lembaga, NGO, Yayasan atau sekolah)
- Permintaan penerjemahan dibuktikan oleh surat permintaan, proposal, atau brosur perekrutan relawan
- Buku yang diterjemahkan memiliki minimum 10 halaman
- Kegiatan penerjemahan buku diikuti selama mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa aktif BINUS University saat kegiatan penerjemahan dilakukan

- Batas waktu kegiatan adalah 2 minggu setelah pengajuan kegiatan melalui TFI Apps mendapatkan approval
 - Kegiatan penerjemahan dibuktikan melalui laporan, dokumentasi-dokumentasi, hasil buku yang telah selesai diterjemahkan, sertifikat atau surat keterangan kegiatan selesai
- c. Penerjemahan Video: Mengalihbahasakan konten video ke berbagai bahasa untuk meningkatkan aksesibilitas informasi dan wawasan.

Syarat dan Ketentuan

- Penerjemahan video dapat dilakukan jika ada permintaan dari pihak eksternal (Lembaga, NGO, Yayasan atau sekolah)
 - Permintaan penerjemahan dibuktikan oleh surat permintaan, proposal, atau brosur perekrutan relawan
 - Video yang diterjemahkan berdurasi minimal 5 menit
 - Kegiatan penerjemahan video diakui selama mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa aktif BINUS University saat kegiatan penerjemahan dilakukan
 - Batas waktu kegiatan adalah 2 minggu setelah pengajuan kegiatan melalui TFI Apps mendapatkan approval
 - Kegiatan penerjemahan dibuktikan melalui laporan, dokumentasi-dokumentasi, hasil video yang telah selesai diterjemahkan, sertifikat atau surat keterangan kegiatan selesai
- d. Website Development: Membantu pengembangan dan pemeliharaan situs web komunitas atau NGO untuk meningkatkan presentasi dan fungsionalitas digital.

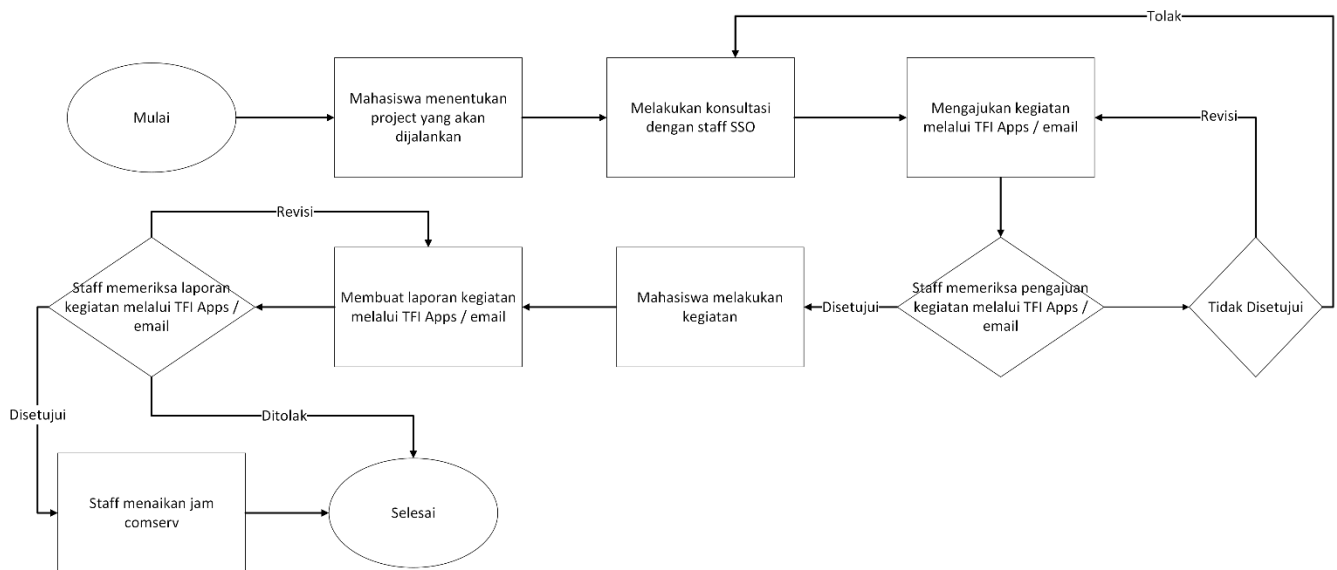
Syarat dan Ketentuan

- Pembuatan website dapat dilakukan jika ada permintaan dari pihak eksternal (Lembaga, NGO, Yayasan atau sekolah)
- Permintaan pembuatan website dibuktikan oleh surat permintaan, proposal, atau brosur perekrutan relawan
- Kegiatan pembuatan website diakui selama mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa aktif BINUS University saat kegiatan penerjemahan dilakukan
- Pembuatan website dapat dilakukan secara berkelompok maksimal 3 orang mahasiswa BINUS University
- Kegiatan pembuatan dibuktikan melalui laporan, dokumentasi-dokumentasi, website yang sudah dibuat, sertifikat atau surat keterangan kegiatan selesai

- e. Pengelolaan Social Media: Mengelola akun media sosial untuk membangun interaksi, meningkatkan eksistensi online, serta menyebarluaskan informasi dan kampanye.

Syarat dan Ketentuan

- Pengelolaan sosial media atau website dapat dilakukan jika ada permintaan dari pihak eksternal (Lembaga, NGO, Yayasan atau sekolah)
- Permintaan pengelolaan sosial media atau website dibuktikan oleh surat permintaan, proposal, atau brosur perekrutan relawan
- Kegiatan pengelolaan sosial media atau website diakui selama mahasiswa terdaftar sebagai mahasiswa aktif BINUS University saat kegiatan penerjemahan dilakukan
- Pengelolaan sosial media atau website dapat diakui jika kegiatan tersebut dilakukan dalam waktu **minimal 2 bulan** setelah diterima sebagai volunteer
- Kegiatan pengelolaan sosial media atau website dibuktikan melalui laporan, dokumentasi-dokumentasi, website yang sudah dibuat, sertifikat atau surat keterangan kegiatan selesai



Gambar 8. Alur Virtual Volunteer

8. First Year Program – Community Service Activity

Community Service Activity (CSA) merupakan bagian dari rangkaian First Year Program yang diikuti oleh mahasiswa baru (Freshmen). Kegiatan ini bertujuan untuk melibatkan mahasiswa dalam aktivitas atau proyek sosial dan pengabdian kepada masyarakat, mengembangkan keterampilan sosial, serta membangun kesadaran akan pentingnya kontribusi positif terhadap lingkungan sekitar.

Jenis kegiatan dalam First Year Program biasanya berbeda setiap tahunnya, menyesuaikan dengan kebutuhan dan tantangan sosial yang ada. Namun, fokus utama tetap pada pengembangan keterampilan sosial, memberikan dampak positif bagi masyarakat, dan menjalankan Community Service Activity (CSA) project.

Beberapa contoh kegiatan yang telah dilaksanakan sebelumnya, seperti:

- a. Kampanye “7 Days Kindness Challenge”
- b. Pengetikan Ulang Buku untuk Tunanetra
- c. Kampanye “Aku untuk Hijau Bumiku”
- d. Kampanye “What’s Your SDG’s”

Syarat dan ketentuan Community Service Activity (CSA) Project akan mengikuti regulasi yang berlaku pada tahun FYP tersebut.

9. Project Character Building

Project CB bertujuan untuk membantu mahasiswa mengembangkan karakter yang positif, memiliki kepedulian sosial, dan keterampilan interpersonal melalui aktivitas sosial yang bermanfaat bagi masyarakat. Project CB merupakan aktivitas sosial yang dilaksanakan di luar kelas. Kegiatan dari mata kuliah Character Building mengikuti regulasi yang ditentukan oleh CBDC.

10. Pengabdian Kepada Masyarakat Organisasi Kemahasiswaan (PKM-OK)

Pengabdian masyarakat merupakan upaya untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat dengan memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan hingga kesejahteraan, masyarakat tanpa mengharapkan imbalan finansial, melainkan untuk menciptakan dampak positif yang berkelanjutan. Dalam pelaksanaannya, pengabdian masyarakat melibatkan kolaborasi antara individu, organisasi, atau institusi dengan komunitas setempat untuk menciptakan perubahan.

Syarat dan Ketentuan

- a. Kegiatan harus sesuai dengan rumpun keilmuan OK, bersifat impactful, dan berkelanjutan.
- b. Kepanitiaan
 - 1) Jumlah maksimal panitia yang mendapatkan Comserv Hour berdasarkan skala kegiatan:
 - a) Lokal: Maksimal 20 orang
 - b) Nasional: Maksimal 30 orang
 - c) Internasional: Maksimal 50 orang
 - 2) Perbandingan antara panitia/volunteer dengan target peserta adalah 1:3 (1 panitia/volunteer untuk 3 peserta).
- c. Target Peserta
 - 1) Merupakan masyarakat umum, bukan mahasiswa BINUS dan bukan Binusian (Binusian mencakup mahasiswa aktif/tidak aktif, alumni, dan orang tua Binusian).
 - 2) Berada dalam naungan satu lembaga, komunitas, atau NGO.
 - 3) Peserta tidak diperkenankan untuk dipungut biaya.
- d. Skala Kegiatan
 - 1) Lokal
 - 2) Nasional
 - 3) Internasional
- e. Proposal
 - 1) Dibuat sesuai dengan format dari Student Involvement Center (SIC).
 - 2) Konsep kegiatan harus mendapatkan approval dari TFI (untuk PKM yang mengajukan Comserv).
 - 3) Proposal dibuat setelah mendapatkan approval konsep kegiatan dari TFI.
 - 4) Proposal perlu mendapatkan persetujuan dari SSO.
 - 5) Kegiatan dapat dilakukan setelah proposal disetujui oleh SSO dan TFI.
- f. Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ)
 - 1) Dibuat sesuai dengan ketentuan Student Involvement Center (SIC).
 - 2) Wajib dikirimkan ke TFI setelah approval final dari SSO/SIC.
 - 3) Batas waktu pengumpulan LPJ dan klaim Comserv adalah 6 bulan sejak LPJ mendapatkan approval final dan dikirimkan ke TFI.
 - 4) TFI berhak menolak LPJ dan tidak memberikan Comserv jika tidak sesuai dengan ketentuan yang disepakati saat pengajuan proposal atau jika kegiatan dilakukan tanpa mendapatkan persetujuan dari TFI.

E. Aset

Logo TFI

[https://binusianorg-](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EiS3ELSJwQdNvPcmQOSP4rwB8ptUU75rZql4FpyZMK0rMQ&e=39YO9I)

[my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EiS3ELSJwQdNvPcmQOSP4rwB8ptUU75rZql4FpyZMK0rMQ&e=39YO9I](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EiS3ELSJwQdNvPcmQOSP4rwB8ptUU75rZql4FpyZMK0rMQ&e=39YO9I)

Panduan Massive Open Online Course (MOOC)

[https://binusianorg-](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EginCq8P5whKkNzJ_YVZRtUB-qxkWUQGtFzIMELAEsgVA&e=TjBhvF)

[my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EginCq8P5whKkNzJ_YVZRtUB-qxkWUQGtFzIMELAEsgVA&e=TjBhvF](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=EginCq8P5whKkNzJ_YVZRtUB-qxkWUQGtFzIMELAEsgVA&e=TjBhvF)

Template Laporan

[https://binusianorg-](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=ESAhKMIWXfhAkOWHVzUPoYEBcbz_8f_2oCsGHve-iLmPKg&e=0xfe6a)

[my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=ESAhKMIWXfhAkOWHVzUPoYEBcbz_8f_2oCsGHve-iLmPKg&e=0xfe6a](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=ESAhKMIWXfhAkOWHVzUPoYEBcbz_8f_2oCsGHve-iLmPKg&e=0xfe6a)

Community Project, Video Based Learning and Socialization & Real Action

Documents (Proposal and Story Board)

[https://binusianorg-](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=Eggu7NT2vaxCpSQhPPJCQkYB0c-iH49cGCZSN0sh-gA2cg&e=eH2zGg)

[my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=Eggu7NT2vaxCpSQhPPJCQkYB0c-iH49cGCZSN0sh-gA2cg&e=eH2zGg](https://binusianorg-my.sharepoint.com/personal/teachforindonesia_binus_edu/_layouts/15/guestaccess.aspx?share=Eggu7NT2vaxCpSQhPPJCQkYB0c-iH49cGCZSN0sh-gA2cg&e=eH2zGg)

F. Kontak

No	Area	Email
1	BINUS @Kemanggisan (Kampus Anggrek, Kijang dan Syahdan)	sso.kemanggisan@binus.edu
2	BINUS @Senayan (Kampus JWC dan FX)	sso.senayan@binus.edu
4	BINUS @Alam Sutera (Kampus Alam Sutera dan BINUS ASO)	sso.alamsutera@binus.edu
5	BINUS @Bekasi	sso.bekasi@binus.edu
6	BINUS @Bandung	tfi.bandung@binus.edu
7	BINUS @Malang	tfi.malang@binus.edu
8	BINUS @Semarang	tfi.semarang@binus.edu
9	Teach For Indonesia	Teachforindonesia@binus.edu