

PENERAPAN PEMBELAJARAN *CASE METHOD* DAN *TEAM BASED PROJECT* MELALUI STRATEGI KELAS KOLABORATIF DENGAN MITRA DI LUAR KAMPUS (Upaya Akselerasi Pencapaian Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU) Ke tujuh)

¹Muhammad Harlanu, ²Agus Suryanto, ³Taofan Ali Achmadi, ⁴Mario Norman Syah

^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang

³Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
harlanu@mail.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.1529/kp.v9i1.315>

P-ISSN 2829-386X

ABSTRAK

Metode pembelajaran yang harus diterapkan saat ini mengacu pada Indikator Kinerja Utama (IKU) ke 7, persentase mata kuliah S1 dan diploma yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis project (*teambased project*) sebagai sebagian bobot evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: 1) Membuat Model Determinan Model Determinan Penerapan Pembelajaran *Case Method* Dan *Team Based Project* Melalui Strategi Kelas Kolaboratif Dengan Mitra Di Luar Kampus, 2) Menganalisis Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap Model Determinan Penerapan Pembelajaran *Case Method* Dan *Team Based Project* Melalui Strategi Kelas Kolaboratif Dengan Mitra Di Luar Kampus. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survei. Penggunaan metode dan desain penelitian tersebut diimplementasikan dalam prosedur (langkah-langkah) penelitian. Dalam pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berbentuk kuesioner yang sudah

dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya data yang berhasil dikumpulkan diolah/dianalisis menggunakan statistik deskripsi dan inferensial dengan teknik analisis jalur (*path analysis*). Selanjutnya dilakukan pembahasan terhadap hasil analisis dibahas dan terakhir yaitu dibuat kesimpulan. Kesimpulan hasil penelitian : 1) Penggunaan Model Case Method di perguruan tinggi secara signifikan berhubungan dengan peningkatan kinerja utama perguruan tinggi, 2) Pelaksanaan Kelas Kolaborasi dengan Mitra memiliki korelasi positif dengan peningkatan kinerja utama perguruan tinggi, 3) Ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan Model Team-Based Project terhadap Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, 4) Penggunaan Model Case Method secara signifikan berhubungan dengan pelaksanaan Kelas Kolaborasi dengan Mitra, 5) Penggunaan Model Team-Based Project juga berhubungan positif dengan pelaksanaan Kelas Kolaborasi dengan Mitra.

Kata Kunci: *Case Method, Team Based Project, Kelas Kolaboratif.*

PENDAHULUAN

Kemendikbud meluncurkan Merdeka Belajar tahapan keenam tentang Pendanaan untuk Perguruan Tinggi. Didalamnya ada tiga terobosan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tinggi. Salah satunya adalah delapan indikator kinerja utama untuk penetapan penyaluran bantuan dana. Kebijakan pertama pada Merdeka Belajar Episode Keenam merupakan pertama kalinya insentif kinerja akan disediakan bagi PTN yang didasarkan kepada capaian delapan Indikator Kinerja Utama (IKU). Metode pembelajaran yang harus diterapkan saat ini mengacu pada Indikator Kinerja Utama (IKU) ke 7, persentase mata kuliah S1 dan diploma yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis project (*team based project*) sebagai sebagian bobot evaluasi [1].

Metode kasus (*case method*) merupakan pembelajaran

partisipatif berbasis diskusi untuk memecahkan kasus atau masalah. Penerapan metode ini akan mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas [2], [3]. Di dalam menerapkan *case method*, mahasiswa tidak diberikan tugas secara individual namun dikerjakan secara berkelompok. Hal ini dikarenakan permasalahan kehidupan riil menuntut pemecahan masalah secara bersama-sama dengan menggunakan perspektif yang berbeda-beda dan dengan berbagai strategi yang bisa diusulkan anggota kelompok [4].

Metode kasus ini termasuk jenis pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Mahasiswa memiliki peran utama dalam pemecahan masalah, sedangkan dosen berperan sebagai fasilitator yang bertugas mengobservasi, memberi pertanyaan, dan mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi [5], [6]. *Case method* memiliki kelebihan yakni pelibatan mahasiswa secara aktif mengembangkan keterampilan berpikir yang sangat tinggi, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas [7], [8]. Dengan metode ini, mahasiswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi dan menerima pendapat dari orang lain, dan menanamkan sikap sosial yang positif antarmahasiswa. Sisi lemah metode ini, memerlukan persiapan pembelajaran meliputi alat, problem, dan konsep yang kompleks, terkadang tidak mudah mencari dan menemukan permasalahan yang relevan dan membutuhkan waktu yang cukup lama [9], [10].

Kendala yang sering ditemui dalam pelaksanaan *model pembelajaran Case Method (Studi kasus)* diantaranya adalah: 1) Pengajar memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan bahan kasus yang ditemui dan petunjuk cara pemecahannya yang diperlukan peserta didik, 2) Peserta didik kadang-kadang menjadi frustrasi karena (seperti dalam situasi nyata) informasi dalam kasus mungkin kurang lengkap, 3) Diskusi kasus dalam kelas dapat menakutkan bagi beberapa peserta didik. *Team Based Project* merupakan metode yang dibangun melalui kegiatan pembelajaran dan tugas nyata berbasis proyek yang memberikan tantangan yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok

[11], [12]. Metode pembelajaran ini dapat efektif diterapkan pada Prodi, karena proses pembelajaran akan mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk kreatif dan inovatif. Jika Mata Kuliah (MK) yang disajikan dalam kurikulum memang lebih banyak kepada MK yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, maka menerapkan metode pembelajaran ini akan lebih efektif untuk dikuasai mahasiswa. Mahasiswa akan banyak belajar bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari [13], [14].

Di sisi lain banyak Mitra di luar Kampus baik mitra di bidang industri atau non industri (pendidikan), bisa dijadikan suatu model kelas kolaboratif untuk mengimplentasikan model pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*, sekaligus jadikn mini *reseacrh*, sehingga mahasiswa di harapkan mampu merasakan langsung pengalaman nyata dan bagi pengajar menambah pengalaman terkait dengan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, fenomena tersebut perlu dicermati, didiagnosis untuk mencari faktor-faktor penyebab utamanya, dan kemudian dicarikan pemecahannya agar hasil belajar mahasiswa kualitas dapat meningkat dan membantu pencapaian Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi ketujuh cepat tercapai. Atas dasar pemikiran yang didukung oleh data, maka tulisan ini diarahkan untuk mendiagnosis faktor faktor penentu (determinan) utamanya bagi Penerapan Pembelajaran *Case Method* Dan *Team Based Projcet* Melalui Strategi Kelas Yang Kolaboratif Dengan Mitra Di Luar Kampus dengan begitu dapat mengakselerasi Pencapaian Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU) Ke – Tujuh

A. MODEL PEMBELAJARAN CASE METHOD

Pendidikan abad ke-21 menuntut perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari yang bersifat *teacher-centered* menuju *student-centered*. Salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi tuntutan tersebut adalah *Case Method* atau metode studi kasus. *Case Method* memberikan siswa pengalaman belajar yang mendalam melalui analisis terhadap kasus nyata atau simulasi masalah dunia nyata yang kompleks. Tujuan utamanya bukan hanya untuk menyerap informasi, tetapi juga untuk melatih

keterampilan berpikir kritis, kemampuan komunikasi dan kolaborasi, serta menumbuhkan kreativitas dalam penyelesaian masalah.

Model ini pada awalnya populer dalam pendidikan bisnis dan hukum, tetapi kini telah meluas penggunaannya ke berbagai disiplin ilmu, termasuk pendidikan dasar dan menengah. Pembelajaran melalui studi kasus menantang siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengaplikasikannya dalam situasi nyata melalui diskusi kelompok, argumentasi, dan pemecahan masalah secara kolaboratif. Dalam pembahasan ini, akan dijelaskan bagaimana Case Method secara spesifik mendukung pengembangan tiga kompetensi kunci: berpikir kritis, komunikasi & kolaborasi, dan kreativitas.

1. Case Method dan Pengembangan Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, mengidentifikasi asumsi, serta membuat keputusan berdasarkan bukti yang valid. Dalam konteks pendidikan, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk menyiapkan siswa menjadi individu yang mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat di tengah kompleksitas dunia modern. Model pembelajaran Case Method merupakan pendekatan yang mengedepankan studi kasus sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini menempatkan mahasiswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong mereka untuk aktif dalam menganalisis, berdiskusi, dan mencari solusi dari kasus-kasus yang diberikan. Dalam konteks pendidikan abad 21, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4Cs) menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh mahasiswa. Implementasi Case Method diyakini dapat mengembangkan keempat keterampilan tersebut secara efektif [15].

Case Method menantang mahasiswa untuk menganalisis informasi secara objektif, mengidentifikasi masalah utama, dan mengevaluasi berbagai alternatif solusi. Penelitian oleh Sianipar et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan Case

Method dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan [2]. Case Method mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan ini melalui:

- a. **Analisis Kasus:** Siswa dihadapkan pada kasus yang kompleks dan terbuka (open-ended), yang tidak memiliki jawaban tunggal. Mereka harus mengidentifikasi fakta penting, mengenali permasalahan inti, dan mengevaluasi berbagai opsi solusi.
- b. **Penerapan Teori ke Praktik:** Siswa dituntut untuk mengaitkan teori yang dipelajari dengan situasi nyata, mendorong pemikiran reflektif dan logis.
- c. **Diskusi Terstruktur:** Dalam proses diskusi, siswa belajar mempertahankan pendapatnya dengan alasan yang logis dan terbuka terhadap kritik dari teman sekelasnya.

Dengan demikian, Case Method tidak hanya melatih siswa untuk berpikir lebih dalam, tetapi juga menumbuhkan sikap skeptis yang sehat dan kemampuan mengevaluasi informasi dari berbagai sudut pandang.

2. Meningkatkan Komunikasi dan Kolaborasi Melalui Case Method

Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dengan orang lain merupakan keterampilan yang sangat dihargai dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Case Method menjadi sarana yang sangat baik untuk mengembangkan kedua kompetensi ini. Diskusi intensif dalam kelompok dan presentasi hasil analisis kasus melatih mahasiswa untuk menyampaikan ide secara jelas dan efektif. Defianti dan Putri (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan model kooperatif tipe Jigsaw dengan Case Method dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mahasiswa [1].

- a. **Diskusi Kelompok:** Dalam pembelajaran studi kasus, siswa biasanya bekerja dalam kelompok kecil. Mereka harus saling berbagi pandangan, mendengarkan pendapat orang lain, dan membangun kesepakatan melalui dialog.

- b. **Presentasi Solusi:** Siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil analisis kasus mereka kepada kelompok lain atau di depan kelas. Ini melatih keterampilan berbicara di depan umum dan kemampuan menyampaikan argumen secara meyakinkan.
- c. **Pembagian Tugas:** Dalam kerja kelompok, siswa belajar membagi peran, menghargai kontribusi masing-masing anggota, dan menyelesaikan tugas secara kolektif.

Kolaborasi yang efektif dalam Case Method memperkuat rasa tanggung jawab dan empati, serta membiasakan siswa untuk berpikir secara tim dan mengintegrasikan berbagai pemikiran menjadi solusi Bersama. Kerja kelompok dalam menyelesaikan studi kasus mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan mencapai konsensus. Hidayah et al. (2023) melaporkan bahwa penerapan Case Method dalam mata kuliah Hukum Perdata meningkatkan kemampuan kolaboratif mahasiswa dalam memecahkan masalah [4].

3. Kreativitas dalam Menyelesaikan Studi Kasus

Kreativitas tidak hanya terbatas pada seni atau ekspresi individual, tetapi juga sangat diperlukan dalam penyelesaian masalah kompleks. Dalam Case Method, kreativitas muncul dari kebutuhan untuk menemukan solusi baru dan orisinal yang tidak terpatok pada satu jawaban benar. Menghadapi kasus dengan berbagai perspektif memungkinkan mahasiswa untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi inovatif. Siti Hodijah et al. (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan Case Method dalam mata kuliah Teknik Perdagangan Internasional dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menyelesaikan masalah [5].

- a. **Pendekatan Inovatif:** Karena studi kasus sering kali bersifat multidimensional, siswa dituntut untuk menciptakan pendekatan baru yang tidak hanya berdasarkan teori, tetapi juga pada intuisi dan pemikiran lateral.
- b. **Penggabungan Perspektif Berbeda:** Kolaborasi dalam kelompok memungkinkan munculnya ide-ide yang beragam, yang kemudian dapat digabungkan menjadi

solusi kreatif.

- c. **Penggunaan Media dan Teknologi:** Dalam presentasi dan eksplorasi kasus, siswa sering didorong untuk menggunakan media visual, video, infografis, atau simulasi untuk memperkaya penyampaian solusi mereka.

Dengan mendorong eksplorasi bebas dan pencarian solusi out-of-the-box, Case Method secara langsung menumbuhkan iklim belajar yang subur bagi pengembangan kreativitas.

4. Implementasi Case Method di Kelas

Agar pembelajaran dengan Case Method berjalan efektif dan benar-benar mendukung pengembangan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut:

- a. **Pemilihan Kasus yang Relevan:** Kasus yang digunakan harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan relevan dengan konteks kehidupan mereka.
- b. **Peran Guru sebagai Fasilitator:** Guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi, melainkan memfasilitasi proses diskusi dan refleksi siswa.
- c. **Penilaian Proses dan Hasil:** Evaluasi tidak hanya berdasarkan jawaban akhir, tetapi juga pada proses berpikir, keterlibatan dalam diskusi, dan kontribusi dalam kelompok.
- d. **Penyediaan Waktu yang Cukup:** Karena proses analisis dan diskusi memerlukan waktu, perencanaan yang matang sangat diperlukan.

Meskipun efektif, penerapan Case Method menghadapi beberapa tantangan, seperti pada penelitian [15]

- a. **Kesiapan Dosen:** Dosen perlu memiliki kemampuan dalam merancang dan memfasilitasi diskusi kasus secara efektif.
- b. **Kesiapan Mahasiswa:** Mahasiswa harus memiliki dasar pengetahuan yang cukup dan kemampuan analitis yang baik.
- c. **Sumber Daya:** Ketersediaan kasus yang relevan dan

aktual menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pelatihan bagi dosen dan penyediaan sumber daya yang memadai menjadi langkah penting dalam implementasi Case Method.

B. KELAS KOLABORASI DENGAN MITRA INDUSTRI

Perkembangan dunia industri yang begitu pesat menuntut dunia pendidikan, khususnya perguruan tinggi, untuk menyesuaikan diri agar mampu mencetak lulusan yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu pendekatan yang kini gencar dikembangkan adalah pelaksanaan **kelas kolaborasi dengan mitra industri**. Kelas ini tidak hanya memberikan pembelajaran teoritis, tetapi juga menyinergikan pengalaman praktis dari dunia industri melalui kolaborasi yang sistematis. Pendekatan ini memperkuat keterkaitan antara pendidikan tinggi dan dunia kerja melalui beberapa model pembelajaran, seperti **model dosen tamu dari industri**, **program magang berbasis kolaborasi**, dan penerapan **blended learning** yang mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Kolaborasi antara perguruan tinggi dan industri (IDUKA) semakin penting dalam konteks pendidikan tinggi di Indonesia. Kerjasama ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara dunia akademik dan dunia kerja, serta memastikan lulusan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri. Tiga model kolaborasi yang efektif adalah Dosen Tamu, Kolaborasi Magang, dan Blended Learning [16].

1. Model Dosen Tamu dari Industri

a. Pengertian dan Tujuan

Model dosen tamu adalah skema di mana praktisi industri diundang secara berkala atau temporer untuk mengajar atau berbagi pengalaman di kelas. Tujuan utama dari model ini adalah menjembatani kesenjangan antara teori akademik dan praktik lapangan, serta memperkenalkan mahasiswa pada dinamika nyata dunia kerja.

b. Manfaat

- 1) Pemutakhiran Materi Ajar: Mahasiswa mendapatkan informasi terkini mengenai tren, teknologi, dan praktik industri.
- 2) Pengembangan Soft Skills: Mahasiswa belajar langsung tentang etos kerja, profesionalisme, dan tantangan yang dihadapi praktisi.
- 3) Inspirasi Karier: Mahasiswa dapat menjadikan dosen tamu sebagai role model dalam perencanaan kariernya.

c. Implementasi

Beberapa bentuk implementasi yang umum dilakukan antara lain:

- 1) Kuliah tamu tematik sesuai mata kuliah.
- 2) Seminar atau workshop bersama mitra industri.
- 3) Kelas bersama selama satu modul/minggu per semester.

d. Tantangan

- 1) Penyesuaian jadwal dosen tamu dan kurikulum.
- 2) Keterbatasan jumlah praktisi yang bersedia mengajar secara intensif.
- 3) Penguatan peran dosen pendamping agar materi industri dapat diintegrasikan ke dalam kerangka akademik.

2. Model Kolaborasi Magang dengan Mitra Industri

Magang kolaboratif adalah kegiatan praktik kerja lapangan yang dirancang bersama antara perguruan tinggi dan industri, di mana mahasiswa menjalani proses belajar langsung di dunia kerja sesuai bidang studinya. Kolaborasi ini lebih dari sekadar penempatan kerja, melainkan melibatkan desain kurikulum dan evaluasi bersama.

a. Bentuk Kolaborasi

- 1) **Perancangan Kurikulum Magang:** Mitra industri terlibat dalam menentukan kompetensi yang harus dikuasai mahasiswa selama magang.
- 2) **Pembimbingan Bersama:** Mahasiswa dibimbing oleh supervisor dari industri dan dosen pembimbing

akademik.

- 3) **Evaluasi Kinerja:** Penilaian dilakukan bersama antara institusi pendidikan dan pihak industri.

b. Manfaat

- 1) **Pengalaman Nyata:** Mahasiswa memahami tantangan dan ritme kerja di industri.
- 2) **Peningkatan Employability:** Lulusan menjadi lebih siap kerja dan memiliki jejaring profesional sejak dini.
- 3) **Kolaborasi Jangka Panjang:** Perguruan tinggi bisa membangun relasi strategis dengan dunia usaha.

c. Tantangan

- 1) Tidak semua mitra industri memiliki skema pembinaan yang jelas bagi mahasiswa magang.
- 2) Variasi kualitas pembimbing industri dapat memengaruhi pengalaman mahasiswa.
- 3) Kebutuhan untuk memastikan magang benar-benar edukatif dan tidak semata menjadi tenaga kerja murah.

3. Model Blended Learning Berbasis Kolaborasi

Blended learning atau pembelajaran campuran adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring (online), baik sinkron maupun asinkron. Dalam konteks kolaborasi industri, blended learning memungkinkan keterlibatan mitra industri dalam sesi pembelajaran secara fleksibel.

a. Implementasi Kolaboratif

- 1) **Sesi Webinar atau Virtual Lecture oleh Praktisi:** Mitra industri dapat terlibat tanpa kehadiran fisik melalui platform digital.
- 2) **Modul Digital Berbasis Studi Kasus Nyata:** Materi ajar dibuat berdasarkan studi kasus dari industri mitra.
- 3) **Penugasan Kolaboratif Online:** Mahasiswa menyelesaikan proyek atau masalah yang diberikan oleh industri secara daring.

b. Manfaat

- 1) **Fleksibilitas Tinggi:** Jadwal dan lokasi tidak menjadi hambatan kolaborasi.
- 2) **Skalabilitas:** Satu sesi kuliah daring dari praktisi dapat diakses oleh mahasiswa dari berbagai daerah atau program studi.
- 3) **Pengembangan Literasi Digital:** Mahasiswa terbiasa dengan lingkungan kerja digital yang kini menjadi standar industri.

c. Tantangan

- 1) Perlu pelatihan dan kesiapan teknologi bagi semua pihak.
- 2) Pengawasan terhadap kualitas interaksi dan keterlibatan peserta didik.
- 3) Harus didesain agar tidak menjadi pasif atau hanya konsumsi materi online.

C. MODEL TEAM-BASED PROJECT

Dalam model *Team-Based Project*, topik proyek menjadi landasan utama yang menentukan arah dan ruang lingkup kegiatan. Pemilihan topik harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai, menantang, namun tetap dapat dicapai oleh peserta didik dalam jangka waktu yang tersedia. Idealnya, topik proyek bersifat **interdisipliner**, memiliki dampak nyata, dan mampu menumbuhkan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (*4C Skills*). Topik proyek dalam model TBP harus relevan dengan kurikulum dan dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Pada penelitian [10] menunjukkan bahwa TBP efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia.

Selain itu, pada [11] mengembangkan media pembelajaran berbasis TBP yang menggunakan Google Sites untuk mata kuliah Konsep IPA Dasar, yang terbukti efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran online. Contoh topik proyek meliputi:

- "Solusi Pengelolaan Sampah Berbasis Komunitas"

- "Pengembangan Aplikasi Edukasi untuk Anak SD"
- "Desain Energi Terbarukan untuk Sekolah"
- "Strategi Branding Produk UMKM Lokal melalui Media Sosial"

Pemilihan topik dapat dilakukan melalui diskusi kelas, survei minat siswa, atau ditentukan oleh pendidik dengan mempertimbangkan kurikulum. Keterlibatan siswa dalam memilih topik juga meningkatkan rasa memiliki terhadap proyek.

1. Model Pembagian Tim

Pembagian tim dalam model ini sangat krusial untuk menjamin efektivitas kolaborasi dan produktivitas. Beberapa pendekatan umum yang digunakan:

a. Pembagian Berdasarkan Keahlian/Minat

Siswa dibagi ke dalam tim berdasarkan minat atau keahlian tertentu, misalnya tim desain, tim riset, dan tim presentasi. Hal ini memungkinkan eksplorasi kekuatan individu dan mendorong spesialisasi.

b. Pembagian Acak Terstruktur

Pendidik membagi siswa secara acak, tetapi memperhatikan keseimbangan kemampuan, jenis kelamin, dan gaya belajar agar tercipta tim yang heterogen.

c. Pembentukan Tim Mandiri

Siswa membentuk tim secara sukarela. Cocok untuk lingkungan belajar yang sudah matang dan memiliki budaya kerja tim yang kuat.

Setiap tim idealnya terdiri dari 3–5 anggota agar komunikasi dan pembagian tugas tetap optimal. Pembagian tugas dalam tim harus jelas, menggunakan peran seperti ketua tim, peneliti, penulis laporan, dan penyaji.

2. Organisasi untuk Research

Organisasi penelitian dalam Proyek melibatkan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, penelitian, pembuatan produk, dan presentasi. Setiap tahapan harus memiliki tenggat waktu yang jelas dan diorganisir dengan baik untuk memastikan

kelancaran proyek. Selain itu, pendekatan berbasis 4C (Critical thinking, Creativity, Collaboration, Communication) dalam perencanaan proyek dapat membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan tersebut secara efektif [10]. Penelitian atau riset adalah fondasi dalam menyusun dan melaksanakan proyek berbasis tim. Tahapan organisasi riset meliputi:

a. Perumusan Masalah

Tim mengidentifikasi masalah utama yang akan diselesaikan melalui proyek. Penggunaan *problem tree* atau *mind mapping* dapat membantu dalam eksplorasi isu.

b. Studi Literatur dan Observasi Lapangan

Tim melakukan kajian pustaka dan/atau observasi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dan wawasan relevan. Ini mencakup pencarian sumber ilmiah, wawancara, atau survei.

c. Analisis dan Sintesis Data

Data yang dikumpulkan dianalisis untuk menemukan pola, solusi potensial, dan inspirasi desain proyek. Dalam tahap ini, diskusi dan refleksi tim sangat penting.

d. Perencanaan Aksi

Tim menyusun rencana kerja berdasarkan hasil riset. Rencana ini mencakup target, metode, jadwal, dan alokasi sumber daya.

Pendampingan guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan agar proses riset tetap fokus, etis, dan berbasis bukti.

3. Hasil Proyek

Hasil proyek dalam TBP harus mencerminkan kualitas pekerjaan tim dan dampaknya terhadap pemahaman konsep. Penerapan TBP dalam mata kuliah Strategi Belajar Mengajar meningkatkan hasil belajar mahasiswa, dengan skor N-Gain sebesar 0,80 yang tergolong tinggi [12]. Selain itu, TBP dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa, terutama dalam mengevaluasi keandalan sumber dan mempertimbangkan laporan observasi hasil proyek [17]. Hasil dari *Team-Based Project* sangat beragam, tergantung pada topik dan tujuan proyek. Hasil tersebut bisa

berupa:

a. Produk Fisik

Misalnya: prototipe alat, model miniatur, poster, alat bantu pembelajaran.

b. Produk Digital

Seperti aplikasi, video dokumenter, website, atau kampanye media sosial.

c. Laporan Proyek

Berisi dokumentasi lengkap mulai dari latar belakang, metode riset, hasil analisis, solusi, hingga evaluasi proyek.

d. Presentasi Proyek

Tim menyajikan hasil proyek di hadapan audiens, bisa dalam bentuk seminar, pameran, atau kompetisi antar tim.

Kualitas hasil proyek diukur dari orisinalitas ide, ketepatan solusi, implementasi yang realistis, dan dampaknya terhadap permasalahan yang diangkat.

4. Asesmen (Penilaian) Proyek.

Penilaian dalam Proyek harus mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mempertimbangkan kontribusi individu dan kerja kelompok. Penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, hingga hasil akhir proyek [13]. Instrumen penilaian dapat berupa rubrik yang mencakup kriteria seperti pemahaman konten, keterampilan kolaborasi, keterampilan berpikir kritis, keterampilan presentasi, dan refleksi [17]. Penilaian dalam *Team-Based Project* bersifat holistik, mencakup aspek proses dan produk. Pendekatan penilaian bisa berupa:

a. Penilaian Proses (Formatif)

Melibatkan pengamatan terhadap keterlibatan siswa selama pelaksanaan proyek. Aspek yang dinilai: kerja sama tim, komunikasi, pengambilan keputusan, kepemimpinan, dan manajemen waktu.

b. Penilaian Produk (Sumatif)

Menilai kualitas hasil akhir proyek. Kriteria bisa meliputi: orisinalitas, kebermanfaatan, estetika, dan keterkaitan dengan data atau riset.

c. **Penilaian Diri dan Teman Sejawat**

Siswa merefleksikan kontribusinya dan menilai rekan satu tim untuk meningkatkan kesadaran diri dan tanggung jawab bersama.

d. **Rubrik Penilaian**

Guru menggunakan rubrik yang transparan dan terstruktur agar siswa mengetahui ekspektasi dan dapat melakukan evaluasi diri.

Contoh komponen penilaian:

| Komponen | Bobot |
|---------------------------------|--------------|
| Kualitas Produk Akhir | 30% |
| Keterlibatan dan Kerja Sama Tim | 25% |
| Inovasi dan Kreativitas | 20% |
| Dokumentasi dan Laporan | 15% |
| Presentasi Proyek | 10% |

Penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga menghargai proses pembelajaran yang terjadi selama proyek berlangsung.

D. KINERJA UTAMA PERGURUAN TINGGI KE-7: IMPLEMENTASI CASE METHOD DAN TEAM-BASED PROJECT DALAM PEMBELAJARAN.

Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi ke-7 menekankan pada transformasi metode pembelajaran dari yang sebelumnya berpusat pada dosen (teacher-centered) menjadi berpusat pada mahasiswa (student-centered). Dua metode pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Case Method dan Team-Based Project. Penerapan kedua metode ini tidak hanya bertujuan untuk memenuhi standar akreditasi, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan kritis, kolaboratif, dan problem-solving mahasiswa.

1. Case Method: Pembelajaran Berbasis Kasus Nyata

a. Definisi dan Karakteristik

Case Method adalah metode pembelajaran yang menggunakan kasus nyata sebagai bahan ajar untuk

menganalisis dan memecahkan masalah. Mahasiswa diajak untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan mencari solusi yang tepat melalui diskusi kelompok.

b. Implementasi di Perguruan Tinggi

Beberapa perguruan tinggi telah mengimplementasikan metode ini melalui berbagai kegiatan, seperti workshop dan penyusunan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) berbasis Case Method. Misalnya, Universitas Pakuan mengadakan workshop untuk menyusun bahan ajar berbasis Case Method guna memenuhi IKU ke-7.

c. Dampak terhadap Keterampilan Mahasiswa

Penerapan Case Method dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif mahasiswa, serta kemampuan dalam memecahkan masalah secara sistematis. Hal ini sejalan dengan tujuan IKU ke-7 yang mengharapkan mahasiswa memiliki kompetensi tinggi dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

2. Team-Based Project: Pembelajaran Berbasis Proyek Kelompok

a. Definisi dan Karakteristik

Team-Based Project adalah metode pembelajaran yang menekankan pada kerja sama kelompok dalam menyelesaikan proyek nyata. Mahasiswa bekerja dalam tim untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan solusi terhadap masalah yang diberikan.

b. Implementasi di Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi seperti Universitas Negeri Semarang telah menyelenggarakan workshop untuk menyusun RPS berbasis Team-Based Project. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi IKU ke-7.

c. Dampak terhadap Keterampilan Mahasiswa

Melalui Team-Based Project, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan kolaboratif, komunikasi, dan manajemen proyek. Selain itu, mereka juga belajar untuk bekerja dalam tim, menghargai pendapat orang

lain, dan menyelesaikan tugas secara efektif.

3. Integrasi Case Method dan Team-Based Project dalam RPS

a. Penyusunan RPS Berbasis Case Method dan Team-Based Project

Penyusunan RPS yang mengintegrasikan kedua metode ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran di perguruan tinggi sesuai dengan standar IKU ke-7. Universitas Teuku Umar, misalnya, menyelenggarakan workshop untuk mengembangkan mata kuliah berbasis Case Method dan Project-Based Learning sebagai bagian dari upaya mencapai IKU ke-7.

b. Tantangan dalam Implementasi

Meskipun kedua metode ini memiliki potensi besar, tantangan dalam implementasinya antara lain kurangnya pemahaman mahasiswa tentang tujuan dan manfaat metode ini, serta kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis kasus dan proyek kelompok.

c. Strategi untuk Mengatasi Tantangan

Untuk mengatasi tantangan tersebut, perlu dilakukan sosialisasi yang intensif tentang manfaat dan tujuan dari kedua metode ini. Selain itu, dosen perlu memberikan bimbingan yang efektif dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan diskusi aktif.

4. Evaluasi dan Pemantauan Capaian IKU ke-7.

a. Pengumpulan Data Capaian

Untuk memantau capaian IKU ke-7, perguruan tinggi perlu mengumpulkan data tentang persentase mata kuliah yang menggunakan Case Method dan Team-Based Project. Data ini dapat diperoleh melalui survei kepada dosen dan mahasiswa, serta analisis dokumen RPS.

b. Analisis Capaian

Analisis capaian dilakukan dengan membandingkan persentase mata kuliah yang telah

mengimplementasikan kedua metode tersebut dengan target yang ditetapkan. Misalnya, jika targetnya adalah 50% mata kuliah menggunakan kedua metode, maka perguruan tinggi perlu memastikan bahwa setidaknya 50% mata kuliah telah mengimplementasikan Case Method dan Team-Based Project.

c. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil analisis, perguruan tinggi dapat merencanakan tindak lanjut untuk meningkatkan implementasi kedua metode tersebut. Tindak lanjut ini dapat berupa pelatihan bagi dosen, revisi RPS, atau pengembangan materi ajar yang mendukung penerapan Case Method dan Team-Based Project.

PENUTUP

Simpulan yang didapat dari pembahasan ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Case Method terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas mahasiswa. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di dunia nyata. Oleh karena itu, integrasi Case Method dalam kurikulum pendidikan tinggi sangat dianjurkan untuk mempersiapkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di era global.
2. Kelas kolaborasi dengan mitra industri merupakan strategi unggulan untuk menjawab kebutuhan pendidikan abad ke-21. Melalui model dosen tamu, magang kolaboratif, dan blended learning, proses belajar menjadi lebih kontekstual, relevan, dan adaptif terhadap dunia kerja.
3. Model *Team-Based Project* merupakan strategi pembelajaran yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan penerapan pengetahuan secara nyata. Melalui pemilihan topik yang relevan, pembentukan tim yang

efektif, riset yang terorganisir, hasil proyek yang bermakna, dan asesmen yang adil, model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata. Dukungan pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing berperan penting dalam keberhasilan implementasi proyek.

4. Implementasi Case Method dan Team-Based Project dalam pembelajaran di perguruan tinggi merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memenuhi IKU ke-7. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, dengan perencanaan yang matang, dukungan dari seluruh civitas akademika, dan evaluasi yang berkelanjutan, kedua metode ini dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan mahasiswa. Oleh karena itu, penting bagi perguruan tinggi untuk terus berinovasi dan berkomitmen dalam menerapkan metode pembelajaran yang relevan dan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Semarang yang telah membiayai penelitian ini hingga selesai dengan dibiayai oleh DPA LPPM Universitas Negeri Semarang Nomor: DPA 023.17.2.690645/2023.10 REVISI 2, dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Penelitian Dana DPA LPPM UNNES Tahun 2023 Nomor 21.12.4/UN37/PPK.10/2023, tanggal 12 April 2023

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, E., 2022. Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *J. Penelit. dan Pendidik. IPS*, 16(1), pp. 52–60.
- Ariyanti, C., Fatirul, A.N., & Atiqoh., 2022. Pengembangan Desain Blended Learning Berbasis Google Classroom

- untuk Pendidikan Karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2).
- Defianti, A., & Putri, D.H., 2023. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Case Method untuk Melatihkan Keterampilan Berkomunikasi Mahasiswa. *J. Penelit. Pembelajaran Fis.*, 14(1), pp.107–112.
- Hidayah, L.N., 2024. Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Case Method : Studi Kasus pada Mata Kuliah Hukum Perdata, *Jurnal Pengembangan Budaya Hukum*, 1(1), pp.10–17.
- Hodijah, S., Hastuti, D., & Zevaya, F., 2022. Implementasi Model Case Method Dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Mahasiswa dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Kuliah Teknik Perdagangan Internasional. *J. Paradig. Ekon.*, 17(2), pp.477–484.
- Iasya, S., 2024. *Pengembangan Model Work Based Learning Kolaboratif (WBL-K) pada Pelaksanaan Magang di Politeknik Negeri Jakarta*.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan., 2014. *Modul Guru Pembelajar Bahasa Indonesia SMP Kelompok Kompetensi Pedagogik F2 Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek*.
- Mulyani, N., 2023. Teknologi Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Blended Learning Di Perguruan Tinggi. *Teknologi Pendidikan*, 2(2), pp.107–109.
- Nurmayani, N., Halimatusakdiah, H., Siregar, H.L., Khairunnisa, K., & Rahmilawati, R., 2024. Efektivitas Team Based Project Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar Di Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. *J. Handayani PGSD FIP UNIMED*, 15(1), pp.7–14.
- Rizki, G.A.F., & Daniamiseno, A.G., 2019. Pengembangan Model Blended Learning Dengan Pendekatan Cooperative Mata Kuliah Ilmu Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), pp.42-55.
- Rosidah, C.T., & Pramulia, P., 2021. Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *Mendidik: J. Kaji. Pendidik. dan Pengajaran*, 7(2), pp.245–251.
- Rozi, F., & Sriadhi, S., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Team Based Project (TBP)

- Berbantu Google Sites PGSD FIP UNIMED. *J. Handayani PGSD FIP UNIMED*, 14(2), pp. 1–10.
- Setiawan, A., Purnama, R.A., & Suryanto., 2019. *Elektronika Dasar Untuk Pemula. Graha Ilmu*. Yogyakarta.
- Sianipar, T., Flora, E., Nainggolan, A.A.Z., & Yunita, S., 2023. Metode Case Method Dalam Membangun Critical Thinking Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, 3(5), pp.6928–6937.
- Suriaman, S., Hariati, S., Salim, I.A., & Haris, H., 2024. Pengaruh Team-Based Project Terhadap Keterampilan Komunikasi, Kolaborasi, dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *J. Kewarganegaraan*, 21(1), pp.47.
- Tekad, T., & Pebriana, R., 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Team-Based Project terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *J. PTK dan Pendidik.*, 7(2).
- Zaitia, A., 2021. Pembelajaran Berbasis Proyek Bersama PT. Pesona Khatulistiwa Nusantara Dengan Metode Blended Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dimasa Covid-19. *Teach. J. Inov. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, 1(3), pp.117–126.