

Learning Case and Project-based Model Methods: Challenges and Opportunities

Farikah, Mimi Mulyani, Astuty, Aulya Cahyaningrum

Universitas Tidar

farikahfaradisa@untidar.ac.id

Article History

received 15/09/2022

revised 30/11/2022

accepted 15/12/2022

Abstract

The 21st century is a time of great change. The rapid development of technology requires students to be able to think critically and be able to solve problems effectively, creatively, innovatively, communicatively, and collaboratively. One way to address this challenge is to change the role of lecturers from information providers to facilitators of knowledge, sharing, and problem-solving skills training for students. Therefore, this case study research aims to investigate the opportunities and challenges of implementing the Case method and Project-based learning in higher education as mandated by the Decree of the Ministry of Education and Culture concerning Key Performance Indicators (IKU) in Higher Education, which is related to the percentage of undergraduate and graduate courses D4/D3/D2 using case-based or project-based learning methods. Participants in this study were students and lecturers. Virtual observations and interviews were conducted to collect data. Data analysis is based on Riessman's theory (2008). Based on data analysis, it can be concluded that 25% of lecturers always implement the case method and project-based learning, while the remaining 75% sometimes apply it. In addition, this study reveals several opportunities and challenges in implementing case-based or project-based learning methods in higher education.

Keywords: *Case methods, key performance indicators, learning models, project-based learning, case studies*

Abstrak

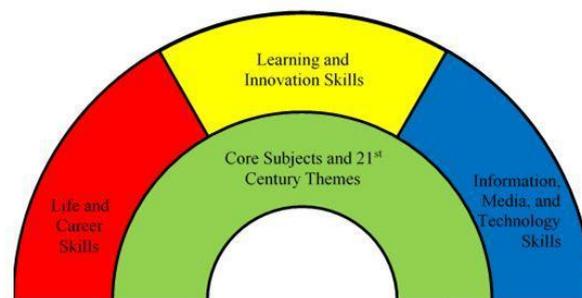
Abad ke-21 merupakan masa perubahan besar. Dengan berkembangnya teknologi yang sedemikian pesatnya menuntut mahasiswa harus mampu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah secara efektif, kreatif, inovatif, komunikatif, dan kolaboratif. Salah satu cara untuk menjawab tantangan ini adalah dengan mengubah peran dosen dari pemberi informasi menjadi fasilitator berbagi pengetahuan dan pelatihan keterampilan pemecahan masalah bagi mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian studi kasus ini bertujuan untuk menyelidiki peluang dan tantangan implementasi Case method dan Project-based pada pembelajaran di perguruan tinggi sebagaimana diamanatkan dari Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Pendidikan tinggi yaitu terkait persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (Case method) atau berbasis proyek (Project-based). Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen. Observasi secara virtual dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data. Analisis data didasarkan pada teori Riessman (2008). Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa 25% dosen selalu mengimplementasikan case method dan project-based learning, sedang 75% selebihnya kadang-kadang menerapkannya. Di samping itu, penelitian ini mengungkapkan adanya beberapa peluang dan tantangan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran pemecahan kasus (Case method) atau berbasis proyek (Project-based) pada pembelajaran di perguruan tinggi.

Kata kunci: *case method, indikato kinerja utama, model pembelajaran, project-based learning, studi kasus*



PENDAHULUAN

Pendidikan era 4.0 pada abad 21 menghadapi berbagai tantangan. Abad ke-21 adalah masa perubahan besar, dan mahasiswa pendidikan tinggi harus mampu berkembang di dunia di mana teknologi berubah dengan cepat. (Suryaman, 2020). Mereka harus mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah secara efektif, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan abad 21 yang diungkapkan oleh Trilling & Fadel, C. (2009) meliputi: (1) life and career skills, (2) learning and innovation skills, dan (3) information media and technology skills (Mayasari,, Kadarohman, Rusdiana, & Kaniawati, 2016). Keterampilan abad 21 diilustrasikan dengan pelangi keterampilan pengetahuan abad 21 seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Pelangi Keterampilan Pengetahuan Abad 21

Seiring dengan perkembangan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Keputusan No. 3/M /2021 pada tahun 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan akan fokus pada Key Performance Indicator (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Perguruan Tinggi. Solusi tersebut memuat 8 (delapan) key performance indicator yang salah satunya terkait dengan pembelajaran di kelas yaitu persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (Case method) atau berbasis proyek (Project-based). Bobot evaluasi untuk proyek ini bagian dari proses evaluasi. Salah satu tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka, mempelajari informasi dan keterampilan baru, dan lebih terlibat dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks (Kepmen Nomor 3/M/2021)

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (Case method) atau berbasis proyek (Project-based) akan terjadi interaksi antara mahasiswa dan dosen. Project-based dan case-based learning sebagai metode pembelajaran akan menjadi efektif hanya dengan adanya interaksi dan partisipasi aktif antara mahasiswa dan dosen dalam kegiatan proses pembelajaran (Abdullah et al., 2012)). Pendapat lain menyebutkan bahwa dengan project-based learning situasi kelas membaik secara positif setelah pelaksanaan PBL. Selanjutnya, PBL diterima dengan baik oleh siswa dan dosen. Proses belajar mengajar berjalan dengan lancar dan terkendali dengan baik.(Ngadiso et al., 2021). Disamping itu, pada model pembelajaran project-based dan case-based learning, partisipasi mahasiswa dapat diamati dalam kegiatan diskusi baik diskusi kelompok maupun diskusi kelas dalam penyelesaian proyek. Mahasiswa dituntut untuk mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan mahasiswa lain maupun dengan dosen. Partisipasi mahasiswa terlihat ketika mahasiswa berusaha untuk mengajukan pendapat untuk menyelesaikan permasalahan atau proyek kelompok. Model-model pembelajaran ini mampu menciptakan komunitas belajar yang lebih kuat dan lebih terlibat aktif karena setiap orang bisa terlibat dan dihargai (Atchison, Marshall & Collins, 2019).

Berdasarkan pernyataan di atas, perlu digali lebih lanjut berkaitan dengan penerapan (Case method) atau berbasis proyek (Project-based) pada pembelajaran di perguruan tinggi baik dari peluang maupun tantangan yang dialami mahasiswa dan dosen dalam mengimplementasikan metode pembelajaran tersebut.

Tinjauan Teoretis

Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan model pembelajaran mutakhir yang mengedepankan aktivitas siswa dalam setiap interaksi edukatif untuk dapat melakukan eksplorasi dan menemukan pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri (self-regulation), dan pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Penekanan tentang belajar mengajar lebih berfokus pada suksesnya siswa mengorganisasi pengalaman mereka, bukan pada ketepatan siswa dalam melakukan replikasi atas apa yang dilakukan pendidik. Penerapan model pembelajaran konstruktivisme dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi 4 tahap yaitu : tahap apersepsi, tahap eksplorasi, tahap diskusi dan penjelasan konsep, dan tahap pengembangan dan aplikasi konsep.(Sundawan, 2016).

Metode Pembelajaran Studi Kasus atau Case Method

Case-based learning (CBL) merupakan paradigma pendidikan yang erat kaitannya dengan Problem-based learning (PBL) yang lebih umum. Pendekatan PBL ini bersifat andragogi (pengajaran/pembelajaran orang dewasa), mengajukan pertanyaan kontekstual yang didasarkan pada masalah "kehidupan nyata" yang mungkin klinis atau non-klinis. Sifat utama CBL yang diturunkan dari PBL adalah bahwa kasus, masalah, atau penyelidikan digunakan untuk merangsang dan mendukung perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Williams, 2005). Pembelajaran berbasis kasus (CBL) adalah pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang menghadirkan beberapa masalah disipliner dimana siswa mengeksplorasi solusi di bawah bimbingan guru tahap demi tahap. Dengan cara ini, CBL menyediakan struktur yang jelas selama sesi proyek. Beberapa mata kuliah dapat menerapkan model belajar berbasis kasus. (Yang et al., 2019)

Metode pembelajaran studi kasus (case-based learning) merupakan pembelajaran partisipatif berbasis diskusi untuk memecahkan kasus atau masalah. Kaddoura (2011) menyebutkan bahwa case based learning adalah penggunaan pendekatan berbasis kasus yang melibatkan siswa dalam diskusi dari situasi yang spesifik dan contoh kejadian nyata di dunia. Metode ini berpusat pada siswa dan melibatkan secara intens interaksi antara peserta diskusi. Pembelajaran berbasis kasus focus pada membangun pengetahuan dan kerja kelompok dalam menguji kasus. Peran dosen sebagai fasilitator dan siswa terlibat dalam kasus untuk menganalisis menurut perspektifnya. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis kasus adalah suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan suatu kasus. Pembelajaran berbasis kasus dapat membantu siswa untuk menghubungkan pendidikan dan latihan khusus sambil mengembangkan keterampilan profesional untuk praktek

Project-Based Model

Semua pendekatan untuk mengajar didasarkan pada asumsi tentang filosofi pendidikan dan bagaimana siswa belajar. Dalam mengembangkan pemahaman teoretis pembelajaran berbasis proyek, dasar filosofis dan psikologis dari metode pengajaran ini sangat penting. Tulisan-tulisan Dewey, Bruner dan Rogers, memiliki beberapa pernyataan umum yang berkontribusi pada dasar teoritis pembelajaran

berbasis proyek. Pembelajaran membutuhkan keterlibatan aktif siswa; belajar bukan hanya asimilasi pengetahuan dan informasi, tetapi membutuhkan transformasi oleh pembelajar; dan belajar tidak hanya berkaitan dengan keuntungan kognitif. Aspek penting lainnya juga diperlukan dalam pembelajaran.

Istilah 'pembelajaran berbasis proyek' (Project-Based Model) digunakan di sini untuk memasukkan berbagai pengalaman belajar dari 'pilihan proyek'. Pembelajaran berbasis proyek dapat didefinisikan sebagai kegiatan di mana siswa mengembangkan pemahaman tentang topik atau masalah melalui beberapa jenis keterlibatan dalam masalah atau masalah kehidupan nyata (atau simulasi) dan di mana mereka memiliki beberapa tingkat tanggung jawab dalam merancang Kegiatan Pembelajaran mereka. Keragaman pembelajaran berbasis proyek muncul dari sejauh mana dan berbagai cara di mana tanggung jawab atau otonomi ini diberikan kepada siswa. Tetapi pembelajaran berbasis proyek bukan satu-satunya cara yang digunakan untuk mengejar 'otonomi pelajar' dalam beberapa tahun terakhir. Saat ini studi independen merupakan tema umum dalam diskusi tentang tujuan Pendidikan (Morgan, 1983.). Lebih lanjut disebutkan oleh Morgan bahwa fitur utama dari pembelajaran berbasis proyek adalah bahwa siswa mengembangkan otonomi dan tanggung jawab untuk pembelajaran mereka. Proses pembelajaran serta produk menjadi aspek penting dari kegiatan pendidikan.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan nyata yang dirancang dan diatur di sekitar serangkaian hasil pembelajaran utama (Ponta et al., 2003.). Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL), adalah model pengajaran/pembelajaran yang melibatkan siswa dalam tugas pemecahan masalah, memungkinkan siswa untuk secara aktif membangun dan mengelola pembelajaran mereka sendiri, dan menghasilkan hasil yang realistis yang dibangun siswa. Siswa mengerjakan tugas-tugas konkrit dan menghasilkan produk yang realistis. Prinsip yang mendasarinya adalah asumsi bahwa pembelajaran terjadi selama aktivitas yang kompleks dan tidak terstruktur ini. Cara penerapan dan penggunaan PBL beragam.

Implementasi *Case Method* Dan *Project-Based Learning* pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Keputusan No. 3/M /2021 pada tahun 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kemdikbud akan fokus pada Key Performance Indicator (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Perguruan Tinggi. Salah satu indikatornya yaitu terkait dengan pembelajaran di kelas yaitu persentase mata kuliah S1 dan D4/D3/D2 yang menggunakan metode pembelajaran pemecahan kasus (*Case method*) atau berbasis proyek (*Project-based*). Pada model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Project Base Learning* membutuhkan HOT (*High Order Thinking*) yang diakomodir melalui taksonomi Bloom Level 4 kemampuan Analisis dan Sintesis, mengevaluasi dan Create. Khususnya kemampuan mencipta atau create mahasiswa harus dapat dicapai dalam model pembelajaran *Project Based Learning*.

Dalam mengimplementasikan *case-based* dan *project-based learning* diperlukan desain pembelajaran dengan *learning activity* yang mendukung dari pencapaian kompetensi. Dengan Menyusun dan menerapkan aktivitas pembelajaran yang tepat merupakan poin penting dalam *case method* dan *project based learning*. Dengan demikian para dosen perlu melakukan desain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan bobot beban belajar dari mata kuliah yang telah ditetapkan.

METODE

Penelitian studi kasus fenomenologi ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran (Case method) dan berbasis proyek (Project-based) pada pembelajaran di perguruan tinggi baik dari sisi peluang maupun tantangan yang dialami mahasiswa maupun dosen dalam mengimplementasikan metode pembelajaran tersebut. Sejumlah 101 mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar dari satu fakultas terlibat sebagai responden dalam penelitian ini. Melakukan izin pengambilan data kepada pimpinan institusi dan responden merupakan langkah awal dalam mengumpulkan data penelitian. Persetujuan diperoleh dari mahasiswa serta dosen siswa dan partisipasi dilakukan secara sukarela. Studi kasus fenomenologi diimplementasikan dengan pertimbangan di masa sekarang ini, model pembelajaran case-based dan project-based menjadi salah satu tolok ukur dalam melihat indikator kinerja program studi dan perguruan tinggi berdasarkan Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan no. 3/M /2021 pada tahun 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU). Dengan pendekatan ini memungkinkan fakultas untuk memperoleh informasi tentang bagaimana mahasiswa mengalami, memahami dan bereaksi terhadap implementasi case-based dan project-based pada pembelajaran di perguruan tinggi sehari-hari.

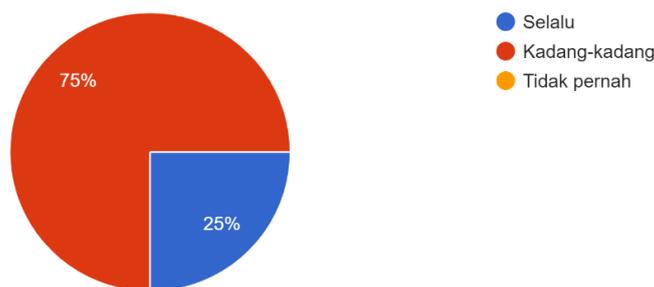
Penelitian kualitatif case study fenomenologi dapat membantu dalam pemahaman mendalam tentang perasaan, nilai dan persepsi mahasiswa dan dosen terhadap implementasi case-based dan project-based learning. Untuk mengumpulkan data, penulis menggunakan angket dan wawancara virtual terhadap mahasiswa dan dosen. Analisis SWOT (Strengths Weaknesses Opportunities and Threats) yang dibagi menjadi empat kategori besar digunakan untuk menganalisis data dari hasil wawancara dan angket. Analisis SWOT tanggapan mahasiswa dan dosen setelah triangulasi ditabulasi. Penyelidik mengelompokkan informasi kunci berdasarkan: Analisis SWOT menjadi empat kategori besar. Ini strategi yang penting untuk memanfaatkan kekuatan metode case-based ataupun project-based learning, memperbaiki kelemahan, mengenali dan menindaklanjuti peluang dan mencoba mengurangi efek ancaman dari metode pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

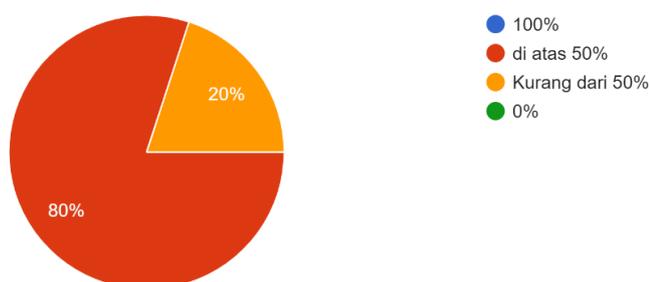
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran (Case method) dan berbasis proyek (Project-based) pada pembelajaran di perguruan tinggi baik dari sisi peluang maupun tantangan yang dialami mahasiswa maupun dosen dalam mengimplementasikan metode pembelajaran tersebut. Berdasarkan data penelitian dapat kami paparkan sebagai berikut.

Implementasi *Case-Method* dan *Project-Based Learning*

Berdasarkan analisis data angket terhadap 101 responden dapat disimpulkan bahwa 25% dosen selalu mengimplementasikan case method dan project-based learning dalam pembelajaran di kelas, sedang 75% selebihnya kadang-kadang menerapkannya. Alasan yang mendasari penerapan kedua model tersebut adalah Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan no. 3/M /2021 pada tahun 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) yang dijadikan panduan perguruan tinggi dalam menyusun kebijakan dalam pembuatan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Namun demikian berdasarkan wawancara dengan dosen serta pengamatan sistem e-learning perguruan tinggi Universitas Tidar tersebut dapat disimpulkan 100% RPS perguruan tinggi telah mencantumkan *Case-Method* dan *Project-Based Learning* pada RPS nya. Berikut merupakan data hasil angket mahasiswa.



Gambar 2. Grafik Implementasi *Project-Based* dan *Case Method*



Gambar 3. Frekuensi Implementasi *Project-based* dan *case-method*

Respon Mahasiswa pada Penerapan *Project-Based* dan *Case Method*

Berdasarkan data interview secara daring terkait respon mahasiswa pada penerapan *project-based* dan *Case Study-Based Learning Model*, 81,25% mahasiswa setuju dengan penerapan *Team-Based* dan *Case Study-Based Learning Model* 18,75% kurang dan tidak setuju dengan penerapan *project-Based* dan *Case Study-Based Learning Model*. Ada sembilan alasan yang muncul dari mahasiswa untuk respon positif (setuju) terhadap penerapan *project-Based* dan *Case method*, yaitu :

1. Mempermudah dalam belajar
2. Mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari
3. Media berdiskusi dan berpendapat
4. Melatih kerja sama dalam tim
5. Kesempatan eksplorasi materi lebih dalam
6. wadah untuk siswa yang mempunyai sifat yang introvert untuk aktif dalam peer tutoring dalam hal teknologi
7. Mempererat pertemanan dan komunikasi antar mahasiswa
8. Dengan kerja tim akan meringankan mahasiswa
9. Pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan

Namun demikian ada beberapa alasan mahasiswa atas ketidaksetujuannya (tantangan) dalam penerapan penerapan *Team-Based* dan *Case method*, yaitu :

1. *Time consuming*
2. Memberatkan karena penumpukan pekerjaan
3. Sulitnya karena kurang kerjasama dari kelompok dan menyulitkan
4. Lebih nyaman mengerjakan tugas sendiri

Berdasarkan angket dari mahasiswa berkaitan dengan respon mahasiswa tentang penerapan Project-Based dan Case method dapat dilihat pada Tabel 1.

Table 1. Respon Mahasiswa tentang Penerapan *Project-Based* dan *Case Method*

No	Indikator	Respon Mahasiswa				
1	Penerapan Project-Based dan Case Method	25% Selalu	75% Kadang-kadang	0% Tidak pernah	0%	0%
2	Persetujuan Mahasiswa pada penerapan Project-Based dan Case Method	80% Sangat setuju	20% Kurang setuju	0% Tidak setuju	0% Sangat tidak setuju	0%
3	Pemberian kuis pada proses pembelajaran project-based dan case method	55% Sering	30% Setiap Pertemuan	15% Kadang-kadang	0%	0%

Data di atas menginformasikan bahwa terdapat tiga indikator respon mahasiswa berkaitan dengan implementasi model pembelajaran project-based dan case method dalam pembelajaran. Keempat indicator tersebut adalah sebagai berikut.

1. Frekuensi penerapan project-based dan case method dalam pembelajara
2. Persetujuan Mahasiswa pada penerapan project-based dan case method
3. Pemberian kuis pada proses pembelajaran project-based dan case method

Berdasarkan data di atas dapat kita katakan bahwa Peluang adalah faktor eksternal dalam lingkungan pembelajaran yang cenderung berkontribusi pada implementasi case-method dan project-based learning. Hal ini merupakan Kekuatan yang merupakan poin internal dan positif dari dari implementasi case-method dan Project-Based Learning. Persepsi mahasiswa dan dosen berkaitan dengan Kekuatan (Strengths) Implementasi case-method dan project-based learning dapat dilihat pada contoh kutipan wawancara berikut.

Kutipan 1

“Dengan model pembelajaran Case-Method dan Project-Based Learning saya bisa berkolaborasi dengan teman yang lain dan kita bisa kita ajak kerja sama, harus bisa membagi waktu mengerjakan tugas kuliah”

Kutipan 2

“mengelola waktu dengan baik, mempelajari materi dari team sehingga lebih mantep”

Kutipan 3

“saya setuju karena pembelajaran tersebut cocok untuk diaplikasikan. setuju karena bisa memberikan wadah untuk siswa yang mempunyai sifat yang introvert Karena akan membuat kekompakan pada teman yang lain ketika berdiskusi dan berbagi tugas pada tim , sehingga membuat kami aktif berpendapat dan mendapatkan ilmu yang belum saya ketahui dari teman lain saat berdiskusi ,terutama soal bidang telekomunikasi karena sekarang kuliah menggunakan metode online learning ,jadi untuk saya yang gptek teknologi bisa saling sharing dengan pengetahuan teman teman yang lain untuk menjalin kerjasama Untuk memperkuat kerja team”

Namun demikian, terdapat beberapa tantangan yang merupakan faktor eksternal tetap harus mempertimbangkan hal ini untuk menempatkan rencana darurat dalam menangani masalah yang terjadi. Sebagai bukti data dapat dilihat pada skrip wawancara di bawah ini.

Kutipan 1

“Saya kurang setuju karena saat ini semua mata kuliah menerapkan project-based ataupun case-based learning, dan rata-rata pembelajaran dengan metode tersebut membutuhkan banyak waktu dalam mengerjakan. Jadi bila 12 mata kuliah memberikan case atau project maka sangat memberatkan, belum lagi case atau project yang diberikan tidak hanya 1, ada project untuk uts, uas, dan tugas mingguan. Jadi semakin banyak project-based atau case-based, maka akan semakin menumpuk tugas yang dimiliki mahasiswa. Jadi, bila memang terdapat case-based atau project-based learning bisa setiap matkulnya memberikan 1 atau 2 tidak terlalu banyak karena dalam mengerjakannya kami sebagai mahasiswa perlu banyak waktu dalam menyelesaikannya”

Kutipan 2

“Saya agak kurang setuju dengan metode Case-method ataupun project-based learning karena terkadang dalam berdiskusi untuk menemukan jawaban yang tepat bersama anggota/teman tidaklah mudah. Terkadang anggotanya tidak fast respon atau sering mengabaikan tugas, atau terkadang berbeda pendapat, dan juga keterbatasan dalam bermusyawarah secara daring. Hal itu menyulitkan satu sama lain. Tetapi disisi lain saya juga merasakan manfaat yang positif dari sistem team-based project, disamping dapat mempererat pertemanan dengan sering berkomunikasi, juga menambah skill kita dalam berdiskusi memecahkan masalah.”

Berdasarkan angket dari mahasiswa berkaitan dengan respon mahasiswa tentang penerapan Project-Based dan Case-method dapat dilihat bahwa dengan model pembelajaran Case-Method dan Project-Based Learning mahasiswa bisa berkolaborasi dengan teman yang lain dan bisa bekerja sama, serta mereka dituntut bisa membagi waktu mengerjakan tugas kuliah. Di samping itu, model pembelajaran ini dapat menjadi media untuk siswa yang mempunyai sifat yang introvert Karena akan membuat kekompakan pada teman yang lain ketika berdiskusi dan berbagi tugas pada tim sehingga membuat mahasiswa aktif berpendapat dan mendapatkan ilmu yang belum mereka ketahui dari teman lain saat berdiskusi.

Hasil penelitian ini selaras dengan Kolodner, Owensby, & Guzdial, (2013), pembelajaran berbasis kasus (case-method) membantu peserta didik menafsirkan, merenungkan, dan menerapkan pengalaman-mereka sendiri atau orang lain-sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang berharga akan terjadi. Berkaitan dengan project-based learning, pendapat Yudha (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek atau project-based learning ini memiliki fokus khusus. Fokus pada pendidikan berpusat pada mahasiswa. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk bekerja secara Otonom untuk menghadirkan produk nyata. Selaras dengan Yudha, Fitriyah, Hayati, & Berlianti, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran Pembelajaran berbasis proyek atau project-based learning dapat direkomendasikan untuk dapat diimplementasikan pada perkuliahan karena pembelajaran ini dapat mendidik dan memotivasi terhadap tugas akademik untuk bisa care, self-efficacy, dan responsibility.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran (*Case method*) dan berbasis proyek (*Project-based*) pada pembelajaran di perguruan tinggi baik dari sisi peluang maupun tantangan yang dialami mahasiswa maupun dosen dalam mengimplementasikan metode pembelajaran tersebut. Implementasi *Case-Method* dan *Project-Based Learning*. Berdasarkan analisis data angket terhadap 101 responden dapat disimpulkan bahwa 25% dosen selalu mengimplementasikan *case method* dan *project-based learning* dalam pembelajaran di kelas, sedang 75% selebihnya kadang-kadang menerapkannya. Frekuensi Implementasi *Project-based*

dan case-method Respon Mahasiswa pada Penerapan *Project-Based dan Case Method* Berdasarkan data interview secara daring terkait respon mahasiswa pada penerapan *project-based dan Case Study-Based Learning Model*, 81,25% mahasiswa setuju dengan penerapan *project-Based dan Case Study-Based Learning Model*, 18,75% kurang dan tidak setuju dengan penerapan *project-Based dan Case Study-Based Learning Model*. Pembelajaran lebih efektif dan tidak membosankan. Namun demikian ada beberapa alasan mahasiswa atas ketidaksetujuannya (tantangan) dalam penerapan penerapan *project-based dan Case method*. Dengan kata lain, *Case-Method dan Project-Based Learning sudah diimplementasikan di Perguruan Tinggi, namun demikian perlu adanya panduan desain dalam implementasi Case-Method dan Project-Based Learning*

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mohd. Y., Bakar, N. R. A., & Mahbob, M. H. (2012). The Dynamics of Student Participation in Classroom: Observation on Level and forms of Participation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 61–70. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.09.246>.
- Fitriyah, L. A., Hayati, N., & Berlianti, N. A. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Project Based Learning Pada Matakuliah Metodologi Penelitian di Era Pandemi Covid-19. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(1), 54-61.
- Kaddoura, M. A. (2011). Critical Thinking Skills of Nursing Students in Lecture-Based Teaching and Case-Based Learning. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 5(2). <https://doi.org/10.20429/ijstl.2011.050220>
- Keputusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan no. 3/M /2021 pada tahun 2021 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU).
- Kolodner, J. L., Owensby, J. N., & Guzdial, M. (2013). Case-based learning aids. In *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 820-852). Routledge.
- Morgan, A. (n.d.). *Theoretical Aspects of Project-Based Learning in Higher Education*.
- Ngadiso, N., Sarosa, T., Asrori, M., Drajadi, N. A., & Handayani, A. (2021). Project-based Learning (PBL) in EFL learning: Lesson from Indonesia. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1114–1122. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.558>
- Ponta, D., Donzellini, G., & Markkanen, H. (2003.). *Session S2F Project-based Learning in Internet*
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 16(1).
- Suryaman, M. (2020). *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956>/Tersediadi:<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>
- Williams, B. (2005). Case-based learning - A review of the literature: Is there scope for this educational paradigm in prehospital education? In *Emergency Medicine Journal* (Vol. 22, Issue 8, pp. 577–581). <https://doi.org/10.1136/emj.2004.022707>
- Yang, W., Yuan, N., Chinthammit, W., & Kang, B. (2019). A distributed case- and project-based learning to design 3D lab on electronic engineering education. *Computer Applications in Engineering Education*, 27(2), 430–451. <https://doi.org/10.1002/cae.22087>
- Yudha, C. B. (2019). Penerapan Project Based Learning dalam mata kuliah penelitian tindakan kelas. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(1), 30-42.