



# IMPLEMENTASI CASE METHOD DAN TEAM BASED PROJECT SERTA PENILAIANNYA

Font Paragraph

16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3 -4 -5

**Contoh Desain Penelitian Kuantitatif**



**Example 8.2 Pre-Experimental Designs**

**One-Shot Case Study**  
This design involves an exposure of a group to a treatment  
Group A  $X$  \_\_\_\_\_  $O$

**One-Group Pretest-Posttest Design**  
This design includes a pretest measure followed by a treatment  
Group A  $O1$  \_\_\_\_\_  $X$  \_\_\_\_\_  $O2$

**Static Group Comparison or Posttest-Only With Nonequivalent Groups Design**  
Experimenters use this design after implementing a treatment. They select a comparison group and provide a posttest to both comparison group(s).  
Group A  $X$  \_\_\_\_\_  $O$   
Group B \_\_\_\_\_  $O$

**Alternative Treatment Posttest-Only With Nonequivalent Groups Design**  
This design uses the same procedure as the Static Group Comparison, with the exception that the nonequivalent comparison group received a different treatment.  
Group A  $X1$  \_\_\_\_\_  $O$   
Group B  $X2$  \_\_\_\_\_  $O$

Agung pratama\_09112001  
Supriyatman Jur. P-MIPA  
Fitria wati  
Alna Natasya  
Fadila Septina-A19-028  
Maria firmina Adisti

12

SUPRIYATMAN

# Metode Pembelajaran Dalam Kelas

IKU The picture can't be displayed. Kepmendikbud No. 754/P/2020

1

Pemecahan kasus (case method)

2

Pembelajaran kelompok berbasis proyek (team-based project)



3

Bobot penilaian akhir minimal 50% dari poin 1 dan 2

# TAHAPAN

## Pengalaman Belajar

Memilih Pengalaman Belajar: Case method, team-based project atau yang lain.

## CPMK

Memilih CPMK yang akan dibuat dalam case method dan atau Tim-Based Project

## Analisis Materi

Manakah materi matakuliah yang relevan?



## Draft Kontrak

Menyusun draf kontrak yang akan disepakati bersama mahasiswa pada pertemuan pertama.

## Sub CPMK

Memilih Sub CPMK yang dapat dibuat dalam case method atau Tim-Based Project. Termasuk berapa case dan project yang harus disiapkan.

## Karakteristik Mahasiswa

Setiap individu sangatlah unik. Sebaiknya dosen memahami karakteristik umum mahasiswa peserta matakuliah

# 1

## KARAKTERISTIK CASE

## METHOD

01

Mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus;

02

Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi;

03

Kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa, sedangkan dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.

# CASE METHOD (Pemecahan Kasus)

- Cara pembelajaran partisipatif berbasis diskusi di mana mahasiswa memperoleh keterampilan dalam berpikir kritis, komunikasi, dan dinamika kelompok.
- Metode ini merupakan jenis pembelajaran berbasis masalah.

# Apa Sih Pembelajaran dengan Metode Kasus??

- Metode pemecahan kasus terdiri dari dua komponen: **Kasusnya sendiri** dan **diskusi tentang kasus tersebut**  
Pembelajaran Kasus merupakan pembelajaran yang **kaya akan narasi** baik individu maupun kelompok yang berdiskusi untuk membuat keputusan atau memecahkan masalah
- Pembelajaran kasus **bukanlah studi kasus** sebagai metode penelitian.
- Pembelajaran kasus **menyediakan informasi**, bukan hasil analisis atau kesimpulan.

Pembelajaran yang melatih mahasiswa melakukan analitis: menjelaskan hubungan antar peristiwa dalam kasus, mengidentifikasi pilihan, mengevaluasi pilihan dan memprediksi efek dari tindakan dalam pekerjaan yang dilakukan oleh mahasiswa selama dalam diskusi kelas.

# Penggunaan Model PBL dengan Metode CM

	<b>Fase</b>	<b>Aktivitas</b>
1.	Orientasi pada masalah	Penyampaian Tujuan, Materi esensi, Pemberian masalah (nyata, rekayasa) (karakter 1)
2.	Mengorganisasikan mahasiswa untuk belajar.	Dosen membantu mahasiswa membentuk kelompok kecil dan menjelaskan tugas kelompok. (karakter 2)
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Dosen membimbing mahasiswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan analisis untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. (karakter 2)
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil penyelidikan.	Mahasiswa membuat bahan presentasi hasil diskusi kelompok pemecahan masalah dan memaparkan di depan kelas. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain (karakter 3)
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	mahasiswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka, dan proses yang mereka gunakan. (karakter 3)

# Model Kooperatif dengan Metode CM

Fase Pembelajaran		Aktivitas
1.	Penyajian Materi	Penyampaian CPMK/SubCPMK, Materi esensi
2.	Pemberian Masalah dan Pembagian Kelompok	Pemberian masalah (nyata, rekayasa) (karakter 1)
3.	Diskusi Kelompok	Dosen membimbing mahasiswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan <i>brainstorming</i> mencari solusi, analisis untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. (karakter 2)
4.	Presentasi Diskusi Kelas	Mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Menanggapi pertanyaan dari kelompok lain (karakter 3)
5.	Evaluasi dan Tindak lanjut	melakukan refleksi atau evaluasi terhadap solusi kasus setiap kelompok dan pemberian tugas pengembangan. (karakter 3)



# 2

## KARAKTERISTIK TEAM-BASED PROJECT

---

Kelas dibagi menjadi kelompok lebih dari 1 (satu) mahasiswa untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan



Kelompok diberikan masalah nyata yang terjadi di masyarakat atau pertanyaan kompleks, lalu diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi;



Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan di depan dosen, kelas, atau audiens lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif;



Dosen membina setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek dan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi

# Penggunaan Metode TBP Pada Model PjBL

FASE	Langkah	Aktivitas
1	Memberikan pertanyaan menantang	Membuka pembelajaran: Penyampaian Tujuan, Pemberian pertanyaan (1)
2	Merencanakan proyek.	Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara dosen dengan mahasiswa. Berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan, termasuk pembagian kelompok dan tim (2)
3	Menyusun jadwal aktivitas.	Menyusun jadwal aktivitas, waktu pelaksanaan, waktu penyelesaian proyek, dan waktu presentasi (3)
4	Mengawasi jalannya proyek	Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi mahasiswa pada setiap proses. Sebagai mentor (4)
5	Presentasi Produk	Mahasiswa menyiapkan dan mempresentasikan produk (3)
6	Penilaian terhadap produk yang dihasilkan.	mengukur ketercapaian standar, memberi umpan balik, serta membantu dosen dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya (4)

# 3

## PENILAIAN

b. Kriteria evaluasi : 50% (lima puluh persen) dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (*case method*) dan/atau persentasi akhir pembelajaran kelompok berbasis projek (*team-based project*).

### CASE METHODE

- Analitis
- Membangun Rekomendasi Solusi
- Menguji Solusi
- Mengembangkan Rancangan Solusi

### TEAM BASE PROJECT

- Presentasi: Argumentasi
- Berpikir Kritis
- Kreativitas
- Kerjasama tim/kolaborasi

- **Analisis:**

- 1) menyelidiki terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya);
- 2) penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan;
- 3) menyelidiki kimia dengan menguraikan sesuatu untuk mengetahui zat bagiannya dan sebagainya;
- 4) penjabaran sesudah dikaji sebaik-baiknya;
- 5) pemecahan persoalan yang dimulai dengan dugaan akan kebenarannya;



# Berpikir Kritis dan Kreatif

- Berpikir kritis yaitu pertimbangan yang aktif, gigih, dan cermat atas suatu keyakinan atau bentuk pengetahuan. Ini mencakup analisis dan penilaian tentang ide dan kondisi yang mendukung keyakinan dan kesimpulan yang mengikutinya. Berpikir kritis melibatkan analisis dan evaluasi pemikiran seseorang dan pemikiran orang lain yang tunduk pada standar intelektual, termasuk kejelasan, akurasi, presisi, relevansi, signifikansi, kedalaman, keluasan, logika, dan keadilan.
- Pemikiran kreatif adalah generasi ide-ide baru di dalam atau lintas disiplin ilmu. Ini memanfaatkan atau melanggar aturan dan prosedur dalam disiplin ilmu tersebut dan secara aktif melibatkan mahasiswa dalam menyatukan ide-ide yang ada ke dalam konfigurasi baru; mengembangkan properti atau kemungkinan baru untuk sesuatu yang sudah ada; dan menemukan atau membayangkan sesuatu yang sama sekali baru. Standar untuk menilai pemikiran kreatif mencakup orisinalitas, kesesuaian, fleksibilitas, dan kontribusi ke domain.

# Kerjasama tim/kolaborasi

- Membedakan antara kelompok dan tim, termasuk karakteristik berbagai jenis tim
- Mengembangkan tim dan mengoptimalkan faktor-faktor yang berkontribusi pada kesuksesan tim
- Berkomunikasi yang efektif dalam organisasi, dan mencari solusi terkait hambatan umum untuk komunikasi yang efektif
- Memilih saluran, aliran, dan jaringan komunikasi yang efektif dalam suatu organisasi berdasarkan situasi
- Mengidentifikasi risiko umum dan masalah etika yang terkait dengan komunikasi verbal, tulisan dan melalui media sosial

# Contoh

Pert Ke	Kemampuan Yang Diharapkan (SUB-CPMK)	Indikator	Materi Pembelajaran	Strategi/Bentuk/ Metode Pembelajaran		Pustaka	Waktu (Menit)	Pengalaman Belajar	Bobot Pen
				Luring (5)	Daring (6)				
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	(8)	(9)	(10)
8	Mahasiswa mampu mengevaluasi penelitian kualitatif.	8.1 Menjelaskan karakteristik penelitian kualitatif 8.2 Mengevaluasi hasil penelitian kualitatif	Kasus penelitian kualitatif (yang telah dikaji sebelumnya sebagai tugas terstruktur)		<b>TMD (room-5)</b> Case method <a href="https://lms.fkipuntad.com">https://lms.fkipuntad.com</a> ASM	PPT Artikel penelitian	TMD: 3x50 ASM: 3x60 ASK: 3x60	Bekerja kelompok, presentasi, Memberikan tanggapan pada Forum	10

<https://lms.fkip.untad.ac.id/course/view.php?id=4934#section-4>

# Contoh Penilaian Case Method

No.	Nama Mahasiswa	NIM	ASPEK YANG DINILAI																				Jumlah Skor
			Kualitas Ide					kualitas argumen					Menghargai pendapat					kerjasama					
			0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	
1	<a href="#">Agung Pratama</a>	A24119091																					
2	Alna Natasya	A24119100																					
3	Andika Prasetya	A24119024																					
4	Anisa Istiqoma	A24119010																					
5																							
6																							
..																							



# Rubrik Penilaian

1. Kualitas Ide:
  - 0=tidak ada ide
  - 1=ide tidak sesuai
  - 2=ide sesuai tidak mengarah ke solusi
  - 3=ide sesuai dan mengarah ke solusi
  - 4=ide sesuai solusi dan originil
2. Kualitas Argumentasi
  - 0=tidak memberikan argumentasi
  - 1= berargumen tidak jelas
  - 2= argumentasi disampaikan dengan santun tetapi kurang jelas
  - 3= argumentasi disampaikan dengan jelas dan santun namun mengembangkan rancangan solusi
  - 4= argumentasi disampaikan dengan jelas dan santun serta mengembangkan rancangan solusi
3. Menghargai pendapat: Indikator: 1) Mendengarkan pendapat orang lain yang sedang bicara, 2) Tidak memotong pembicaraan orang lain, 3) Menerima pendapat orang lain dengan lapang dada, 4) mengoreksi pendapat orang lain dengan santun.
  - 0=tidak ada satupun indikator yang muncul
  - 1= ada satu indikator yang muncul
  - 2= ada dua indikator yang muncul
  - 3= ada tiga indikator yang muncul
  - 4= semua indikator muncul
4. Kerjasama
  - 0=tidak hadir dalam kelompok
  - 1=ikut hadir dalam kelompok
  - 2=hadir dan kurang berpartisipasi
  - 3=hadir dan aktif memberi solusi
  - 4=Hadir dan aktif memberikan ide/solusi



# Misalnya Produknya berupa Komunikasi Visual/video

Nama : .....

Stb. ....

Program Studi .....

Sesuai dengan pesan dan santun dalam penyampaian

Tidak sesuai dan sulit dipahami

No	DESKRIPSI ASPEK YANG DINILAI	4	3	2	1
1.	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran)				
2.	<b>Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan</b>				
3.	Sederhana dan memikat				
4.	Audio (narasi, sound effect, backsound, musik)				
5.	Visual (layout design, typography, warna)				

sesuai pesan dengan penyampaian apa adanya

sesuai pesan dengan penyampaian kurang santun

CONTOH  
Laporan MK dalam capaian IKU 7

# SELAMAT BEKERJA

