



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA



Pelaksanaan Pembelajaran dengan

CASE METHOD & TEAM BASED PROJECT

Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik
Universitas Kristen Maranatha
2023



UNIVERSITAS
KRISTEN
MARANATHA

Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Case Method* dan *Team Based Project*

Tim Penyusun:

Dr. Bernard Renaldy Suteja, S.Kom., M.Kom.

Imam Tjahjo Wibowo, S.E., M.A.

Dr. Christine Dwi Karya Susilawati, S.E., M.Si., Ak., CA.

Rosa Marissa, S.T.

Helen Anjelica Sianipar, S.S.

Yohanes Hermanto Sirait, S.H., LL.M.

Rosye Wulandari, S.S., M.M.

Editor dan Perapihan:

Priscilla Esther Siringo-ringo, S.E., M.Hum.

Desain Sampul :

Team Creative Development Content

Edisi II

Buku ini diterbitkan khusus untuk internal

Universitas Kristen Maranatha

Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik

Universitas Kristen Maranatha

Tahun 2023

Lembar Pengesahan

Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dengan *Case Method dan Team Based Project*

No Dokumen : 0007/BPKK/LPKA/UKM/II/2023



Bandung, 10 Februari 2023 Dibuat oleh,	Diperiksa Oleh,	Disetujui Oleh,
 Imam Tjahjo Wibowo, S.E., M.A.	 Dr. Bernard Renaldy Suteja, S.Kom. M.Kom.	 Dr. Se Tin, S.E., M.Si., Ak. CA.
Ketua Bidang Peningkatan Kualitas Kurikulum	Ketua Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik	Wakil Rektor Bidang Akademik dan Riset

Kata Pengantar

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 tahun 2020 dan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 753/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan institusi di lingkungan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi mendorong setiap perguruan tinggi untuk mencapai IKU tersebut. Salah satu IKU tersebut adalah IKU 7 Kelas yang kolaboratif dan Partisipatif yang di dalamnya pelaksanaan pembelajaran dengan Metode Pemecahan Kasus (*Case Method*) dan *Team Based Project* dengan kriteria evaluasi nilai akhir sebesar 50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi kelas (*case method*) dan/atau presentasi akhir *project based project*.

Universitas Kristen Maranatha menindaklanjuti Permendikbud Nomor 3 tahun 2020 dan Keputusan 753/P/2020 tersebut dengan serangkaian kegiatan-kegiatan berupa inisiasi *case method* dan *team based project* pada bulan Februari 2021, serta rangkaian *Workshop Implementasi Case Method dan Team Based Project* 13, 14 Juli 2021 dan 27, 28 Juli 2021 dengan memanggil beberapa narasumber dari Universitas Gajah Mada, Universitas Jenderal Sudirman, Universitas Negeri Jakarta, dan Universitas Pendidikan Indonesia. Sebagai hasil *workshop* tersebut Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik menyusun Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*.

Kiranya dengan terbitnya Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project* dapat menjadi panduan bagi dosen dan mahasiswa di Universitas Kristen Maranatha dalam menjalankan salah satu atau kedua metode pembelajaran tersebut. Dan semoga dengan diimplementasikannya metode pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project* menjadikan para mahasiswa Universitas Kristen Maranatha mampu mencapai kompetensi dan pengetahuan yang diharapkan pada mata kuliah yang diselenggarakan di program studi yang pada akhirnya berkontribusi untuk mencapai capaian pembelajaran lulusan yang telah dicanangkan oleh masing-masing program studi.

Akhirnya, kami mengucapkan terima kasih untuk Rektor, dan Wakil Rektor Bidang Akademik dan Riset, para Narasumber *Workshop*, dan seluruh pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, dan masukan-masukan yang berharga dalam penyusunan buku panduan ini. Kiranya buku panduan ini dapat bermanfaat.

Bandung, Februari 2023

Ketua Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik,

Dr. Bernard Renaldy Suteja, S.Kom., M.Kom,

Daftar ISI

Kata Pengantar.....	iv
Daftar ISI	v
Daftar Gambar	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Dasar Hukum.....	2
C. Tujuan	2
D. Manfaat.....	3
II. PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA MAHASISWA	4
A. Standar Proses Pembelajaran.....	4
B. Metode Pembelajaran.....	5
III. Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (<i>Case Method</i>)	6
A. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (<i>Case Method</i>) di Perguruan Tinggi	6
B. Tujuan <i>Case Method</i>	7
C. Karakteristik <i>Case Method</i>	8
D. Langkah-langkah <i>Case Method</i>	8
E. Waktu yang Diperlukan	10
F. Format Laporan.....	10
G. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Case Method</i>	11
H. Dokumen yang diperlukan	11
Contoh Naskah Kasus	12
Diambil dari Workshop <i>Case Method</i> dan <i>Team Based Project</i> materi Wakhid Slamet Ciptono, M.B.A., M.P.M., Ph.D. lihat Lampiran).....	12
IV. Metode Pembelajaran Berkelompok Berbasis Proyek (<i>Team Based Project</i>)	13
A. Penerapan Metode Pembelajaran <i>Team Based Project</i>	13
B. Tujuan	13
C. Karakteristik <i>Team Based Project</i>	14
D. Langkah-langkah <i>Team Based Project</i>	14
E. Waktu yang Diperlukan	17
F. Format Laporan.....	18
G. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran <i>Team Based Project</i>	18
H. Dokumen yang diperlukan	18

V. PENUTUP.....	20
Lampiran	21
Universitas Kristen Maranatha Bandung.....	21
Sasaran Pembelajaran.....	23
Penugasan Kepada Mahasiswa	23
Analisis	24
Epilog	25
Lampiran	26
Bibliografi Utama/Pendukung Yang Relevan.....	26
The B Corp Handbook.....	26
Jakarta: 7 Juni 2018.....	28
Jakarta: 5 Juli 2018.....	29
Daftar Istilah Relevan	30
Danone AQUA Indonesia (DAI) is a subsidiary of Groupe Danone, a multinational company with the mission of bringing health through food to as many people as possible. DAI is a bottled water company whose headquarters are based in Jakarta, Indonesia.	30
"Without learning, there is no competence, without competence there is no trust. That's why a commitment to learning is an essential practice in the high trust organization" (Reynolds, 1997).	31

Daftar Gambar

Gambar 1 Cone of Edger Dale	6
Gambar 2 Tahap-Tahap Pelaksanaan Project Based Learning.....	17

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semenjak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mencanangkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Indikator Kerja Utama yang dituangkan dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 753/P/2020 mendorong berbagai Perguruan-perguruan Tinggi untuk melakukan penyesuaian dengan kebijakan-kebijakan tersebut. Adapun salah satu Indikator Kerja Utama Perguruan Tinggi adalah melalui peningkatan kualitas kurikulum dan pembelajaran yaitu kemitraan program studi dan metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team based project*).

Sejatinya perguruan tinggi dalam mengembangkan kurikulum sampai dengan praktik pelaksanaan kegiatan pembelajaran harus senantiasa mempertimbangkan keterkaitannya dengan dunia usaha dunia industri (DUDI). Dalam pengembangan kurikulum diwujudkan dengan mengundang dunia usaha dunia industri, mendapatkan informasi dari para alumni yang telah berkiprah di DUDI dalam pengembangan kurikulumnya agar desain kurikulum yang tersusun bersesuaian dengan kebutuhan DUDI. Selanjutnya setelah kurikulum yang bersesuaian dengan DUDI tersusun, perguruan tinggi perlu tetap menerapkan keterkaitan dengan DUDI melalui penerapan metode pembelajaran yang diterapkan. Adapun metode pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan DUDI tersebut antara lain penerapan metode pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*.

Adapun *Case Method* dan *Team Based Project* itu sendiri merupakan salah satu dari sekian metode pembelajaran yang berbasis *Student Centered Learning* (SCL) yang sejak dicanangkannya kurikulum berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia diperkenalkan sekitar tahun 2014 (lihat KPT tahun 2014). Model pembelajaran berpusat kepada mahasiswa ini dimaksud agar capaian pembelajaran lulusan yang diraih melalui proses pembelajaran mengutamakan dalam hal pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, kebutuhan mahasiswa dan mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan (Kurikulum Perguruan Tinggi, 2020: 63). Dengan demikian mahasiswa menjalankan peran utama dalam perolehan pengetahuan dan kompetensi dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Peran dosen dalam pengembangan model pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa ini berperan sebagai fasilitator yang bertugas memfasilitas mahasiswa dalam peroleh pengetahuan dan kompetensi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Lulusan yang telah ditetapkan. Perguruan tinggi berkewajiban memfasilitas dalam hal menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung interaksi antara dosen, mahasiswa maupun sumber pembelajaran baik berupa prasarana fisik maupun perangkat lunak yang mendukung proses interaksi tersebut.

Universitas Kristen Maranatha sebagai bagian dari ekosistem pendidikan di Indonesia berkewajiban memenuhi ketentuan regulasi yang ditetapkan oleh pemerintah tersebut di atas melalui penyediaan infrastruktur maupun suprastruktur pendidikan berupa peraturan-

peraturan melalui surat keputusan rektor maupun pedoman-pedoman agar kegiatan pelaksanaan kurikulum yang telah disusun melalui pembelajaran dapat terjamin dan berjalan dengan lancar. Atas dasar hal tersebut Universitas Kristen Maranatha melalui Lembaga Pengembangan Kreativitas Akademik Menyusun buku-buku pedoman atau panduan salah satu diantaranya adalah Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Method*) dan Pembelajaran Tim Berbasis Proyek (*Team Based Project*).

B. Dasar Hukum

Yang mendasari Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Method*) dan Pembelajaran Tim Berbasis Proyek (*Team Based Project*) ini adalah:

1. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 tentang Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi Negeri dan Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020;
7. Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar – Kampus Merdeka Tahun 2020.

C. Tujuan

Tujuan disusun Buku Panduan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Method*) dan Pembelajaran Tim Berbasis Proyek (*Team Based Project*) ini antara lain:

1. Memberikan panduan kepada dosen dalam merencanakan dan pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis Kasus (*Case Method*) dan Pembelajaran Tim Berbasis Proyek *Team Based Project*.
2. Meningkatkan mutu pendidikan dan kompetensi mahasiswa di Universitas Kristen Maranatha dengan ditandainya meningkatnya mutu penyelenggaraan pendidikan melalui pengembangan kurikulum dan pembelajaran yang bermutu dan menunjang MBKM.
3. Mendorong pelibatan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) atau alumni yang telah berkecimpung di DUDI dalam proses pembelajaran di kelas-kelas melalui penyajian kasus-kasus yang *real* yang diberikan DUDI untuk dipecahkan oleh Mahasiswa.

4. Memberi pengalaman pembelajaran kepada Mahasiswa melalui perolehan pengetahuan dan kompetensi saat mengerjakan Proyek-proyek yang ditujukan untuk memecahkan masalah konkret secara berkelompok.
5. Internalisasi sikap professional, budaya kerja, daya analisis, pemahaman sistem yang kompleks yang tertanam melalui pelaksanaan *team based project* dan *case method*.
6. Mendorong program studi dalam melaksanakan pembelajaran berpusat pada mahasiswa melalui *team based project* dan/atau *case method*, termasuk penilaian mata kuliah sebesar 50% dari bobot nilai akhir berdasarkan pelaksanaan aktivitas *case method* dan *team based project*.

D. Manfaat

Manfaat buku panduan pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis kasus dan/atau berbasis proyek, adalah:

1. **Mahasiswa**, memperoleh sikap professional, budaya kerja, daya analisis, pemahaman system yang kompleks melalui pelaksanaan *case method* dan/atau *team based project*.
2. **Dosen**, memiliki kesempatan meningkatkan kualitas konten dan metode pembelajaran melalui aplikasi yang nyata melalui *case method* dan/atau *team based project*, serta berkesempatan untuk penelitian lebih lanjut akan kasus-kasus yang konkret dari DUDI yang diangkat dalam kegiatan pembelajaran.
3. **Program Studi**, membuka kesempatan dalam peningkatan kualitas kurikulum program studi yang memiliki *link and match* dengan DUDI dan pengembangan keilmuan melalui proyek dan penelitian lebih lanjut.
4. **Universitas Kristen Maranatha**, tercapainya target pencapaian Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi (IKU) ke 7 berupa pelaksanaan kelas yang kolaboratif dan partisipatif, serta kualitas kurikulum secara keseluruhan.
5. **Bagi Mitra**, Dunia Usaha Dunia Industri terbuka kesempatan bekerja sama dengan program studi bagi kerja sama yang menguntungkan kedua belah pihak, Bagi mitra memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan kegiatan usahanya melalui penyajian kasus-kasus yang akan dipecahkan, kesempatan memperoleh staf yang berkualitas sejak calon masih berada di bangku kuliah.

II. PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA MAHASISWA

A. Standar Proses Pembelajaran

Pembelajaran secara khusus diatur dalam Permendikbud Nomor 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi pada bagian keempat Standar Proses Pembelajaran mulai pasal 10 sampai dengan pasal 20. Standar proses pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam pasal 10 mencakup: (a) karakteristik proses Pembelajaran; (b) perencanaan proses Pembelajaran; (c) pelaksanaan proses pembelajaran; dan (d) beban belajar mahasiswa.

Selanjutnya dalam SN DIKTI disebutkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa atau *Student Centered Learning* (SCL). SCL dimaksud adalah capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, kebutuhan mahasiswa, dan mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Adapun karakteristik proses pembelajaran tersebut sebagaimana disebutkan dalam pasal 11 terdiri atas:

1. Interaktif menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih dengan mengutamakan proses interaksi dua arah mahasiswa dan dosen
2. Holistik menyatakan bahwa proses pembelajaran mendorong terbentuknya pola pikir yang komprehensif dan luas dengan menginternalisasi keunggulan dan kearifan lokal maupun nasional.
3. Integratif menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang terintegrasi untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan secara keseluruhan dalam satu kesatuan program melalui pendekatan antardisiplin dan multidisiplin.
4. Saintifik menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pendekatan ilmiah sehingga tercipta lingkungan akademik yang berdasarkan sistem nilai norma, dan kaidah ilmu pengetahuan serta menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan kebangsaan.
5. Kontekstual menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan kemampuan menyelesaikan masalah dalam ranah keahliannya.
6. Tematik menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik keilmuan Program Studi dan dikaitkan dengan permasalahan nyata melalui pendekatan transdisiplin.
7. Efektif menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih secara berhasil guna dengan mementingkan internalisasi materi secara baik dan benar dalam kurun waktu yang optimum.
8. Kolaboratif menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran bersama yang melibatkan interaksi antar individu pembelajar untuk menghasilkan kapitalisasi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

9. Berpusat pada mahasiswa menyatakan bahwa capaian pembelajaran lulusan diraih melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan.

Melalui pemaparan di atas Standar Nasional Pendidikan Tinggi mengamanatkan proses pembelajaran yang dilakukan harus berpusat pada mahasiswa, pembelajaran dilakukan secara interaktif, berkolaborasi, menyelesaikan masalah nyata dalam ranah keahliannya, secara saintifik dan transdisiplin.

B. Metode Pembelajaran

Selanjutnya dalam pasal 14 menyatakan proses pembelajaran melalui kegiatan kurikuler wajib dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui berbagai mata kuliah dengan beban belajar yang terukur. Proses pembelajaran tersebut wajib menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik mata kuliah untuk mencapai kemampuan tertentu yang ditetapkan dalam mata kuliah dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran. Metode pembelajaran tersebut dapat dipilih untuk pelaksanaan Pembelajaran pada mata kuliah meliputi: (1) Diskusi kelompok, (2) Simulasi, (3) Studi kasus, (4) Pembelajaran kolaboratif, (5) Pembelajaran kooperatif, (6) Pembelajaran berbasis proyek, (7) Pembelajaran berbasis masalah, atau pembelajaran lain yang efektif memfasilitasi pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.

Dalam menentukan metode pembelajaran SCL tersebut perlu mempertimbangkan beberapa hal antara lain capaian pembelajaran, karakteristik mahasiswa, bahan kajian, situasi dan konteks belajar, ketersediaan sarana dan prasarana dan waktu. Tingkat kemampuan dan gaya belajar mahasiswa salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Panduan singkat ini selanjutnya akan memaparkan karakteristik, aktivitas, prosedur serta dokumen pendukung yang perlu dipersiapkan dalam menerapkan metode pembelajaran berbasis kasus atau *case method* dan *team based project* yang diharapkan mulai diterapkan pada pembelajaran di lingkungan Universitas Kristen Maranatha pada semester Ganjil 2021/2022 mendatang.

III. Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Method*)

A. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Method*) di Perguruan Tinggi

Metode pembelajaran *case method* merupakan salah satu dari sekian metode pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa atau SCL. *Student Centered Learning* itu sendiri merupakan sebuah pendekatan atau paradigma pembelajaran yang meletakkan mahasiswa pada pusat proses pembelajaran atau *the center of the learning process*. Adapun elemen-elemen SCL (Collins & O'Brien, 2003) terdiri atas:

1. Menitikberatkan pada pembelajaran aktif;
2. Penekanan pada pembelajaran dan pemahaman yang mendalam;
3. Peningkatan tanggung jawab dan akuntabilitas mahasiswa;
4. Peningkatan rasa mandiri/otonomi pada mahasiswa;
5. Terjadi interdependensi antara dosen dan mahasiswa;
6. Saling menghormati dalam hubungan dosen dan mahasiswa dan
7. Pendekatan refleksif terhadap proses belajar mengajar oleh dosen dan mahasiswa

Metode pembelajaran studi kasus ini sangat baik dalam mengembangkan kemampuan/keterampilan para mahasiswa dalam memecahkan masalah. Studi kasus merupakan salah satu bentuk stimulasi untuk mempelajari kasus nyata atau yang secara sengaja direka. Melalui deskripsi suatu situasi tertentu mengharuskan para pelaku-pelakunya dalam hal ini para mahasiswa untuk mengambil keputusan tertentu dalam memecahkan masalah yang disajikan oleh dosen. Melalui stimuli ini diharapkan tingkat penguasaan dan perolehan pengetahuan dan kompetensi dapat dibentuk dan diterima dengan baik oleh para mahasiswa, seperti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1 Cone of Edger Dale

Melalui gambar di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat efektivitas penerimaan memori atas pengetahuan dan kemampuan lebih besar diperoleh melalui kegiatan pemberian pengalaman pembelajaran mahasiswa berupa simulasi ataupun mengerjakan sesuatu yang nyata. Untuk hal ini diperlukan tingkat aktivitas mahasiswa yang tinggi dalam penerapan aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa.

Melalui pemaparan di atas jelas bahwa penerapan *Case Method* dalam pemberian pengalaman pembelajaran akan sangat berpengaruh besar pada penerimaan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa. Dengan demikian salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah “keterlibatan” para mahasiswa secara “mental” dalam proses pembelajaran melalui kesempatan untuk “mengalami” kondisi/situasi tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kenyataan (*experiential learning*). Keterlibatan ini akan menjadikan proses belajar menjadi menarik dan relevan bagi peserta.

B. Tujuan *Case Method*

Metode pembelajaran *Case method* atau *Case Based Learning* ini memiliki tujuan antara lain (T. Morrison):

1. **Menguasai konten**, Mahasiswa yang terbiasa menghadapi berbagai macam kasus yang berkaitan dengan konsep dan teori yang disampaikan dalam pembelajaran, maka Mahasiswa tersebut akan menguasai materi dengan baik.
2. **Pembelajaran kolaborasi**, pembelajaran berbasis kasus ini dapat dilaksanakan dengan membentuk diskusi kelompok, sehingga selain meningkatkan kemampuan interaksi Mahasiswa, juga dapat meningkatkan kebersamaan dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
3. **Kemampuan berpikir**: kemampuan berpikir Mahasiswa akan terasah ketika mahasiswa melakukan pemodelan atas kasus tersebut, dan saat menarik simpulan mahasiswa berupaya menggeneralisasikan penyelesaian kasus tersebut ke dalam kasus-kasus lainnya.
4. **Kemampuan Berkomunikasi**: komunikasi secara oral terlatih ketika kegiatan pembelajaran dirancang berbentuk kolaboratif. Demikian juga dengan menuliskan terhadap masalah-masalah berupa kasus akan melatih Mahasiswa mengkomunikasikan gagasan atau ide-ide yang muncul dalam pikiran para Mahasiswa.
5. **Kemampuan meneliti**: kemampuan meneliti dan menganalisis dapat terlatih selama proses penemuan penyelesaian terhadap kasus-kasus yang ada. Ketika Mahasiswa dihadapkan pada kasus-kasus, Mahasiswa perlu melakukan penelitian atas informasi yang terdapat pada kasus tersebut. Setelah meneliti kemudian Mahasiswa perlu menyaring informasi mana yang berguna dan mana yang kurang berguna.
6. **Kemampuan bertindak**: tindakan yang muncul akibat pembelajaran dengan metode kasus memungkinkan mahasiswa untuk mentransfer, mengartikan, menguji, dan mengubah pengetahuan yang dimiliki ke dalam konteks lainnya, sehingga prestasi, tujuan, dan hasil akhir yang diharapkan dapat tercapai.

C. Karakteristik *Case Method*

Karakteristik *Case Method* atau *Case Base Learning* (S. Wasserman, 1994) sebagai berikut:

1. **Kasus**, merupakan *instrument* pembelajaran berbentuk narasi. Narasi membawa pada situasi kehidupan yang nyata di dalam pembelajaran. Mahasiswa dan dosen mengerjakan masalah kehidupan nyata ini secara kolektif. Dengan kasus yang baik: a) memiliki ide, b) berfokus pada suatu yang kontroversial, c) sesuatu yang baru bagi mahasiswa, d) menciptakan empati dengan arakter sentral, e) berupa kutipan relevan dengan pembaca, f) memiliki utilitas dalam pembelajaran, g) keputusan yang memaksa dan singkat.
2. **Pertanyaan studi**, daftar pertanyaan studi yang dipresentasikan pada akhir kasus. Pertanyaan studi mempromosikan pemahaman agar mahasiswa menerapkan apa yang mereka ketahui dalam menganalisis data dan mengusulkan solusi daripada hanya mengingat fakta, nama, label, formula, defines, dll. Dalam metode yang terputus, setiap bagian/bagian memiliki pertanyaan diskusi sendiri,
3. **Kerja Kelompok kecil**, para mahasiswa mendiskusikan tanggapan mereka terhadap pertanyaan studi di kelompok diskusi mereka. Mahasiswa mendapat kesempatan untuk mendiskusikan kasus dan pertanyaan satu sama lain sebelum diskusi kelas secara keseluruhan. Setiap bagian dipelajari dan didiskusikan dalam kelompok mahasiswa dengan metode kasus secara panel.
4. **Diskusi Kelompok**: memerlukan keterlibatan aktif para mahasiswa dalam aktivitas belajar. "Gagasan besar" kasus ini diperiksa Dosen. Dosen selalu memperlakukan mahasiswa dengan gagasan-gagasannya dengan memberi penghargaan, agar mahasiswa merasa nyaman untuk menyorakan gagasan. Dosen mengelola periode diskusi sedemikian rupa sehingga dan mempromosikan analisis kritis mahasiswa terhdap masalah kehidupan nyata dengan membiarkan mahasiswa membuat maknanya sendiri. Mahasiswa melakukan diskusi dalam sesi diskusi kelas besar setelah setiap memeriksa setia bagian dalam metode pembelajaran berbasis kasus yang terputus.
5. **Kegiatan tindak lanjut**, mahasiswa perlu tahu lebih banyak karena diskusi kelas merangsung kebutuhan tersebut. Motivasi tinggi untuk membaca dan belajar lebih banyak. Dalam hal inilah dosen memiliki peran penting untuk melacak lebih jauh sumber informasi berupa buku, artikel, tabel, grafik, laporan penelitian, video dan informasi tertulis maupun visual lainnya.

D. Langkah-langkah *Case Method*

Langkah-langkah pelaksanaan *Case Method* sebagai berikut di bawah ini:

Kegiatan	Dosen	Mahasiswa
Persiapan	- Menidentifikasi dan Menyusun kasus yang akan dibahas dalam bentuk tertulis dan diletakan pada <i>Learning Managemen System</i>	- Mahasiswa sebelum perkuliahan membuka <i>Learning Managemen System</i> untuk menyiapkan berbagai sumber literatur yang disarankan dosen atau

	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan prosedur pemecahan masalah, bila dikehendaki disertai pula dengan alternatif pemecahan masalahnya - Menyiapkan tata kelas sesuai dengan kebutuhan untuk diskusi kelompok, dalam kondisi daring mempersiapkan breakout room atau membuat channel untuk masing-masing kelompok dapat berdiskusi. Menginformasikan rencana diskusi secara tatap muka maya di LMS 	<p>yang sesuai dengan kasus yang akan dibahas, serta membaca kasus yang akan dibahas pada LMS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bersama dosen menyiapkan tata kelas (bila LURING) atau membantu dosen dalam hal membentuk kelompok dan kooperatif untuk bergabung dalam diskusi kelompok pada breakout room meeting zoom maupun MS Team pada masa perkuliahan daring yang telah disiapkan dosen.
Pelaksanaan	<p>Dosen menjelaskan (pada LMS):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan pembelajaran sesuai dengan Sub CPMK - Dosen meletakkan penjelasan Skenario studi kasus pada LMS dalam mode (resource – label) agar mahasiswa dengan jelas membaca scenario. - Dosen membagikan studi kasus yang disiapkan secara tertulis pada LMS dalam mode (resource – text atau webpage atau link sebuah web atau berupa attachment dari sebuah upload file) - Pada saat yang telah ditentukan dosen membuka <i>room</i> zoom atau MS Teams, membuka kuliah dan mengonfirmasi penjelasan skenario studi kasus dan meminta mahasiswa masuk dalam <i>rooms</i> nya masing-masing untuk berdiskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencermati tujuan pembelajaran (Sub CPMK) yang tertulis di LMS. - Membaca dengan cermat skenario studi kasus pada LMS. - Menerima studi kasus yang menjadi tugas dari kelompoknya dan membaca dengan cermat kasus yang sudah dimuat dosen dalam LMS. Dan segera dibagikan kepada rekan-rekan kelompok diskusi. - Mahasiswa bergabung dalam pertemuan tatap muka maya dan mengonfirmasi hal-hal yang kurang jelas dari penjelasan studi kasus, dan segera menjalankan diskusi dengan kelompoknya.
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> - Mengobservasi jalannya diskusi kasus pada masing-masing kelompok (dalam ruangan breakout masing-masing) 	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok mendiskusikan kasus yang dikemukakan dan melakukan analisis dengan:

	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan arahan dan petunjuk ketika kelompok mengalami kesulitan atau diskusinya menyimpang dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	<ul style="list-style-type: none"> (1) mengidentifikasi fakta, konsep dalam kasus, (2) menghubungkan berbagai informasi dalam kasus. - Kelompok menyimpulkan masalah, mencari alternatif pemecahan dan menetapkan pilihan penyelesaian masalah sesuai studi kasus yang menjadi tugasnya.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen memperhatikan dan mencermati paparan dari mahasiswa tentang alternatif pemecahan masalah dari studi kasus yang menjadi tugasnya. - Dosen merangkum dan membuat kesimpulan tentang alternatif pemecahan masalah yang paling tepat sesuai skenario kasus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok mempresentasikan pemecahan masalah dari studi kasus yang menjadi tugasnya dan alasannya.

E. Waktu yang Diperlukan

Waktu yang diperlukan untuk model *Case Method* ini untuk kasus yang sederhana memerlukan 15-30 menit untuk pembahasannya, sedangkan studi kasus yang cukup kompleks membutuhkan waktu 60 menit atau lebih. Studi kasus yang sudah dilengkapi dengan alternatif pemecahan masalah mempunyai manfaat lebih yaitu akan membutuhkan waktu lebih pendek dibandingkan dengan yang tidak. Studi kasus yang tidak dilengkapi alternatif pemecahan masalah akan memberi kesempatan lebih besar kepada peserta untuk menemukan sendiri “jawaban” permasalahan. Untuk kasus yang kompleks dosen dapat mendesain studi kasus ini dalam beberapa seri pertemuan perkuliahan dengan *case method* ini.

F. Format Laporan

Adapun format laporan *Case Method* ini dosen dapat melakukan penyederhanaan, mengembangkan dan memodifikasi sedemikian rupa dari format dasar di bawah ini:

Cover Laporan

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penulisan
- d. Kajian Pustaka
- e. Deskripsi Kasus
- f. Pembahasan

g. Simpulan

Tentu pada laporan kasus yang sederhana dapat dipertimbangkan penulisan laporan lebih ringkas dari format di atas.

G. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Case Method*

Kelebihan pembelajaran *Case Method* antara lain:

- a. Melatih mahasiswa belajar secara kontekstual
- b. Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis
- c. Mengenalkan tata cara pemecahan masalah dan pengambilan keputusan
- d. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan *prior knowledge* dengan permasalahan yang ada di dalam kasus dalam rangka belajar untuk mengambil keputusan secara profesional
- e. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk bereksplorasi terhadap potensi diri dan mengembangkan konsep/ide.
- f. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menghargai nilai-nilai toleransi, menghargai pendapat orang lain dan demokrasi.

Kelemahan pembelajaran *Case Method* antara lain:

- a. Mahasiswa dituntut untuk berpikir kritis, apabila mereka belum menguasai materi dan kasus yang tersaji, maka pembelajaran tidak akan berjalan optimal
- b. Merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa yang aktif, namun membosankan bagi mahasiswa yang pasif.
- c. Membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran dan kesabaran yang tinggi bagi dosen.
- d. Dosen harus lebih aktif dan kreatif mencari kasus-kasus yang relevan. Bagi dosen yang konvensional, model pembelajaran ini tidak dapat dijalankan dengan baik.

H. Dokumen yang diperlukan

a. Rencana Pembelajaran Semester

Pokok-pokok Desain pembelajaran di atas kemudian dituangkan dalam RPS pada beberapa pertemuan yang direncanakan untuk diselenggarakan *Case Method*.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Langkah-langkah pada bagian D di atas dapat dituangkan dalam dokumen RPP

c. Rencana Tugas Mahasiswa dan Lembar Kerja Mahasiswa

Secara khusus **Rencana Tugas Mahasiswa** memaparkan tujuan pengerjaan tugas dan manfaat yang akan diperoleh setelah selesai mengerjakan tugas, instruksi pengerjaan, metode pengerjaan, memaparkan bobot penilaian dan referensi yang diperlukan dalam melaksanakan tugas tersebut.

Lembar Kerja Mahasiswa, memaparkan urutan Langkah-langkah yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tersebut.

d. Lembar Penilaian Hasil Belajar

Penilaian yang harus dilakukan dosen pada *Case Method* ini meliputi: 1) Penilaian saat diskusi kelompok dan 2) saat mempresentasikan hasil diskusi.

Penilaian dapat menggunakan rubrik (LPHB) diskusi dan Presentasi (lihat pada dokumen pembelajaran yang telah disimpan pada <https://bit.ly/RpsDokPembelajaran>).

e. Naskah Kasus

Memaparkan narasi dari kasus yang diangkat dari kasus nyata atau rekaan yang dibuat oleh dosen. Dalam kasus tersebut dikemukakan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi institusi yang menghadapi masalah tersebut, dan berbagai informasi berbagai kondisi atau keadaan institusi tersebut yang menghadapi masalah tersebut. Mahasiswa diasumsikan manajemen yang akan mengambil keputusan atas masalah tersebut harus memikirkan bagaimana Langkah terbaik yang diambil perusahaan atau institusi dalam menghadapi masalah tersebut.

Contoh Naskah Kasus

Diambil dari Workshop Case Method dan Team Based Project materi Wakhid Slamet Ciptono, M.B.A., M.P.M., Ph.D. lihat Lampiran):

IV. Metode Pembelajaran Berkelompok Berbasis Proyek (*Team Based Project*)

A. Penerapan Metode Pembelajaran *Team Based Project*

Metode Pembelajaran *Team Based Project* atau pada sejumlah referensi disebutkan sebagai *Project Based Learning* (PjBL) antara lain Goodman dan Stivers (2010) mendefinisikan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari dipecahkan secara berkelompok.

Selain itu Grant (2002) mendefinisikan *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik. Peserta didik secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata dan relevan.

Melalui pengertian di atas metode pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa diminta mengerjakan tugas berupa proyek yang telah dirancang secara sistematis, kemudian menunjukkan kinerja dan mempertanggung jawabkan hasil kerja di forum. Bentuk kegiatan belajar berupa merancang suatu proyek yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan dan keterampilan melalui proses pencarian atau *inquiry* yang terstruktur dan kompleks kemudian dirumuskan dan melakukan proses pembimbingan dan penilaian.

Dalam mendesai metode pembelajaran berbasis proyek ini disarankan diletakan setelah mahasiswa dibekali teori yang cukup terlebih dahulu, misalnya pengerjaan berbasis proyek ini mulai dikerjakan pada awal tengah semester dan selesai menjelang akhir semester. Proyek yang diberikan biasanya merupakan gabungan dari beberapa materi yang telah disampaikan sebelumnya atau dapat juga gabungan dari beberapa mata kuliah lain. Pada ranah taksonomi Bloom *Team Based Project* ini masuk dalam mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan berkreasi. Dengan modal teori yang memadai mahasiswa dapat mulai mencoba mengaplikasikan, mengevaluasi dan kemudian menciptakan suatu produk.

Pada dasarnya Langkah-langkah dalam mengerjakan proyek tersebut harus ditulis dalam bentuk laporan dan dipresentasikan, sehingga hasil karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan dalam forum diskusi kelas. Dalam hal ini dosen maupun program studi dapat mengundang DUDI untuk turut memberikan penilaian atas produk dari proyek tersebut.

B. Tujuan

Adapun tujuan metode pembelajaran *Team Based Project* sebagai berikut:

1. ***Problem Solving***, melatih mahasiswa untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi.
2. ***Critical Thinking***, melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dengan kemampuan analisis, evaluasi dan sintesa.

3. **Creative Thinking**, melatih kemampuan mahasiswa daya kreasi dalam menciptakan hal-hal baru.
4. **Real World Connection**, menghubungkan mahasiswa dengan konsep-konsep yang diperoleh dalam perkuliahan untuk dapat diaplikasikan dalam penyelesaian permasalahan dalam dunia nyata.
5. **Cooperative dan Collaborative Learning** melatih mahasiswa dengan kemampuan kerja sama dan berkolaborasi dengan sesama mahasiswa, dosen dan berbagai pihak.
6. **Refleksi**, mahasiswa berlatih untuk mampu mengemukakan dan menceritakan kembali dan pengalaman belajar yang telah diperoleh.

C. Karakteristik Team Based Project

Karakteristik *Team Based Project* menurut Global SchoolNet (2000) tentang karakteristik *Project Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mahasiswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja,
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada para Mahasiswa,
3. Mahasiswa mendesai proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan,
4. Mahasiswa secara kolaboratif bertanggungjawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan,
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu,
6. Para Mahasiswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan,
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif,
8. Situasi pembelajaran didesain sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

D. Langkah-langkah Team Based Project

Adapun Langkah-langkah *Team Based Project* menurut Rais dalam Lestari (2015) dan materi yang disampaikan oleh Dr. Uwes A. Chaeruman, M.Pd. dalam Workshop Implementasi Case Method dan Project Based Learning sebagai berikut:

Kegiatan	Dosen	Mahasiswa
Essential Questions	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen membuat pertanyaan yang menantang mengarahkan para mahasiswa melakukan suatu aktivitas. - Topik diambil sesuai dengan realita dunia nyata dan dimulai dengan pertanyaan investigasi mendalam - Dosen dapat mempersiapkan pertanyaan tersebut pada LMS baik berupa Video maupun penjelasan berupa teks 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa memeriksa LMS pada pertemuan yang akan berlangsung. - Mahasiswa mempelajari pertanyaan investigasi melalui LMS (membaca dari penjelasan di LMS atau menyaksikan video yang telah direkam oleh dosen yang disematkan pada LMS) - Pada saat jam kegiatan <i>synchronous</i> dibuka mahasiswa memberikan tanggapan atas pertanyaan

	<p>(label) pada LMS (secara <i>Asynchronous</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dosen membuka forum secara <i>Synchronous</i> dan mendiskusikan pertanyaan kepada Mahasiswa 	tersebut dan mendiskusikan dengan kelompok,
Plan	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen merencanakan proyek yang didalamnya berisi peraturan, aktivitas yg direncanakan, informasi alat dan bahan yang digunakan dalam proyek. - Dosen memuat rencana proyek tersebut pada RTM dan LKM yang kemudian dimuat di dalam LMS. - Pada saat Synchronous 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menyimak rencana proyek tersebut dalam Rencana Tugas Mahasiswa (RTM) dan Langkah-langkah yang harus dikerjakan pada LKM yang termuat pada LMS . - Pada saat <i>synchronous</i> mahasiswa aktif mengonfirmasi terkait rencana proyek
Schedule	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa dan dosen memuat jadwal aktivitas penyelesaian proyek yang jelas target waktunya. Dan dimuat di dalam LMS. - Dosen membuka fasilitas forum pada pada LMS untuk keperluan diskusi dan pembimbingan (selain <i>synchronous</i>) dan disarankan dapat membuat MS Team dengan pembagian masing channel untuk setiap kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mencatat jadwal aktivitas proyek dan untuk menjadwalkan waktu kerja kelompok Bersama tim-nya - Mahasiswa dapat berdiskusi dengan sesama mahasiswa lain terkait jadwal dan dapat memanfaatkan <i>Channel MS Team</i> yang sudah disiapkan dosen dan LMS, agar komunikasi dengan sesama mahasiswa dapat terpantau oleh dosen.
Monitor	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen memonitor jalannya proyek. Monitor dilakukan dosen dengan cara memfasilitasi par mahasiswa untuk stiap proses yang dilalui. - Untuk keperluan monitor ini pada setiap pertemuan dari proses yang sedang berjalan (pada beberapa minggu pertemuan) memasang fasilitas Forum pada LMS dan/atau memonitor channel yang dibagikan untuk masing- 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa menjalankan proyeknya dan berdiskusi dengan para rekan mahasiswa dalam satu kelompok (dapat melalui Channel yang telah dibuat oleh dosen pada MS Team) dan/atau berkomunikasi melalui fasilitas Forum yang terdapat pada LMS (yg telah disiapkan dosen). Dimana pada fasilitas forum tersebut mahasiswa dapat mengupload hasil kerja kelompok untuk diberikan

	<p>masing kelompok pada MS Teams (sarana diskusi kelompok dimana dosen dapat sewaktu-waktu masuk dan terlibat)</p>	<p>komentar dan koreksi oleh dosen.</p>
Assess	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian dilakukan oleh dosen untuk mengukur ketercapaian standar, evaluasi kemasuan dari masing-masing mahasiswa, memberikan umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai, sehingga mahasiswa dapat menyusun strategi pembelajaran berikutnya - Penilaian produk dilakukan pada saat masing-masing kelompok mempresentasikan produknya. - Untuk hal ini dosen menyiapkan sarana untuk men-submit laporan dan membuka fasilitas tatap muka maya (synchronous) (zoom atau msteam) dan Fasilitas Forum pada LMS. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa pada jadwal yang telah ditentukan melakukan unjuk kinerja hasil pekerjaan mengerjakan proyek Bersama-sama dengan kelompok - Mensubmit laporan pada media yang telah ditentukan, misalnya melalui fasilitas Forum LMS, atau upload single file pada LMS. - Mahasiswa mempresentasikan hasil kerjanya melalui media yang telah ditentukan (zoom atau msteam).
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Pada akhir proses pembelajaran dosen dan mahasiswa melakukan refleksi terhadap aktivitas yang telah dilakukan. - Refleksi dapat dilakukan secara individu maupun kelompok - Untuk kegiatan ini dosen membuka fasilitas tatap muka maya (zoom atau msteams) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa Menyusun refleksi secara individu maupun kelompok - Melakukan submit hasil refleksi pada media yang telah ditentukan LMS - Bergabung dengan aktivitas <i>synchronous</i> yang telah disiapkan dosen (zoom atau msteams)

Secara ringkas dapat dilihat melalui gambar berikut di bawah ini:



Gambar 2 Tahap-Tahap Pelaksanaan *Project Based Learning*

E. Waktu yang Diperlukan

Waktu yang diperlukan untuk metode pembelajaran *Project Based Learning* atau *Team Based Project* paling tidak diperlukan waktu 7 s.d. 8 pertemuan. Pertemuan awal yaitu penyampaian pertanyaan masalah dan Menyusun rencana dapat dilakukan pada hari pertama sebelum Ujian Tengah Semester dan tahap-tahap berikutnya diselenggarakan setelah Ujian Tengah Semester. Proses pengerjaan dimana dosen memonitor memerlukan waktu beberapa kali minggu pertemuan. Proses komunikasi bimbingan terutama pada tahap monitor mahasiswa dan dosen menyepakati sarana yang akan digunakan misal Forum pada LMS atau Channel pada MSteam.

Pelaksanaan perkuliahan dapat menggunakan model flip class learning, dimana seluruh materi perkuliahan dan aktivitas telah disiapkan pada LMS, Mahasiswa secara mandiri mempelajari materi perkuliahan dan mengerjakan aktivitas individual sesuai arahan LMS. Sehingga pada saat jam pertemuan perkuliahan mahasiswa dapat mengonfirmasikan materi perkuliahan yang dirasa kurang mengerti kepada dosen. Dengan demikian pelaksanaan proyek yang telah direncanakan dapat berlangsung sesuai yang direncanakan dan mahasiswa masih mendapatkan materi perkuliahan sebagai mana mestinya sampai dengan akhir perkuliahan.

F. Format Laporan

Adapun format laporan *Team Based Project* ini dosen dapat melakukan penyederhanaan, mengembangkan dan memodifikasi sedemikian rupa dari format dasar di bawah ini:

Cover Laporan

- a. Latar Belakang
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan dan manfaat Penulisan
- d. Kajian Pustaka (Landasan Teori)
- e. Metode Penelitian
- f. Analisis dan perancangan
- g. Simpulan

Format laporan di atas dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah laporan proyek akhir mata kuliah yang lengkap, sebagaimana penulisan ilmiah pada umumnya.

G. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *Team Based Project*

Adapun kelebihan dari metode pembelajaran *Team Based Project* seperti yang dikemukakan oleh Boss dan Kraus sebagai berikut:

- a. Model ini bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b. Mahasiswa terlibat dalam kegiatan dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- c. Mahasiswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.
- d. Teknologi terintegrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi, dan komunikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.
- e. Meningkatkan kerja sama dosen dalam merancang dan mengimplementasikan proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompati zona waktu.

Sedangkan kelemahan dari metode pembelajaran *Project Based Learning* atau *Team Based Project* sebagai berikut (Ridwan, Abdullah Sani, 2014)”

- a. Membutuhkan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan produk
- b. Membutuhkan biaya yang cukup
- c. Membutuhkan Dosen yang terampil dan mau belajar
- d. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- e. Tidak sesuai untuk mahasiswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan.

H. Dokumen yang diperlukan

a. Rencana Pembelajaran Semester

Pokok-pokok Desain pembelajaran di atas kemudian dituangkan dalam RPS pada beberapa pertemuan yang direncanakan untuk diselenggarakan *Team Based Project*.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Langkah-langkah pada bagian D di atas dapat dituangkan dalam dokumen RPP

c. Rencana Tugas Mahasiswa dan Lembar Kerja Mahasiswa

Secara khusus **Rencana Tugas Mahasiswa** memaparkan tujuan pengerjaan tugas dan manfaat yang akan diperoleh setelah selesai mengerjakan tugas, instruksi pengerjaan, metode pengerjaan, memaparkan bobot penilaian dan referensi yang diperlukan dalam melaksanakan tugas tersebut.

Lembar Kerja Mahasiswa, memaparkan urutan Langkah-langkah yang diperlukan untuk mengerjakan tugas tersebut.

d. Lembar Penilaian Hasil Belajar

Penilaian yang harus dilakukan dosen pada *Team Based Project* ini meliputi secara kualitatif atas hasil atau luaran proyek, serta presentasi atas produk yang diperoleh.

Penilaian dapat menggunakan rubrik (LPHB) produk dan Presentasi (lihat pada dokumen pembelajaran yang telah disimpan pada <https://bit.ly/RpsDokPembelajaran>).

V. PENUTUP

Dengan terbitnya buku panduan ini, kiranya menjadi pedoman bagi para dosen di lingkungan Universitas Kristen Maranatha dalam menjalankan metode pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*. Harapan penerapan metode ini dalam pembelajaran di seluruh program studi di lingkungan Universitas Kristen Maranatha, kiranya dapat terwujud.

Lampiran



Workshop Pembelajaran Berbasis Case Method dan Team-Based Project
Universitas Kristen Maranatha Bandung
Zoom Cloud Meeting 13 Juli 2021 Wakhid
Slamet Ciptono, M.B.A., M.P.M., Ph.D.
The 5th Book Chapters MM FEB UGM 2019

TEACHING NOTE

Danone AQUA Indonesia Mengibarkan Kepemimpinan Keberlanjutan Bisnis Kebaikan

Wakhid Slamet Ciptono*

Rocky Adiguna*

Bagaskara*

Yurivani Amanda Bonita**

[*FEB & **FISIPOL UGM]



Danone AQUA Indonesia
02/27/2018

Penggunaan Kasus (*Suggestions for teaching*)

Kasus bisnis Danone AQUA Indonesia (DAI) merupakan pemaparan perjalanan kepemimpinan bisnis Air Minum/Mineral Dalam Kemasan (AMDK) di perusahaan DAI— mulai dari *No Trust* hingga *achieving the high trust and high performance corporation*. Kepemimpinan bisnis DAI dimulai dari pendirinya **Tirto Utomo** sebuah nama yang berarti **air yang utama**. Sosok Tirto sebagai pendiri (*the founder*) DAI dan sekaligus pemimpin wirausaha (*entrepreneurial leader*) memiliki ketekunan dan keberanian luar biasa dalam mengubah kesulitan menjadi kesempatan. Baik dalam lingkup nasional dan regional ASEAN, maupun internasional dan global. Tirto (sebagai *sensemaker*) mampu membawa DAI berubah dari bisnis konvensional (keluarga) menjadi bisnis profesional AMDK di Indonesia, Pengalaman

fenomenal Tirto dilanjutkan oleh **Willy Sidharta** yang mampu melanjutkan kepemimpinan wirausaha Tirto dan menjadikan DAI *go international* (Beraliansi strategik dengan Perusahaan Danone Perancis). Willy telah membangun pondasi bisnis profesional bagi Para Pemimpin (Presiden Direktur) periode 2008-2018.

Corine Trap, sebagai Presiden Direktur PT Titra Investama (Holding Company AQUA Group) saat ini (2018), sangat berkepentingan untuk memanfaatkan *B Corp Certification* yang sudah diraih DAI pada Februari 2018. Apalagi dinamika bisnis global yang tidak linier dan memiliki karakteristik *volatility, uncertainty, complexity, ambiguity (VUCA World)*, Corine perlu mengembangkan bisnis AMDK sebagai *Business Genius* (kolaborasi antara kecerdasan IQ dan EQ) dalam kepemimpinan strategiknya (*strategic leadership*) 2019-2023.

Pada prinsipnya, kasus bisnis AMDK DAI lebih beorientasi kepada pengembangan cara berpikir (*mindset*) bisnis berbasis psikologi positif. Dalam konteks ini, cara berpikir keberlanjutan dan digital (*sustainability and digital mindsets*) menjadi karakter kuat kepemimpinan bisnis AMDK DAI dalam mendukung keberlanjutan kesuksesan bisnisnya. Dari *best practices* yang telah dijalani DAI (1973-2018) kasus bisnis ini diarahkan untuk mengembangkan *best fit strategic* – terutama menghadap usia 50 tahun DAI (2019-2023) yang tentu saja DAI akan menghadapi dinamika tantangan bisnis yang dinamis atau *Volatile, Uncertain, Complex, Ambiguous (VUCA World)*. Tantangan global yang tengah dihadapi seluruh negara saat ini (2019-2020) adalah Pandemi Covid-19. Dalam konteks ini, DAI berkewajiban untuk merealisasikan bisnis yang higienis dan humanis (kolaborasi antara nilai kesehatan dan ekonomi dalam masyarakat).

Sinopsis (Overview ringkas kasus)

Bagi DAI, menyangang status sebagai perusahaan *B Corp* tidak hanya menunjukkan sebuah identitas baru kepada para *stakeholder*, namun juga berarti bahwa DAI menaruh perhatian yang lebih besar pada aspek-aspek sosial budaya serta lingkungan ekologi dalam proses bisnisnya. Pertanyaan yang menggelitik, tidak hanya pada taraf *apakah* mungkin sebuah bisnis bertransformasi tetapi lebih jauh lagi bagaimana DAI merealisasikan komitmennya dalam melanjutkan kepemimpinan bisnis kebaikan?

Tantangan utama bagi DAI adalah apakah bisnis sebagai kekuatan untuk kebaikan merupakan fakta ataukah masih sekadar fiksi? Realitasnya, masih banyak dijumpai praktik bisnis yang secara masif diperuntukkan untuk mendapatkan profit yang sebesar-besarnya, meskipun dilakukan dengan tidak beretika misalnya *illegal logging, illegal fishing, corruption-*

collusion-nepotism. Nilai-nilai sosial dan ekologi dipersepsikan sebagai penghambat dalam mengeruk keuntungan ekonomi/bisnis. Dalam praktiknya, pelaku bisnis memandang secara dikotomi (pilihan) antara profit atau etika. Akhirnya, profit menjadi pilihan dalam mazhab kapitalisme konvensional. Di samping itu, DAI juga menghadapi berbagai tantangan krusial lainnya yang berasal dari Era *Industry 4.0* dan *Society 5.0* dengan karakteristik teknologi digital (*digital five forces—social media, enterprise mobility/internet of things, big data analytics, cloud computing, artificial intelligence-robotics*) dan inovasi disruptif serta *global society networking*. Hal ini dapat mengancam keberlanjutan bisnis AMDK nya, jika tidak diantisipasi secara proaktif, interaktif, serta penuh kearifan.

Sasaran Pembelajaran

Kasus bisnis DAI memiliki dua sasaran pembelajaran, yaitu:

1. Secara konseptual, kasus bisnis AMDK DAI ini mengembangkan cara berpikir (*mindset*) yang berorientasi keberlanjutan dan digital (*sustainability and digital mindsets*) melalui implementasi *Benefit Corporation (B CORP)*, *the Leadership Diamond Model*, *Sensemaking*, *Value Discipline*.
2. Secara kontekstual, kasus bisnis AMDK DAI ini memberikan pembelajaran dari *best practices* menuju *best fit strategic (best for the world)* yang bermanfaat bagi *Now and Future Generations*.

Penugasan Kepada Mahasiswa

Kasus bisnis DAI ini secara implisit memberikan penugasan (*assignment*) bagi para mahasiswa (berperan sebagai 'protagonis' terkait dengan:

1. Memberikan tugas untuk merangkum *best practices* (praktik-praktik terbaik) yang sudah dilakukan oleh DAI terkait dengan Kepemimpinan Tirto Utomo (1973-1994), Kepemimpinan Pasca Tirto Utomo (1994–2018), serta Kepemimpinan Menuju 50 tahun DAI (2019-2023) selama 1981-2018 dengan dibantu alat *SPOT Matrix*.
2. Memberikan tugas untuk mendesain *best fit strategic* bagi DAI untuk melanjutkan kepemimpinan dan keberlanjutan bisnis kebaikan 2019-2013 berbasis *sustainability & digital mindsets*.

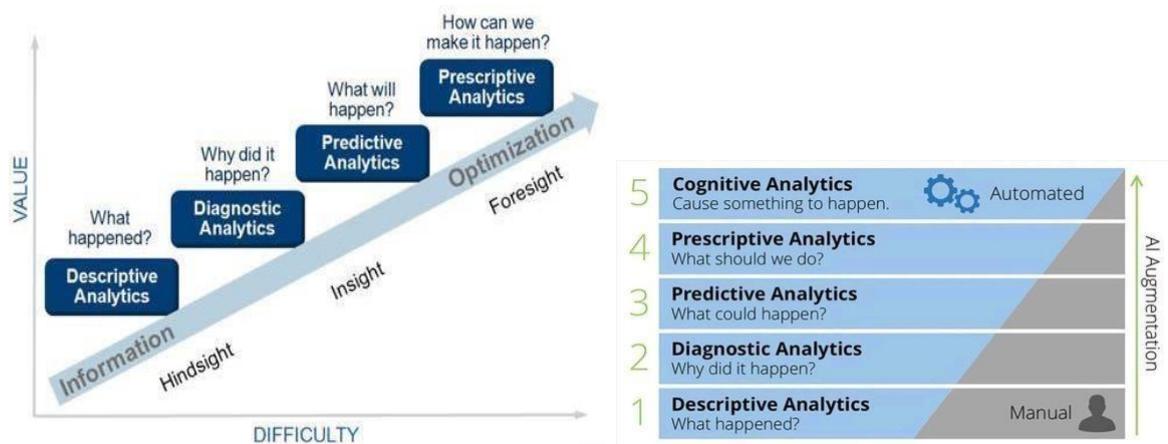
Outline Pembahasan atau Pengajaran

Pembahasan atau pengajaran Kasus Bisnis DAI ini menggunakan *role playing scenario*. Pihak pengajar berperan sebagai *facilitator*, sedangkan para mahasiswa dibagi dalam dua kelompok—**Kelompok Pertama** sebagai pihak Pemimpin DAI terutama terkait peran Corine Trap yang akan meneruskan (memberikan estafet) kepemimpinan DAI kepada menuju 50 tahun DAI pada 2023. **Kelompok Kedua** sebagai *stakeholder* DAI yang mencobamengkritisasi kepemimpinan dan keberlanjutan bisnis kebaikan dari *business as usual* menjadi *business as unusual* (*Triple A Leadership—Agility, Alignment, Adaptability*).

Analisis

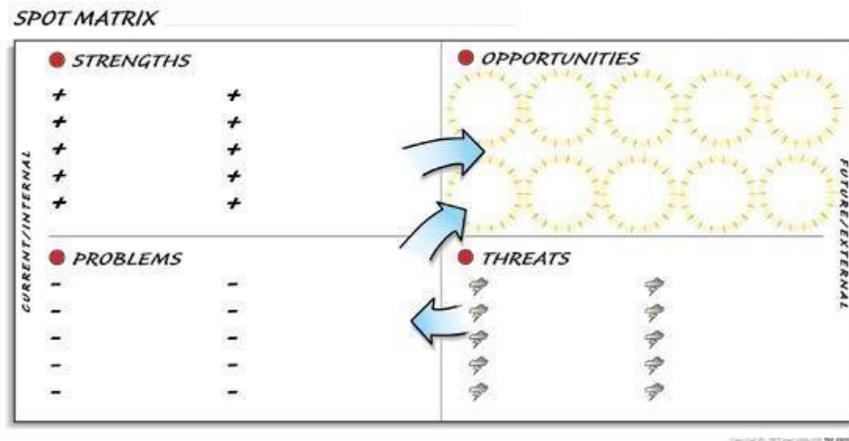
Analisis kasus bisnis DAI ini menggunakan analisis deskriptif, diagnostik, prediktif, preskriptif (Gambar 1) secara kualitatif yang didukung analisis kuantitatif (jika diperlukan).

1. Analisis deskriptif diagnostik, prediktif, preskriptif secara kualitatif dengan memanfaatkan alat analisis SPOT (*Strenghts, Problems, Oppourtunities, Threats*) (Gambar 2) berdasarkan *best practices* yang telah dilakukan DAI guna mendukung rancangan *best fit staretgic leadership and sustainability*.
2. Analisis kuantitatif (jika diperlukan) dengan menggunakan analisis *scenario planning* (*optimistic, moderate, pessimistic*) untuk menganalisis prospek bisnis AMDK DAI periode 2019-2023.



Gambar 1. Data Analytics (Qualitative)

Sumber: Budhi S. Wibowo, 2018



Gambar 2. SPOT Matrix
 Sumber: Grove Tools, Inc.(2016)

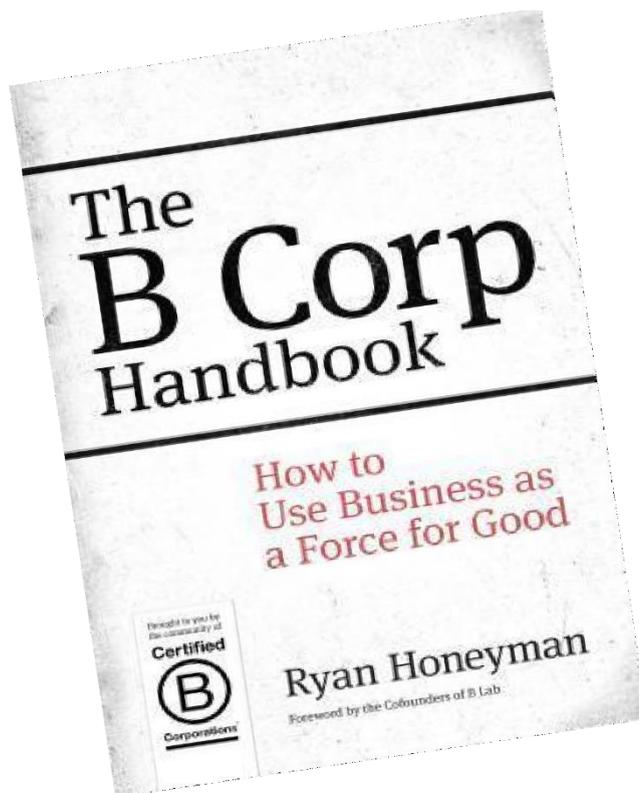
Epilog

Berbagai informasi terkini (saat pembahasan Kasus DAI berlangsung), misalnya telah terjadi suksesi kepemimpinan bisnis AMDK dari Corine Tap (Presiden Direktur sejak 2018) ke penerusnya sangat perlu untuk ditambahkan. *Update* informasi terkini sangat menunjang untuk menganalisa kepemimpinan dan bisnis kebaikan bagi keberlangsungan Perusahaan DAI menjadi lebih komprehensif (holistik) terutama terkait dengan *Strategic Leadership & Sustainability*.



Lampiran

Bibliografi Utama/Pendukung Yang Relevan



The B Corp Handbook

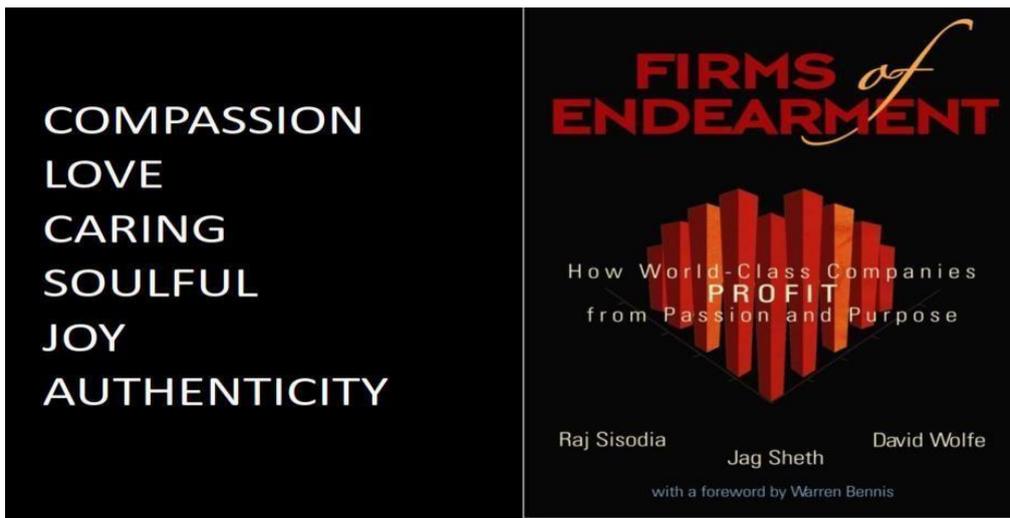
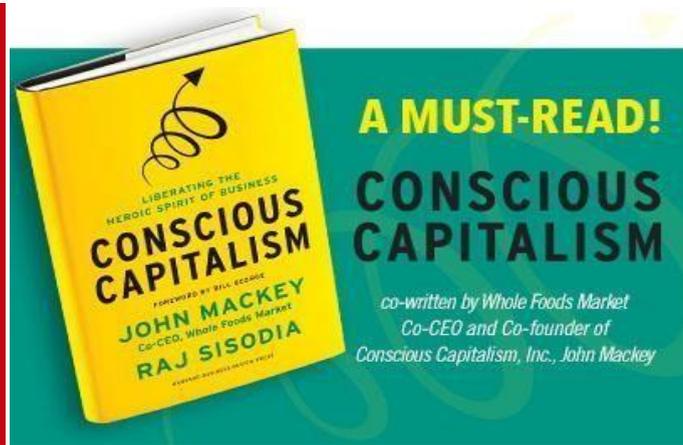
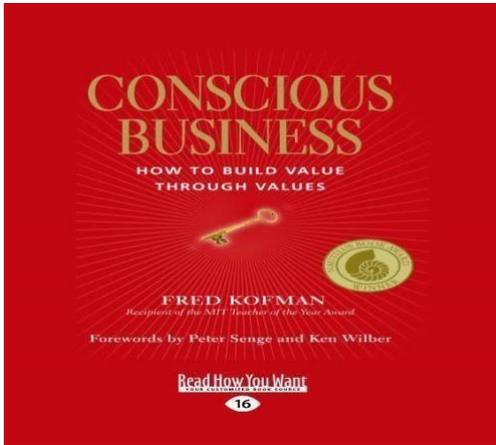
Penulis: Ryan Honeyman

Penerbit: Berrett Koehler Publishers, Inc.

Tahun terbit: 2014 (edisi 1)

Tebal buku: xiii + 207 halaman

ISBN: 978-1-62656-043-7

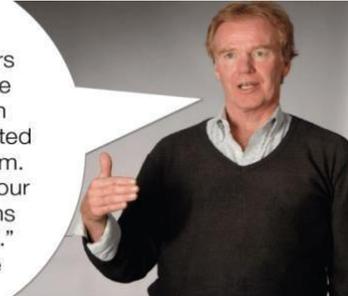


THE DAWN OF SYSTEM LEADERSHIP

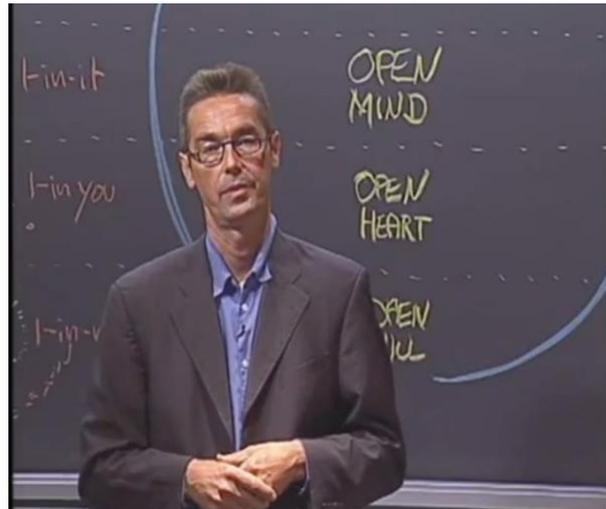
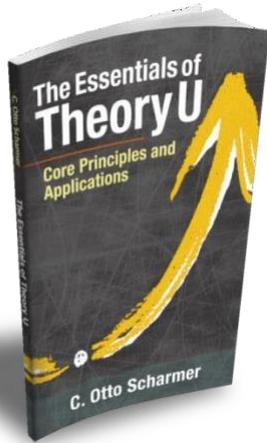
BY PETER SENGE, HAL HAMILTON, & JOHN KANIA
Illustration by PAUL RODGERS

With the passing of Nelson Mandela in late 2013, the world celebrated a remarkable life. But the spotlight on Mandela's accomplishments relegated to the shadows much of the reason that he has had such a lasting impact, in South Africa and beyond. Above all, Mandela embodied a system leader, someone able to bring forth collective leadership. In countless ways, large and small, he undertook interventions aimed at bringing together the remnants of a divided country to face their common challenges collectively and build a new nation.

"Business and human endeavors are systems...we tend to focus on snapshots of isolated parts of the system. And wonder why our deepest problems never get solved."
— Peter Senge



Jakarta: 7 Juni 2018



Jakarta: 5 Juli 2018

Daftar Istilah Relevan

B CORP—Benefit Corporation—merupakan pola pikir bisnis yang lebih beorientasi pada manfaat (*benefit*) dan kebaikan (*kindness*), kapitalisme yang menyadari arti pentingnya nilai-nilai kemanusiaan (*conscious capitalism and business*), kasih sayang (*firms of endearment*) dan berupaya melawan keserakahan (*greedy*)—BUSINESS AS A FORCE FOR GOOD **NOT** FOR GREED.



B Corp adalah sertifikasi untuk perusahaan yang diberikan oleh Lembaga *Non Profit B Lab*. Sertifikasi diberikan kepada perusahaan yang selama proses audit mampu membuktikan bahwa bisnis prosesnya - mulai dari rantai pasok (*supply-chain*), sistem operasional hingga produk/servis yang dilempar ke pasar (*rantai permintaan/demand-chain*)— bisa memberikan dampak positif dan nilai tambah (*value-added*) dan nilai guna (*value-in-use*). Adapun kelima aspek yang menjadi perhatian dalam sertifikasi B Corp adalah tata kelola, karyawan, lingkungan, masyarakat dan konsumen. Saat ini lebih dari 2.600 perusahaan yang berasal lebih dari 60 negara telah bersertifikasi B Corp. Adapun di Asia, B Corp telah menjadi komunitas yang terdiri dari 81 perusahaan dan tersebar di 17 negara. Jumlah ini naik 10x lipat dibanding tahun 2014. Sementara di Indonesia, **Danone-AQUA** merupakan salah satu dari dua perusahaan yang telah bersertifikasi B Corp (Danone dan PT Percolate Galactic—*Media, Entertainment & Advertising*).

Danone AQUA

"Spreading the Goodness":

Kebaikan untuk Alam

(Goodness for Nature);

Kebaikan untuk Manusia

(Goodness for People);

Kebaikan untuk Komunitas

(Goodness for Community)

Danone AQUA Indonesia (DAI) is a subsidiary of Groupe Danone, a multinational company with the mission of bringing health through food to as many people as possible. DAI is a bottled water company whose headquarters are based in Jakarta, Indonesia.

Groupe Danone (Danone AQUA Indonesia's parent) has developed a proprietary tool, known as "SPRING Tool (Sustainable Protection and Resources managING)". The SPRING Tool is designed to assess sustainable water resource management as well as other factors related to the impact of water extraction for each production environment. One component of this tool utilizes flowmeters in each spring and borehole to provide detailed information about extraction rates and flow rates to ensure overall health of the well. Group Danone assesses its subsidiaries performance for 6 parameters that result in an award of Basic, Standard or Excellent. Assessments are conducted by Danone and the tool has been adapted for the Indonesian market to be used as a standard industry measurement in the future. When Danone AQUA implemented SPRING in 2010, all factories were considered Basic. The most recent assessment was conducted in 2016 on twenty factories, of which eight received Standard and two received Excellent.

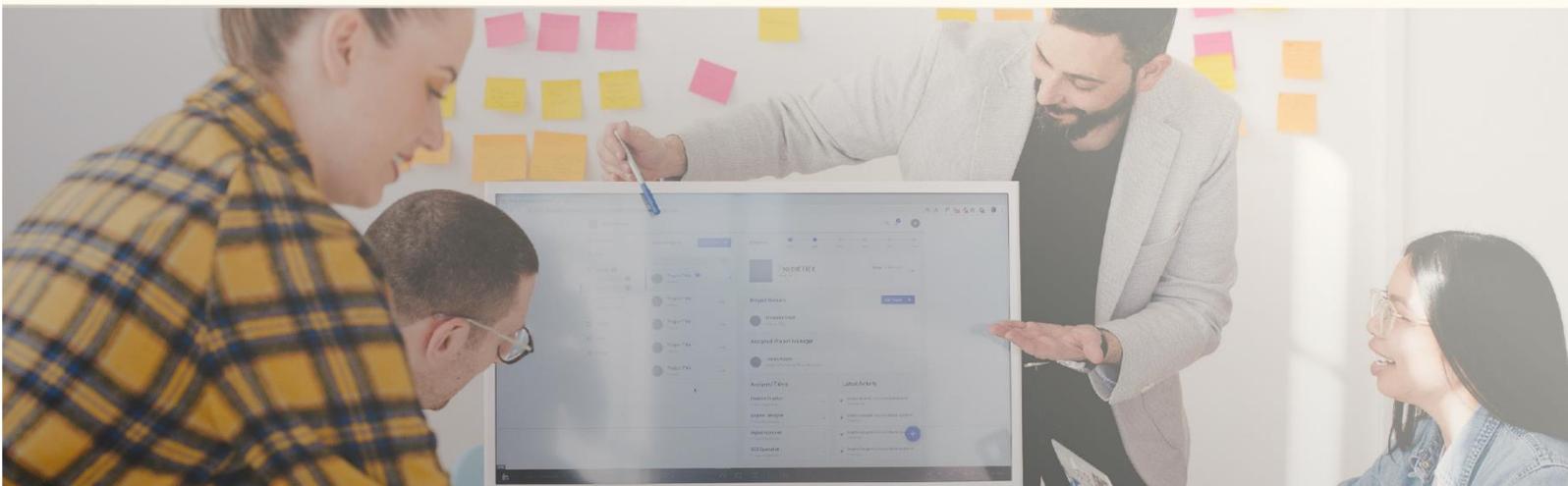
Perusahaan B Corp juga menjadi bagian tak terpisahkan dalam konteks *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang meliputi tiga dimensi pembangunan berkelanjutan, yaitu lingkungan (*Planet Earth*), social-budaya (*People*), dan ekonomi-bisnis (*Profit*)—*Three Ps or Triple Bottom Line or The Living Triangle*). Hal itu selaras dengan visi B Corp yang mendorong bisnis untuk mengedepankan kesejahteraan dan kemakmuran manusia serta keberlangsungan Bumi yang berorientasi kebahagiaan untuk semua (*Happiness for All*).

Amalia Adininggar Widyasanti, Staf Ahli Menteri Bidang Sinergi Ekonomi dan Pembiayaan Bappenas, mengatakan, B Corp sebagai langkah bersama untuk mencapai target SDGs. *Sustainability* sudah menjadi gaya hidup, terutama di kalangan milenial. Contoh-contoh baik seperti B Corp harus digalakkan bersama.

"Saya yakin, belum banyak perusahaan yang sadar akan pentingnya pembangunan berkelanjutan. Diharapkan, sertifikasi B Corp ini jadi concern bersama, di mana perusahaan turut membangun sistem kebaikan, baik di dalam perusahaan maupun bagi konsumen," kata dia.

Danone Aqua menjadi perusahaan *fast moving consumer goods* (FMCG) pertama di Indonesia yang memperoleh sertifikasi B Corp pada Februari 2018 lalu. Hal ini membuktikan selama di Indonesia perusahaan telah menerapkan praktik bisnis yang bertanggung jawab dan berkontribusi mengatasi masalah sosial dan lingkungan (Warta Ekonomi Online 1 Agustus 2019).

"Without learning, there is no competence, without competence there is no trust. That's why a commitment to learning is an essential practice in the high trust organization" (Reynolds, 1997).



CASE METHOD & TEAM BASED PROJECT LPKA 2023