



Endry Boeriswati
Universitas Negeri Jakarta



METODE PEMBELAJARAN PEMECAHAN KASUS

Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Rabu, 28 April 2021

Era Belajar

Kampus Merdeka Merdeka Belajar



ada apa ?



BUKU PANDUAN
**INDIKATOR
KINERJA UTAMA**
PERGURUAN TINGGI NEGERI

IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif

Pemecahan kasus (*case method*)

1. mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus;
2. mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan
3. kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa. Dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.

Team-based project

1. kelas dibagi menjadi kelompok (>1 mahasiswa) untuk mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang lama
2. kelompok diberikan masalah asli atau pertanyaan kompleks, lalu diberikan ruang untuk buat rencana kerja dan model kolaborasi;
3. setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan ke dosen, kelas, atau penonton lainnya yang dapat memberikan umpan balik yang konstruktif;

Kriteria evaluasi

Kriteria evaluasi nilai akhir

50% dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas (*case method*) dan/atau presentasi akhir *project-based learning*.



- Geprek Benu
- IKEA (Intan Khatulistiwa Esa Abadi) vs IKEA Swedia
- Nora Alexandra Melaporkan Akun yang Mencatut Fotonya
- Tsumani Covid di India



- Daya beli stagnan di tengah inflasi yang cenderung rendah
- Logistik menghambat tumbuhnya perdagangan
- Dampak Pandemi terhadap daya beli masyarakat
- Peningkatan pelanggar PSBB



Apa itu Kasus?



- ❑ Kasus adalah narasi yang mengandung informasi dan **membutuhkan analisis**. Peserta ditempatkan pada posisi **membuat keputusan atau evaluasi** berdasarkan informasi yang tersedia.
- ❑ Kasus melibatkan situasi di mana keputusan harus dibuat atau masalah diselesaikan atau melibatkan evaluasi atau pertimbangan ulang terhadap kebijakan, atau praktik,
- ❑ Kasus yang efektif biasanya didasarkan pada peristiwa nyata tetapi dapat ditarik dari masa kini dan masa lalu, bahkan masa lalu yang lebih jauh sebelumnya.

- ❑ Kasus menyertakan informasi tetapi **tidak memberikan analisis**.
- ❑ Kasus memuat masalah yang kompleks dan **tidak terstruktur yang mungkin mencakup informasi yang relevan atau tidak relevan** dan seringkali tidak mencakup setiap informasi yang diinginkan seorang analis.
- ❑ Kasus memuat banyak cara yang **kontekstual** untuk memperkenalkan materi baru dan menciptakan peluang untuk diterapkan pada penyelesaian kasus yang relevan.

Kemampuan apa yang diperoleh peserta didik setelah memecahkan sebuah kasus?

IKU 7: Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif



21st
Century
Skills

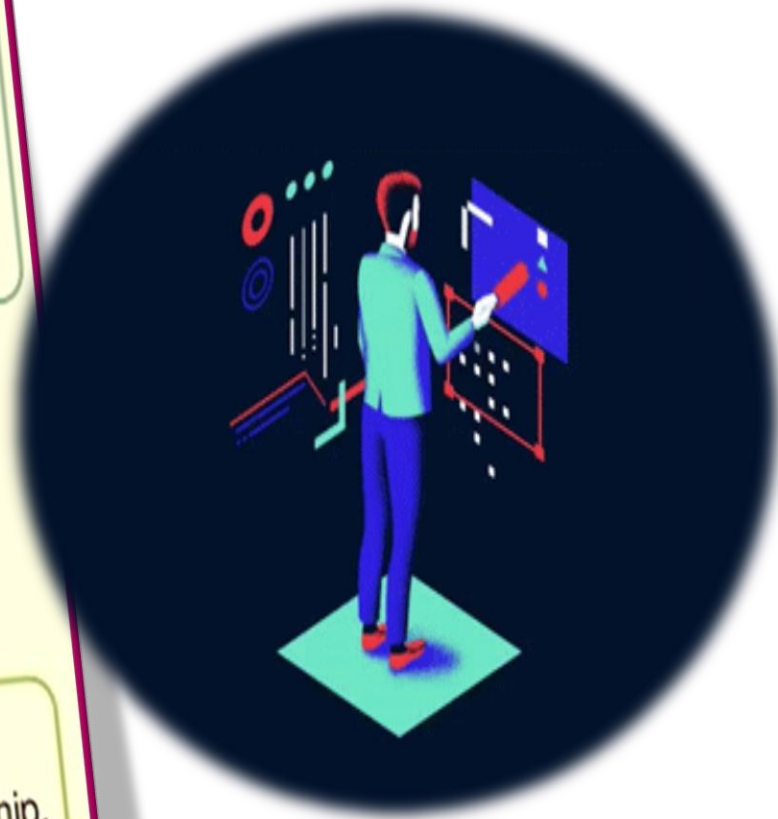
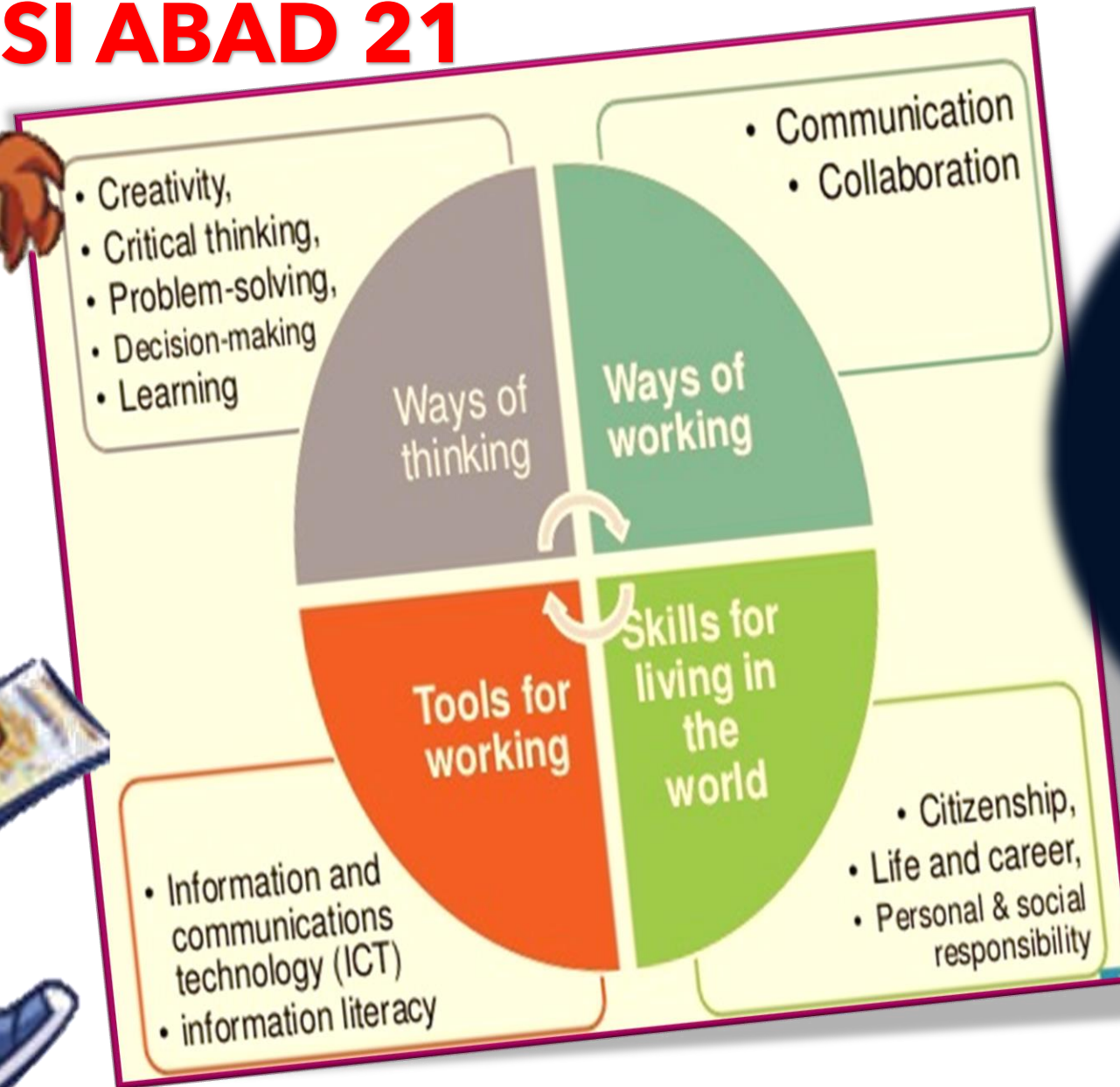
Metode pembelajaran pemecahan kasus (*case method*) atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (*team based project*)

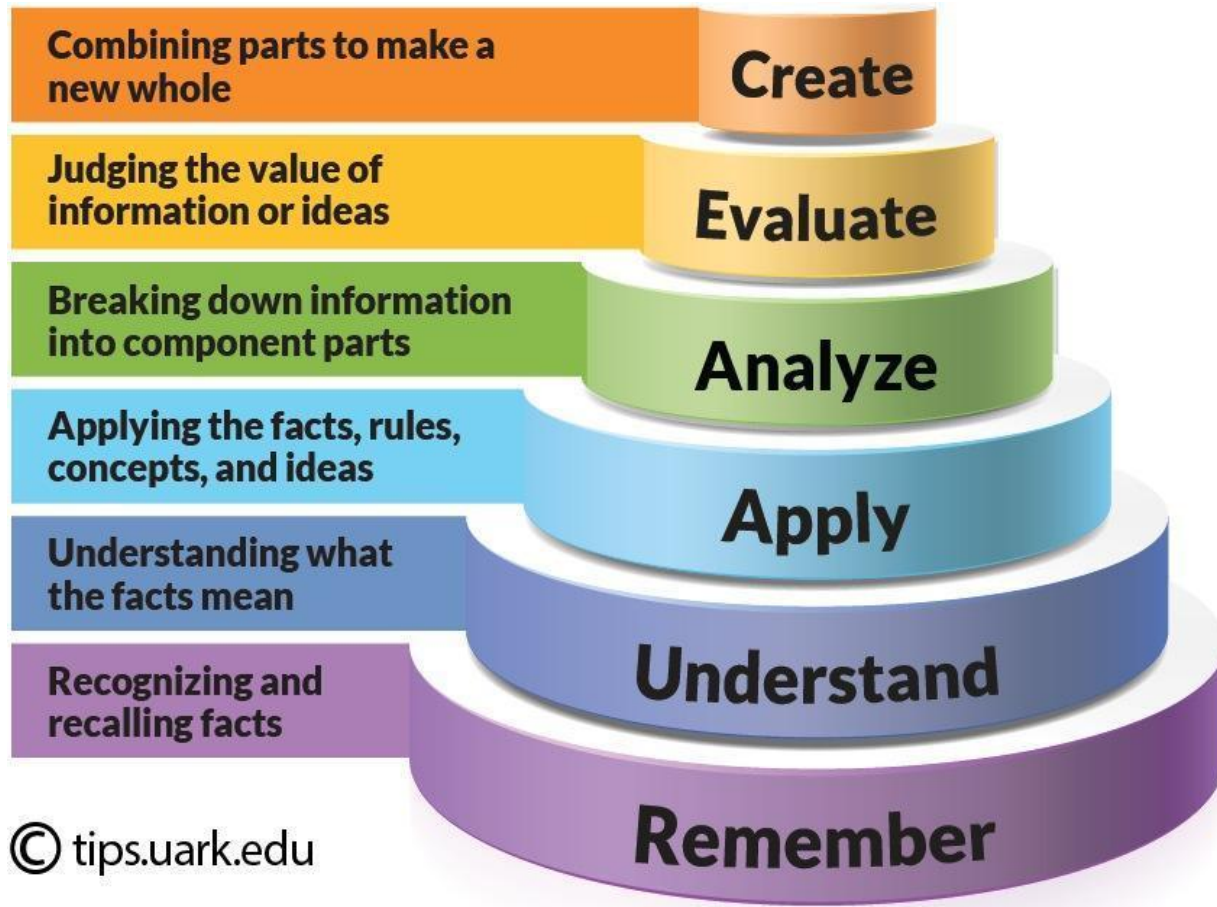
Perencanaan (RPS)

Pelaksanaan
(partisipasi aktif mahasiswa, produk apa yang dihasilkan)

Asesmen dan Evaluasi

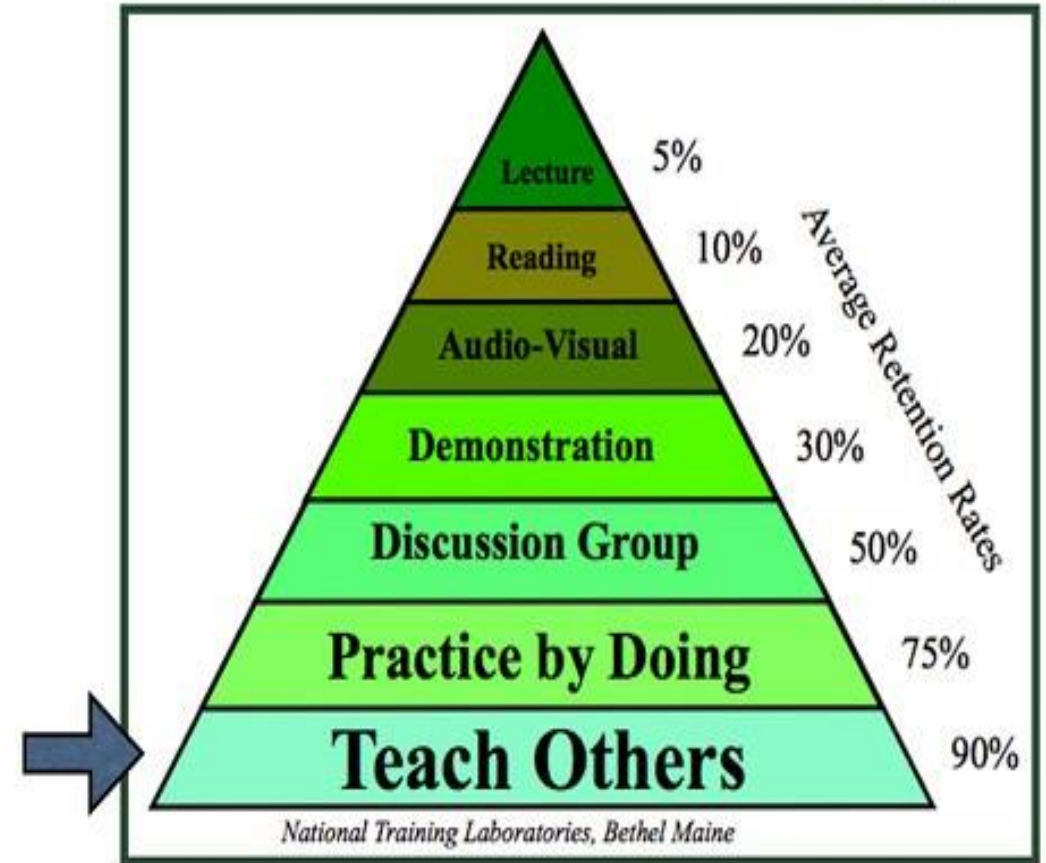
KOMPETENSI ABAD 21





Taxonomi Bloom

The Learning Pyramid



Piramida Pengalaman Belajar Edgar Dale

ASPEK KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI



Bagaimana merumuskan sub-CPMK?

Mengapa pembelajaran memecahkan kasus ?

Keterampilan
abad 21



- ✓ Kasus memaksa mahasiswa untuk mengerjakan masalah dunia nyata yang rumit, kompleks dan bahkan tidak terstruktur.
- ✓ Kasus seringkali memiliki banyak sudut pandang, memerlukan analisis yang melibatkan beberapa langkah dan melibatkan berbagai jenis tugas intelektual. Keputusan yang akan dibuat dalam analisis kasus mendorong mahasiswa berpikir tingkat tinggi, karena melibatkan aktivitas sintetik dan evaluatif.
- ✓ Kasus perlu didiskusikan, otomatis melatih mahasiswa berpikir argumentatif dan menyampaikan secara komunikatif (kolaboratif dan komunikatif).
- ✓ Melalui pembelajaran berbasis kasus, mahasiswa yang mengajukan pertanyaan tentang kasus, melakukan pemecahan masalah, berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar dari teman sebayanya, “membongkar” kasus, menganalisis kasus, dan meringkas kasus. Mereka belajar bagaimana bekerja dengan informasi terbatas dan ambiguitas, berpikir secara profesional atau disiplin, dan bertanya pada diri sendiri "**apa yang akan saya lakukan jika saya berada dalam situasi khusus ini?**"



Metode pemecahan kasus menjembatani teori dengan praktik, dan mempromosikan pengembangan keterampilan termasuk: komunikasi, mendengarkan secara aktif, berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan keterampilan metakognitif, saat mahasiswa menerapkan pengetahuan konten perkuliahan, merefleksikan apa yang mereka ketahui dan pendekatan mereka untuk menganalisis, dan memahami sebuah kasus.

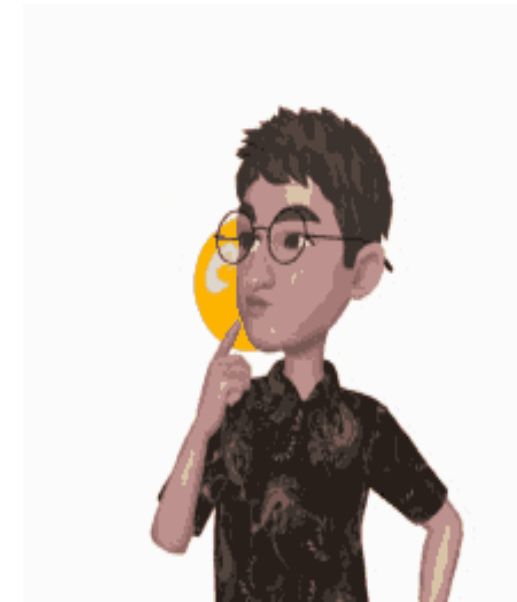
Jenis Kasus dan Pengalaman Belajar

Jenis	Deskripsi	Pengalaman Belajar
Kasus terarah	Menyajikan skenario yang dilanjutkan dengan diskusi menggunakan serangkaian pertanyaan "terarah"/ pertanyaan tertutup yang dapat dijawab dari materi perkuliahan.	Memahami konsep, prinsip, dan fakta fundamental
Kasus dilema atau keputusan	Menghadirkan individu, lembaga, atau komunitas yang menghadapi masalah yang harus diselesaikan. Pebelajar dapat menyajikan dengan hasil sejarah yang sebenarnya setelah mereka mengerjakan kasus tersebut.	Keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan



Jenis Kasus dan Pengalaman Belajar

Jenis	Deskripsi	Pengalaman Belajar
Penggalan Kasus	Menyajikan masalah untuk diselesaikan mahasiswa dalam format pengungkapan progresif. Mahasiswa diberi kasus di bagian-bagian yang mereka kerjakan dan membuat keputusan sebelum melanjutkan ke bagian berikutnya	Keterampilan pemecahan masalah
Analisis atau kasus masalah	Berfokus pada menjawab pertanyaan dan menganalisis situasi yang disajikan. Ini dapat mencakup kasus "retrospektif" yang menceritakan sebuah cerita dan hasil-hasilnya dan meminta mahasiswa menganalisis apa yang terjadi dan mengapa solusi alternatif tidak diambil.	Keterampilan analisis



Strategi pembelajaran pemecahan kasus

Strategi	Tujuan	Peran dosen	Partisipasi Mahasiswa	Capaian
Debat atau Uji Coba	Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mendorong siswa untuk menantang asumsi yang muncul pada mereka	Menyusun aturan disertai dengan pedoman dan memfasilitasi debat antara dua pandangan yang saling bertentangan. Perhatikan ketepatan waktu dan mintalah siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka.	Mempersiapkan diri untuk berdebat dari kedua sisi. Bekerja dalam tim untuk mengembangkan dan mempresentasikan argumen, dan menjelaskan debat.	Bekerja dalam tim dan persiapkan argumen untuk sisi-sisi yang saling bertentangan dari sebuah isu.

Strategi pembelajaran pemecahan kasus

Strategi	Tujuan	Peran dosen	Partisipasi Mahasiswa	Capaian
Bermain peran atau Public Hearing (dengar pendapat publik)	Memahami berbagai sudut pandang, mempromosikan pemikiran kreatif, dan mengembangkan empati.	Menyusun permainan peran dan memfasilitasi tanya jawab. Di akhir kegiatan, mintalah mahasiswa untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari.	Memainkan peran yang ditemukan dalam sebuah kasus, memahami sudut pandang penting dari pemangku kepentingan yang terlibat.	Menjelaskan sudut pandang dari setiap pemangku kepentingan yang terlibat.

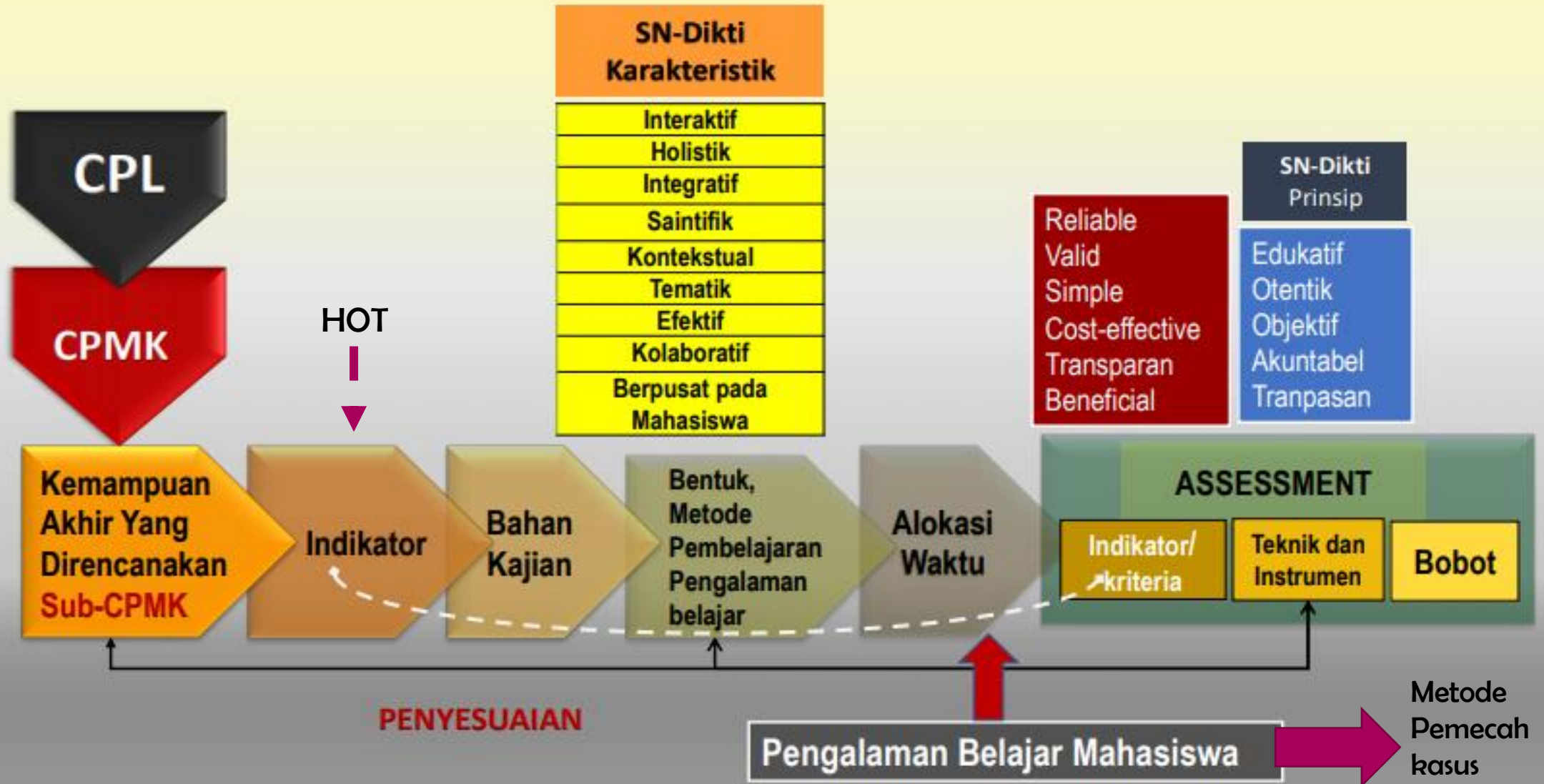
Strategi pembelajaran pemecahan kasus

Strategi	Tujuan	Peran dosen	Partisipasi Mahasiswa	Capaian
Jigsaw	Mempromosikan pembelajaran peer-to-peer, dan mengajak mahasiswa untuk menguasai materi pembelajaran.	Bentuk kelompok siswa, tugaskan masing-masing kelompok untuk dipelajari sebuah kasus. Bentuk kelompok baru dengan beranggotakan seorang "ahli" dari masing-masing kelompok tadi. Fasilitasi tanya jawab.	Bertanggung jawab untuk mempelajari dan kemudian mengajarkan materi kasus itu kepada teman sebaya. Kembangkan keahlian sebagai bagian dari masalah tersebut.	Memfasilitasi materi metode kasus untuk rekan-rekan mereka

Strategi pembelajaran pemecahan kasus

Strategi	Tujuan	Peran dosen	Partisipasi Mahasiswa	Capaian
"Clicker case " 15 / Audience Respon Sistem (ARS)	Mengukur pembelajaran siswa Anda; minta semua siswa untuk menanggapi pertanyaan, dan meluncurkan atau meningkatkan diskusi kasus.	Dosen menyajikan kasus secara bertahap, diselingi dengan pertanyaan di Poll Everywhere yang ditanggapi mahasiswa menggunakan perangkat seluler..	Menanggapi pertanyaan menggunakan perangkat seluler. Merefleksikan mengapa mereka menanggapi seperti itu dan berdiskusi dengan teman yang duduk di sebelah mereka.	Mengartikulasikan pemahaman mereka tentang komponen kasus.

PENYUSUNAN RPS

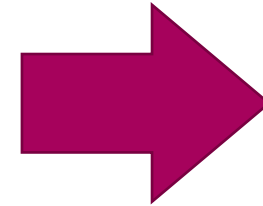


Contoh

RPS Pembelajaran Pemecahan Kasus Mata Kuliah Filsafat Ilmu

SubCPMK

- ❑ **Menganalisis** validasi pada metode ilmiah dalam pengembangan keilmuan
- ❑ **Mengontruksikan** perbedaan validasi pada model-model metode ilmiah



**KKNI
level 6**

Materi

Konsep dan jenis validasi metode ilmiah

Indikator

Mampu menyusun kajian perbedaan validasi model – model metode ilmiah

Kegiatan Belajar

Metode Pemecahan Kasus

Strategi Public Hearing (dengar pendapat publik)/Simulasi

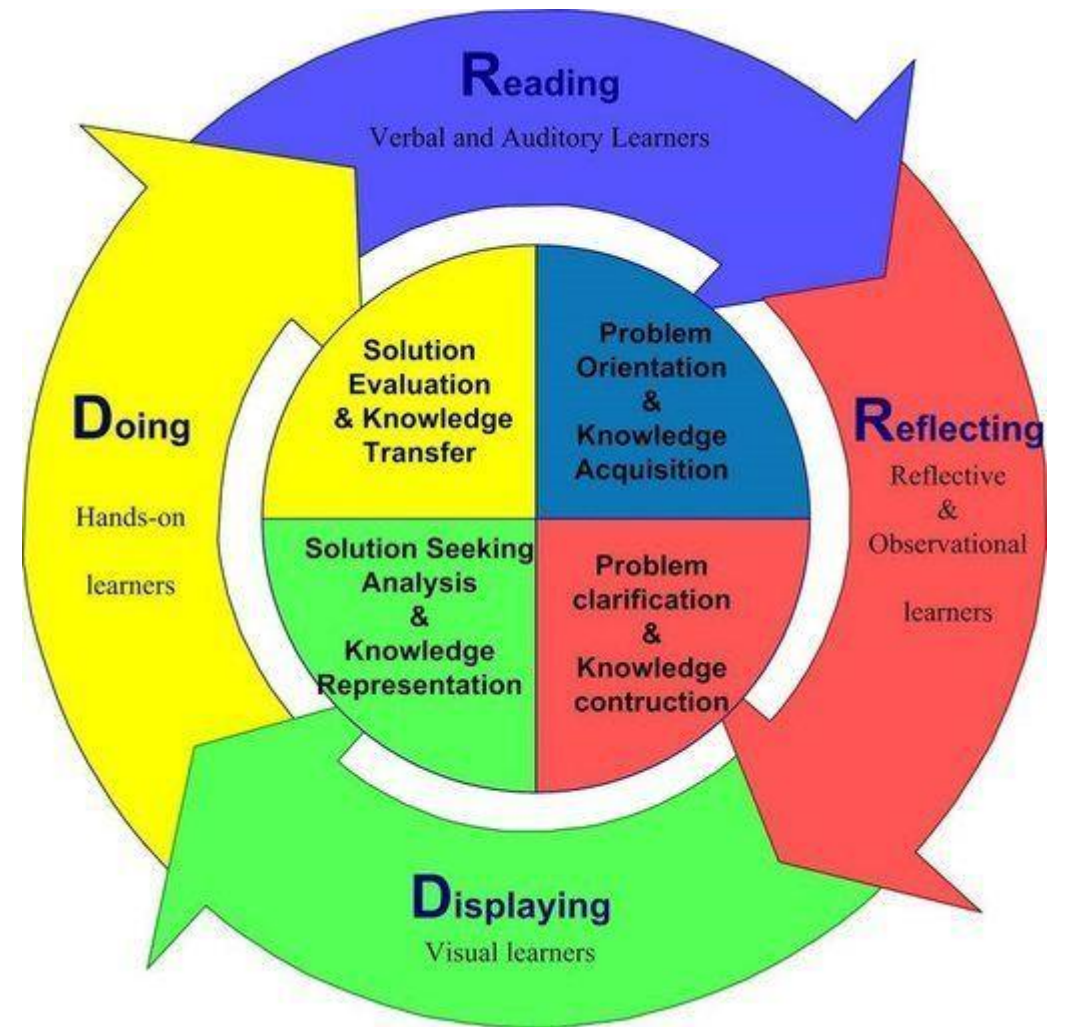
Pengalaman Belajar Keterampilan analisis

Skenario Pembelajaran

1. membentuk kelompok
2. Observasi untuk menemukan kasus yang akan dibahas
3. Menyusun jurnal (log book)
4. Menyusun laporan kasus
5. Presentasi hasil kajian perbedaan model – model metode ilmiah

Penilaian

Autentik Asesmen → rubrik



constructivism learning



*KOMPAS*TV



Contoh



Pembelajaran Pemecahan Kasus

1. Mendiskripsikan → mencari informasi kasus
2. Mengidentifikasi → mengenali kasus
3. Menganalisis masalah → mengetahui penyebab
4. Menetapkan masalah → mengetahui akar masalah
5. Mencari solusi → melakukan kajian berdasarkan teori
6. Menetapkan solusi → pengambilan keputusan

Kontekstual
HOT
Kolaboratif
Komunikatif
interaktif

Pembelajaran Konvensional

1. Jelaskan sengketa HKI merek dagang Geprek Bensu?
2. Sebutkan penyebab sengketa HKI merek dagang Geprek Bensu?
3. Jelaskan solusi pemecahan masalah HKI merek dagang Geprek Bensu?