



Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa

Cholifah Tur Rosidah¹, Pana Pramulia²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

ARTICLE INFO

Article History:

Received 14.09.2021
Received in revised form
30.09.2021
Accepted 30.09.2021
Available online
01.10.2021

ABSTRACT

The research is based on the importance of learning development skills that PGSD students must possess, while the phenomena found indicate that PGSD students are still less skilled in developing learning. Therefore, a learning strategy is needed that allows it to be effective in developing these skills. The study aims to analyze the implementation and effectiveness of the Team Based Project strategy and Case Method to develop the learning development skills of PGSD students. Quantitative research design in the form of Quasi Experimental Design. The research population is all PGSD students who take the Advanced Class Elementary School learning development course. Samples were obtained by cluster random sampling technique. Data collection techniques are carried out by means of documentation. The results of the effectiveness test based on the t-test showed that the skills of developing student learning who studied with the team based project strategy and case method had an average of 81.4. Higher than students who study with direct learning strategies with an average of 73.9.

Keywords:

Team Based Project And Case Method, Skills, Learning

DOI 10.30653/003.202172.196



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2021.

PENDAHULUAN

Mahasiswa program studi PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya merupakan mahasiswa yang sedang disiapkan untuk menjadi guru Sekolah Dasar (SD). Hal tersebut mengisyaratkan bahwa wajah dan warna Pendidikan khususnya di SD, ke depan akan dipengaruhi oleh kompetensi dan keterampilan yang mumpuni. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki yaitu keterampilan mengembangkan pembelajaran, sehingga mampu menyajikan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif, interaktif, menarik, bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu mahasiswa calon guru sekolah dasar yang saat ini masih melakukan masa studi, diharapkan mampu mengasah keterampilan tersebut.

¹Corresponding author's address: Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
e-mail: cholifah@unipasby.ac.id

Penyajian pembelajaran yang bermakna merupakan suatu hal yang harus diupayakan oleh setiap pendidik. Ketika peserta didik mempelajari suatu hal dan menemukan makna, maka makna tersebut dapat menjadi alasan untuk terus belajar (Nazgul et al., 2020). Dengan demikian keberhasilan belajar salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang bermakna yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran.

Pada dasarnya mahasiswa telah dibekali dengan ilmu pengetahuan untuk mengembangkan pembelajaran, namun setelah menganalisis hasil pengembangan pembelajaran sebagai produk mata kuliah pengembangan pembelajaran SD kelas awal, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum cukup terampil dalam mengembangkan pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang menunjukkan (1) rumusan tujuan pembelajaran masih belum detail menunjukkan cara pencapaian kompetensi dan cara pengukurannya; (2) kegiatan pembelajaran masih sama persis dengan yang sudah ada di buku guru, belum ada pengembangan aktivitas untuk siswa yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna; (3) media yang direncanakan masih sangat sederhana dan cenderung kurang menarik; (4) alat evaluasi yang direncanakan belum tepat sasaran sesuai indikator kompetensi yang hendak dicapai.

Keterampilan mengembangkan pembelajaran merupakan esensi kompetensi yang harus dikuasai dan terukur melalui praktik pengembangan pembelajaran, karena dipandang sebagai bagian dari upaya pembentukan sikap profesional. Sesuai kondisi tersebut, diperlukan strategi atau metode yang mendukung agar lulusan calon guru SD dapat mengembangkan keterampilan pengembangan pembelajaran yang dimilikinya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan keterampilan pengembangan pembelajaran mahasiswa diperlukan proses pembelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek pengembangan tersebut pada pembelajaran teori maupun praktik. Dengan harapan pembelajaran yang dilakukan dapat menginspirasi mahasiswa untuk menginovasi pembelajaran dalam melakukan pengembangan.

Untuk mengembangkan keterampilan pengembangan pembelajaran, diperlukan strategi pembelajaran yang memungkinkan efektif, sehingga hasil pembelajaran mempunyai relevansi yang tinggi terhadap kebutuhan lapangan kerja. Menurut Franco-santos & Gomez-mejia (2015), strategi *team-based incentives* efektif digunakan untuk mengembangkan ide-ide inovasi peserta didik, karena peserta didik memiliki kepercayaan dapat menunjukkan yang terbaik ketika bersama kelompoknya. Sunardi & Hasanuddin (2019), menjelaskan bahwa strategi yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kreativitas, inovasi, bermakna, membantu peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan nyata, mengasah kemampuan kognitif, manipulatif, mendesain, memanfaatkan teknologi, pengaplikasian pengetahuan serta kemampuan dalam mengombinasikan antara pengetahuan kognitif dan psikomotorik dan membangkitkan rasa ingin tahu yang memicu imajinasi kreatif serta berpikir kritis. Strategi yang dimaksud, yaitu strategi *project based learning*. Hammond (2002), menjelaskan metode kasus sangat relevan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik, karena memungkinkan untuk belajar dari situasi nyata.

Berdasarkan paparan permasalahan dan solusi yang pernah ada, peneliti akan melakukan penelitian dengan memadukan beberapa strategi pembelajaran yakni tentang Penerapan Strategi *Team Based Project* dan *Case Method* untuk Mengembangkan Keterampilan Pengembangan Pembelajaran Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar.

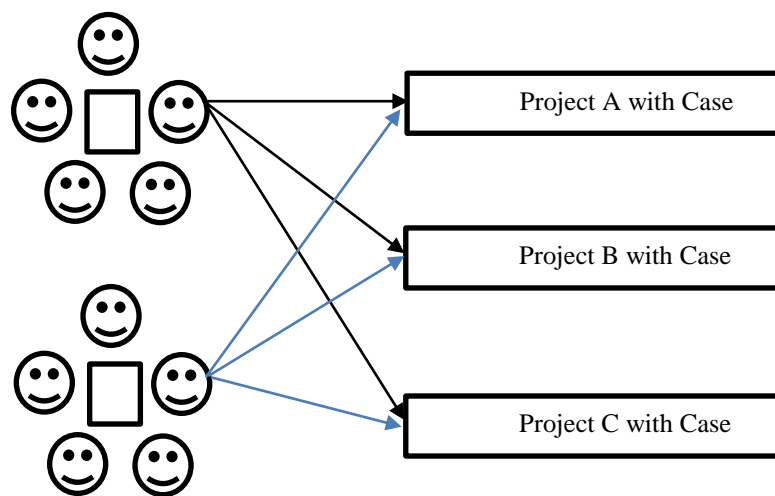
METODE

Desain penelitian yang digunakan ialah kuantitatif. Ditinjau dari variabelnya, penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikatnya dalam kondisi yang terkendali. Bentuk desain eksperimennya adalah *Quasi*

Experimental Design. Populasi penelitian yaitu semua mahasiswa yang menempuh mata kuliah pengembang pembelajaran SD kelas lanjut. Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik dokumentasi berupa portofolio perangkat pembelajaran hasil pengembangan mahasiswa.

DISKUSI

Skala dan kompleksitas sebagian besar masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran saat ini tidak hanya dalam jangkauan fisik, kognitif, namun terkadang juga di luar kapasitas keahlian profesional satu orang. Oleh karena itu, *Team Based Project* dan *Case Method* menjadi alternatif untuk pemecahan kasus yang ada (Denton, 1997). Secara tradisional, penelitian pemecahan masalah telah berfokus pada proses kognitif dari pemecahan individu masalah (Seidel & Godfrey, 2005). Pelaksanaan strategi *team based project* dan *case method* dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Strategi *Team Based Project* dan *Case Method*

Ciri khas *team based project* dan *case method* yaitu proses pemecahan masalah dilakukan dan diselesaikan oleh anggota tim. Karakteristiknya mengharuskan memasukkan sejumlah variabel baru, terutama faktor manusia. Oleh karena itu, kompleksitas *team based project* dan *case method* tidak hanya berasal dari skala masalah, tetapi juga interaksi kognitif, psikologis, sosial, dan perilaku yang rumit antara anggota kelompok selama proses pemecahan masalah (Lightner et al., 2007). Seidel & Godfrey (2005) sependapat bahwa ada empat jenis karakteristik utama *team based project* dan *case method* yaitu kognitif, psikomotor, motivasi, dan afektif (interpersonal dan sikap). Kinerja *team based project* dan *case method* ditentukan oleh komposisi keempat jenis disposisi seluruh anggota tim, yang menjadi kompleks. Pada artikel ini akan dijelaskan yang berhubungan dengan kognitif dan psikomotor atau keterampilan.

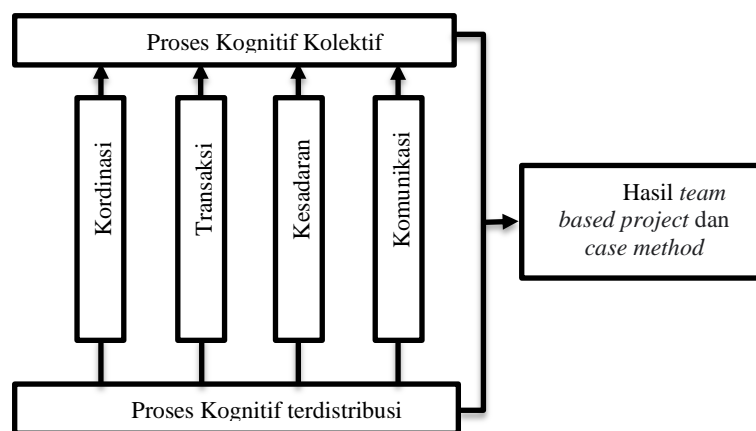
Jenis masalah yang ditangani dan diselesaikan oleh tim cenderung sangat kompleks dan tidak terstruktur secara alami (Gerring, 2007). Seperti yang disarankan Jonassen dan Hung (2008), ruang masalah dari masalah yang tidak terstruktur secara inheren kompleks dan multi-dimensi, yang dapat mencakup luasnya domain pengetahuan, pengetahuan tingkat pencapaian, kerumitan variabel yang terlibat. Jenis masalah ini sangat tidak terstruktur karena tingginya tingkat ketidaktransparan, heterogenitas interpretasi, interdisipliner, dan dinamika (untuk sifat dan detail dimensi ini kompleksitas dan struktur masalah. Tantangan-tantangan yang melekat dalam masalah yang kompleks ini membutuhkan tim pemecahan masalah menjadi adaptif secara kognitif dan kolektif untuk mengatasi hambatan yang tidak terduga atau perubahan untuk

mencapai tujuan akhir. Oleh karena itu, agar tim dapat bekerja secara efektif memecahkan masalah yang kompleks dan tidak terstruktur, anggota tim harus mampu secara kolektif dan secara sistemik menalar bersama sebagai sistem kognitif melalui ruang masalah dan menemukan solusi yang paling layak sebagai penyelesaian masalah tersebut.

Kognisi tim dalam pemecahan masalah yang kompleks

Secara tradisional, kerja tim dianggap perilaku atau tugas yang terdiri dari anggota tim. Namun, penelitian terbaru menunjukkan sebaliknya. Meta-analisis ekstensif pada 65 studi tentang kognisi tim, menegaskan bahwa komponen kognitif adalah bagian dari konstruksi kerja tim (Larson, 2016). Fenomena kognitif sekelompok orang yang bekerja sama telah dipelajari dalam berbagai bidang dan diberi label dengan istilah yang berbeda. Salas dan Fiore (2004) menunjukkan bahwa proses kognitif kerja tim terjadi pada keduanya yaitu pada tingkat interindividual dan intraindividual. Selama proses *team based project* dan *case method*, tim individu terlibat dalam berbagai proses kognitif, aktivitas, atau perilaku secara mandiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun, pada saat yang sama, interkoneksi antara proses kognitif individu, aktivitas, dan perilaku yang ditentukan oleh fungsional hubungan saling ketergantungan memungkinkan anggota untuk bekerja secara kolektif sebagai sistem menuju tujuan bersama.

Dengan demikian, *team based project* dan *case method* dapat diilustrasikan sebagai sistem kognitif yang terdiri dari dua tingkat pemrosesan kognitif, yaitu proses kognitif terdistribusi (tingkat intraindividu) dan proses kognitif kolektif (tingkat antarindividu). Anggota tim individu bekerja secara independen untuk memproses aktivitas kognitif terdistribusi, namun, secara kooperatif dengan anggota tim mereka memenuhi fungsi masing-masing melalui komunikasi dan koordinasi proses interaktif. Proses tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Proses Kognitif dan Komponen dalam *Team Based Project* dan *Case Method*

Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru dan siswa dalam melakukan aktivitas belajar sehingga mencapai hasil belajar berupa kompetensi yang telah dirumuskan dalam tujuan belajar secara efektif dan efisien. Oleh karena itu pembelajaran harus direncanakan dan dirancang oleh guru secara baik dan benar dengan melakukan berbagai upaya kreatif dan inovatif. Hal ini tidak bisa dicapai jika tanpa ada proses pengembangan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam merencanakan dan merancang pembelajaran sehingga memungkinkan proses dan produk pembelajaran bisa berjalan secara lebih optimal dalam pencapaian kompetensi yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran mengandung makna konsekuensi pada guru harus melakukan peningkatan kualitas komponen pembelajaran sehingga nilai kualitas setiap komponen

Prinsip-prinsip perancangan pembelajaran yang dibagi ke dalam dua kelompok yaitu prinsip umum yang terdiri atas relevansi, fleksibilitas, kontinuitas, praktis, dan efektivitas; dan prinsip khusus yang terdiri atas prinsip berkenaan dengan tujuan pendidikan, pemilihan isi pendidikan, pemilihan proses belajar mengajar pemilihan media dan alat pelajaran, dan pemilihan kegiatan penilaian.

Pada lampiran permendikbud nomor 103 tahun 2014 menyatakan proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan pembelajaran agar pembelajaran yang dinyatakan tersebut dapat tercapai. Bidang-bidang yang perlu dikembangkan dalam mengembangkan pembelajaran antara lain Pengembangan Silabus, Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Pengembangan Aktivitas Pembelajaran, Pengembangan Bahan Ajar, Pengembangan LKPD, Pengembangan Media Pembelajaran, dan Pengembangan Instrumen Penilaian.

Contoh perencanaan pembelajaran hasil pengembangan mahasiswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Dengan menyimak gambar dan teks yang disampaikan oleh guru siswa dapat mengidentifikasi kosakata tentang kegiatan sore hari dengan tepat
2. Dengan permainan mencari kata pada tabel huruf siswa dapat menunjukkan kosa kata tentang kegiatan sore hari dengan tepat.
3. Dengan memperhatikan cerita guru siswa mampu menunjukkan kegiatan-kegiatan sore hari yang sesuai dengan aturan di rumah.
4. Dengan memperhatikan contoh yang ditunjukkan guru siswa mampu mengidentifikasi kolase sebagai contoh karya seni dua dimensi, mencakup ide, tema, obyek, alat, dan bahan yang digunakan.
5. Dengan memperhatikan penjelasan guru siswa mampu mengidentifikasi cara membuat karya kolase dari bahan kertas.

Gambar 3. Contoh Perencanaan Pembelajaran Hasil Pengembangan Mahasiswa pada Kelas Kontrol

Gambar 3 tersebut merupakan salah satu contoh hasil pengembangan perangkat pembelajaran khususnya RPP pada poin tujuan. Dalam perumusan tujuan pembelajaran terlihat, mahasiswa merencanakan pembelajarannya secara konvensional, tanpa mengimplementasikan teknologi dan memperhatikan kebutuhan maupun perkembangan atau kasus yang terjadi di lingkungan peserta didik. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa bekerja secara individu dengan pemahaman yang dimiliki masing-masing, sehingga tidak terjadi proses kognitif kolektif.

Berikut ini contoh perencanaan pembelajaran hasil pengembangan mahasiswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui pengamatan tayangan video youtube dengan link https://youtu.be/6HIKYLvDhg4 yang ditampilkan, siswa dapat merinci unsur-unsurlingkar dengan benar
2. Melalui tanya jawab secara virtual dengan zoom meeting/ google meet, siswa dapat menemukan pengertian tiap unsur-unsurlingkar dengan tepat
3. Melalui pengamatan gambar yang ditampilkan di power point, siswa dapat mengategorikan unsur-unsur lingkaran melalui gambar yang disediakan dengan benar.

Gambar 4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Hasil Pengembangan Mahasiswa pada Kelas Eksperimen

Pada Gambar 4 terlihat mahasiswa membuat perencanaan pembelajarannya dengan mengimplementasikan memperhatikan perkembangan yang terjadi, kondisi lingkungan siswa, dan kebutuhan belajar. Perencanaan pembelajaran tersebut dikembangkan oleh tim, sehingga dalam penentuan keputusan kondisi yang diciptakan dalam proses pembelajaran terjadi proses kognitif kolektif dan menghasilkan keputusan yang terbaik.

Berdasarkan kedua contoh perencanaan tersebut, terlihat perbedaan hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria efektivitas penerapan strategi *team based project* dan *case method* dalam penelitian ini ditunjukkan dari nilai hasil portofolio perangkat pembelajaran hasil pengembangan mahasiswa. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil yang menunjukkan H_0 ditolak yang berarti bahwa rerata nilai hasil portofolio pengembangan perangkat pembelajaran kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji efektivitas di atas dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi *team based project* dan *case method* teruji efektivitasnya, sehingga dapat dipertimbangkan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan belajar mahasiswa, khususnya dalam mengembangkan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penerapan strategi *team based project* dan *case method*, dapat disimpulkan bahwa strategi tersebut dapat mengembangkan keterampilan mengembangkan pembelajaran. Strategi *team based project* dan *case method* dinilai efektif dalam mengembangkan keterampilan mahasiswa. Tidak ada masalah yang ditemukan mahasiswa dan dosen dalam mengimplementasikan strategi tersebut selama proses pembelajaran. Namun, penelitian ini terbatas pada evaluasi hasil portofolio perangkat pembelajaran yang dikembangkan mahasiswa. Artinya, strategi yang diterapkan perlu dievaluasi lebih lanjut untuk mengetahui efektivitasnya. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut berupa kajian evaluasi formatif dan sumatif untuk mengukur keefektifan strategi tersebut. Dengan melakukan studi evaluasi formatif dan sumatif tersebut, peneliti dapat memutuskan apakah strategi tersebut siap diterapkan dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah lain, juga untuk mengembangkan keterampilan yang lainnya.

REFERENSI

- Denton, H. G. (1997). Multidisciplinary team-based project work: planning factors. *Design Studies*, 18(2), 155–170.
- Franco-santos, M., & Gomez-mejia, L. R. (2015). Team-based incentives: Creating a Culture of Collaboration, Innovation, and Performance. *The Compensation Handbook*, 6, 199–209.
- Gerring, J. (2007). Is there a (viable) crucial-case method? *Comparative Political Studies*, 40(3), 231–253.
- Guest, G., Macqueen, K. 2008. *Handbook for team-based qualitative research*. Rowman Altamira.
- Hammond, J. S. (2002). Learning by the Case Method. *Harvard Business School*, October, 1–4.
- Larson, D.B., Mickelsen, L.J., Garcia, K. 2016. *Realizing improvement through team Empowerment (rite): a team-based, Project-based multidisciplinary improvement program*. Radiographics. Vol. 36, No. 7. pp.2170-2183.
- Lightner, S., Bober, M. J., & Willi, C. (2007). Team-based activities to promote engaged learning. *College Teaching*, 55(1), 5–18.

- Rainer, S., Elizabeth, G. 2005. *Project and team based learning: An integrated approach to engineering education*. 4th ASEE/AaeE Global Colloquium on Engineering Education. pp.1700.
- Nazgul, K., Anar, B., Baglan, Z., Moldir, S., Nishanbayeva, S., & Sadvakasova, G. (2020). Preservice Teachers' Opinions on the Use of Technology in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(23), 182–192. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i23.18831>
- Seidel, R., & Godfrey, E. (2005). Project and team based learning: An integrated approach to engineering education. *4th ASEE/AaeE Global Colloquium on Engineering Education*, 1700.
- Sunardi, & Hasanuddin. (2019). Pengembangan Employability Skill Mahasiswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-Project Based Learning. *SemanTECH*, 3(4), 210–217.