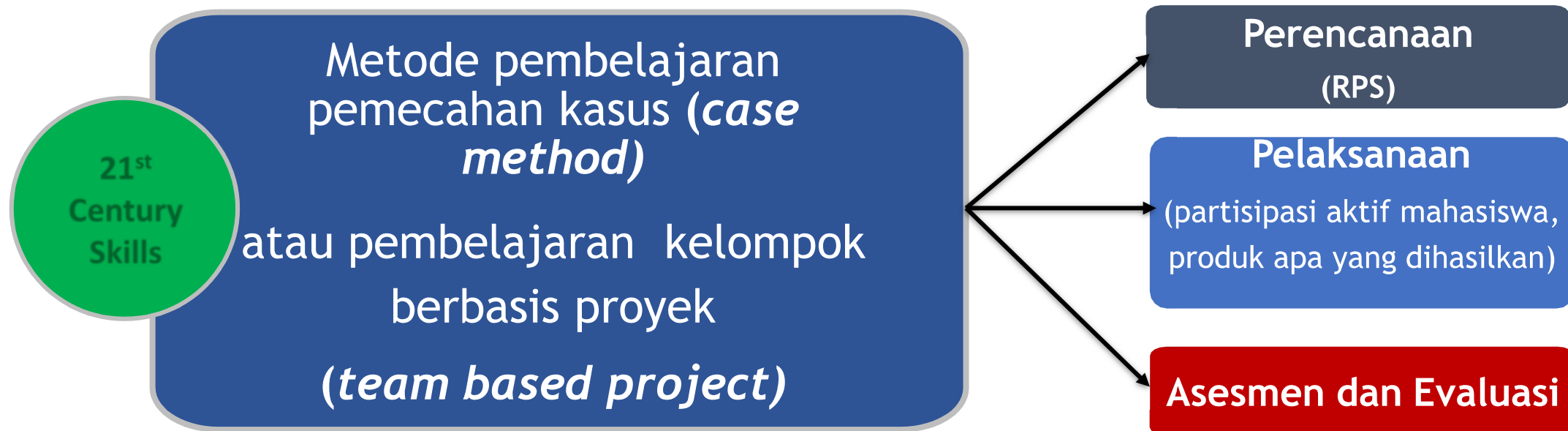




# IKU butir 7

Persentase **mata kuliah S1 dan D4/D3/D2** yang menggunakan metode pembelajaran **pemecahan kasus (*case method*)** atau pembelajaran kelompok berbasis proyek (***team-based project***) sebagai sebagian bobot evaluasi (50%).



$$\text{Formulasi IKU 7} = \frac{\text{Jumlah mata kuliah yang menggunakan case method atau project based learning sebagai sebagian bobot evaluasi (50\%)}}{\text{Total jumlah mata kuliah}} \times 100\%$$



## Kelas yang Kolaboratif dan Partisipatif

### Metode Pembelajaran 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.

### Metode Pembelajaran kelompok berbasis proyek (*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*.



# Metode Case based Learning (CbL)

Metode pembelajaran berbasis kasus (CbL) adalah metode yang melibatkan mahasiswa dalam **situasi dunia nyata** yang disajikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Masalah dalam suatu kasus disajikan dalam bentuk narasi untuk dipelajari atau didiskusikan alternatif-alternatif pemecahannya.

Kasus dapat diangkat dari fenomena dan pengalaman nyata dalam kehidupan atau kasus kontekstual yang dirancang.

*Diharapkan pembelajaran di PT dapat menghadirkan praktisi untuk memberikan contoh kasus nyata dan solusinya*

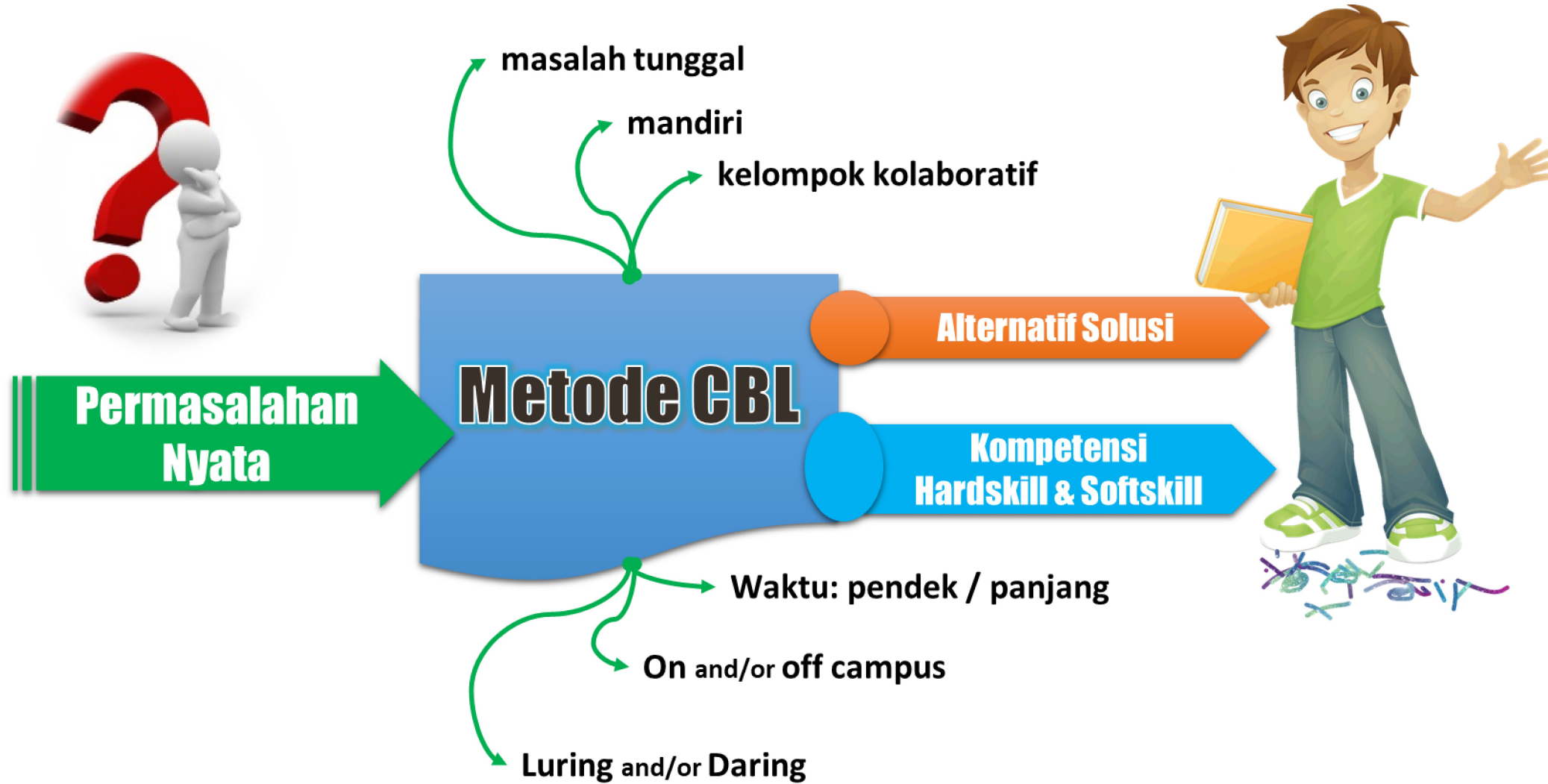


- Mengidentifikasi dan Menyusun kasus
- Mahasiswa mempelajari materi dari sumber belajarnya

- Menjelaskan tujuan pembelajaran, membagikan kasus.
- memfasilitasi dan mengobservasi diskusi kelompok. Mahasiswa secara berkelompok mengidentifikasi permasalahan dan informasi atau data menganalisis, mencari alternatif pemecahan masalah dan menganalisis informasi/data untuk mencari alternatif-alternatif pemecahan masalahnya dan menentukan yang terbaik

- Pemaparan hasil diskusi kelompok di kelas.
- Dosen memberi penguatan pada penyimpulan dan memberikan catatan kelebihan dan kekurangan dalam proses pemecahan kasus

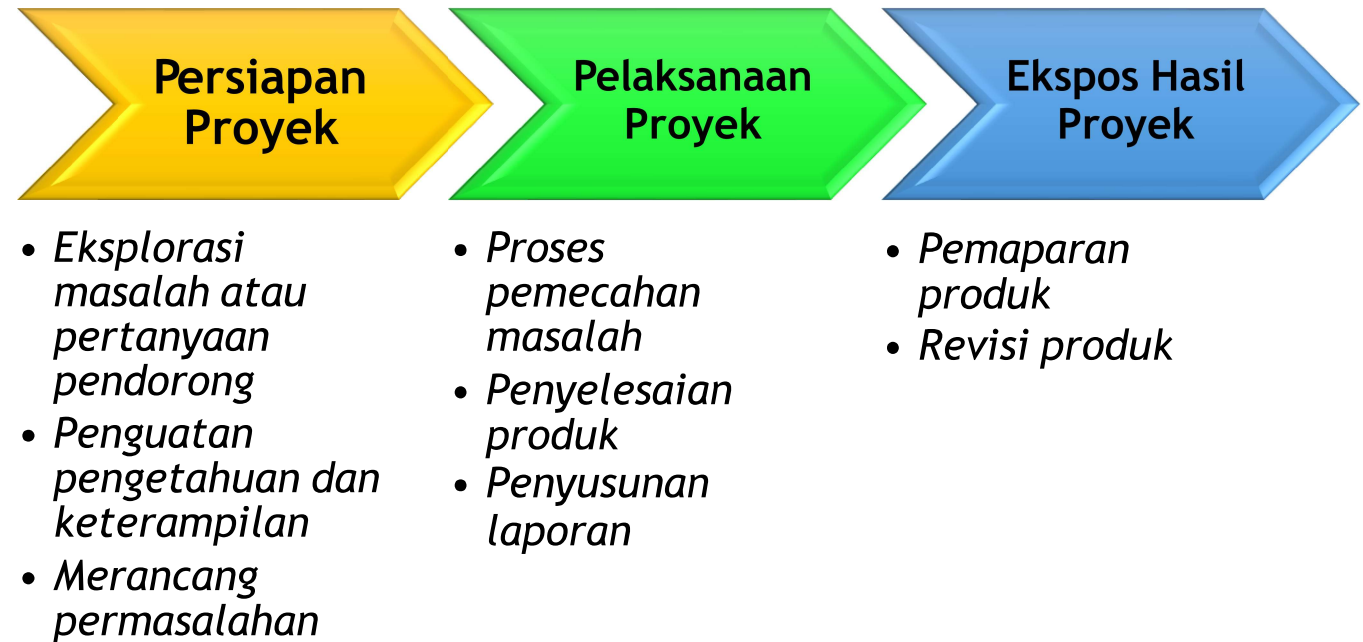
# Tahapan Metode Cbl



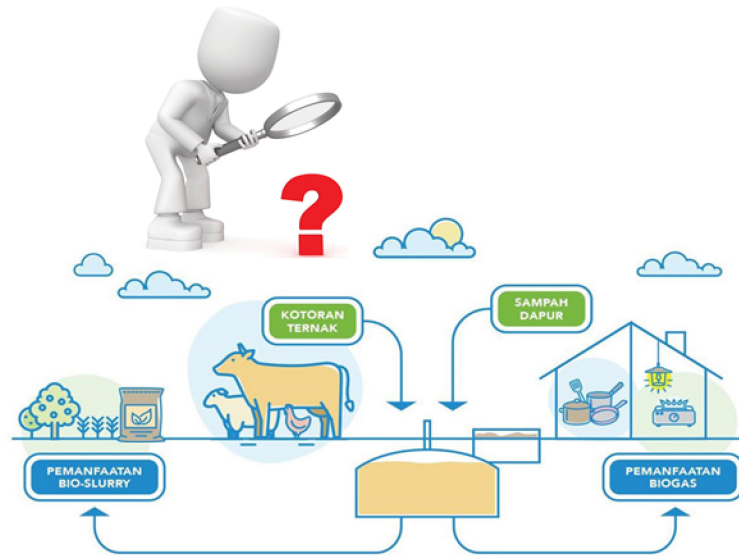


# Metode Project Based Learning (PjBL)

**Metode *Project Based Learning* (PjBL)** adalah metode pembelajaran berbasis masalah nyata berupa proyek yang dirancang secara sistematis dan terukur, kemudian menunjukkan kinerja dan mempertanggungjawabkan hasil kerja dalam kelompok kolaboratif berupa produk. Bentuk kegiatan belajarnya adalah merancang suatu tugas (proyek) yang sistematis agar mahasiswa belajar pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh melalui proses pencarian/penggalan (*inquiry*) yang terstruktur dan kompleks kemudian merumuskan alternatif solusi dan melakukan proses pembimbingan dan asesmen.



# Tahapan Metode PjBL



**Permasalahan Nyata**

**Metode PjBL**

**Alternatif Solusi**

**Produk**

**Kompetensi  
Hardskill & Softskill**



dalam Proyek

multi objek masalah

kelompok kolaboratif

Waktu: panjang

On and/or off campus

Luring and/or Daring