



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN METODE KASUS BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH SISTEM INFORMASI MANAJEMEN

Agunawan<sup>1\*</sup>, Andi Ircham Hidayat<sup>2</sup>, Ahmad Firman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknologi dan Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia, Makassar, 90221, Indonesia.

<sup>3</sup>Prodi Manajemen, Fakultas Pascasarjana, Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia, Makassar, 90221, Indonesia.

\*Email korespondensi : [agunawan108@gmail.com](mailto:agunawan108@gmail.com)<sup>1</sup>

Diterima April 2024; Disetujui Juni 2024; Dipublikasi 31 Juli 2024

**Abstract:** *The research aims to create a learning model for the Management Information System (SIM) course in an effort to support the implementation of the Outcome-Based Education (OBE) curriculum. The research methodology of Research & Development (R&D) uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with an inductive descriptive analysis approach. The subject of the study is a population of 30 students who program SIM courses and 2 supporting lecturers. The results of the study are a project-based case method learning model in the Management Information System (SIM) course with syntax in the form of learning phases, namely (1) opening, (2) exposure, (3) interaction, (4) case study, (5) associating, (6) communicating, and (7) closing..*

**Keywords:** *Case-Method Teaching, Project-Based Learning, Learning Model.*

**Abstrak:** Penelitian bertujuan untuk membuat model belajar untuk mata kuliah Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam upaya mendukung penerapan kurikulum *Outcome-Based Education (OBE)*. Metodologi penelitian *Research & Development (R&D)* menggunakan model ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) dengan pendekatan analisis deskriptif secara induktif. Subjek penelitian adalah populasi 30 mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah SIM dan 2 dosen pengampu. Hasil penelitian adalah model pembelajaran metode kasus berbasis proyek pada mata kuliah Sistem Informasi Manajemen (SIM) dengan sintak berupa fase pembelajaran yaitu (1) membuka, (2) paparan, (3) interaksi, (4) studi kasus, (5) mengasosiasikan, (6) mengkomunikasikan, dan (7) menutup.

**Kata kunci:** *Pengajaran Metode Kasus, Pembelajaran Berbasis Proyek, Model Pembelajaran.*

### PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pembelajaran dari berfokus pada Pengajar menjadi berfokus kepada anak didik atau lebih dikenal sebagai *Student-Centered Learning (SCL)*. Adaptabilitas perguruan tinggi dengan tuntutan yang dihadapi oleh para

mahasiswa dalam meningkatkan kapabilitasnya agar lebih siap di dunia kerja (Bowen & Shume, 2020). Kecenderungan dalam pembelajaran orang dewasa, memandang bahwa keterkaitan antara pekerjaan dan pendidikan adalah hal yang harus dikombinasikan (Guile et al., 2019).

Kementerian Pendidikan pada tahun 2020,

menawarkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi perguruan tinggi di tingkat Sarjana. Dengan MBKM, mahasiswa diharapkan lebih gayut dengan kebutuhan zaman, di saat diperhadapkan dengan perubahan sosial masyarakat, kultur budaya, dunia usaha dan kerja dan perubahan teknologi (MBKM - Dirjendikti, 2020). Perguruan tinggi sebagai pencipta tenaga kerja dituntut untuk membuat rancangan proses belajar yang inovatif berdasarkan aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara maksimal, dan mendukung kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan komunikasi dan berkolaborasi (Agunawan, 2020).

Program MBKM ini, mengharuskan setiap institusi pendidikan tinggi memiliki pencapaian berdasarkan Indikator Kinerja Utama (IKU) sebagai salah satu bentuk implementasinya. IKU yang terkait dengan proses belajar-mengajar pada indikator ke tujuh yaitu “kelas yang kolaboratif dan partisipatif”, sehingga mahasiswa sebagai pusat dan lebih aktif di kelas dalam proses perkuliahan, misalnya lebih aktif bertanya dan mencari referensi pembelajaran (Aminuddin et al., 2021).

Permasalahan yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran SIM adalah kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa, dan mahasiswa tidak aktif karena faktor perkuliahan monoton dan kurang mengkaji hal-hal yang menarik minat mahasiswa untuk berinteraksi. Hal ini diperkuat dengan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan Peneliti sebelumnya pada mata kuliah ini dan menemukan bahwa kolaborasi dan partisipasi aktif mahasiswa memberi dampak positif dalam peningkatan prestasi belajar

(Agunawan & Paula, 2023).

Hal lain, mahasiswa kurang memahami keterkaitan mata kuliah SIM yang mereka pelajari dengan implementasinya saat mereka bekerja nantinya. Hal ini sesuai yang penelitian Boeriswati dan mengatakan bahwa mahasiswa perlu dibekali dengan kasus-kasus di dunia nyata agar lebih siap di dunia kerja (Boeriswati & UNJ, 2021).

Di sisi lain, Fak. Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia sudah menerapkan kurikulum OBE yang berfokus pada apa yang dapat dilakukan mahasiswa bukan sekedar apa yang mereka pelajari. Dalam OBE, mahasiswa diharapkan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang lebih kompleks terutama terkait hal-hal nyata di dunia kerja.

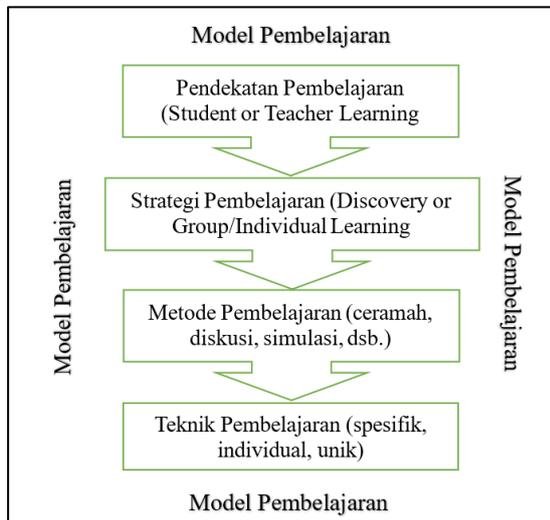
Mempertimbangkan hal-hal yang disebut sebelumnya, maka dikembangkan model pembelajaran menggunakan metode kasus dan pendekatan proyek pada mata kuliah ini dengan harapan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan metode kasus, mahasiswa diberikan kasus yang ada di dunia kerja, sementara mahasiswa mengerjakan proyek dengan menganalisis kasus dan membuat solusi dalam kelompok dapat terbangun komunikasi, kerja sama dan kemampuan berpikir kritis.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran dibuat dengan menggabungkan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran ke dalam kumpulan yang lengkap. Oleh karena itu, model pembelajaran memberikan gambaran tentang apa yang harus dilakukan oleh dosen dari awal perkuliahan hingga akhir. Dengan demikian, model pembelajaran

adalah pola yang digunakan oleh dosen untuk memilih pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang paling sesuai dengan mahasiswanya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).



**Gambar 1. Ruang Lingkup Pembelajaran**

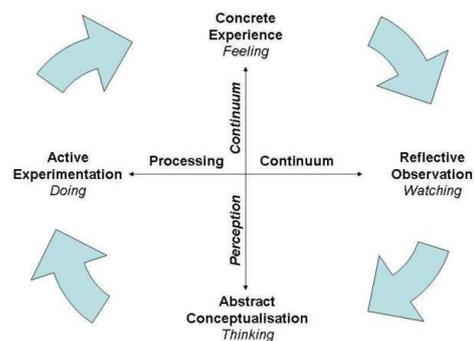
### Pengajaran Metode Kasus

*Case-Method Teaching (CMT)* merupakan metode pengajaran aktif yang menggunakan kasus sebagai fokusnya. Kasus bisa berupa cerita nyata, rekaan, atau ulasan tentang suatu peristiwa, masalah, dilema, isu teoretis yang menuntut analisis dalam pengambilan keputusan. Metode pengajaran ini sangat fleksibel dan mengajak peserta didik untuk belajar berdasarkan masalah dan mengembangkan keterampilan analitis mahasiswa (Günther et al., 2019).

Pengajaran dilakukan dengan bentuk deskripsi dari konten yang disajikan disertai dengan pertanyaan yang mengarah ke diskusi yang lebih kompleks dalam pemecahan masalah. Metode kasus juga memfasilitasi pembelajaran *interdisipliner* dan dapat digunakan untuk menyoroti hubungan antara topik akademik tertentu dan masalah dan aplikasi sosial dunia nyata (Xiaoqi

& Xiaoyan, 2021). Hal ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas, yang mempromosikan pembelajaran dan meningkatkan kinerja pada penilaian. Metode kasus menyimulasikan kondisi yang mungkin dihadapi mahasiswa saat bekerja nantinya dan meminta mereka untuk secara aktif belajar dengan masalah kompleks (Bonney, 2015).

Teori dasar penggunaan pemecahan masalah dengan kasus-kasus dunia nyata didasarkan pada teori siklus belajar Kolb (1984). Menurut teori ini, pembelajaran yang efisien dicapai melalui empat proses tahapan yang dilakukan terus menerus (Morris, 2020).



**Gambar 2. Siklus Belajar Kolb**

Mahasiswa melakukan kegiatan untuk meningkatkan pengalaman mereka; mahasiswa harus berpikir tentang masalah yang ada, dan mencerminkan hasilnya; tahap menyimpulkan: mahasiswa harus menganalisis dan menyintesis informasi dari tahap sebelumnya untuk menarik beberapa kesimpulan dan menggeneralisasinya; dan mahasiswa harus menguji pengamatan, refleksi dan kesimpulan selanjutnya dan mencari ide-ide baru yang dapat diterapkan pada masalah dan langkah-langkah pemecahannya (Chiu, 2019).

### Pembelajaran Berbasis Proyek

*Project-Based Learning (PjBL)* adalah cara

belajar yang dikembangkan dalam memecahkan persoalan lebih kompleks, menekankan pada pembelajaran dengan aktivitas yang panjang, tugas yang diberikan kepada mahasiswa bersifat berkelanjutan. Mahasiswa dapat meningkatkan kreativitas berpikir, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan berinteraksi dengan pembelajaran ini. Pembelajaran ini juga membantu mahasiswa belajar untuk menangani masalah nyata. Pembelajaran berbasis proyek dapat memotivasi, mengolah, dan memperbaiki prestasi mahasiswa dengan menyelesaikan masalah nyata (Syakur et al., 2020).

Pemikiran inovatif dapat ditumbuhkan melalui pembelajaran ini, berkaitan dengan cara berpikir analitis atau *High Order Thinking Skill (HOTS)* (Sliwinski & Lisowski, 2020). Inovasi yang lebih kompleks didapatkan melalui banyak diskusi dengan sesama mahasiswa, merupakan pendekatan yang terstruktur dengan baik yang dapat membuat mahasiswa secara aktif menyelidiki permasalahan kehidupan nyata dan bekerja sama dalam bentuk tim (Usher & Barak, 2020).

Dalam pembelajaran berbasis proyek beberapa hal yang diperhatikan (Agunawan, 2020), antara lain:

1. Fokus, yaitu fokus belajar yang mengajak mahasiswa dalam mengolah cara berpikir, menstimulasi proses berbagai cara berpikir, mengembangkan pembelajaran melalui stimulus penghargaan, pembelajaran sosial, dan emosional melalui interaksi dua arah, baik sesama mahasiswa maupun dengan dosen.
2. Sintak, yaitu tahapan kerja yang dilaksanakan secara berurutan, komponen pokok model dan

rangkaian yang menunjukkan proses berjalannya model.

3. Prinsip reaksi, yaitu hubungan aksi dan reaksi antara dosen dan mahasiswa, umpan-balik terhadap sesuatu yang dikerjakan mahasiswa pada saat proyek dikerjakan atau dosen memberikan tanggapan terhadap pertanyaan mahasiswanya terkait proyek dilaksanakan.
4. Sistem sosial, yaitu menjelaskan hubungan timbal-balik seluruh pemangku kepentingan yang terlibat dalam proyek yaitu dosen sebagai pengajar, mahasiswa dengan mahasiswa sebagai anak didik atau antara mahasiswa dengan masyarakat sekitarnya sebagai objek proyek. Semua unsur yang terlibat dan berinteraksi dipandang sebagai kesatuan dalam komunitas kecil.
5. Sistem pendukung, merupakan alat yang dibutuhkan untuk memastikan proyek berjalan dengan sukses. Sarana ini dapat berupa benda yang berwujud atau tidak berwujud.
6. Aplikasi dan efek pembelajaran. Setiap model berusaha untuk mengubah mahasiswa dengan memengaruhi interaksi sosial, perasaan, dan cara mereka berpikir. Ini memiliki dampak jangka pendek pada hasil belajar dan dampak jangka panjang di saat mahasiswa mengenal industri, dunia usaha dan kerja.

### **Sistem Informasi Manajemen (SIM)**

Salah satu mata kuliah yang di diajarkan di lingkup Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia pada Fakultas Teknologi dan Bisnis adalah Sistem informasi manajemen. Pendekatan pembelajaran pada mata kuliah ini lebih ditekankan

kepada aplikasi sistem informasi yang ada di perusahaan/organisasi sebagai keunggulan kompetitif dan strategi bisnis. Mahasiswa diajarkan bukan hanya sekedar memahami mata kuliah ini, tapi juga mampu menganalisis berbagai jenis sistem informasi dan menyusun fitur dan batasan terdapat pada sistem informasi sesuai peruntukannya. Dengan demikian, mahasiswa dapat membedakan fungsi sistem informasi dan mekanisme yang terjadi pada penerapannya di Perusahaan (Agunawan et al., 2023).

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan metode *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*. Pendekatan yang digunakan berupa *deskriptif kualitatif* dengan menggunakan data-data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif, analisis data secara induktif dari fakta-fakta ke teori. Untuk melihat masalah terkait pembelajaran studi kasus dan pembelajaran berbasis proyek dilakukan observasi berdasarkan kondisi yang ada saat ini untuk membuktikan dugaan.

Untuk kebutuhan analisis data diukur dengan skala Likert dan Teknik analisis menggunakan rumus:

- 1) Persentase = (jumlah responden menjawab “Ya” atau “Tidak” / Total responden) x 100%.
- 2) Rerata = Jumlah persentase “Ya” atau “Tidak” / Jumlah item pernyataan.
- 3) Uji validitas korelasi Product Moment:  

$$r = (n \sum xy - \sum x \sum y) / \sqrt{[(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)]}$$
 .... Di mana:

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

x = skor item

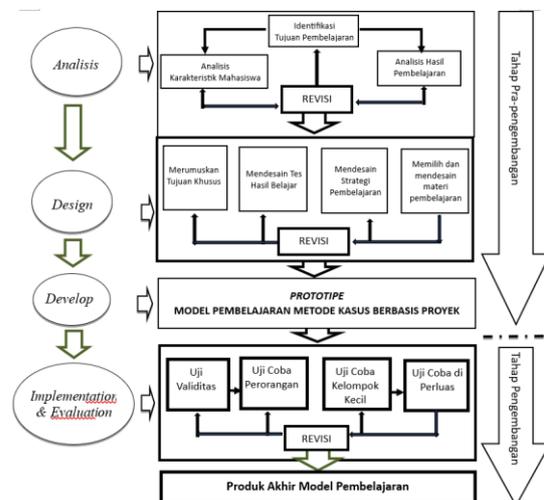
y = skor total

- 4) Uji realibilitas (Alpha Cronbach):  

$$\alpha = (k / (k - 1)) * (1 - \sum \sigma_i^2 / \sigma^2)$$
 α = koefisien reliabilitas  
 k = jumlah item  
 $\sigma_i^2$  = varians skor item ke-i  
 $\sigma^2$  = varians skor total

Lokasi penelitian pada Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia Kota Makassar. Pelaksanaan penelitian pada Bulan Februari – Mei 2023 dengan populasi 30 orang mahasiswa yang memprogramkan mata kuliah Sistem Informasi Manajemen (SIM) dan 2 Dosen pengampu.

Tahapan penelitian tergambar sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Dalam Pengembangan Model

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Analisa (Analisa)

Analisa terhadap kebutuhan mengacu pada instrumen yang disebar dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1. Analisis Kebutuhan Mahasiswa dalam Pembelajaran**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Mebutuhkan perkuliahan sistem informasi manajemen metode kasus berbasis proyek	67%	33%
2	Mebutuhkan bahan ajar perkuliahan SIM metode kasus berbasis proyek	97%	3%
3	Mebutuhkan penyelesaian kasus nyata dalam perkuliahan	87%	13%
4	Mebutuhkan proyek yang dapat dikerjakan dalam perkuliahan SIM	90%	10%
5	Mebutuhkan referensi atau sumber bahan pelajaran lain	17%	83%
6	Mebutuhkan sumber-sumber referensi untuk pengerjaan tugas	90%	10%
7	Mebutuhkan referensi atau sumber bahan pelajaran lain	17%	83%
Rerata:		63%	38%

Sumber: Fakultas Teknologi dan Bisnis (2023)

**Tabel 2. Analisis Kebutuhan Dosen dalam Pembelajaran**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Mebutuhkan RPS	67%	33%
2.	Mebutuhkan modul/buku ajar	100%	0%
3.	Mebutuhkan sumber-sumber belajar dan buku bacaan	67%	33%
4.	Mebutuhkan materi yang dikemas menarik	67%	33%
5.	Mebutuhkan media pembelajaran	67%	33%
6.	Mebutuhkan waktu khusus untuk berkonsultasi	67%	33%
7.	Mebutuhkan tanggapan mahasiswa setiap selesai mengerjakan proyek yang diberikan	67%	33%
8.	Mebutuhkan penguasaan materi secara memadai	100%	0%
9.	Mebutuhkan perbaikan cara mengajar	100%	0%
10	Pelajaran ini harus dilengkapi dengan pendekatan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan	67%	33%
11	Pembelajaran sudah menggunakan model kasus berbasis proyek	0%	100%
12	Menyediakan waktu secara khusus untuk membahas tiap kompetensi pembelajaran	67%	33%
13	Waktu yang disediakan cukup memadai untuk berkonsultasi	67%	33%
14	Memberikan tanggapan setiap selesai memberikan tugas	33%	67%

No	Pernyataan	Ya	Tidak
15	Memberikan tanggapan setiap selesai mengerjakan soal-soal	67%	33%
16	Menguasai materi pelajaran sistem informasi manajemen	33%	67%
17	Ada keinginan untuk memperbaiki cara mengajar	100%	0%
Rerata:		63%	67%

Sumber: Fakultas Teknologi dan Bisnis (2023)

Mengacu pada tabel di atas, disimpulkan bahwa aspek-aspek yang ditawarkan dalam pembelajaran pendekatan kasus berbasis proyek dibutuhkan oleh Mahasiswa dan Dosen. Kesimpulan ini menjadi acuan untuk tahapan pengembangan selanjutnya.

### Design (Desain)

Tahap desain terdiri dari beberapa langkah, diantaranya:

1. Memformulasikan sasaran spesifik, dengan didasari kemampuan *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*.
2. Merumuskan alat evaluasi, dengan menentukan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Menetapkan strategi belajar, dengan mempertimbangkan proses memilih strategi penyampaian, termasuk urutan, pengelompokan isi, deskripsi komponen belajar, pembuatan struktur pembelajaran, dan penentuan kasus, penyampaian tatap muka dan non-tatap muka dikombinasikan, baik teori maupun praktik. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus-kasus yang ada di dunia kerja kemudian diberikan proyek untuk diselesaikan secara mandiri atau berkelompok.

Hal di atas dijadikan acuan dalam desain model, berupa:

1. Desain pedoman model pembelajaran yang

memuat sistem sosial, sintak, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring..

2. Desain perangkat pembelajaran dengan mengoperasionalkan komponen utama model pembelajaran yaitu Rencana Pembelajaran Semester (RPS), buku ajar, dan alat evaluasi.
3. Desain instrumen terdiri dari lembar observasi untuk validasi model, yang mencakup elemen format, bahasa, ilustrasi, dan isi. Lembar observasi untuk keterlaksanaan model, yang mencakup sintak, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung. Lembar observasi untuk kemampuan dosen untuk mengelola pembelajaran, yang mencakup kegiatan pendahuluan, proses pengajaran, kegiatan penutup, dan kesesuaian dengan RPS. Lembar observasi aktivitas mahasiswa memuat: aktivitas mahasiswa di dalam tugas dan di luar tugas yang dilakukannya dalam pembelajaran.

### Development (Pengembangan)

Kegiatan ini merupakan proses validasi terhadap desain yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen, perangkat pembelajaran, dan pedoman model untuk digunakan dalam pembelajaran sistem informasi manajemen. Validasi dilakukan oleh pakar atau validator yang menilai kelayakan instrumen, perangkat pembelajaran, dan pedoman model dari aspek petunjuk penggunaan, materi dan bahasa, sbb:

**Tabel 3. Hasil Pengujian Instrumen**

No	Jenis Instrumen	Validitas (VA)	Reliabilitas (PA)
1	Lembar validasi instrumen pedoman model	0,82	0,70
2	Lembar penilaian instrumen Kepraktisan	0,90	0,71
3	Lembar validasi instrumen pengelolaan pembelajaran	0,92	0,73

No	Jenis Instrumen	Validitas (VA)	Reliabilitas (PA)
4	Lembar validasi instrumen Rencana Pembelajaran Semester	0,81	0,75
5	Lembar validasi instrumen buku ajar	0,82	0,71

Sumber: Data diolah (2023)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua alat sangat valid jika kriteria yang digunakan memiliki derajat validitas yang memadai. Jika nilai Va berada dalam kategori minimal valid, instrumen tersebut layak digunakan.

Namun, penggunaan *Persentase of Agreements (PA)* dengan kriteria lembar instrumen, instrumen dikatakan reliabel jika nilai PA lebih dari 0,70. Semua alat adalah reliabel, menurut data yang ada di tabel. Oleh karena itu, alat ini dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan, kepraktisan, dan kevalidan model.

**Tabel 4. Hasil Pengujian Perangkat Pembelajaran**

No	Perangkat Pembelajaran	$\bar{X}$	Kriteria
1	Rencana pembelajaran semester	0,81	Sangat valid
2	Buku ajar	0,82	Sangat valid
3	Tes kompetensi hasil belajar mahasiswa	0,76	Valid

Sumber: Data diolah (2023)

Hasil pengujian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran sangat valid kecuali pada bagian tes kompetensi hasil belajar kategori valid.

**Tabel 5. Hasil Uji Pakar Terhadap Pedoman Model**

No	Instrumen Penilaian	Validator		Rata-Rata
		I	II	
1	Teori pendukung model pembelajaran Latar Belakang	4	4	4,00
2	pengembangan model pembelajaran Tujuan	3	3	3,00
3	pengembangan model pembelajaran Deskripsi model pembelajaran	4	3	3,50
4	Sintagmatis model pembelajaran	3	4	3,50
5	Sistem sosial model pembelajaran	4	3	3,50
6	Sistem pendukung model pembelajaran Penggunaan pendekatan pembelajaran	3	3	3,00
7	Langkah-langkah pembelajaran	4	3	3,50
8	Evaluasi dan penilaian	4	3	3,50
9	Hasil Belajar yang diinginkan	3	3	3,00
10		3	3	3,00
11		4	3	3,50
Jumlah:		39	35	3,70
Keseluruhan Item:		Valid	Valid	Valid
Persentase:			92,5	

Sumber: Data diolah (2023)

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa pedoman model pembelajaran adalah valid.

### Implementation (Pelaksanaan)

Implementasi dilakukan berdasarkan hasil pada tahap pengembangan, kemudian disesuaikan dan dianalisis kembali untuk diarahkan pada implementasi sebagai berikut:

- 1) Implementasi model pembelajaran
  - a) Sintak

**Tabel 6. Sintak Model Pembelajaran**

Fase Pembelajaran	Aktivitas	
	Dosen	Mahasiswa
Membuka perkuliahan	Menarik perhatian dan memberi penguatan dalam proses pembelajaran Menguraikan pembelajaran yang akan dicapai	Menjawab salam dan mengikuti arahan materi yang dipelajari Memahami kemampuan pembelajaran

Fase Pembelajaran	Aktivitas	
	Dosen	Mahasiswa
Presentasi/Paparan	dan cakupan materi	dan materi
	Memberi acuan dan membuat kaitan (pertemuan sebelum dan kini)	Menyimak dan berinteraksi dengan dosen (tanya-jawab)
	Membagi kelompok secara heterogen	Berkelompok sesuai arahan dosen
	Penyajian materi singkat atau menayangkan video pembelajaran	Menyimak materi atau mengamati tayangan pembelajaran
	Meminta Mahasiswa menguraikan apa yang dipahami terkait materi atau video pembelajaran	Menjelaskan pemahamannya terkait materi atau video pembelajaran
Interaksi	Membimbing mahasiswa dalam memahami contoh kasus	Mempelajari materi melalui buku ajar dan sumber lain
	Membimbing mahasiswa dalam diskusi kelompok	Memperdalam materi melalui diskusi kelompok
Studi Kasus	Membimbing mengumpulkan dan menganalisis data contoh kasus	Mengumpulkan & menganalisis data contoh kasus
	Membimbing mahasiswa mempresentasikan hasil kerja kelompok berdasarkan kasus	Mempresentasikan hasil kerja kelompok berdasarkan kasus
Mengasosiasi	Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian proyek	Menyimak bentuk pemberian proyek
	Rencana tindak lanjut pada pertemuan berikutnya.	Menyimak rencana tindak lanjut

Sumber: Data diolah (2023)

- b) Sistem sosial

Apa yang terjadi di dalam kelas, baik itu dosen maupun mahasiswa terkait dengan proses belajar-mengajar adalah bagian dari sistem sosial. Sistem sosial lebih mengutamakan pola hubungan mahasiswa-dosen daripada pola interaksi dosen-mahasiswa. Komunikasi sebagai aksi, atau

komunikasi satu arah, interaksi, atau komunikasi dua arah, dan transaksi, atau komunikasi banyak arah, adalah semua jenis pola komunikasi ini.

c) Prinsip reaksi

Merupakan upaya untuk: (1) membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong mahasiswa untuk belajar, seperti dengan menyiapkan mereka untuk belajar dan menyampaikan hasil pembelajarannya, (2) menyediakan dan mengelola sumber pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, seperti buku ajar, kasus, dan media pembelajaran, dan (3) membantu mahasiswa dalam belajar dan membantu mereka menyelesaikan masalah yang diajukan pada tugas kuliah, dan (4) memberi mereka bantuan dalam menyelesaikan masalah yang diajukan pada tugas kuliah. Selain itu, dalam pembelajaran dengan model CMT berbasis PjBL, dosen berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan konsultan.

d) Sistem penunjang

Sistem penunjang model berupa alat, perangkat belajar dan sarana atau media. Olehnya, dibutuhkan: (1) Rencana Pembelajaran Semester (RPS); (2) buku ajar; (3) kasus-kasus yang disiapkan dosen; dan (4) proyek yang akan dikerjakan mahasiswa.

e) Dampak instruksional dan pengiring

Dampak instruksional model, berupa: (1) penguasaan materi sistem informasi manajemen yang diajarkan berkenaan dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) yang akan dicapai dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS), (2) optimisme terhadap pendekatan model yang digunakan merupakan praktik baik dengan melibatkan mahasiswa lebih dominan dalam proses belajar dan dapat menumbuhkan sikap positif

mahasiswa terhadap pelajaran, suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan kreativitas.

Di antara efek pengiring model adalah (1) kemandirian dalam belajar yang diciptakan oleh model pembelajaran, dan (2) keaktifan belajar: beberapa fase sintak model CMT berbasis PjBL memberi mahasiswa lebih banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka dan terlibat langsung dalam proses belajar. Pentingnya dalam menghasilkan solusi untuk masalah tergantung pada partisipasi aktif dan kolaborasi antara mahasiswa dan pendampingan dosen.

2) Implementasi perangkat pembelajaran

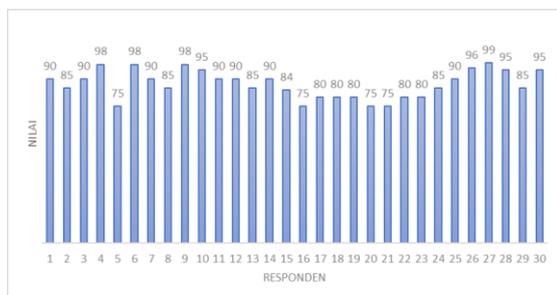
Implementasi perangkat pembelajaran meliputi hal-hal berikut:

- a) Implementasi RPS; RPS merupakan dokumen perencanaan berisi tahapan dan cara dosen pengampu mata kuliah dalam menjalani proses belajar-mengajar. Setidaknya memuat (1) nama mata kuliah dan kode, (2) capaian pembelajaran prodi, (3) capaian pembelajaran mata kuliah, (4) capaian akhir yang diharapkan, (5) indikator pencapaian, (6) tujuan pembelajaran, (7) materi pembelajaran, (8) skenario pembelajaran, (9) strategi, pendekatan dan metode pembelajaran, (10) perangkat dan sumber pembelajaran.
- b) Penggunaan buku ajar: buku ajar digunakan sebagai pegangan dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar di kelas, disusun berdasarkan komponen sistem pendukung dalam model dan mempertimbangkan hubungannya dengan RPS, seperti: (1) capaian pembelajaran; (2) materi pembelajaran; (3) soal dan latihan; (4)

- studi kasus; dan (5) proyek/tugas.
- c) Implementasi alat evaluasi; berbentuk tes kompetensi hasil belajar yang memuat: (1) jumlah waktu untuk menyelesaikan soal; (2) instruksi tentang cara menyelesaikannya; dan (3) daftar pertanyaan.
  - d) Penggunaan alat untuk mengevaluasi pengujian terhadap pedoman model dan perangkat pembelajaran. Dapat juga digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan kepraktisan model dengan melihat, mengukur hasil belajar mahasiswa, dan mencatat respons terhadap proses pembelajaran.

### Evaluation (Evaluasi)

Kegiatan evaluasi dilaksanakan sebanyak 3 (tiga) kali, yaitu evaluasi perorangan, kelompok kecil (evaluasi terbatas), dan diperluas (evaluasi lapangan). Hasil akhir dari evaluasi sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Tes Kompetensi Belajar Mahasiswa

Dari gambar tersebut mengasumsikan bahwa nilai kompetensi hasil belajar mahasiswa pada uji coba diperluas diperoleh bahwa terdapat 3 mahasiswa memperoleh nilai minimal 75 (20%). Ini berarti bahwa kriteria kompetensi hasil belajar sudah terpenuhi, yaitu minimal 20% mahasiswa mendapat angka 75.

Tabel 7. Tanggapan Mahasiswa Terhadap Model

No	Aspek Yang Direspon	Tanggapan	
		Tidak	Ya
1	Apakah Anda nyaman atau tidak terhadap:	<b>Nyaman</b>	
		Tidak	Ya
	a. Proses pembelajaran	4	26
	b. Suasana belajar di kelas	5	25
	c. Kegiatan pembelajaran	4	26
	d. Cara mengajar dosen	6	24
	Rata-Rata	4,75	25,25
2	Menurut Anda suasana baru atau tidak berikut ini:	<b>Suasana Baru</b>	
		Tidak	Ya
	a. Proses pembelajaran	4	26
	b. Suasana belajar di kelas	5	25
	c. Kegiatan pembelajaran kasus	4	26
	d. Cara mengajar dosen	6	24
	Rata-Rata	5	25,00
3	Apakah tetap mengikuti metode pembelajaran yang digunakan saat ini	<b>Mengikuti</b>	
		Tidak	Ya
4	Apakah memahami bahasa yang digunakan pada:	<b>Memahami</b>	
		Tidak	Ya
	a. Pedoman model	6	24
	b. Buku ajar	5	25
	c. Kompetensi hasil belajar	7	23
	d. Cara mengajar dosen	7	23
	Rata-Rata	6,25	23,75
5	Apakah tertarik visualisasi (gambar, tulisan dan tata letak), yang ada pada:	<b>Tertarik</b>	
		Tidak	Ya
	a. Pedoman pembelajaran	3	27
	b. Buku ajar	4	26
	c. Kasus yang diberikan	5	25
	d. Proyek yang diberikan	5	25
	Rata-Rata	4,25	25,75

Sumber: Data diolah (2023)

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Model pembelajaran CMT berbasis PjBL dikembangkan dapat meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa.

Pendekatan pembelajaran dengan metode kasus membuka wawasan mahasiswa tentang dunia kerja dapat menarik minat mahasiswa dalam belajar.

Model pembelajaran dengan pendekatan proyek yang dikerjakan berkelompok yang dibagi secara heterogen menyebabkan interaksi melalui

diskusi hingga proses perkuliahan tidak monoton.

Pengembangan model pembelajaran menghasilkan sintak atau tahapan yaitu pembuka perkuliahan, paparan, interaksi, studi kasus, mengasosiasi, mengkomunikasikan, dan menutup memberikan pemahaman baru bagi dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar di kelas serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

### **Saran**

Model Pembelajaran yang dihasilkan dapat diadopsi dan menjadi alternatif pembelajaran di lingkup Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia dan tidak terbatas hanya pada mata kuliah sistem informasi manajemen.

Pembelajaran model kasus berbasis proyek dapat diadopsi para dosen sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kemandirian dan menunjang prestasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agunawan. (2020). *Pembelajaran Vokasi di Perguruan Tinggi—Tinjauan Filsafat dan Rekonstruksi Teori* (1st ed., Vol. 1). Nobel Press Makassar. <https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=978-623-6936-04-7&searchCat=ISBN>

Agunawan, A., Ahmad, F., Hidayat, A. I., Paula, E. W., & Said, M. (2023). *BUKU AJAR - Sistem Informasi Manajemen (Pendekatan Case Method Teaching (CMT) dan Project-Based Learning (PjBL)* (1st ed.). Nobel Press Makassar. <https://isbn.perpusnas.go.id/Account/Sea>

[rchBuku?searchTxt=978-623-6936-27-6&searchCat=ISBN](https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=978-623-6936-27-6&searchCat=ISBN)

Agunawan, A., & Paula, E. W. (2023). *Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Penerapan Model Pengajaran Kolaborasi Pada Mahasiswa Semester 2 Prodi Sistem dan Teknologi Informasi Tahun 2022/2023*. ITB Nobel Indonesia. <https://repository.nobel.ac.id/id/eprint/824/>

Aminuddin, A., Salambue, R., Andriyani, Y., & Mahdiyah, E. (2021). *Aplikasi E-OBE Untuk Integrasi Komponen Kurikulum OBE (Outcome-Based Education)*. <https://doi.org/10.36706/jsi.v13i1.13914>

Boeriswati, E., & UNJ. (2021). *Metode Pembelajaran Studi Kasus*. 25.

Bonney, K. M. (2015). Case Study Teaching Method Improves Student Performance and Perceptions of Learning Gains. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 16(1), 21–28. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v16i1.846>

Bowen, B., & Shume, T. (2020). Developing Workforce Skills in K-12 Classrooms: How Teacher Externships Increase Awareness of the Critical Role of Effective Communication. *Journal of STEM Education: Innovations and Research*, 21(1), Article 1. <https://www.jstem.org/jstem/index.php/JSTEM/article/view/2407>

- Chiu, S. K. (2019). Innovative experiential learning experience: Pedagogical adopting Kolb's learning cycle at higher education in Hong Kong. *Cogent Education*, 6(1), 1644720. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1644720>
- Guile, D., Unwin, L., Brown, C., McMullen, M. B., File, N., Hall, G. E., Gollnick, D. M., Quinn, L. F., Shapiro, H., Saltman, K. J., Means, A., Beach, D., Bagley, C., Metzger, S. A., Harris, L. M., Jeynes, W., Hughes, M. T., Talbott, E., Waite, D., ... Surry, D. (2019). The Wiley Handbook of Vocational Education and Training. *John Wiley & Sons, Inc., 111 River Street, Hoboken, NJ 07030, USA*, 605.
- Günther, S. L., Fleige, J., zu Belzen, A. U., & Krüger, D. (2019). Using the Case Method to Foster Preservice Biology Teachers' Content Knowledge and Pedagogical Content Knowledge Related to Models and Modeling. *Journal of Science Teacher Education*, 30(4), 321–343. <https://doi.org/10.1080/1046560X.2018.1560208>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Merdeka Belajar—Kampus Merdeka (1st ed., Vol. 1). Dirjendikti - Kemendikbud. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/05/Buku-Panduan-Merdeka-Belajar-Kampus-Merdeka-2020-1.pdf>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning – a systematic review and revision of Kolb's model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Sliwinski, A., & Lisowski, J. (2020). Innovation in Trade Credit Insurance as a Confirmation of Reverse Barras's Innovation Cycle. In *Expanding Horizons: Business, Management and Technology for Better Society* (pp. 375–375). ToKnowPress. <https://ideas.repec.org/h/tkp/mk1p20/375.html>
- Syakur, A., Musyarofah, L., Sulistiyarningsih, S., & Wike, W. (2020). The Effect of Project Based Learning (PjBL) Continuing Learning Innovation on Learning Outcomes of English in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.860>
- Usher, M., & Barak, M. (2020). Team diversity as a predictor of innovation in team
-

projects of face-to-face and online learners. *Computers & Education, 144*, 103702.

<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103702>

Xiaoqi, Z., & Xiaoyan, M. A. (2021). Case Method for Professional Degree Graduate Students. *Journal of Beijing University of Aeronautics and Astronautics Social Sciences Edition, 34*(2), 147.  
<https://doi.org/10.13766/j.bhsk.1008-2204.2020.0269>

---

▪ *How to cite this paper :*

Agunawan., Hidayat, A. I., & Firman, A. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Metode Kasus Berbasis Proyek Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Dedikasi Pendidikan, 8*(2), 829–842.