

## Evaluasi Dampak Implementasi MBKM Terhadap Proses Belajar Mengajar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Pieter Sahertian, Choirul Huda, Henny Leondro, Enike Dwi Kusumawati, Maris Kurniawati, Arief Rahman Hakim\*, Dyah Triwahyuningtyas, Romia Hari Susanti

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia  
[ariefrahman@unikama.ac.id](mailto:ariefrahman@unikama.ac.id)\*

**Abstract:** *The purpose of this research is to evaluate the implementation of MBKM in the learning process using the case method and team based project implemented by the study program at Unikama. This research is a descriptive research with qualitative and quantitative approaches. The research method used is a survey method using a questionnaire. The research subjects were determined based on the research objectives, namely the entire academic community and stakeholders in the Unikama environment. The results of this study indicate that the implementation of the case method and Team Based Project is one method that is in accordance with the MBKM program and is actually able to provide opportunities to improve student skills, namely Creativity Skills, Critical Thinking Skills, Communication Skills, and Collaboration Skills (4C), so that better quality of graduates. The implementation of MBKM using Case Method and Team Base Project Learning has been carried out by lecturers.*

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi implementasi MBKM dalam proses pembelajaran menggunakan *case method* dan *team based project* yang dilaksanakan oleh program studi di Unikama. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan kuisioner. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan tujuan penelitian yaitu seluruh sivitas akademika dan stakeholder di lingkungan Unikama. Hasil penelitian ini meunjukkan bahwa implementasi *case method* dan *Team Based Project* menjadi salah satu metode yang sesuai dengan program MBKM dan secara nyata mampu memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa yaitu Creativity Skills, Critical Thinking Skills, Communication Skills, dan Collaboration Skills (4C), sehingga kualitas lulusan menjadi lebih baik. Implementasi MBKM dengan menggunakan *Case Method* dan *Team Base Project Learning* telah dilaksanakan oleh dosen.

**Kata kunci:** MBKM; *Case Method*; Team Base Project Learning

### Pendahuluan

Bantuan Pendanaan Program Penelitian Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian Perguruan Tinggi Swasta (PTS) merupakan skema bantuan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dikelola dan dikembangkan oleh Sekretariat Ditjen Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Direktorat Jenderat Pendidikan Tinggi Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi dengan mempertimbangkan dukungan kepada PTS dalam hal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi yang wajib dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Hal tersebut juga disebabkan oleh

<https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.6486>

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



belum maksimalnya hilirisasi hasil dan manfaat penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi Swasta.

Diperlukan upaya lebih komprehensif untuk mengakselerasi proses hilirisasi hasil penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh perguruan tinggi swasta yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Ada tiga manfaat sekaligus yang dapat dicapai yaitu peningkatan jumlah penelitian, hasil kajian yang bermanfaat bagi masyarakat serta pengabdian kepada masyarakat yang turut dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Selain itu, melalui program ini diharapkan perguruan tinggi swasta terpacu untuk meningkatkan budaya iptek serta berperan dalam aktivitas sosial ekonomi menuju Indonesia yang sejahtera.

Dalam rangka mendukung proses hilirisasi produk hasil penelitian serta pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi Swasta, maka diluncurkan Skema kegiatan Pendanaan Program Penelitian Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian PTS oleh Sekretariat Ditjen Pendidikan Tinggi mulai tahun 2021.

Adanya kebijakan dari Kemendikbud tentang MBKM, maka Unikama melakukan transformasi pendidikan dalam meningkatkan kompetensi lulusannya. Transformasi ini dilakukan agar *soft skills* maupun *hard skills* mahasiswa lebih siap dan relevan dengan kebutuhan di abad 21 (Tohir, 2020). Tuntutan untuk menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan yang unggul dan berkepribadian, yang mengakomodasi berbagai program-program *experiential learning* pada jalur yang fleksibel diharapkan mampu memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensi yang dimiliki sesuai dengan *passion* dan bakatnya.

Pihak lembaga dalam merespon adanya kebijakan MBKM tersebut memberikan himbauan agar proses pembelajaran yang dilakukan dosen pada masing-masing prodi di lingkungan Unikama harus mampu mengembangkan ketrampilan abad 21 atau disebut juga 4C yang meliputi (*Creativity, Critical Thinking, Communication, dan Collaboration*) (Chiruguru & Chiruguru, 2020)(Supena, Darmuki, & Hariyadi, 2021). Ketrampilan 4C tersebut tidak bisa tercapai jika dosen hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi implementasi MBKM dalam proses pembelajaran menggunakan *case method dan team based project* yang dilaksanakan oleh program studi di Unikama.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan menggunakan kuisisioner. Subjek penelitian ditentukan berdasarkan tujuan penelitian yaitu seluruh sivitas akademika dan stakeholder dalam rangka implementasi MBKM di lingkungan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

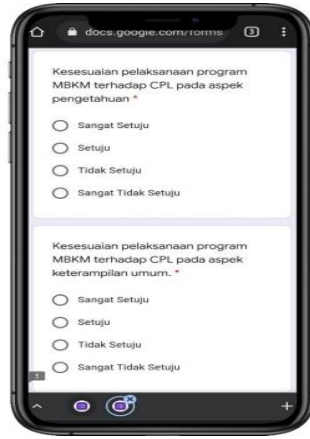
Penelitian dilakukan di dalam dan di luar lingkungan Unikama. Penelitian ini menggunakan penelitian populasi sehingga populasi dan sampelnya sama, yaitu seluruh sivitas akademika dan *stakeholders* dalam implementasi MBKM di lingkungan Unikama.

Metode pengumpulan data menggunakan kuisisioner. Kuisisioner berisikan seperangkat pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Penggunaan kuisisioner didasari atas pertimbangan bahwa instrumen tersebut cocok untuk mengumpulkan data jenis penelitian survei. Sifat dari kuisisioner adalah tertutup, yaitu responden diberi pilihan jawaban yang disediakan peneliti.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan implementasi MBKM terkait proses belajar mengajar menggunakan pembelajaran berbasis *case method* dan *team based project*.

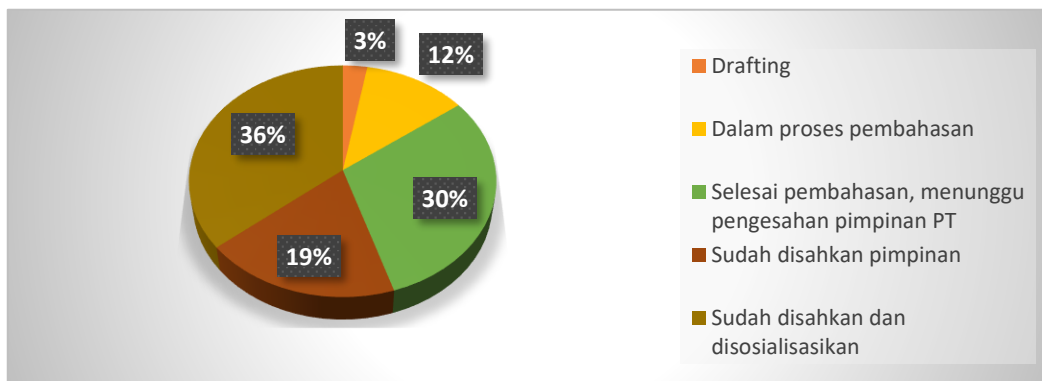
## Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian dimulai dari mendesain hasil survey. Kegiatan pada tahap ini diawali dengan pengembangan instrumen melalui workshop dengan pakar dan melakukan FGD dengan *stakeholder* terkait. Instrumen survey dikembangkan berdasarkan kisi-kisi yang sudah dikembangkan dengan menggunakan *elektronik survey*. Desain ini digunakan karena tidak bertemu langsung dengan para responden. Penggunaan *elektronik survey* dapat mempermudah dan mempercepat dalam pengambilan data pada responden. Adapun desain *elektronik survey* dapat dilihat pada gambar 3.1.



**Gambar 3.1** Tampilan Salah Satu Angket Pada Kegiatan Survey

*Case Method* dan *Team Based Project* adalah beberapa metode yang digunakan dosen di Unikama untuk dapat mengembangkan ketrampilan 4C tersebut (Gerring, 2007)(Powell, 2004). Ketersediaan dokumen RPS yang memuat *Team Base Project Learning* dan *case method* juga sudah ada dan sudah disahkan pimpinan. Akan tetapi belum semua dosen mengetahui dan memahami itu semua. Hasil analisis mengenai pemahaman dosen akan ketersediaan dokumen RPS yang memuat *Team Base Project Learning* dan *case method* dapat dilihat pada gambar 3.2.



**Gambar 4.3.1.** Pemahaman dosen terhadap ketersediaan dokumen *Team Base Project Learning* dan *case method*

Pada gambar 3.2 terlihat bahwa sebesar 36% responden menyampaikan bahwa ketersediaan dokumen RPS yang memuat *Team Base Project Learning* dan *case method* pada lembaga sudah ada sudah disahkan dan disosialisasikan. Sedangkan 30% responden menyampaikan dokumen tersebut sudah ada dan selesai pembahasan tapi masing menunggu pengesahan pimpinan perguruan tinggi. Bahkan ada 3% dosen yang menyampaikan bahwa masih dalam bentuk drafting.

Pada hasil tersebut bisa dikatakan bahwa pemahaman dosen akan ketersediaan dokumen RPS yang memuat *Team Base Project Learning* dan *case method* masih perlu ditingkatkan. Perlu adanya peran fakultas dalam mensosialisasikan setiap kebijakan yang dibuat lembaga ke masing-masing prodi maupun dosen yang berada di fakultas tersebut sehingga dosen dapat mengetahui secara menyeluruh semua dokumen yang sudah dibuat, terutama mengenai pembelajaran.

Selain itu, Pihak Universitas melakukan analisis untuk mengetahui sejauh mana implementasi *Case Method* dan *Team Based Project* pada proses pembelajaran di masing-masing prodi. Analisis dilakukan dengan cara pemberian kuesioner kepada dosen dan mahasiswa di lingkungan Unikama. Hasil analisis responden mahasiswa terhadap implementasi *Case Method* dan *Team Based Project* dapat dilihat pada tabel 4.3.1.

**Tabel 4.3.1 Implementasi *Case Method* dan *Team Based Project* masing-masing prodi**

Program Studi	<i>Case Method</i>			<i>Team Based Project</i>		
	Ya	Tidak Tahu	Tidak	Ya	Tidak Tahu	Tidak
Akuntansi	58%	38%	4%	54%	41%	5%
Bimbingan dan Konseling	78%	17%	5%	82%	15%	2%
Ilmu Hukum	65%	31%	4%	70%	24%	6%
Manajemen	68%	29%	3%	66%	29%	5%
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	47%	49%	4%	52%	46%	2%
Pendidikan Bahasa Inggris	32%	68%	0%	42%	58%	0%
Pendidikan Ekonomi	65%	35%	0%	71%	29%	0%
Pendidikan Fisika	87%	13%	0%	93%	7%	0%
Pendidikan Geografi	52%	41%	7%	62%	28%	10%
PAUD	62%	32%	7%	76%	22%	2%
PGSD	71%	26%	3%	79%	19%	3%
Pendidikan Matematika	47%	47%	6%	55%	41%	5%
Peternakan	71%	20%	9%	71%	23%	6%
Sastra Inggris	23%	69%	8%	15%	77%	8%
Sistem Informasi	52%	46%	2%	52%	38%	10%
Teknik Informatika	52%	39%	9%	63%	24%	13%

Pada Tabel 4.3.1 dapat dilihat bahwa semua program studi yang melaksanakan program MBKM sudah mengimplementasikan *Case Method* dan *Team Based Project* dalam proses pembelajaran, hanya saja jika dilihat dari sudut pandang mahasiswa beberapa dari mereka belum mengetahui metode yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran. Akan tetapi hasil kuesioner menunjukkan mereka semua sepakat bahwa instrument penilaian yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran adalah lembar observasi, angket, portofolio, dan tes. Hal ini menunjukkan bahwa dosen sudah mengembangkan ketrampilan 4C dengan menggunakan variasi penilaian dalam proses pembelajaran (Powell, 2004).

Penyajian pembelajaran dengan menggunakan *Case Method* dan *Team Based Project* merupakan suatu hal yang harus diupayakan oleh setiap dosen di lingkungan Unikama. Ketika mahasiswa mempelajari suatu hal dan menemukan makna, maka makna tersebut dapat menjadi alasan untuk terus belajar (Nazgul et al., 2020). (Sunardi & Hasanuddin, 2019) menjelaskan bahwa strategi yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, kreativitas, inovasi, bermakna, membantu mahasiswa dalam memecahkan masalah kehidupan nyata, mengasah kemampuan kognitif, manipulatif, mendesain, memanfaatkan teknologi, pengaplikasian pengetahuan serta kemampuan dalam mengkombinasikan antara pengetahuan kognitif dan psikomotorik dan membangkitkan rasa ingin tahu yang memicu imajinasi kreatif serta berpikir kritis.

Semua dosen berpendapat sangat setuju jika *Case Method* dan *Team Based Project* mampu meningkatkan ketrampilan mahasiswa dalam menyampaikan informasi dengan benar dan memastikan penerima informasi dapat memahami pesan yang disampaikan, meningkatkan ketrampilan mahasiswa dalam berkomunikasi secara lisan menjadi lebih baik. Akan tetapi permasalahan yang dihadapi dosen adalah proses pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project* ini tidak akan bisa berjalan dengan baik jika mahasiswa malas dan tidak ada motivasi.

Pada penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Case Method* dan *Team Based Project*, dosen harus mampu menyusun masalah yang relevan dan *up to date* untuk disampaikan pada mahasiswa (Rosidah & Pramulia, 2021) (Asfar, 2019). Artinya dalam hal ini tidak hanya mahasiswa saja yang dituntut untuk memiliki *Creativity Skills* tetapi dosen juga harus memiliki *Creativity Skills* dalam memilih masalah dan menyajikan masalah yang *up to date* agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai matakuliah yang diampunya sehingga mampu mengembangkan ketrampilan 4C mahasiswa.

Implementasi pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project* juga berdampak pada *Collaboration Skill* mahasiswa. Sebagian besar masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran 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).

Pada saat mahasiswa melakukan *Collaboration* untuk menyelesaikan masalah saat mengikuti pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*, maka secara tidak langsung sikap sosial mereka juga dikembangkan. Selain itu, mahasiswa berkesempatan membangun kerja tim dan meningkatkan sikap dan karakter kepemimpinan, memberikan saran dan pendapat terkait solusi permasalahan yang dibahas dalam setiap kelompok untuk menghasilkan solusi yang terbaik, mahasiswa mampu berinteraksi dan belajar dengan teman sebaya (saling memberi umpan balik), mahasiswa mampu mengakui keterampilan, pengalaman, kreativitas, dan kontribusi dari mahasiswa yang lain, serta mahasiswa mampu mendukung keputusan kelompok.

Pengembangan *Critical thinking skill* mahasiswa ditunjukkan ketika mahasiswa memberikan saran dan pendapat saat bekerjasama dalam menyelesaikan masalah atau gugas yang diberikan dosen dalam proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis merupakan bagian dari Higher Order Thinking Skills (HOTs). Pengembangan kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk mendukung kesuksesan mahasiswa dalam melakukan HOTs (Andriyani & Saputra, 2020). Kemampuan mahasiswa dalam berpikir HOTs yang diakomodir melalui taksonomi Bloom Level 4 ke atas yaitu kemampuan Analisis dan Sintesis, mengevaluasi dan mengkreasi, mahasiswa mampu memahami pengetahuan dan konsep esensial lebih cepat dan mampu menganalisisnya lebih mendalam, mahasiswa mampu mengidentifikasi kebutuhan belajarnya dan menggunakan sumber-sumber belajar yang ada secara memadai, mahasiswa mampu melakukan refleksi diri terhadap pengalaman belajarnya.

Kendala yang dihadapi dosen maupun mahasiswa dari hasil analisis yang dilakukan diantaranya adalah pengetahuan dosen akan ketersediaan dokumen mengenai *Case Method* dan *Team Based Project* masih perlu ditingkatkan, agar mahasiswa juga mengetahui metode yang digunakan dosen dalam proses pembelajaran dan mempersiapkan diri agar semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketrampilan 4C. Perlu adanya kesadaran dari mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran meskipun secara daring dan motivasi dari masing-masing dosen agar pelaksanaan *Case Method* atau *Team Based Project* dalam pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

Dosen harus selalu melakukan kegiatan refleksi materi yang dikaitkan dengan persoalan riil dan relevan dengan materi yang akan dibahas pada pertemuan tertentu serta menggunakan berbagai macam sumber yang relevan sebagai acuan. Strategi selanjutnya adalah dosen harus *update* materi baik dari buku, jurnal, artikel, media sosial, konferensi,

pertemuan ilmiah, webinar, workshop, ataupun yang lain sehingga akan ditemukan persoalan yang terbaru dan sangat berguna bagi proses pembelajaran maupun kehidupan mahasiswa.

Strategi yang tak kalah penting adalah pemberian motivasi dan peluang kepada mahasiswa secara adil dan terus menerus sehingga keberanian mahasiswa dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya akan berkembang dengan baik serta jika diperlukan perlu ada motivasi negatif dari dosen (berupa ancaman nilai) semata mata untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dan menumbuhkan keberanian dan semangat untuk menyampaikan ide-ide barunya.

Tindak lanjut yang seharusnya dilakukan Universitas dari kendala yang terjadi di lapangan adalah melakukan workshop dan bimtek pembelajaran *Team Base Project Learning* dan *Case Method* untuk seluruh dosen. Melakukan monitoring secara terstruktur dan berkala terhadap pembelajaran menggunakan *Case Method* dan *Team Based Project* serta senantiasa memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam pembelajaran.

### Kesimpulan

Hasil penelitian ini meunjukkan bahwa implementasi *case method* dan *Team Based Project* menjadi salah satu metode yang sesuai dengan program MBKM dan secara nyata mampu memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa yaitu *Creativity Skills, Critical Thinking Skills, Communication Skills, dan Collaboration Skills (4C)*, sehingga kualitas lulusan menjadi lebih baik. Implementasi MBKM dengan menggunakan *Case Method* dan *Team Base Project Learning* telah dilaksanakan oleh dosen. Hanya saja sebagian mahasiswa belum memahami bahwa metode pembelajaran yang digunakan dosen adalah *case method* dan *team base project learning*.

### Daftar Rujukan

- Andriyani, R., & Saputra, N. N. (2020). Optimalisasi Kemampuan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Semester Awal melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Berpikir Kritis. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(1), 77–86.
- Asfar, M. I. T. (2019). *Efektivitas Case Based Learning (CBL) Disertai Umpan*. 29–45.
- Chiruguru, D., & Chiruguru, S. (2020). *The Essential Skills of 21st Century Classroom (4Cs)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36190.59201>
- Gerring, J. (2007). Is There a (Viable) Crucial-Case Method? *Comparative Political Studies*, 40(3), 231–253. <https://doi.org/10.1177/0010414006290784>



- Nazgul, K., Anar, B., Baglan, Z., Moldir, S., Sadvakasova, G., & Nishanbayeva, S. (2020). Preservice Teachers' Opinions on the Use of Technology in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(23), 182–192.
- Powell, P. C. (2004). Assessment of team-based projects in project-led education. *European Journal of Engineering Education*, 29(2), 221–230.
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 245–251.
- Sunardi, S., & Hasanuddin, H. (2019). Pengembangan Employability Skill Mahasiswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-Project Based Learning. *SemanTECH (Seminar Nasional Teknologi, Sains Dan Humaniora)*, 1(1), 210–217.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892.
- Tohir, M. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*.