

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN CASE METHOD
DAN TEAM BASED PROJECT PADA MATA KULIAH PLH
UNTUK MENINGKATKAN HIGHER ORDER THINKING SKILL MAHASISWA
DI ERA SOCIETY 5.0**

Agnestasia Ramadhani Putri¹, Akhmad Nugraha², Izzah Muyassaroh³

¹PGSD UPI Kampus Tasikmalaya, ³PGSD FIP UPI

1agnestasiarp@upi.edu, 2Akhmadnugraha@upi.edu, 3Izzahmuyassaroh@upi.edu,

ABSTRACT

*This study aims to develop a learning model based on the Case Method and Team-Based Project in the Environmental Education (PLH) course to enhance students' higher order thinking skills in the Society 5.0 era. The model is developed through four learning modules, each consisting of three main phases: **penetration, discussion, and project**. In the penetration phase, students are introduced to fundamental concepts and relevant environmental cases through literature review and practical experiments. The discussion phase allows students to analyze cases in depth from various perspectives and design innovative solutions. In the project phase, students collaborate to develop and publish case-based projects, such as creating an environmental encyclopedia, organizing recycling campaigns, or producing digital educational content. The results indicate that this learning model increases student engagement in the learning process, strengthens analytical and problem-solving skills, and fosters innovation in developing environmental solutions. Moreover, students responded positively to this model as it provides a more interactive, contextual, and applicable learning experience aligned with the demands of the Society 5.0 era. Thus, the development of the Case Method and Team-Based Project model in the PLH course can serve as an innovative learning alternative to prepare students for the dynamic global challenges ahead.*

Keywords: *Case Method, Team-Based Project, Environmental Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team-Based Project* dalam mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) guna meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa di era Society 5.0. Model ini dikembangkan melalui empat modul pembelajaran yang masing-masing terdiri dari tiga fase utama, yaitu **penetrasi, diskusi, dan proyek**. Pada fase penetrasi, mahasiswa diperkenalkan dengan konsep dasar serta kasus lingkungan yang relevan melalui kajian literatur dan praktikum. Fase diskusi memungkinkan mahasiswa untuk menganalisis kasus secara mendalam dengan berbagai sudut pandang serta merancang solusi inovatif. Selanjutnya, pada fase proyek, mahasiswa berkolaborasi dalam mengembangkan dan mempublikasikan proyek berbasis kasus, seperti pembuatan ensiklopedia lingkungan, kampanye daur ulang, atau produksi konten edukatif digital. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa model pembelajaran ini meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, memperkuat kemampuan analisis dan pemecahan masalah, serta mendorong inovasi dalam penciptaan solusi berbasis lingkungan. Selain itu, mahasiswa memberikan respon positif terhadap penerapan model ini karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan aplikatif sesuai dengan tuntutan era Society 5.0. Dengan demikian, pengembangan model *Case Method* dan *Team-Based Project* dalam PLH dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan global yang dinamis.

Kata kunci: *Case Method, Team-Based Project*, Pendidikan Lingkungan Hidup

A. Pendahuluan

Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Lorin Anderson menyatakan ada enam tingkatan pemikiran dalam sebuah proses pembelajaran yaitu 1) mengetahui, 2) memahami, 3) mengaplikasikan, 4) menganalisis, 5) mengevaluasi, dan 6) mencipta/mengkreasi. Tingkat 1-3 disebut sebagai *Lower Order Thinking Skills* atau LOTS sementara tingkat 4-6 dikenal dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. Dalam ranah perguruan tinggi, tentunya pembelajaran HOTS harus sudah menjadi “makanan” bagi para mahasiswa di perguruan tinggi agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, serta mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi.

Permasalahan pembelajaran tidak berhenti pada tingkatan level yang

harus dapat dicapai oleh mahasiswa. Ada banyak muncul permasalahan-permasalahan baru terutama di era pandemi Covid 19 yang mengharuskan dosen dan mahasiswa untuk belajar secara jarak jauh atau menggunakan *e-learning*. Hal tersebut tentunya menjadi tantangan bagi para dosen kependidikan dalam menyiapkan bahan dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual. Hal ini menuntut dosen, sebagai ujung tombak pendidikan, untuk menyusun strategi dan media pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan dosen untuk Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Case Method* dan *Project Based Learning* yang didukung dengan HOT (High Order Thinking) yang diakomodir melalui taksonomi BLOOM Level 4

kemampuan Analisis dan Sintesis, mengevaluasi dan Create.

Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) Daring berbasis Project Base Learning dan Case Method memiliki poin-poin penting di dalam penyusunan desain pembelajaran daring berbasis *Project Base Learning* dan *Case Method* antara lain memerhatikan Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi, sehingga pembelajaran yang didesain sesuai dengan CPL dan menjawab kebutuhan dunia industri, antara lain dengan memerhatikan SKKNI untuk kompetensi program studi tersebut.

Melalui rumusan desain pembelajaran tersebut tentu memerlukan learning activity yang mendukung dari pencapaian mampu menganalisis dan mengevaluasi tersebut. Penerapan aktivitas pembelajaran yang tepat merupakan poin penting dalam *case method* dan *project base learning*. Dengan demikian para dosen perlu melakukan desain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan bobot beban belajar dari mata kuliah tersebut.

Model Pembelajaran *case method* dan *project base learning* ini

juga bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan serbagai subyek (materi) kurikulum, memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Menurut Daryanto dan Raharjo (2012: 162) Project Based Learning, atau PJBL adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dan beraktifitas secara nyata.

PJBL dirancang untuk digunakan pada permasalahan yang kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Kemudian Sugihartono, dkk (2015: 84) mengungkapkan metode proyek adalah metode pembelajaran berupa penyajian kepada peserta didik materi pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah yang selanjutnya dibahas dari berbagai sisi yang relevan sehingga diperoleh Model pembelajaran yang

dianjurkan untuk digunakan pada kurikulum 2013 adalah model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (student centered) yang salah satunya adalah model pembelajaran Project Based Learning. Dalam modul implementasi kurikulum 2013 dijelaskan bahwa Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk belajar.

Model pembelajaran Project Based Learning memiliki keunggulan yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa, namun model pembelajaran Project Based Learning sangat jarang digunakan oleh guru, karena memang dalam prakteknya memerlukan persiapan yang cukup dan pengerjaannya lama. Mulyasa (2014: 145) mengatakan Project Based Learning, atau PJBL adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memfokuskan peserta didik pada permasalahan kompleks yang diperlukan dalam melakukan investigasi dan memahami pelajaran

melalui investigasi.

pemecahan secara menyeluruh dan bermakna. metode ini memberi kesempatan siswa untuk menganalisis suatu masalah dari sudut pandang peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya. Fathurrohman (2016: 119) juga mengatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/ Kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ini adalah ganti dari pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Penekanan pembelajaran ini terletak pada aktivitas peserta didik yang pada akhir pembelajaran dapat menghasilkan produk yang bisa bermakna dan bermanfaat Menurut Saefudin (2014: 58) pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata.

Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada masalah masalah kontekstual yang mungkin dialami

oleh peserta didik secara langsung, sehingga pelajaran berbasisi proyek membuat siswa berfikir kritis dan mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pengembangan untuk produk nyata berupa barang atau jasa. Sedangkan menurut Isriani (2015: 5) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning adalah model pembelajaran berpusat pada siswa yaitu berangkat dari suatu latar belakang masalah, yang kemudian dilanjutkan dengan investigasi supaya peserta didik memperoleh pengalaman baru dari beraktivitas secara nyata dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan suatu proyek untuk mencapai kompetensi aspekatif, kognitif, dan psikomotorik. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang antara lain berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Selanjutnya Higher order

Thinking (HOT) telah sejak lama diwacanakan dan diteliti oleh para ahli. Diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bloom tahun 1956, Resnick tahun 1987, dan Marzano tahun 1988 dan 1992.2 Menurut Bloom, Higher Order Thinking (HOT) merupakan kemampuan abstrak yang berada pada ranah kognitif dari taksonomi sasaran pendidikan yakni mencakup analisis, sintesis, dan evaluasi.

Sedangkan menurut Resnick , Higher Order Thinking (HOT) adalah suatu proses yang melibatkan mental, seperti klasifikasi, induksi, deduksi, dan reasoning. Adi W. Gunawan dalam bukunya Genius Learning Strategi mendefinisikan Higher Order Thinking (HOT) sebagai strategi dengan proses berpikir tingkat tinggi, dimana siswa didorong untuk memanipulasi informasi dan ide-ide dalam cara tertentu yang dapat memberikan mereka pengertian dan implikasi baru.

Dari beberapa teori tentang strategi Higher Order Thinking (HOT) diatas dapat disimpulkan bahwa strategi Higher Order Thinking (HOT) merupakan strategi yang menggunakan proses berpikir tinggi yang mendorong

siswa untuk mencari dan mengeksplorasi informasi sendiri untuk mencari struktur serta hubungan yang mendasarinya, menggunakan fakta-fakta yang tersedia secara efektif dan tepat untuk memecahkan masalah. Strategi ini dapat merangsang siswa untuk menginterpretasikan, menganalisa informasi sebelumnya sehingga tidak monoton.

Dalam pembelajaran konvensional biasanya guru membanjiri muridnya dengan banyak informasi yang harus dihafal dan diingat oleh siswa, namun dalam pembelajaran Higher Order Thinking (HOT) guru mengajarkan kepada anak bagaimana mencari sumber informasi, bagaimana mengevaluasi informasi yang didapat dan bagaimana mereka dapat menggunakan informasi tersebut untuk diri mereka dan untuk orang lain. Pada dasarnya strategi Higher Order Thinking (HOT) bergantung kepada kemampuan guru dalam menyusun pertanyaan yang akan menuntut peserta didik berpikir pada tingkat yang lebih tinggi sehingga siswa dapat memecahkan masalah.

Keahlian Higher Order Thinking (HOT) meliputi aspek berpikir kritis, berpikir

kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Jadi dengan Higher Order Thinking (HOT) dapat mendorong siswa lebih kritis, kreatif dan memiliki kemampuan pemecahan masalah. Proses pembelajaran di kelas sudah seharusnya

dimulai dengan merangsang siswa untuk berpikir lebih aktif dari masalah nyata yang pernah dialami atau dapat dipikirkan para siswa. Dengan cara seperti itu, para siswa tidak hanya disugahi dengan teori-teori dan rumus-rumus matematika yang sudah jadi, akan tetapi para siswa dilatih dan dibiasakan untuk belajar memecahkan masalah selama proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung.

Ada tiga alasan mengapa harus menggunakan Higher Order Thinking (HOT) dalam pembelajaran yaitu: Mengerti informasi Mengerti informasi disini diartikan sebagai proses yang tidak hanya mengetahui dan mengerti suatu informasi tetapi juga melibatkan kemampuan untuk menganalisis suatu informasi, menemukan pokok pikiran yang terkandung dalam informasi, membuat hipotesis, menarik kesimpulan dan menghasilkan suatu solusi yang bermutu. Untuk itu dalam

penelitian ini akan diekplorasi berbagai hal yang telah dirumuskan dalam pertanyaan **'Bagaimana pengembangan model pembelajaran berbasis Case Method dan Project Based Learning dalam rangka mengakomodir Higher Order Thinking Skill mahasiswa dalam Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan?'**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan pendekatan **kualitatif** untuk mengembangkan dan mengevaluasi model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team-Based Project* dalam mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH). Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan model, uji coba awal, implementasi, serta evaluasi dan revisi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi tantangan pembelajaran PLH serta keterampilan berpikir adaptif, kreatif, dan inovatif yang diperlukan mahasiswa di era Society 5.0. Berdasarkan hasil analisis ini, disusunlah model pembelajaran yang terdiri dari tiga

fase utama, yaitu **penetrasi**, **diskusi**, dan **proyek**, yang diterapkan dalam empat modul perkuliahan.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui **observasi**, **wawancara**, **angket**, dan **analisis dokumen** untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati keterlibatan mahasiswa dalam diskusi dan proyek. Wawancara dan angket digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa dan dosen terhadap model pembelajaran ini, sedangkan analisis dokumen dilakukan terhadap hasil proyek mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah **deskriptif kualitatif**, di mana data yang diperoleh dikategorikan, dianalisis, dan diinterpretasikan untuk mengidentifikasi keberhasilan model dalam meningkatkan keterampilan berpikir mahasiswa. Keberhasilan model ini diukur dari tingkat partisipasi mahasiswa, peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta respon positif terhadap pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aplikatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team-Based Project* dalam mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kemampuan berpikir mahasiswa. Model pembelajaran ini diimplementasikan dalam empat modul yang terdiri dari tiga fase utama, yaitu **penetrasi, diskusi, dan proyek**. Pada fase penetrasi, mahasiswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep dasar materi PLH karena mereka tidak hanya menerima teori dari dosen, tetapi juga melakukan kajian literatur dan praktikum. Pada fase diskusi, mahasiswa lebih aktif dalam menganalisis kasus lingkungan dari berbagai perspektif serta menyusun solusi inovatif. Sedangkan pada fase proyek, mahasiswa mampu menghasilkan karya berbasis lingkungan, seperti ensiklopedia isu lingkungan, kampanye daur ulang, dan produksi konten edukatif berbasis digital.

Respon mahasiswa terhadap model pembelajaran ini juga sangat positif. Mereka merasa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi karena pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Selain itu, hasil

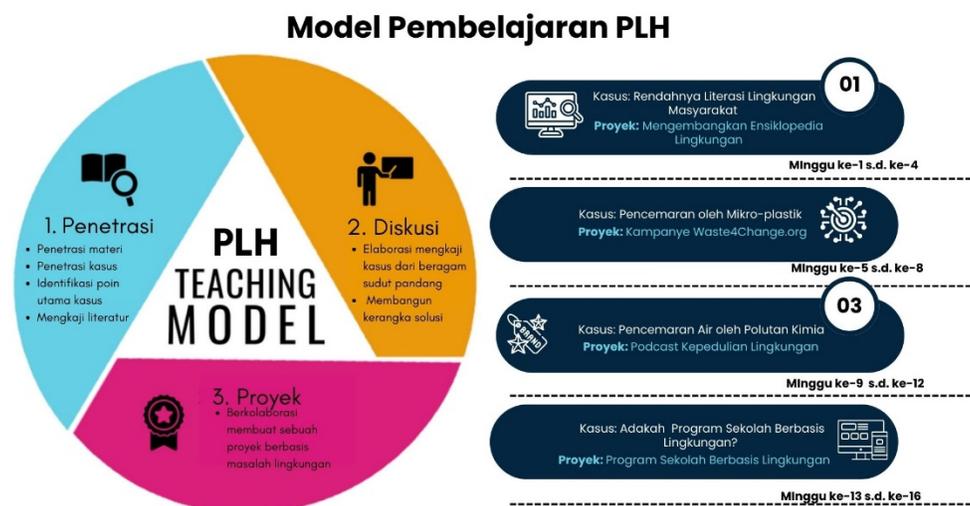
observasi menunjukkan adanya peningkatan **keterampilan berpikir adaptif, kreatif, dan inovatif** mahasiswa, terutama dalam menghubungkan teori dengan permasalahan nyata serta dalam merancang solusi berbasis proyek. Evaluasi terhadap hasil proyek mahasiswa juga mengindikasikan peningkatan dalam **kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan kolaborasi tim**. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team-Based Project* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PLH, sekaligus membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan di era Society 5.0.

Adapun rancangan aktivitas pembelajaran mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Model *Case Method* dan PjBL ialah, sebagai berikut:

1. Dosen menjelaskan RPS dan sistem Perkuliahan yang akan berlangsung selama 1 semester.
2. Dosen memaparkan sekilas tentang Etika Lingkungan
3. Dosen meminta umpan balik dari Mahasiswa Untuk mengecek pemahaman yang di dapat tentang

- konsep umum Lingkungan Hidup.
4. Dosen memberikan penjelasan tentang definisi, ruang lingkup, peran, dan sumbangan dari Etika Lingkungan.
 5. Dosen memberikan beberapa kasus yang berhubungan dengan

- materi untuk di diteliti dan dibahas oleh Mahasiswa secara berkeleompok pada pertemuan selanjutnya
6. Dosen setiap kasus yang di berikan harus di sertai laporan tertulis



Gambar 1. Model Pembelajaran Case Method dan PjBL pada Mata Kuliah PLH

Pembelajaran lingkungan hidup menggunakan model case method dan project based learning ini dilakukan dalam 4 (empat) modul dimana masing-masing modul dilaksanakan ke dalam 3 (tiga) fase, yakni (1) penetrasi; (2) diskusi; (3) proyek. Penetrasi merupakan fase penyampaian konsep dasar materi serta kasus yang berkaitan dengan isu lingkungan. Selain penyampaian materi oleh dosen, mahasiswa juga ditugasi untuk melakukan kajian literatur terkait kasus yang sudah diberikan. Penyampaian kasus tidak hanya disampaikan dalam bentuk lisan, tetapi juga melalui

praktikum yang relevan di ruang laboratorium. Tahap kedua setelah penetrasi ialah diskusi. Pada fase ini mahasiswa diminta untuk melakukan elaborasi untuk mengkaji kasus dengan melakukan diskusi terbuka, hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi kasus dari sudut pandang yang beragam. Pada fase ini juga mahasiswa diminta untuk merancang desain pemecahan masalah dari kasus tersebut. Fase ketika dari model pembelajaran PLH berbasis case method dan PjBL ialah berkolaborasi merancang dan mempublikasikan proyek berbasis kasus yang telah

dibahas pada pertemuan sebelumnya.

Tabel 1. Model Pembelajaran Case Method dan PjBL pada Mata Kuliah PLH

Indikator Penilaian	Fase	Deskripsi
Modul 1	Penetrasi Materi	Mahasiswa dilibatkan dalam kajian materi yang berkaitan dengan "Ekologi sebagai Dasar Pendidikan Lingkungan Hidup"
	Penetrasi Kasus	Mahasiswa diminta untuk melakukan analisis terhadap perilaku semut di dalam habitat buatan. Kaji, apakah perubahan suhu di dalam habitat buatan berpengaruh terhadap perilaku hewan kecil tersebut.
	Diskusi Kasus	Mahasiswa dilibatkan dalam diskusi kelas berkaitan dengan perubahan suhu bumi dan dampaknya terhadap keberlangsungan makhluk hidup. Adakah kaitan rendahnya literasi ekologi masyarakat dengan perubahan ekstrim suhu bumi 10 tahun terakhir.
	Proyek	Mahasiswa dilibatkan dalam sebuah proyek pengembangan ensiklopedia yang berisi karya tulis mahasiswa bertema isu lingkungan.
Modul 2	Penetrasi Materi	Mahasiswa dilibatkan dalam kajian materi yang berkaitan dengan "Permasalahan Lingkungan Global"
	Penetrasi Kasus	Mahasiswa diminta untuk melakukan analisis pada beberapa film dokumenter tentang plastik yang dibuat Urban Series dan film fiksi berjudul "Wall-E".
	Diskusi Kasus	Mahasiswa dilibatkan dalam diskusi kelas berkaitan dengan permasalahan lingkungan global, jika dikaitkan dengan studi kasus sebelumnya, apakah permasalahan lingkungan global yang dihadapi dunia? Apa penyebab laten dari permasalahan tersebut? Apa solusinya?
	Proyek	Mahasiswa dilibatkan dalam sebuah proyek kampanye aktivitas daur ulang dan pengelolaan sampah rumah tangga dengan cara mengirimkan sampah plastik ke

		Waste4Change.Org melalui video reels instagram.
Modul 3	Penetrasi Materi	Mahasiswa dilibatkan dalam kajian materi yang berkaitan dengan "Kualitas Air"
	Penetrasi Kasus	Mahasiswa diminta untuk melakukan analisis kasus melalui praktikum penjernihan air. Praktikum ini dilakukan secara berkelompok, dimana mahasiswa membandingkan antara hasil penjernihan air yang telah terkontaminasi polutan alami dan kimia.

Indikator Penilaian	Fase	Deskripsi
Modul 3	Diskusi Kasus	Mahasiswa dilibatkan dalam diskusi kelas berkaitan pencemaran air di Indonesia, apa penyebab dan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut?
	Proyek	Mahasiswa dilibatkan dalam sebuah proyek pengembangan podcast bertema isu lingkungan yang ditujukan untuk peserta didik usia sekolah dasar. Aktivitas ini juga dilakukan untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam mengkomunikasikan isu lingkungan pada peserta didik usia sekolah dasar.
Modul 4	Penetrasi Materi	Mahasiswa dilibatkan dalam kajian materi yang berkaitan dengan ""Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah"
	Penetrasi Kasus	Mahasiswa diminta untuk melakukan observasi berkaitan dengan program sekolah berwawasan lingkungan.
	Diskusi Kasus	Mahasiswa dilibatkan dalam diskusi kelas berkaitan dengan pentingnya program sekolah berwawasan lingkungan dan bentuk program sekolah seperti apa yang efektif.
	Proyek	Mahasiswa dilibatkan dalam sebuah proyek pengembangan karya audio-visual berisi program sekolah berwawasan lingkungan.

Bobot Penilaian Pembelajaran Berbasis Case Method

Indikator Penilaian	Bobot	Deskripsi
Aktifitas Partisipatif	10	Mahasiswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi di kelas virtual, terkait topik yang diberikan oleh dosen
Hasil Proyek	50	Mahasiswa mampu memberikan argumentasi yang logis dan rasional dalam ranah akademik sesuai dengan kasus yang diberikan terkait isu fenomena psikologi pendidikan
Indikator Penilaian	Bobot	Deskripsi
Kognitif/Pengetahuan		
Tugas	10	Mahasiswa mampu menganalisis kasus skenario yang diberikan dalam diskusi kelompok
Kuis	5	Mahasiswa mampu mengerjakan soal quiz melalui aplikasi e-learning
UTS	10	Mahasiswa mampu mempersentasikan hasil argumennya bersama tim kedalam kelompok besar
UAS	15	Mahasiswa mampu memberikan komentar, baik pro dan kontra terkait pendapat dari kelompok lain mengenai kasus yang diberikan dosen di kelas virtual.
Subtotal I (%) (Partisipatif+Proyek)	60%	
Subtotal II (%) (Kognitif)	40%	
Total Bobot (%)	100%	

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Case Method* dan *Team-Based Project* dalam mata kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan kemampuan berpikir mahasiswa. Penelitian ini diujikan pada **tiga kelas mahasiswa**, masing-

masing terdiri dari **30 mahasiswa**, sehingga total partisipan berjumlah **90 mahasiswa**. Model pembelajaran ini diterapkan dalam **empat modul pembelajaran**, yang masing-masing terdiri dari tiga fase utama, yaitu **penetrasi, diskusi, dan proyek**.

Pada fase **penetrasi**, hasil observasi menunjukkan bahwa **85% mahasiswa** mampu memahami konsep dasar materi

PLH dengan baik melalui kajian literatur dan praktikum yang diberikan. Pada fase **diskusi**, partisipasi mahasiswa meningkat secara signifikan, dengan **78% mahasiswa aktif** dalam mengelaborasi dan menganalisis kasus lingkungan dari berbagai perspektif. Fase **proyek** menghasilkan berbagai karya berbasis lingkungan, seperti ensiklopedia isu lingkungan, kampanye daur ulang, serta produksi konten edukatif digital. Hasil proyek mahasiswa dievaluasi berdasarkan aspek **kreativitas, inovasi, dan keterkaitan dengan teori**, dengan **82% proyek mendapat skor baik hingga sangat baik**.

Respon mahasiswa terhadap model pembelajaran ini juga sangat positif. Berdasarkan angket yang diberikan, **87% mahasiswa merasa lebih termotivasi** dan menyatakan bahwa metode ini lebih interaktif serta membantu mereka memahami materi secara aplikatif. Selain itu, terdapat peningkatan **kemampuan berpikir adaptif, kreatif, dan inovatif** mahasiswa, yang terlihat dari hasil pre-test

dan post-test. Nilai rata-rata pre-test mahasiswa berada di angka **72,5**, sedangkan setelah implementasi model pembelajaran ini, nilai post-test meningkat menjadi **85,2**. Dengan demikian, penerapan *Case Method* dan *Team-Based Project* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PLH serta membekali mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan di era Society 5.0.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian berbasis case method ini merupakan salah satu pilihan yang dapat diterapkan oleh dosen untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa. Mahasiswa diajak untuk tetap berpartisipasi dalam memberikan argumennya baik secara pro atau kontra. Dengan melibatkan keterlibatan mahasiswa di dalam kelompok kecil dan besar, proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Mahasiswa juga telah mampu menganalisa fenomena atau kasus yang ada di sekitarnya dan mengaitkannya dengan teori yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto dan Rahardjo, M. (2012).

Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta:

Gava Media. Fathurrohman, M. (2016).

Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif

desain Pembelajaran Yang

Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz

Media Group

Isriani & Puspitasari, D. (2015).

Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori,

Konsep & Implementasi. Yogyakarta:

Relasi Inti Media Group

Mulyasa, E. (2014). Implementasi

Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya Saefudin, A & Berdiati, I.

(2014). Pembelajaran Efektif. Bandung:

PT Remaja Roskadarya Sugihartono

DKK. (2015). Psikologi Pendidikan.

Yogyakarta: UNY press

Patton, A. (2012). *Work That*

Matters: The Teacher's Guide to Project

Based Learning. The Paul Hamlyun

Foundation.