

## RESPON MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA FKIP UNRI TERHADAP PEMBELAJARAN CASE-BASED LEARNING

Sehatta Saragih<sup>1\*</sup>, Susda Heleni<sup>2</sup>, Nahor Murani Hutapea<sup>3</sup>, Sahrun Nisa<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

<sup>4</sup> Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author. Kampus Bina Widya Simpang Baru-Pekanbaru, 28292, Riau, Indonesia

E-mail: [sehatta.saragih@lecturer.unri.ac.id](mailto:sehatta.saragih@lecturer.unri.ac.id)<sup>1\*)</sup>

[susda.heleni@lecturer.unri.ac.id](mailto:susda.heleni@lecturer.unri.ac.id)<sup>2)</sup>

[nahor.murani.hutapea@lecturer.unri.ac.id](mailto:nahor.murani.hutapea@lecturer.unri.ac.id)<sup>3)</sup>

[nisasahr@gmail.com](mailto:nisasahr@gmail.com)<sup>4)</sup>

### Abstrak

*Case Based Learning (CBL)* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menselaraskan teori dengan praktek sebagai upaya optimalisasi capaian pengalaman belajar peserta didik. Mengingat mahasiswa adalah peserta didik dewasa, maka penerapan *CBL* dipandang sejalan dengan prinsip belajar orang dewasa yakni “mencari tahu bukan diberi tahu” Memperhatikan karakteristik *CBL*, maka strategi ini dipandang menarik dan sebuah tantangan bagi mahasiswa karena dihadapkan dengan sebuah kasus yang mereka alami. Situasi pembelajaran yang demikian akan memicu respon mahasiswa yang bervariasi sesuai dengan pengalaman yang dimiliki. Rasional ini adalah asumsi dasar dilakukannya penelitian ini. Penelitian eksperimen ini menggunakan *desain one group post tes*. Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UNRI yang mengikuti matakuliah Strategi Pembelajaran Matematika pada Semester Ganjil 2023/2024. Instrumen pengumpul data penelitian adalah angket respon terbuka, dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respon positif dan dikategorikan efektif.

**Kata kunci:** *CBL; Efektivitas; Respon*

### Abstract

*Implementing case-based learning is one way of providing learning experiences to students that harmonious between theory (conceptual) and real conditions (implementation). This method is seen as more interesting and a challenge for students because they are faced with learning management problems that they have experienced at the school level. Considering students' learning experiences are varied and unique, students will respond to case-based learning situations differently. This rationale is what prompted researchers to investigate the impact of CBL learning on student responses. This research is experimental research with a one group post test design using a data collection instrument, namely an open response questionnaire. The results of the research show that the responses given by students to the application of CBL learning in Mathematics Learning Strategy lectures are categorized as effective.*

**Keywords:**

## PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan salah satu pendidikan formal bagi peserta didik dewasa yang dapat dijadikan sebagai wahana pengembangan diri dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Sehubungan dengan itu, maka dosen dituntut kreatif mencari cara-cara memfasilitasi mahasiswa dalam membangun pengalaman belajar dengan menekankan prinsip belajar orang dewasa, yakni “mencari tahu, bukan diberi tahu”. Konsep belajar ini sejalan dengan yang dinyatakan dalam *Higher Education Long Term Strategy (HELTS)* yang menekankan penerapan prinsip *Student Centreed Learning (SCL)* dalam membangun pengalaman belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang sejalan dengan *SCL* tersebut adalah *Case Based Learning (CBL)* (Mutmainah, 2011)

Terkait dengan pembelajaran *CBL*, Ertmer dan J. D. Rusell, ( dalam ....) menyatakan bahwa *CBL* umum diartikan sebagai metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif berperan dalam situasi masalah nyata atau yang umum disebut *hypothetical* yang menggambar memanfaatkan pengalaman orisinil dalam membangun pengalaman belajar. Pernyataan ini menunjukkan bahwa implementasi *CBL* sejalan dengan prinsip konstruktivisme yakni belajar adalah aktivitas membangun secara aktif melalui eksplorasi dan elaborasi ide-ide orisinil peserta didik. Salah satu cara mendorong peserta didik agar aktif mengeksplorasi dan mengelaborasi ide-ide orisinil mereka, dengan memberikan kasus nyata sebagai titik awal belajar.

Memperhatikan artipenting pembelajaran berbasis kasus dalam membangun pengetahuan yang bermakna dan menarik, maka penerapan *CBL* dipandang dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga direspon secara bervariasi dan unik oleh mahasiswa sesuai dengan pengalaman yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pernyataan Watson (Glender, 2011) bahwa semua organisme menyesuaikan diri dengan lingkungannya melalui respon, dan respon-respon tertentu umumnya disebabkan oleh stimuli (rangsangan) tertentu. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa setiap mahasiswa akan merespon secara unik stimulus yang diterimanya dan respon. Artinya pemberian stimulus berupa pembelajaran berbasis *CBL* akan direspon oleh mahasiswa berdasarkan pengalaman yang dimilikinya.

Berdasarkan rasional tersebut, sebuah kajian yang menarik untuk menyelidiki secara komperhensif terkait respon mahasiswa terhadap implementasi pembelajaran berbasis *CBL*. *Case Based Learning* merupakan sebuah pendekatan dalam pembelajaran

yang memanfaatkan kasus-kasus nyata yang dialami peserta didik sebagai wahana membangun pengetahuan mahasiswa terkait materi yang dibahas. Disamping itu, suasana pembelajaran sedemikian rupa akan membuka ruang bagi mahasiswa untuk melihat korelasional antara teori atau konsep dengan kegunaannya yang berpotensi menguatkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru. Hal ini mengindikasikan bahwa kasus sebagai titik awal aktivitas belajar mahasiswa dalam strategi pembelajaran matematika harus merupakan kasus yang riil terjadi dalam pembelajaran matematika dijenjang persekolahan.

Memahami keunggulan pembelajaran berbasis kasus sebagai wahana membangun pengetahuan mahasiswa berdasarkan pengalaman mereka semasa dipersekolahan sangat berpotensi memicu terjadinya konflik kognitif yang membuat mahasiswa terdorong untuk menyelesaikannya. Hal ini mengindikasikan pembelajaran berbasis kasus berpotensi melatih mahasiswa untuk berpikir kritis, analisis dan kreatif, sehingga menguatkan pemahaman mereka tentang kaitan teori dengan konteks nyata. Penerapan pembelajaran berbasis *CBL* bukan transmisi pengetahuan yang kurang bermakna, tetapi peserta didik terlibat dalam mengidentifikasi tindakan yang diperlukan, mengembangkan pengetahuan diri, membandingkan dan mengevaluasi pandangan diri dan pandangan orang lain, Williams. (2005). Dengan demikian pembelajaran berbasis *CBL* dapat dijadikan wahana '*transfer knowledge*' dan menjembatani keselarasan teori dan kondisi nyata, sehingga mahasiswa dapat memaknai pesan pengetahuan yang dimuat dalam kasus dan implementasinya dalam dunia kerja mereka.

Memperhatikan karakteristik pembelajaran *CBL* yang mengawali pembelajaran dari sebuah kasus, sehingga terdapat kesamaannya dengan *Problem Base Learning (CBL)*. Williams. (2005) mengatakan bahwa *CBL* dan *PBL* sama-sama menjadikan masalah sebagai wahana membangun pengetahuan/pengalaman belajar peserta didik. Namun demikian terdapat perbedaan yang khas keduanya. *PBL* dalam menyelesaikan masalah yang diangkat tidak membutuhkan pengalaman belajar atau pengetahuan awal terkait dengan materi tersebut. Sedangkan *CBL* karena peserta didik membuat solusi dan keputusan terkait kasus yang dihadapkan, maka mereka membutuhkan pengetahuan bawaan (kemampuan yang mendasari kasus) yang relevan. Walaupun keduanya memiliki tujuan yang sama yakni menyelesaikan sebuah permasalahan, namun kedua memiliki karakteristik yang unik. *PBL* memanfaatkan masalah untuk mengarahkan siswa

membangun pengalaman belajarnya dalam pembelajaran, namun *CBL* mensyaratkan siswa untuk menggunakan pengetahuan sebelumnya untuk menyelesaikan kasus, Dita Nur Syarafina, dkk (2017). Memahami pernyataan ini, maka dalam implementasi *CBL* siswa membutuhkan informasi yang relevan dengan penyelesaian kasus, sehingga dosen harus memfasilitasi mahasiswa dalam memilih tugas-tugas pengantar penyelesaian kasus untuk mengarahkan mereka dalam menyelesaikan kasus yang diberikan.

Stimulus penelitian adalah pembelajaran berbasis kasus pengalaman nyata mahasiswa saat dijenjang persekolahan (SMP dan SMA) dalam mengikuti pembelajaran matematika. Mengingat mahasiswa berasal dari kondisi sekolah yang beragam, sehingga lingkungan belajar mereka yang bervariasi maka logis pengalaman belajar mereka juga bervariasi. Hal inilah yang mendasari respon unik mahasiswa dalam menanggapi dan menyelesaikan kasus yang diberikan.

Berdasarkan beberapa pendapat pakar, *Aisyah, dkk (2016), Hidayati, dkk (2013) dan Misliani, dkk 2013* dapat disarikan bahwa: (1) respon merupakan tanggapan yang diberikan seseorang dari stimulus yang diterimanya berdasarkan potensi yang dimilikinya atau pandangan mereka; (2) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya suatu respon, yakni pengalaman, proses belajar, dan nilai kepribadian. Dengan kata lain antara respon, pandangan dan tanggapan muncul karena adanya gejala atau peristiwa yang mendahuluinya (stimulus) yang dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar dan nilai kepribadian.

Memahami stimulus dan respon merupakan hubungan sebab akibat, maka dapat diartikan bahwa ketika stimulus yang diterima menyenangkan, maka direspon dengan pandangan yang positif, demikian sebaliknya. Pernyataan ini mengindikasikan bahwa respon yang ditampilkan mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis kasus adalah dampak dari stimulus yang diterima dan kondisi unik mereka yang dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar dan kepribadian mahasiswa. Arti lainnya, stimulus yang sama dapat direspon dengan cara yang berbeda oleh penerima stimulus karena kondisi mereka yang berbeda. Dengan demikian, suasana pembelajaran yang diciptakan dosen dalam sangat berpotensi direspon oleh mahasiswa dengan cara yang berbeda.

Berdasarkan batasan di atas, maka respon yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan mahasiswa atas stimulus yang diterimanya pembelajaran berbasis kasus pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Matematika, yang diukur berdasarkan

indicator: (1) hal baru yang dirasakan dalam mengikuti SPM; (2) kenyamanan yang dirasakan dalam mengikuti pembelajaran; (3) kasus-kasus yang diangkat dalam pembelajaran; (4) tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas; (5) pemberian tugas pengantar penyelesaian kasus sebelum perkuliahan; (6) memudahkan mengikuti perkuliahan.

## **METODE PENELITIAN**

Memperhatikan rasional yang dikemukakan, maka jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran *CBL* dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Matematika. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperiment tanpa kelompok pembanding dan kelas awal (*one shot case study*), Arikunto, (2009).

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika PMIPA FKIP UNRI yang mengikuti perkuliahan Strategi Pembelajaran Matematika semester ganjil tahun akademik 2023-2024 berjumlah 33 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui angket terbuka, dengan indikator: (1) hal baru yang dirasakan dalam mengikuti perkuliahan berbasis kasus; (2) kenyamanan yang dirasakan dalam mengikuti pembelajaran; (3) kasus-kasus yang diangkat dalam pembelajaran; (4) tujuan pembelajaran dan materi yang dibahas; (5) pemberian tugas pengantar penyelesaian kasus sebelum perkuliahan; (6) memudahkan mengikuti perkuliahan.

Analisis data profil respon mahasiswa didasarkan pada pernyataan, Simanjuntak & Imelda, (2018), yakni respon dikatakan positif jika nilai rata-rata respon keseluruhan subjek penelitian lebih besar atau sama dengan 85% untuk setiap indikator. Berdasarkan indikator respon yang diukur, selanjutnya digambarkan factor-faktor atau pandangan mahasiswa yang mendasari respon yang diberikannya. Selanjutnya, untuk memberikan makna atas hasil analisis respon tersebut, dilakukan analisis tingkat kepositipan respon yang disebut tingkat keefektipan respon. Keefektipan respon mahasiswa terpenuhi jika 85% atau lebih, indikator respon yang ditetapkan direspon positif oleh responden.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data penelitian yang terkumpulkan, selanjutnya dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian secara terurut berdasarkan tujuan penelitian.

1. Hasil Analisis Data Respon Mahasiswa Keseluruhan Indikator

Adapun hasil analisis data respon mahasiswa terhadap indicator pengukuran respon, digambarkan berikut ini.

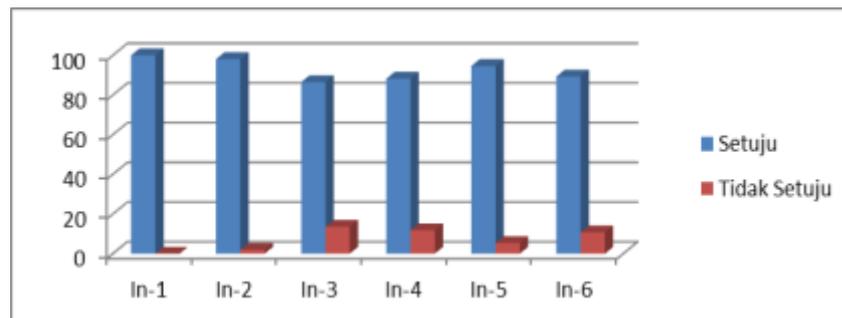


Diagram.1 Profil Respon Mahasiswa Terhadap CBL

*Ket:*

*In-1 Ada hal baru dalam mengikuti perkuliahan berbasis kasus*

*In-2 Merasa nyaman dalam mengikuti belajar*

*In-3 Kasus-kasus yang diangkat merupakan pengalaman riil disekolah*

*In-4 Pemanfaatan kasus-kasus yang dialami di jenjang persekolahan sebagai titik awal sumber belajar*

*In-5 Pemberian tugas pengantar penyelesaian kasus sebelum perkuliahan*

*In-6 Kemudahan dalam mengikuti perkuliahan*

Fakta pada Diagram-1, menunjukkan semua indicator pengukuran respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis kasus yang diterapkan, direspon dengan positif oleh sebanyak 85% atau lebih dari jumlah mahasiswa. Artinya sebanyak 85% atau lebih mahasiswa menyatakan: (1) merasakan ada hal baru dalam mengikuti perkuliahan berbasis CBL; (2) merasa nyaman mengikuti pembelajaran berbasis CBL; (3) kasus-kasus yang diangkat dalam pembelajaran merupakan pengalaman riil disekolah; (4) melalui kasus-kasus yang dibahas dalam pembelajaran, mahasiswa memahami tujuan pembelajaran dan materi yang dipelajari; (5) pemberian tugas pengantar penyelesaian kasus sebelum perkuliahan (satu minggu) membantu mereka dalam menyelesaikan kasus yang diberikan; (6) merasakan mendapat kemudahan dalam mengikuti perkuliahan.

Selanjutnya berdasarkan data pada Diagram-1, juga diperoleh fakta bahwa semua indicator respon ditetapkan dikategorikan positif. Atas fakta ini, berdasarkan analisis keefektifan respon dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis

kasus (*CBL*) direspon dengan efektif oleh mahasiswa. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis kasus yang diterapkan dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Matematika diterima dengan baik oleh mahasiswa.

Hasil penelitian ini, sejalan dengan hasil-hasil penelitian konteks serumpun sebelumnya, yang dikemukakan oleh Marzuki Ahmad, dkk (2020), yaitu respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan open-ended adalah positif dan memenuhi kriteria keefektifan. Efektivitas respon yang diberikan mahasiswa, diperkuat oleh pernyataan pandangan mereka pada indikator respon yang ditanyakan. Terkait dengan hal baru yang mereka rasakan dalam mengikuti pembelajaran adalah cara-cara dosen memfasilitasi mereka dalam membangun pengalaman belajarnya, yakni menggunakan kasus-kasus yang pernah dialami dalam persekolahan sebagai sumber belajar. Pernyataan ini sejalan dengan karakteristik *Case Based Learning*, yakni pembelajaran yang kajiannya focus pada situasi actual atau realitis dimana individu atau kelompok orang harus membuat sosusi atau keputusan, Roy Killen (2009). Lebih lanjut, Serkan Celik (2012) mengatakan bahwa permasalahan atau kasus-kasus dalam pembelajaran *CBL* adalah situasi yang merupakan representasi dari pengetahuan dan pengalaman yang disajikan dalam bentuk deskripsi situasi nyata.

Adanya kebebasan berpendapat dan tidak tertekan dalam mengungkapkan ide-ide penyelesaian kasus adalah salah satu factor membuat mahasiswa nyaman dalam mengikuti perkuliahan. Hal ini menunjukkan bahwa penyelesaian kasus yang didasarkan pada pengalaman individu membuat mereka nyaman dan termotivasi untuk belajar. Fakta ini sejalan dengan kelebihan pembelajaran berbasis kasus yang dikemukakan oleh Diddie, dkk ( ), yakni terbangunnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik dan siswa lebih tertarik dan terlibat dalam kelas

Selanjutnya, mahasiswa memberikan respon positif terhadap pemberian tugas pengantar penyelesaian kasus sebelum perkuliahan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasakan bahwa tugas pengantar kasus berupa mencari informasi relevan dapat membekali mereka untuk menyelesaikan kasus yang diberikan. Respon ini sejalan dengan salah satu syarat implementasi pembelajaran *CBL* yang dikemukakan oleh Susandari, (2012) bahwa implementasi pembelajaran *CBL* mensyaratkan siswa memiliki pengetahuan yang cukup sebelumnya (pengetahuan bawaan) sehingga yang digunakan untuk membahas kasus.

Pembelajaran berbasis CBL yang berangkat dari kasus-kasus nyata berdampak pemahaman terkait dengan situasi nyata yang mereka akan jalani, dengan kata lain siswa dapat melihat teori dalam praktek. Hal ini sejalan dengan kelebihan pembelajaran CBL yakni membantu *'transfer knowledge'* mahasiswa dari materi yang dipelajari kedalam dunia nyata, menjembatani perbedaan antara teori dan praktek. Sehingga siswa tidak hanya tahu teorinya saja tanpa bisa menerapkan ilmunya pada suatu kondisi tertentu, ataupun siswa tidak hanya bisa melaksanakan praktik saja tanpa mengerti ilmu yang mendasarinya, Dita Nur Syarafina, dkk (2017)

Berdasarkan respon yang diberikan mahasiswa terhadap indikator pengukuran respon yang ditetapkan, berikut ini akan digambarkan hal-hal yang mendasari pandangan tersebut untuk indikator , akan digambarkan secara terurut dalam Diagram-2, untuk indikator-1 yakni hal baru yang responden rasakan dalam mengikuti pembelajaran berbasis kasus, Diagram -3 untuk indikator 2, yakni hal yang membuat mereka merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran berbasis kasus , dan Diagram -4 untuk indikator- 4, yakni pemanfaatan kasus-kasus yang dialami di jenjang persekolahan sebagai titik awal sumber belajar.

Profil pandangan mahasiswa terkait dengan hal baru yang mereka rasakan dalam pembelajaran CBL, digambarkan pada Diagram-2, berikut:

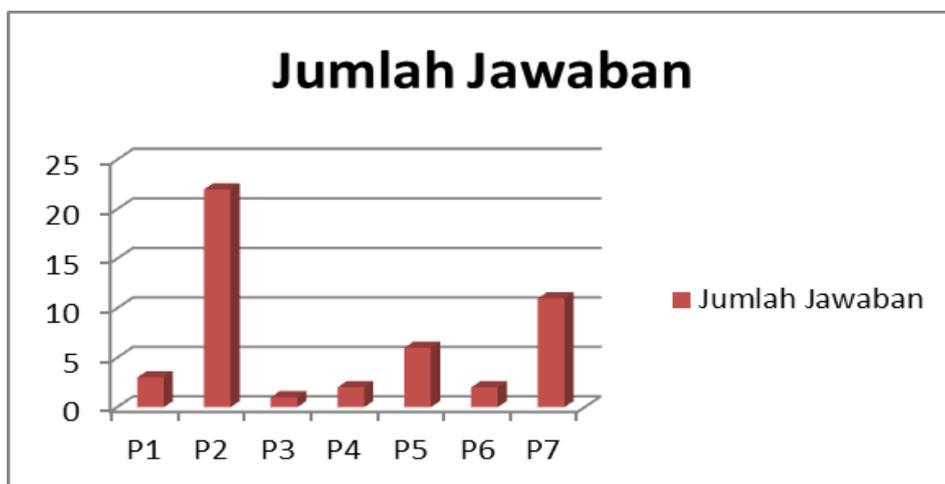


Diagram.2 Profil Pandangan Responden Terkait Indikator-1

*Ket:*

*P1 : Lebih mudah memahami materi*

*P2 : Proses pembelajaran (lebih focus, menarik, mendorong keaktifan,*

- meningkatkan interaksi dan kesiapan mengikuti pembelajaran)*
- P3: Memudahkan mengingat materi yang dipelajari (bermakna)*
- P4: Memahami tujuan pembelajaran atau materi yang dipelajari*
- P5: Mendorong/memfasilitasi proses berpikir HOTS*
- P6: Memberikan gambaran dunia kerja*
- P7: Membahas hal-hal kontekstual terkait dengan kegiatan pembelajaran*

Berdasarkan fakta pada Diagram-2, diperoleh informasi bahwa responden dominan mengatakan bahwa hal baru yang mereka rasakan dalam pembelajaran berbasis kasus adalah proses pembelajaran yang lebih focus, menarik, mendorong keaktifan, meningkatkan interaksi, meningkatkan kesiapan mengikuti pembelajaran. Factor dominan berikutnya adalah topic yang dibahas merupakan permasalahan kontekstual terkait dengan kegiatan pembelajaran dan memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi mahasiswa (*HOTS*).

Pandangan responden tersebut, sejalan dengan beberapa pendapat pakar terkait dengan pengertian dan karakteristik pembelajaran CBL, diantaranya, Roy Killen (2009) bahwa CBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada *student centred*, mendorong peserta didik aktif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi informasi yang relevan untuk menyelesaikan masalah, sehingga siswa belajar secara bermakna dan terlatih mengaplikasikan pengetahuannya dalam dunia kerja. Lebih lanjut William, (dalam Susandri, 2012) mengatakan bahwa kelebihan pembelajaran CBL adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar kelompok, berbicara dan berpikir kritis.

Diagram-3, menggambar tanggapan responden terkait dengan factor yang membuat mereka merasakan nyaman dalam mengikuti pembelajaran. (Indicator-2)

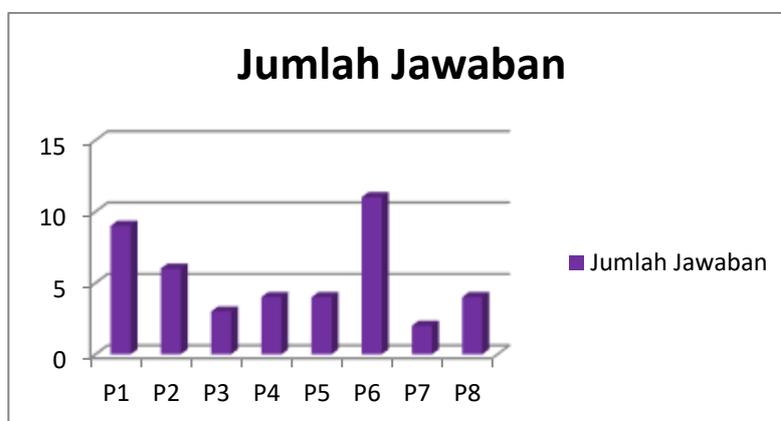


Diagram.3 Profil Pandangan Responden Terkait Indikator-2

Ket:

- P1. Metode belajarnya simple/tidak menoton/tidak merasa tertekan
- P2. Bahan diskusi adalah kasus yang pernah dialami
- P3. Materi/pembahasan mudah dipahami/mudah dianalisis
- P4. Diberikan kebebasan berpendapat
- P5. Interkasi yang terjadi sangat menyenangkan/sangat baik
- P6. Semua pendapat/ide dihargai atau diapresiasi oleh dosen/tidak ada rasa takut dalam mengemukakan pendapat
- P7. Membantu mahasiswa menata dan mengembangkan ide-ide/ pendapatnya/ pola pikir
- P8. Pemberian tugas sebelum perkuliahan, sehingga dapat mempersiapkan diri

Berdasarkan data pada Diagram.3 diperoleh informasi bahwa factor dominan sebagai pemicu responden merasa nyaman mengikuti pembelajaran berbasis CBL adalah: (1) semua pendapat/ide dihargai atau diapresiasi oleh dosen/tidak ada rasa takut dalam mengemukakan pendapat; dan (2) metode belajarnya simple/menarik/tidak menoton/tidak merasa tertekan dalam belajar. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis CBL, dapat memberi ruang dalam upaya penciptaan pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa.

Diagram-4, menggambarkan pandangan responden terkait dengan tanggapan responden tentang pemanfaatan kasus-kasus nyata persekolahan sebagai wahana membangun pengetahuan terkait materi yang dipelajari dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Matematika.

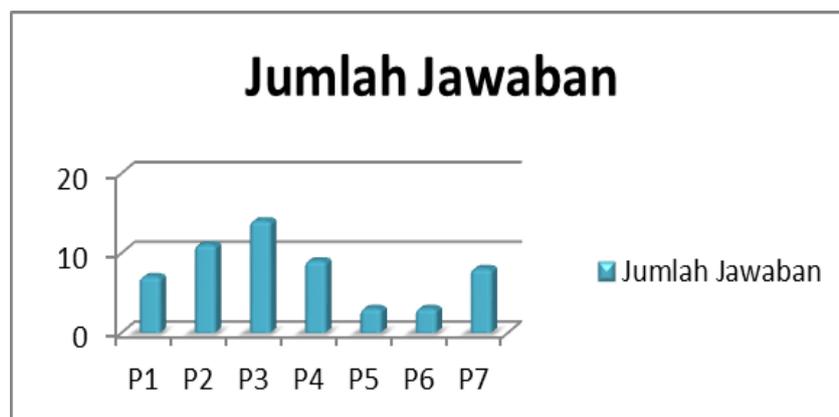


Diagram.4 Profil Pandangan Responden Terkait Indikator-2

Ket:

- P1. Pengalaman baru, belajar dari kasus masalah nyata
- P2. Menghadirkan banyak tantangan
- P3. Materi lebih mudah/cepat dipahami dan belajar lebih bermakna
- P4. Sebagai wahana menyiapkan diri kelapangan
- P5. Mengetahui tujuan pembelajaran/materi

P6. Lebih bebas memberikan pendapat

P7. Memfasilitasi kemampuan berpikir/berkomunikasi/berkolaborasi

Fakta pada Diagram.4 menunjukkan bahwa pandangan dominan responden terkait dengan penggunaan kasus persekolahan sebagai bahan diskusi adalah: (1) materi lebih mudah/cepat dipahami dan belajar lebih bermakna; (2) menghadirkan banyak tantangan; (3) Memfasilitasi kemampuan berpikir/berkomunikasi/berkolaborasi

Tanggapan mahasiswa terkait pernyataan bahwa pemanfaatan kasus persekolahan sebagai bahan diskusi adalah memudahkan mereka memahami materi dan lebih bermakna, menunjukkan bahwa pandangan tersebut sejalan dengan teori belajar Ausubel bahwa konteks nyata kehidupan siswa sebagai sumber belajar akan lebih bermakna dan lebih mudah dipahami. Selanjutnya untuk pandangan yang kedua, sejalan dengan pendapat Diddie dan B William (dalam Susandari, 2020) bahwa pembelajaran berbasis kasus lebih menantang sehingga mendorong siswa terlibat didalamnya. Fakta ini menunjukkan bahwa pengalaman nyata yang dijadikan sumber belajar mahasiswa efektif mendorong keterlibatan mahasiswa dalam membangun pengetahuannya. Sedangkan factor yang ketiga bahwa pemanfaatan kasus dapat memfasilitasi kemampuan berpikir/berkomunikasi/berkolaborasi senada dengan karakteristik CBL, yakni mengembangkan kemampuan siswa dalam kelompok belajar, berbicara dan berpikir kritis, Diddie dan B. Willim (dalam Susandari, 2020) Salah satu kelebihan pembelajaran berbasis kasus adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam kelompok belajar, berbicara, dan berpikir kritis

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data disimpulkan bahwa respon mahasiswa terhadap penerapan pembelajaran *Case Based Learning* dalam perkuliahan Strategi Pembelajaran Matematika dikategorikan efektif. Selanjutnya, dari pendapat responden terkait dengan factor dominan yang mendasari pandangan mereka terhadap penerapan CBL berdasarkan indicator respon, dapat disarikan sebagai berikut:

1. Pandangan mengatakan bahwa terdapat hal baru yang mereka rasakan dalam pembelajaran berbasis kasus adalah proses pembelajaran yang lebih focus, menarik, mendorong keaktifan, meningkatkan interaksi, meningkatkan kesiapan mengikuti pembelajaran.

2. Pandangan mengatakan merasa nyaman mengikuti pembelajaran berbasis CBL adalah semua pendapat/ide dihargai atau diapresiasi oleh dosen/tidak ada rasa takut dalam mengemukakan pendapat; dan metode belajarnya simple/menarik/tidak monoton/tidak merasa tertekan dalam belajar.
3. Pandangan terkait dengan penggunaan kasus persekolahan sebagai bahan diskusi adalah: materi lebih mudah/cepat dipahami dan belajar lebih bermakna dan menghadirkan banyak tantangan.

Memperhatikan kegiatan penelitian belum sepenuhnya sempurna, khususnya terkait dengan kasus-kasus pembelajaran yang diangkat, pengantar tugas penyelesaian masalah yang dimuat dalam LKM maka peneliti merekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Kasus-kasus pembelajaran persekolahan yang diangkat, penting divalidasi khususnya validitas isi agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
2. Pengantar tugas penyelesaian kasus yang diberikan kepada mahasiswa sebelum perkuliahan perlu divalidasi secara triangulasi agar tepat sasaran
3. Mahasiswa sebaiknya difasilitasi mencari sumber-sumber yang relevan dengan penyelesaian kasus agar lebih terarah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah., Panjaitan, R.G.P. dan Marlina, R. 2016. Respon Siswa Terhadap Media EComic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3): 1-12
- Andayani E, Mustikowati RI, Setiyowati SW, Firdaus RM. Case Method, Mengoptimalkan Critical Thingking, Creativity Communication Skill dan collaboratively Mahasiswa Abad 21. *JPPI*. 2022;16(1)52-60 Available from: [Http://ejournal.ac.id/index.php/JPPI](http://ejournal.ac.id/index.php/JPPI)
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>

- Frengki W, dkk. Pengaruh Penerapan metode pembelajaran Case Based Learning terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa, *Jurnal Health of Studies*. 2020;4(1) 30-37
- Dita Nur Syarafina Erlinda Rahma Dewi, dan Rofi Amiyani. 2017. "Penerapan *Case Based Learning (CBL)* sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif". *Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, pp. 243-250 [view/495/pdf\\_1](#)) pada 27 Juli 2017 18.45 WIB.
- Hidayati, N. dan Heryanto N. M.. 2013. Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng- Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1 (1): 104-106
- Marzuki. A, Dwi P, Toharuddin H (2020) *Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama Dengan Pendekatan Openended*, *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.8 No.2 Edisi Mei 2020
- Misliani dan Ruqiah G. P. P. 2013. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru IPA Biologi di Kecamatan Kendawangan. *WahanaBio*. 9 (1-2): 1-10
- Susandari, Pengaruh Metode "Case Based" pada Pemahaman Konsep dan Teori Psikologi Pendidikan, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sosial Ekonomi, dan Humaniora*, Vol. 3, No.1, 2012, h. 362, diakses dari (<http://proceeding.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/>
- Simanjuntak, S. D., & Imelda, I. (2018). RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK DENGAN KONTEKS BUDAYA BATAK TOBA. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.874>
- Syarafina, D. N., & Dewi, E. R. (2017). *Penerapan Case Based Learning (CBL) sebagai Pembelajaran Matematika yang Inovatif*.
- Williams, B. (2005). Case based learning--a review of the literature: Is there scope for this educational paradigm in prehospital education? *Emergency Medicine Journal*, 22(8), 577–581. <https://doi.org/10.1136/emj.2004.022707>