

Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Studi Kasus di Perguruan Tinggi; upaya Implementasi Merdeka Belajar

Syafril¹, Ulfia Rahmi²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

* e-mail: syafril@fip.unp.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to identify the need for digital teaching materials based on case studies in tertiary institutions as an effort to implement independent learning in Indonesia. The ability to analyze cases carried out can help improve students' thinking skills to achieve independence of thought. The research was conducted in the Fundamentals of Education Science course as a compulsory subject at Higher Education Producing Institutions (LPTK). Teaching materials are available in print and digital form, but what about the need for case study-based teaching materials? This research was conducted with a mix of methods. Students who have taken the Fundamentals of Education course were asked to fill out a questionnaire and were interviewed regarding the need for case study-based teaching materials. The data were analyzed using descriptive data analysis techniques and data triangulation. The results of the study show that students need case study-based digital teaching materials. This case study-based teaching material is also recommended to be developed in other subjects as an effort to achieve independence of thought.

Keywords: digital; digital teaching materials; need analisis

How to cite : Syafril, Rafmi, Ulfia. (2023). Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Studi Kasus di Perguruan Tinggi : upaya Implementasi Merdeka Belajar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1): pp. 93-98, DOI: <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1553>



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes

PENDAHULUAN

Merdeka belajar merupakan arah kebijakan Pendidikan baru di Indonesia. Program ini menjadi arah pembelajaran ke depan yang fokus pada meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Merdeka Belajar merupakan permulaan dari gagasan untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional yang terkesan monoton dan mengarahkan pembelajaran pada pendekatan-pendekatan baru (Mustaghfiroh, 2020; Siregar, et al., 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya pembelajaran dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar berbasis studi kasus.

Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan menguatkan informasi materi ajar yang disampaikan oleh dosen. Bahan ajar membantu mahasiswa memahami konsep ilmu mencapai kompetensi yang diinginkan sehingga mudah diingat dan dapat diulang-ulang (Situmorang, 2014). Bahan ajar sebagai media pembelajaran juga sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat menjelaskan berbagai fenomena yang sulit, termasuk konsep yang abstrak menjadi pengetahuan yang realistik (Edginton, A., & Holbrook, 2010) sehingga mahasiswa mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pengalaman baru (Wilson, 2017). Bahan ajar harus mempertimbangkan konteks, konten, dan perbedaan individu agar

mahasiswa termotivasi untuk belajar dan terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung (Soria et al., 2019). Oleh sebab itu, bahan ajar perlu direncanakan secara sistematis untuk pemanfaatan teknologi yang efektif (Simonson et al., 2019).

Bahan ajar dapat membantu mahasiswa mendorong kemampuan menyelesaikan masalah secara sistematis, logis, dan mandiri. hal ini juga dibutuhkan oleh mahasiswa, termasuk mahasiswa kependidikan. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui mata kuliah mata kuliah dengan penerapan metode studi kasus. Metode studi kasus bukanlah metode terbaru, namun masih relevan dengan kebutuhan dan tuntutan saat ini (Garrido et al., 2016). Studi kasus banyak tercantum pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS) di mata kuliah, namun akan lebih berdampak jika metode tersebut didukung oleh bahan ajar yang juga berbasiskan pada studi kasus.

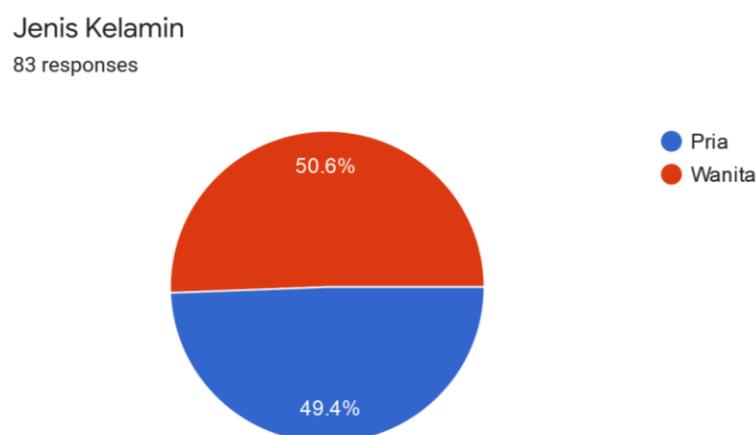
Bahan ajar tersebut sudah tersedia dalam bentuk cetak dan digital, namun bagaimana kebutuhan bahan ajar yang berbasis studi kasus? Jadi, tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar digital berbasis studi kasus di perguruan tinggi sebagai upaya untuk mengimplementasikan merdeka belajar.

METODE

Penelitian dilakukan pada mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan sebagai mata kuliah wajib di Perguruan Tinggi Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK). Bahan ajar telah tersedia dalam bentuk cetak dan digital. Penelitian ini dilakukan dengan mix metode. Mahasiswa yang telah mengikuti mata kuliah Dasar-dasar Ilmu Pendidikan dimintai mengisi angket terkait penilaian mahasiswa terhadap konten cetak dan digital, serta pernyataan kebutuhan terhadap bahan ajar berbasis studi kasus. Angket ini disebarakan melalui google form. Kemudian dilakukan wawancara terkait kebutuhan terhadap bahan ajar berbasis studi kasus untuk mendukung data-data kuantitatif yang telah diperoleh sebelumnya. Data tersebut dianalisis teknik analisis data deskriptif dan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

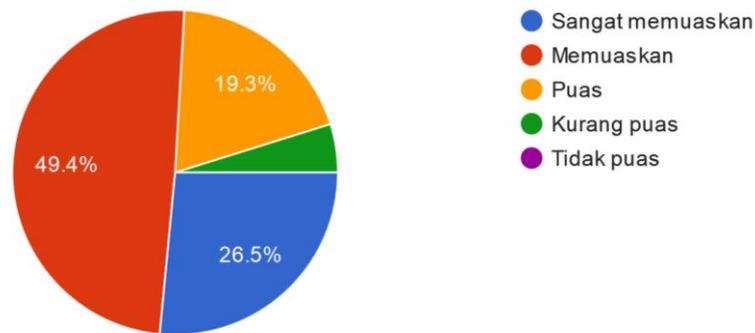
Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data kuantitatif terkait penilaian terhadap konten yang sudah tersedia dan kebutuhan terhadap konten yang berbasis studi kasus. Penelitian ini juga menilik data dari perbedaan jenis kelamin mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dan yang memberikan penilaian. Data kuantitatif bersumber dari 49,4% mahasiswa laki-laki dan 50,6% mahasiswa perempuan. Artinya, jumlah yang memberikan penilaian dan pernyataan kebutuhan seimbang.



Gambar 1. Persentasi Jenis Kelamin yang mengisi data kuantitatif

Selanjutnya, pada gambar 2 menunjukkan bahwa mahasiswa menilai konten dasar-dasar ilmu Pendidikan baik cetak dan digital memiliki kecenderungan memuaskan. Mahasiswa yang cukup puas terdapat 19,3%, mahasiswa puas 49,4%, dan mahasiswa yang sangat puas terdapat 26,5%. Total mahasiswa yang menyatakan kepuasan ini mencapai hingga 95,2%. Ini artinya

variasi konten yang sudah tersedia sudah sangat cukup bagi mahasiswa untuk memahami konten dan mencapai learning outcome dari mata kuliah terkait.



Gambar 2. Penilaian Mahasiswa terhadap Konten cetak dan Digital

Gambar 3 menyajikan data penelitian terkait pernyataan mahasiswa yang membutuhkan bahan ajar digital berbasis studi kasus. Pie kuning menunjukkan “cukup membutuhkan”, pie merah menunjukkan “membutuhkan”, dan pie biru menunjukkan “sangat membutuhkan”. Ketiga warna tersebut menunjukkan kecenderungan bahwa 96,4% mahasiswa membutuhkan bahan ajar digital berbasis studi kasus. Bahan ajar digital adalah materi atau konten pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital, seperti teks, gambar, video, dan audio. Bahan ajar digital biasanya disiapkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seperti komputer, tablet, atau smartphone, serta aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran.

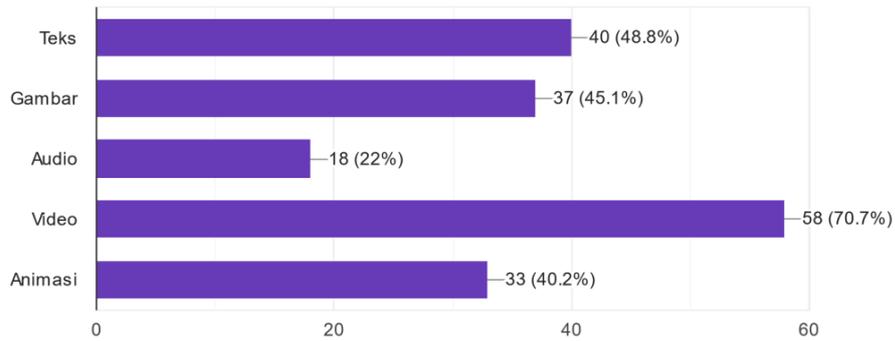
Bahan ajar digital memiliki beberapa keuntungan dan manfaat yang menjadikannya penting dalam konteks pendidikan modern, di antaranya memudahkan akses pembelajaran: Bahan ajar digital dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone. Hal ini memungkinkan siswa dan pengajar untuk belajar dan mengajar secara fleksibel, terlepas dari lokasi atau waktu. Meningkatkan interaktivitas: Bahan ajar digital dapat disajikan dalam bentuk multimedia, seperti video, audio, atau animasi, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Memperkaya materi pembelajaran: Bahan ajar digital dapat memperkaya materi pembelajaran dengan cara menyajikan informasi dalam berbagai format dan gaya yang berbeda, seperti grafik, diagram, dan infografis. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Bahan ajar digital dapat memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan pengajar, atau antara siswa dengan siswa lainnya melalui forum diskusi online, platform sosial, atau aplikasi berbagi dokumen.

Bahan ajar digital dapat digunakan untuk mengukur kemajuan siswa dan memberikan umpan balik secara instan. Hal ini dapat membantu pengajar untuk mengidentifikasi kesulitan atau kebutuhan siswa dengan lebih cepat dan memberikan tindakan yang tepat. Secara keseluruhan, bahan ajar digital sangat penting dalam pendidikan modern karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta memungkinkan siswa dan pengajar untuk belajar dan mengajar dengan cara yang lebih fleksibel dan interaktif. Bahan ajar digital juga dapat digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran, mulai dari pembelajaran formal di sekolah atau perguruan tinggi hingga pembelajaran non-formal atau mandiri, seperti kursus online atau e-learning. Bahan ajar digital dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara mempermudah akses, memperkaya materi pembelajaran, dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan pengajar atau antara siswa dengan siswa lainnya.

Bahan ajar digital mempunyai berbagai macam jenis format yang bisa digunakan oleh mahasiswa. Hal ini juga dilihat dalam penelitian ini, berdasarkan hasil penilaian mahasiswa dapat dilihat dalam hal format media, Bahan ajar berbasis studi kasus dalam format video menjadi format yang paling banyak diinginkan yaitu sebanyak 78% selanjutnya dengan format teks 40% dan gambar 37% selengkapnyanya dapat dilihat pada gambar 3.

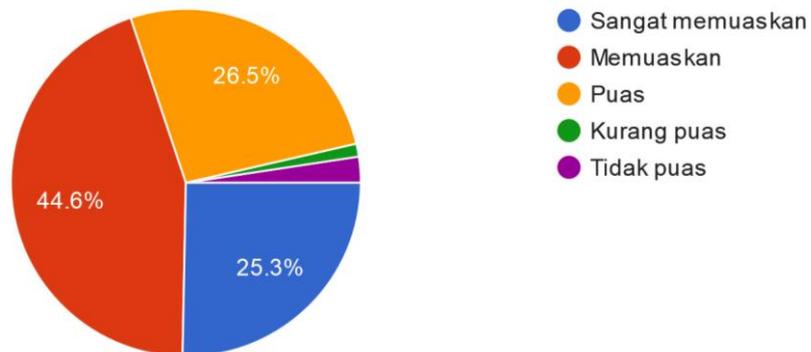
Jika menyukai penyajian kasus, saudara menginginkan/menyukai kasus disajikan dalam format (boleh lebih dari satu)

82 responses



Gambar 3. Format media yang disukai mahasiswa

Video merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual gerak (gambar bergerak). video berperan sebagai pengantar informasi. Kemudahan untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami sebuah konsep. konten video dalam pembelajaran juga memiliki unsur audio dan visual. Pemateri tidak hanya memberikan gambaran visual yang gambar bergerak saja tetapi juga harus bisa membuat suara yang menarik dan mengajak siswa memahami konsep dari sesuatu yang dipelajarinya. Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Format konten video lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi sehingga bisa lebih fokus ke materi yang ditampilkan melalui format video. Format media video pembelajaran merupakan salah satu jenis bahan ajar digital yang saat ini semakin populer digunakan dalam pembelajaran oleh mahasiswa. Ada beberapa alasan mengapa video pembelajaran penting dalam proses pembelajaran, di antaranya menampilkan gambar, suara, dan gerakan, sehingga dapat menarik perhatian menampilkan konsep atau proses yang sulit untuk dijelaskan melalui tulisan atau gambar sehingga memudahkan pemahaman materi (R. E. Mayer, 2009)(Richard E. Mayer, 2009), dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mahasiswa tetap mengakses bahan ajar yang sama walau berbeda lokasi. Dalam pembelajaran yang memerlukan simulasi atau peragaan, video pembelajaran lebih efektif daripada bahan ajar lainnya seperti gambar atau tulisan (Cela-Ranilla et al., 2014). Dalam video pembelajaran, situasi dunia nyata dapat diperlihatkan dengan lebih detail dan jelas. video pembelajaran menjadi sangat penting dalam membantu memahami materi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 4. Kebutuhan mahasiswa dengan bahan ajar berbasis studi kasus

Meskipun mahasiswa telah menyatakan kepuasan terhadap variasi konten cetak dan digital yang digunakan dalam mata kuliah Dasar-dasar ilmu Pendidikan, ternyata mereka masih membutuhkan konten atau learning material yang mengintegrasikan kasus didalamnya. Terkait pernyataan kuantitatif tersebut, peneliti menelusuri alasan mengapa angka pada gambar 4 cukup tinggi. M01, M04, M05, dan M06 menjelaskan bahwa dengan konten yang mengintegrasikan sebuah kasus terkait topik pada minggu tertentu akan membantu mereka memahami konteks konten. Mereka mengakui konteks konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau konkrit dapat dipelajari dengan mudah. Alur seperti ini dapat mewujudkan meaningful learning dan dapat tercapai konstruksi pengetahuan serta pengalaman oleh mahasiswa.

Oleh sebab itu, dengan pertumbuhan sumber belajar multimedia yang berkelanjutan, penting untuk menawarkan metode yang membantu mahasiswa untuk mengeksplorasi dan memperoleh informasi pembelajaran yang relevan secara efektif (Gu & Guo, 2017). Penelitian lain menunjukkan bahwa dalam merancang dan memproduksi bahan ajar digital dapat didukung dengan video-video kasus agar mahasiswa dapat mengambil makna (Hakkarainen et al., 2007) dan perlu memperhatikan penyajian prinsip desain pesan pembelajaran (Rahmi et al., 2017 ; Rahmi & Azrul, 2021). Penyajian kasus dengan dukungan konten multimedia juga telah terbukti meningkatkan pengetahuan teknologi dan pedagogi calon guru (Han et al., 2013). Artinya aktivitas yang melibatkan mahasiswa secara aktif melalui memecahkan kasus yang didukung video digital, membantu mahasiswa mengenali kontekstual dari pembelajaran sehingga pembelajaran mereka menjadi bermakna.

Pengetahuan berbasis kasus merupakan bentuk pengetahuan yang fleksibel dan adaptif yang dapat diterapkan pada situasi yang kompleks (Kolodner, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis kasus ini dapat memfasilitasi belajar dan membantu menyelesaikan masalah dunia nyata. Namun, pengembangan bahan ajar berbasis kasus ini bukanlah hal yang sederhana karena membutuhkan banyak penekanan informasi baik kaitannya dengan topik, emosi, dan menggugah keaktifan (Rahmi et al., 2017).

KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis studi kasus sangat membantu mahasiswa melakukan transfer pengetahuan dan tugas baik saat ini maupun masa depan. Studi kasus mampu memunculkan dan mengaduk-aduk emosi sehingga pembahasan topik perkuliahan tertentu menjadi lebih menarik. Pengetahuan yang berbasis pada kasus memiliki banyak aspek terdiri dari beberapa bagian informasi dari kasus seperti tujuan, penyebab, hasil, sumber yang diperlukan, langkah dan waktu tindakan serta pengaruh variabel yang ada di dalam kasus. Berdasarkan hasil eksperimen, pembelajaran berbasis studi kasus dapat meningkatkan hasil belajar dan mahasiswa pun berpersepsi bahwa akan berhasil pada pembelajaran tertentu ketika ada kasus yang dibahas (Rohman et al., 2019).

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan bahan ajar digital berbasis studi kasus. Baik mahasiswa laki-laki maupun perempuan menyatakan harapan yang sama terhadap kebutuhan tersebut. Bahan ajar digital perlu dikembangkan karena dapat berdampak pada daya tarik mahasiswa terhadap masalah-masalah pendidikan yang dibahas karena mahasiswa sudah merasa dimudahkan belajar dengan bahan-bahan digital. Meskipun mahasiswa puas dengan variasi konten ajar yang diberikan sebelumnya, baik konten cetak maupun konten digital, mahasiswa membutuhkan bahan ajar berbasis studi kasus agar dapat terlibat langsung dalam pembelajaran. Implikasinya, bahan ajar ini perlu dikembangkan agar mahasiswa terbiasa dalam memecahkan masalah dan mencapai kemerdekaan berpikir. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan Bahan ajar berbasis studi kasus untuk mata kuliah lain sebagai upaya mencapai kemerdekaan berpikir.

REFERENSI

Cela-Ranilla, J. M., Esteve-Gonzalez, V., Esteve-Mon, F., & Gisbert-Cervera, M. (2014). 3D simulation as a learning environment for acquiring the skill of self-management: An

- experience involving Spanish university students of Education. *Journal of Educational Computing Research*, 51(3), 295–309.
- Edginton, A., & Holbrook, J. (2010). A blended learning approach to teaching basic pharmacokinetics and the significance of face-to-face interaction. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 74(5).
- Garrido, A., Morales, L., & Serina, I. (2016). *On the use of case-based planning for e-learning personalization*. 60, 1–15.
- Gu, P., & Guo, J. (2017). *Digital case-based learning system in school*. 12(11).
- Hakkarainen, P., Saarelainen, T., & Ruokamo, H. (2007). Towards meaningful learning through digital video supported, case based teaching. *Australasian Journal of Educational Technology*, 23(1).
- Han, I., Eom, M., & Shin, W. S. (2013). Multimedia case-based learning to enhance pre-service teachers' knowledge integration for teaching with technologies. *Teaching and Teacher Education*, 34, 122–129.
- Kolodner, J. L. (2013). *Educational implications of analogy: A view from case-based reasoning*. *American Psychologist*. 52, 57–66.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning. in multimedia learning*. 1.
- Mayer, Richard E. (2009). Multimedia Learning. In *Multimedia Learning* (2nd ed., Vol. 1). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mustaghfiroh, S. (2020). Konsep “merdeka belajar” perspektif aliran progresivisme John Dewey. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 141–147.
- Rahmi, U., & Azrul, A. (2021). Message Design of Printed and Digital Material to Meaningful Learning. *Al-Ta Lim Journal*, 1(28), 26–34.
- Rahmi, U., Mawardi Effendi, Z., & Ansyar, M. (2017). The development of message-design model in blended learning. *The Asian Journal of Technology Management*, 10(1), 1–9.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) studi kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 173–177.
- Simonson, M., Zvacek, S. M., & Smaldino, S. (2019). *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education 7th Edition*.
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah. Journal of Islamic Education*, 141–157.
- Situmorang, M. (2014). *Pengembangan buku ajar kimia Sma melalui inovasi pembelajaran dan integrasi pendidikan karakter untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. 1.
- Soria, K. M., Werner, L., Chandiramani, N., Day, M., & Asmundson, A. (2019). Cocurricular engagement as catalysts toward students' leadership development and multicultural competence. *Journal of Student Affairs Research and Practice*, 56(2), 207–220.
- Wilson, B. G. (2017). *Constructivism for active, authentic learning. Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. 61.