

PENGEMBANGAN CASE METHOD MATA KULIAH KEPRAMUKAAN SEBAGAI PENGEMBANGAN PENDIDIKAN JASMANI TINGKAT DASAR

Agustin Sastrawan Harahap¹, M. Irfan², Khairul Usman³

Universitas Negeri Medan, Fakultas Ilmu Keolahragaan^{1,2}

Universitas Negeri Medan, Fakultas Ilmu Pendidikan³

Surel: agustinhpr@unimed.ac.id¹, irfan@unimed.ac.id², khairulusman@unimed.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce a Scout course design with the concept of the case method at the PJKR Study Program, State University of Medan. The development of learning concepts through the use of the case method concept in courses can support the optimization of Key Performance Indicators (KPI) in the concept of Collaborative and Participatory Classroom development. The research method used is the Research and Development Instructional design (learning design) with the ADDIE approach, which stands for analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the Scouting course had a conformity rate of 88% in the application of the case method.

Article History

Received: 2021-10-06

Reviewed: 2021-10-13

Accepted: 2021-11-13

Keywords:

Device; Case ethode; Project

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan desain mata kuliah Pramuka dengan konsep metode kasus pada Program Studi PJKR Universitas Negeri Medan. Pengembangan konsep pembelajaran melalui penggunaan konsep metode kasus dalam mata kuliah dapat mendukung optimalisasi Key Performance Indicator (KPI) dalam konsep pengembangan Kelas Kolaboratif dan Partisipatif. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development Instructional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mata kuliah Pramuka memiliki tingkat kesesuaian sebesar 88% dalam penerapan metode kasus.

Sejarah Artikel

Diterima: 2021-10-06

Direview: 2021-10-13

Disetujui: 2021-11-13

Kata Kunci:

Perangkat; Case ethode; Proyek

PENDAHULUAN

Kepramukaan merupakan bagian dari mata kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR). Mata kuliah Kepramukaan diterapkan untuk membentuk kepribadian mahasiswa sebagai calon guru untuk dapat membina pendidikan Pramuka di Sekolah. Penerapan kepramukaan sebagai kegiatan kependuan pada umumnya adalah pendidikan yang banyak menghabiskan waktu di luar kelas dan lebih dominan pada proses pendidikan keterampilan, maka sebab itu mahasiswa FIK sangat dituntut untuk terampil dalam membina kepramukaan di Sekolah [1].

Pendidikan Kepramukaan bersasaran pada pengembangan seluruh kemampuan seseorang yang bersifat rekreatif untuk mencapai tujuan. Pembina Pramuka dalam melakukan pelatihan kepada peserta didik harus memiliki prinsip mendidik bukan menginstruksi, bukan mengajar tetapi mendidik mengeluarkan daya kemampuan dari anak itu untuk mendidik dirinya sendiri, menurut keinginannya sendiri, menuju ke hal-hal yang akan membentuk karakternya.

Pembahasan yang terdapat pada mata kuliah Kepramukaan meliputi Hakikat Pramuka, Struktur organisasi, gugusdepan, satuan karya, satuan komunitas, pendidikan Pramuka orang dewasa, musyawarah, metode kerpramukaan, pakaian seragam, upacara, keterampilan dasar, pengembaraan, dan perkemahan. Seluruh komponen materi mata kuliah Kepramukaan merupakan dasar yang harus dikuasai oleh seluruh mahasiswa sebagai pedoman menjadi pembina yang berkompoten [2].

Case method dapat mengasah dan membelajarkan mahasiswa untuk berpikir tingkat tinggi yang dapat memecahkan suatu problema yang muncul dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini juga menawarkan untuk mengembangkan kemampuan interaksi, kemampuan komunikasi, kemampuan beradaptasi, kolaborasi dan dapat mengembangkan kemampuan kreativitas mahasiswa. mahasiswa dapat melakukan kegiatan belajar mandiri baik melalui bimbingan dosen atau tanpa bimbingan dosen [7]. Konsep *case method* merupakan salah satu pengembangan dari *Outcome-Based Education* (OBE). Dalam konsep pembelajaran di perguruan tinggi, landasan berfikir *learning outcomes* mengacu kepada capaian pembelajaran program (CPP) bukan mengacu kepada capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) [6]. *Outcome-Based Education* (OBE) yang memiliki tiga tahapan yang saling berinteraksi diantaranya adalah : (1) *Outcome Based Curriculum* (OBC); (2) *Outcome Based Learning and Teaching* (OBLT); (3) *Outcome Based Assessment and Evaluation* (OBAE) dengan pendekatan penilaian dan evaluasi yang dilakukan pada pencapaian CPL untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkelanjutan [3].

Pengembangan *case method* yang ditransformasikan dalam Kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) merupakan wujud dari menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunis kerja, dan kemajuan teknologi yang berkembang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih gayut dengan kebutuhan zaman [3]. Penerapan perkuliahan berbasis *case method* akan diikuti oleh tahapan siklus yang mengacu

pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) sebagai *quality control* kurikulum.

Penerapan *case method* akan didampingi oleh ketua koordinasi dalam setiap rumpun ilmu dalam memberikan pemahaman terhadap penerapan *case method*. Metode berbasis *case method* telah diadopsi dalam sistem pendidikan dengan memperhatikan input dalam sistem pendidikan seperti finansial, infrastruktur, dan lainnya. Pemerhati proses berfokus pada proses untuk mengontrol, mengorganisasi, dan menyampaikan pengetahuan dalam pembelajaran.

Konsep pengembangan mata kuliah *case method* dalam perkuliahan Kepramukaan akan memberikan kekuatan pada mata kuliah itu sendiri sebagai pembelajaran yang mampu menyeimbangi global digitalisasi dan menghindari jatuhnya kompetensi perkuliahan di FIK Unimed sebagai perguruan tinggi yang mandiri dan menciptakan mahasiswa berkarakter khususnya pada mata kuliah Pramuka. Penerapan *case method* dalam perkuliahan Kepramukaan akan diukur dengan capaian jaminan mutu Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan didukung dengan Bahan Ajar pekruliahan Kepramukaan dalam konsep inovasi teknologi, sehingga temuan-temuan baru bidang pendidikan sangat diharapkan mengingat belum banyak perkembangan inovasi teknologi pada saat ini [4].

Perkuliahan Kepramukaan merupakan proses pembelajaran di pendidikan tinggi Program Studi (Prodi) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR). Pelaksanaan perkuliahan Kepramukaan berbasis *case method* diterapkan sebagai penguatan terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Unimed untuk memiliki kemampuan terhadap

perkembangan dan keanekaragaman keberadaan pengembangan pendidikan karakter di masyarakat. Mahasiswa memiliki kewajiban untuk mencapai kompetensi perkuliahan yaitu mampu memiliki pemahaman, mampu menganalisis dan dapat menciptakan keselarasan dalam perkembangan olahraga sebagai bentuk kebutuhan sosial.

METODE PENELITIAN

Pengembangan perangkat perkuliahan berbasis *case method* pada mata kuliah kepramukaan menggunakan desain penelitian *research and development (RnD)*. Kegiatan penelitian yang dimaksud adalah mengembangkan produk pembelajaran berupa media interaktif berbasis multimedia. Pengembangan produk dilakukan dengan upaya validasi untuk memberikan pembuktian terhadap produk yang akan digeneralisasi. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Robert Maribe Brach, 2009 dalam [5] menerangkan bahwa mengembangkan *Intructional design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan konsep *Case Method* pada mata kuliah Keprmaukaan Prodi PJKR adalah Pengembangan Desain ini kemudian dapat dijadikan sebagai *rule model* optimalisasi rumusan RPS pada setiap mata kuliah di lingkungan FIK Unimed dan penggunaan teknologi *website* dalam materi diperlukan terutama pada proses perkuliahan sebagai tahap awal penanaman karakter dan melatih

menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pengarsipan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) dan proses perkuliahan dengan konsep *case method*, serta buku ajar mata kuliah yang menjadi paket *Case Method* Kepramukaan Prodi PJKR.

Data penelitian diperoleh berdasarkan prosedur Prosedur pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan adalah dengan menggunakan dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan Perangkat Pembelajaran Kepramukaan berbasis *case method*. Mata Kuliah Kepramukaan adalah salah satu mata kuliah wajib untuk jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) di Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Medan (Unimed). Perubahan globalisasi saat ini menuju pada era global digitalisasi membuat proses perkuliahan sebaiknya melakukan perkembangan sistem pembelajaran berbasis *case method* dan memanfaatkan teknologi sebagai inovasi perkembangan perkuliahan Kepramukaan yang memiliki peran penting untuk para mahasiswa dalam meningkatkan kompetensi perkuliahan.

Penerapan *case method* dalam perkuliahan Kepramukaan akan diukur dengan capaian jaminan mutu Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan didukung dengan Bahan Ajar perkuliahan Kepramukaan dalam konsep inovasi teknologi, sehingga temuan-temuan baru bidang pendidikan sangat diharapkan mengingat belum banyak perkembangan inovasi teknologi pada saat ini. Perkuliahan Kepramukaan merupakan

proses pembelajaran di pendidikan tinggi Program Studi (Prodi) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR). Pelaksanaan perkuliahan Kepramukaan berbasis *case method* diterapkan sebagai penguatan terhadap mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Unimed untuk memiliki kemampuan terhadap perkembangan dan keanekaragaman keberadaan pengembangan pendidikan karakter di masyarakat. Mahasiswa memiliki kewajiban untuk mencapai kompetensi perkuliahan yaitu mampu memiliki pemahaman, mampu menganalisis dan dapat menciptakan keselarasan dalam perkembangan olahraga sebagai bentuk kebutuhan sosial.

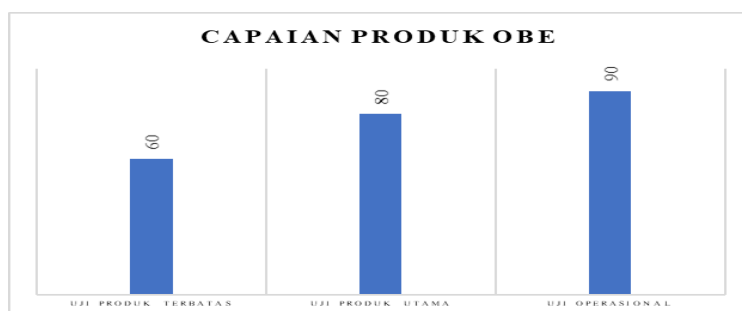
Produk pengembangan perangkat perkuliahan Kepramukaan dirancang oleh peneliti bersama tim ahli penelitian untuk membantu dalam ketercapaian hasil produk yang baik. Desain Produk mata Kepramukaan berupa Rencana pembelajaran Semester (RPS) dan Buku Ajar mata kuliah dengan judul buku Kepanduan Kepramukaan. Pembuatan produk dilakukan setelah pengajuan rancangan penelitian pengembangan ini diterima dan dapat dilanjutkan.

Desain Produk mata kuliah Kepramukaan kemudian didukung dengan media pendukung yakni berbasis Buku Ajar yang berperan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menguasai konsep materi dan mampu menjuru pada aspek kreasi dan menciptakan yang dalam hal ini dikenal dengan konsep *High Order Thinking Skill* (HOTS). Media dukung materi pada mata kuliah ini merupakan pengembangan konsep desain yang mampu memberikan stimulus pemahaman yang mapan terkhusus pada situasi belajar dalam jaringan (daring). Hasil validasi desain adalah pernyataan “kelayakan” dari

pakar Tim KDBK Kepramukaan Fakultas Ilmu Keolahragaan untuk memberikan petunjuk bahwa produk dapat dilanjutkan pada aspek produksi atau pembuatan. Validator kelayakan desain dilakukan oleh 3 (tiga) orang KDBK Kepramukaan.

Penilaian uji produk terbatas dilakukan pada 2 (dua) kelompok dengan jumlah keseluruhan 60 orang dan

memperoleh nilai rata-rata 60, uji produk utama dilakukan dengan 4 (empat) kelompok dengan jumlah keseluruhan 120 orang dan memperoleh nilai rata-rata 80, dan uji produk operasional dilakukan dengan 6 (enam) kelompok dengan jumlah keseluruhan 180 orang memperoleh nilai rata-rata 90



Gambar 1. Hasil Capaian Produk OBE

Hasil analisis penilaian produk diperoleh keterangan bahwa konsep *case method* mata kuliah Kepramukaan memiliki konsep RPS sangat baik dan sesuai dengan CPL dan CPMK Kepramukaan, sesuai dan dapat dilaksanakan pada konsep *case method*, proses perkuliahan yang sangat baik dengan tahapan *Plan, Action, Observation, dan Reflection*, serta penilaian dilakukan secara objektif dan transparan sesuai pedoman penilaian mata kuliah, kemudian pada aspek penilaian efektivitas adalah produk menunjukkan bahwa isi materi cukup memiliki kelengkapan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Muatan Kompetensi (CPMK) perkuliahan.

Hasil analisis penilaian dan revisi produk diperoleh keterangan bahwa produk pengembangan *case method* mata kuliah Kepramukaan sangat baik dengan implementasi yang menarik pada pengguna saat akan melakukan kegiatan perkuliahan atau pendamping belajar dari

rumah. Hasil analisis selanjutnya adalah produk sangat baik dalam menguatkan unsur-unsur capaian IKU 7 yakni pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif dalam bentuk diskusi kelompok, penugasan dan sistematika susunan materi dan pengembangan media belajar yang membentuk nalar *high order thinking skill (Hots)*. Hasil analisis terakhir adalah pada aspek penilaian efektivitas, produk menunjukkan bahwa isi materi sangat kelengkapan dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Muatan Kompetensi (CPMK) perkuliahan sehingga mahasiswa mampu menerapkan perkuliahan berbasis *case method*.

SIMPULAN

Pengembangan desain perkuliahan Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) berbasis *Case Method* pada mata kuliah Kepramukaan memiliki unsur kelayakan

pada kategori sangat baik. Penilaian kategori sangat baik merupakan perwujudan dari desain persiapan yang meliputi konsep RPS sangat baik dan sesuai dengan CPL dan CPMK Kepramukaan, sesuai dan dapat dilaksanakan pada konsep *case method*, proses perkuliahan yang sangat baik dengan tahapan *Plan, Action, Observation, dan Reflection*, serta penilaian dilakukan secara objektif dan transparan sesuai pedoman penilaian mata kuliah, kemudian pada aspek penilaian efektivitas adalah produk menunjukkan bahwa isi materi cukup memiliki kelengkapan yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran Muatan Kompetensi (CPMK) perkuliahan.

Media pada belajar dalam bentuk buku ajar Kepramukaan sangat baik dengan implementasi yang menarik pada pengguna saat akan melakukan kegiatan perkuliahan atau pendamping belajar dari rumah. Hasil analisis selanjutnya adalah produk sangat baik dalam menguatkan unsur-unsur capaian IKU 7 yakni pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif dalam bentuk diskusi kelompok dan kolaborasi materi-materi kepramukaan, penugasan dan sistematika susunan materi dan pengembangan media belajar yang membentuk nalar *high order thinking skill (Hots)*. Hasil analisis terakhir adalah pada aspek penilaian efektivitas, produk menunjukkan bahwa isi materi sangat kelengkapan dan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Muatan Kompetensi (CPMK) perkuliahan sehingga mahasiswa mampu menerapkan perkuliahan berbasis *case method*.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Irfan, M & Usman, K. (2018) *Pramuka Panduan Menjadi Pembina*. Medan: Harapan Cerdas.
- [2] Supartini, K. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Direct Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Food And Beverage Pada Kompetensi Menerapkan Tehnik Platting Dan Garnish. *J. Educ. Action Res.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 194–199, Doi: 10.23887/Jear.V5i2.33340.
- [3] Tohir, M. (2020). Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka. Doi: 10.31219/Osf.Io/Ujmtc.
- [4] Kemenristekdikti. (2018). Pendidikan Berbasis Capaian Pembelajaran (Outcome-Based Education/Obe), Pp. 1–55
- [5] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- [6] Aulia, S. M. (2021). Optimalisasi Aplikasi Sibelius 7 Dalam Pembelajaran Seni Multi Budaya Berbasis Learning Outcomes. *Esj (Elementary School Journal)*, 290-299.
- [7] Fahrur Rozi, N. S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Kuliah Pendidikan Ipa Sd Kelas Tinggi Mahasiswa Prodi Pgsd Fip Unimed. *ESJ (Elementary School Journal)*, 200-209.