

# PANDUAN PEMBELAJARAN UNIVERSITAS SAHID

## TAHUN 2026

**PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH  
PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS  
PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK**



**UNIVERSITAS SAHID**

Jalan Prof. Dr. Supomo, SH No. 84, Tebet Jakarta 12870  
Telp: (021) 8312813-15, Fax: (021) 8354763

**BUKU PANDUAN  
PEMBELAJARAN  
UNIVERSITAS SAHID**

**BADAN PENJAMINAN MUTU DAN  
PENGEMBANGAN PENDIDIKAN**

Jalan Prof. Dr. Supomo, SH No. 84, Tebet Jakarta 12870  
Telp: (021) 8312813, Fax: (021) 8354763

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dokumen Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning/PBL*) ini dapat disusun dengan baik.

Dokumen ini disusun sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, berbasis kasus dan berbasis proyek yang menekankan pada proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemandirian dalam belajar, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di era yang semakin kompleks.

Penyusunan dokumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum, karakteristik, serta tahapan pelaksanaan secara sistematis sehingga dapat menjadi acuan bagi dosen, tenaga kependidikan, dan seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Kami menyadari bahwa dokumen ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif untuk penyempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga dokumen ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Jakarta, 07 April 2026

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized initials and a horizontal line underneath.

Badan Penjaminan Mutu Dan Pengembangan Pendidikan

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH ( <i>PROBLEM BASED LEARNING/PBL</i> ) .....	4
1. Gambaran Umum .....	4
2. Karakter PBL.....	4
3. Tahapan PBL.....	6
PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS ( <i>CASE BASED LEARNING/CBL</i> ) .....	8
1. Gambaran Umum .....	8
2. Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis Kasus ( <i>Case Based Learning/CBL</i> ) .....	8
3. Tahapan Pembelajaran Berbasis Kasus ( <i>Case Based Learning/CBL</i> ) .....	9
PEMBELAJARAN BERBASIS <i>PROJECT BASED LEARNING</i> (PjBL) .....	12
1. Gambaran Umum .....	12
2. Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	13
3. Tahapan Pelaksanaan <i>Project Based Learning</i> (PjBL) .....	15
4. Integrasi PjBL di Universitas Sahid .....	18
5. Perbedaan Antar Metode Pembelajaran.....	21
6. Perbedaan <i>Case Based Learning</i> (CBL), <i>Problem Based Learning</i> (PBL), dan <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	21
Referensi .....	22

## **PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (*PROBLEM BASED LEARNING/PBL*)**

### **1. Gambaran Umum**

Pembelajaran berbasis masalah merupakan proses interaksi antara stimulus dan respons, yang mencerminkan hubungan timbal balik antara peserta didik dan lingkungannya. Lingkungan memberikan rangsangan berupa bantuan dan permasalahan, sementara sistem saraf otak berperan dalam menafsirkan informasi tersebut secara efektif agar peserta didik mampu meneliti, menilai, menganalisis, dan menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

*Problem-Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang diawali dengan penyajian suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, peserta didik perlu mencari dan menguasai pengetahuan baru yang relevan. Dengan demikian, PBL membantu mahasiswa menciptakan lingkungan belajar yang berfokus pada permasalahan yang nyata dan bermakna, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan realistis. Pembelajaran Berbasis Masalah melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada peserta didik, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini.

Pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk mencari dan menentukan sumber pengetahuan yang relevan serta menantang mereka untuk belajar mandiri (*student-centered*). Dalam pendekatan ini, peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri dengan bimbingan minimal dari pendidik, berbeda dengan pembelajaran tradisional yang menempatkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari guru (*teacher-centered*).

### **2. Karakter PBL**

Penilaian PBL umumnya bersifat komprehensif, menggabungkan aspek pengetahuan, keterampilan proses, kerja sama tim, serta refleksi kritis terhadap hasil dan proses pembelajaran.

- Penilaian Kelompok Kecil: Evaluasi dilakukan di dalam grup kecil yang terdiri dari penilaian diri (*self-assessment*), penilaian teman (*peer assessment*), dan penilaian fasilitator.
- Penilaian Proses: Penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana mahasiswa memecahkan masalah secara kolaboratif, berpikir kritis, mengembangkan solusi, dan berinteraksi sosial dalam kelompok.

#### **Kelebihan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL):**

- a. Membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.
- b. Menantang kemampuan berpikir dan memberi kepuasan saat menemukan pengetahuan baru.
- c. Meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik.
- d. Membantu peserta didik menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah nyata.
- e. Mendorong kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajar.

- f. Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- g. Melatih kemampuan berpikir kritis dan adaptasi terhadap pengetahuan baru.
- h. Memberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata.
- i. Meningkatkan motivasi untuk terus belajar sepanjang hayat.
- j. Membiasakan peserta didik menghadapi dan menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.
- k. Menumbuhkan solidaritas sosial melalui kerja sama dan diskusi kelompok.
- l. Meningkatkan kedekatan antara pendidik dan peserta didik.
- m. Membiasakan peserta didik melakukan eksperimen sebagai bagian dari proses belajar.

### **Kelemahan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)**

- a. Peserta didik yang kurang berminat atau merasa masalah terlalu sulit cenderung enggan mencoba.
- b. Memerlukan waktu persiapan yang cukup panjang.
- c. Jika peserta didik tidak memahami tujuan dari pemecahan masalah, proses belajar menjadi tidak efektif.
- d. Tidak semua pendidik mampu membimbing peserta didik dalam menemukan solusi.
- e. Dapat membutuhkan biaya tinggi dan waktu yang lama.
- f. Aktivitas belajar di luar sekolah sulit diawasi oleh pendidik.

### **Peran Dosen dan Mahasiswa**

Fasilitator/Dosen berfungsi sebagai pembimbing yang memastikan proses PBL berlangsung dengan baik, bukan sebagai sumber utama pengetahuan .

1. Mengatur dan mengorganisasi kelompok kecil agar semua anggota berpartisipasi aktif.
2. Membantu mahasiswa memahami dan mengarahkan proses pemecahan masalah tanpa memberikan jawaban langsung.
3. Memantau jalannya diskusi agar tetap fokus pada masalah dan mendukung kolaborasi antar anggota.
4. Membantu mahasiswa dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar dan sumber belajar yang relevan.
5. Memberikan umpan balik dan evaluasi terhadap proses belajar dan interaksi dalam kelompok.
6. Fasilitator hendaknya terlatih dengan baik untuk peran ini dan familiar dengan kasus atau masalah yang digunakan dalam PBL.
7. Mengelola dinamika kelompok agar mahasiswa dapat belajar secara efektif dan mandiri.
8. Mendukung siswa dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan reflektif.

9. pembentukan norma kelompok, manajemen waktu, dan memastikan diskusi tetap pada jalur pembelajaran PBL.

#### Peran Mahasiswa

1. berpartisipasi secara aktif
2. mampu belajar secara mandiri. Peran mahasiswa dalam pembelajaran mandiri adalah berperan aktif dalam merencanakan (planning), memantau (monitoring), melaksanakan (executing), dan mengevaluasi (evaluating) proses belajar.

### 3. Tahapan PBL

#### 1. Mengidentifikasi dan Memahami Masalah

Mahasiswa memulai dengan memahami skenario atau masalah yang diberikan, termasuk istilah-istilah atau konsep yang belum dikenal dalam kasus tersebut. Pada tahap pertama ini, terdapat tiga kegiatan utama yang perlu dilakukan, yaitu:

1. Menjamin bahwa seluruh anggota diskusi memiliki pemahaman yang seragam terhadap istilah atau petunjuk (cue and clue) yang terdapat dalam skenario.
2. Memastikan semua peserta memiliki persepsi yang sama mengenai ruang lingkup kasus yang akan dibahas.
3. Menetapkan kesepakatan bersama mengenai hal-hal yang berada di luar batas atau cakupan diskusi.

#### 2. Mendefinisikan Masalah

Kelompok secara bersama-sama mendefinisikan inti permasalahan yang akan dibahas. Semua sudut pandang terhadap masalah dipertimbangkan sebelum menentukan fokus masalah. Meskipun demikian, pada beberapa kasus, hubungan antarvariabel yang penting tidak selalu tampak jelas dan memerlukan penjelasan lebih lanjut. Pada tahap ini, kelompok bertugas mengidentifikasi berbagai hal yang berpotensi menjadi permasalahan dalam kasus berdasarkan petunjuk (cue) dan informasi (clue) yang tersedia.

#### 3. Brainstorming Ide dan Pengaktifan Pengetahuan Awal

Mahasiswa saling bertukar gagasan dan pengetahuan yang sudah mereka miliki, mengajukan berbagai kemungkinan penjelasan terkait masalah yang dihadapi. Setiap anggota tim diharapkan berpartisipasi aktif dengan memberikan gagasan konstruktif untuk menjelaskan permasalahan yang ditemukan, berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang telah dimilikinya. Pada tahap ini, peserta diskusi diharapkan telah memiliki **kerangka konsep** yang lebih terstruktur mengenai permasalahan yang telah dibahas, termasuk keterkaitan antara pertanyaan dan variabel baru yang muncul selama proses brainstorming. Selain itu, pemimpin diskusi diharapkan mampu mengarahkan kelompok untuk mencapai kesepakatan mengenai urutan prioritas masalah yang akan dijadikan sebagai tujuan pembelajaran.

#### 4. Menganalisis dan Menyusun Solusi Sementara

Ide-ide yang terkumpul lalu dianalisis; mahasiswa mengatur dan membangun struktur penjelasan awal yang mungkin menjadi solusi atau hipotesis.

#### 5. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Kelompok membuat kesepakatan tentang tujuan pembelajaran, yaitu pengetahuan atau informasi apa yang dibutuhkan untuk mendalami pemahaman terhadap masalah melalui kuliah, baca literatur, diskusi dengan pakar serta aktivitas akademik lain

#### 6. Studi Mandiri

Setiap mahasiswa melakukan studi mandiri untuk mencari dan belajar tentang informasi tambahan yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

#### 7. Diskusi Hasil dan Evaluasi Solusi

Mahasiswa kembali ke kelompok untuk berbagi hasil studi mandiri, mendiskusikan, dan menyempurnakan solusi terhadap masalah. Proses ini diakhiri dengan analisis bersama dan refleksi mengenai pendekatan yang telah dijalankan. Pada tahap ini peserta diskusi menyepakati bentuk laporan bersama

## PEMBELAJARAN BERBASIS KASUS (*CASE BASED LEARNING/CBL*)

### 1. Gambaran Umum

Pembelajaran berbasis kasus/*Case Based Learning* (CBL) telah menjadi pilihan utama sebagai metode pembelajaran di berbagai perguruan tinggi terkemuka. Metode ini diyakini mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menggali keilmuan secara komprehensif dengan berorientasi pada sisi praktis dari sebuah konsep keilmuan sehingga hal ini dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa (Reed dan Brunson, 2018). Menurut Herreid (2011), CBL adalah metode pembelajaran yang menggunakan cerita atau situasi nyata untuk membantu mahasiswa memahami konsep secara kontekstual dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Metode CBL juga berkontribusi dalam mendorong kemampuan kognitif mahasiswa untuk memahami 'logika industri' atau 'logika profesional' dan secara tidak langsung peserta didik mempraktekkan nilai dan norma kolaborasi di dunia profesional (Reed dan Brunson, 2018); David et al., 2018).

Berdasarkan Kepmendikbud No 03/M/2021 Pembelajaran berbasis kasus menjadi salah satu Indikator Kinerja Utama. Adapun beberapa tahapan CBL yang dimaksud ialah:

- a. Mahasiswa berperan sebagai "protagonis" yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus;
- b. Mahasiswa melakukan analisis terhadap kasus untuk membangun rekomendasi solusi, dibantu dengan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi;
- c. Kelas berdiskusi secara aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa, sedangkan dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi. aktif, dengan mayoritas dari percakapan dilakukan oleh mahasiswa, sedangkan dosen hanya memfasilitasi dengan cara mengarahkan diskusi, memberikan pertanyaan, dan observasi.

Luaran pelaksanaan CBL berupa rekomendasi dan solusi kasus dapat menjadi karya tulis yang dapat dipublikasikan dalam Artikel Ilmiah atau Jurnal Ilmiah.

### 2. Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Based Learning/CBL*)

Metode pembelajaran/*Case Based Learning* (CBL) dikenal juga sebagai "metode bedah kasus", yaitu pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis pada diskusi kasus yang bertujuan untuk memecahkan kasus. Dalam pendekatan ini, mahasiswa diberikan sebuah kasus yang harus mereka selesaikan dengan menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusinya. Pembelajaran ini dirancang untuk membantu mahasiswa berpikir tentang masalah atau isu-isu yang sedang terjadi melalui proses analisis yang mendalam dan diharapkan untuk meningkatkan nalar kritis mahasiswa. berikut indikator pelaksanaan CBL :

- a. Kontekstual  
Mahasiswa dapat menentukan kasus yang relevan dengan bidang studi dan situasi nyata.

b. Aktif dan kolaboratif

Mahasiswa dapat berperan aktif dalam analisis dan diskusi secara kolaboratif dengan anggota tim atau rekan sekelas dalam berbagi pemikiran dan pemecahan kasus serta dapat memberikan rekomendasi solusi bersama.

c. Berorientasi pada Analisa Kasus

Mahasiswa dalam melakukan analisis kasus dan diskusi dapat berfokus pada pemecahan kasus dan memberikan solusi berdasarkan kaidah ilmiah dan ketentuan yang berlaku.

d. Keterampilan komunikasi

Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan komunikasi melalui diskusi dan presentasi dalam mempresentasikan pemikiran dan solusi mereka.

e. Keterampilan Analitis

Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan analitis dalam menganalisis informasi, mengidentifikasi kasus, dan merumuskan solusi yang tepat.

f. Berbasis bukti (*evidence-based*)

Mahasiswa dalam penyampaian setiap argumen harus didukung oleh data, teori, atau ketentuan yang berlaku sebagai pendukung hasil analisis dan argumen yang disampaikan.

Indikator-indikator tersebut dapat digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi kemajuan dan pencapaian mahasiswa. Dengan memperhatikan indikator-indikator tersebut, Dosen dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka.

### **3. Tahapan Pembelajaran Berbasis Kasus (*Case Based Learning/CBL*)**

Dalam pelaksanaan Metode pembelajaran/*Case Based Learning* (CBL) di kelas, ada beberapa langkah atau tahapan yang dilaksanakan, Penjelasan masing-masing langkah adalah sebagai berikut:

#### **a. Tahap I - Pengenalan Tema Kasus oleh Dosen (pertemuan 1-2)**

Pada tahap ini merupakan tahap awal atau persiapan pelaksanaan CBL di kelas. Tahapan ini ditujukan untuk penyampaian gambaran umum pembelajaran, kasus faktual yang relevan yang mendukung capaian pembelajaran dalam mata kuliah dan menentukan pendekatan serta metode yang akan diambil dalam pelaksanaan CBL yang dibuatkan dalam bentuk rubrik.

Dalam tahapan ini, dosen memiliki peran penentuan tujuan pembelajaran, desain mata kuliah, runtutan materi, pemilihan materi, keberadaan fasilitator dan Menggambarkan isu-isu factual terkait dengan pembelajaran mata kuliah.

Peran Mahasiswa memahami kasus dan mengidentifikasi isu utama yang dapat dijadikan sebagai bahan penentuan pembelajaran kasus yang relevan dengan program studi.

Topik yang diangkat dapat berasal dari kasus nyata, misalnya suatu kasus yang pernah atau sedang terjadi di suatu institusi atau perusahaan. Kasus yang pernah terjadi di suatu perusahaan dan berhasil ditangani dapat dijadikan contoh penyelesaian kasus pada awal penerapan pembelajaran berbasis kasus di kelas. Kegiatan ini dapat diawali dengan tugas lapangan untuk mencari informasi terkait keberhasilan perusahaan tersebut menangani kasus, misal dengan mewawancarai pihak perusahaan. Contoh ini dapat dilanjutkan dengan pemberian tugas kelompok kepada mahasiswa untuk mencari pemecahan alternatifnya, di luar pemecahan yang telah berhasil diambil perusahaan.

Referensi : kasus nyata, pernah terjadi, maksimal 5 tahun terakhir, pengumpulan data primer dan sekunder.

Dalam tahapan ini diharapkan mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menyajikan kasus nyata/simulatif sebagai bahan penyusunan latar belakang pembelajaran kasus.

#### **b. Tahap II - Penentuan Pelaksanaan CBL dengan Pembentukan Kelompok (pertemuan 3-4)**

Penentuan pelaksanaan CBL yaitu penentuan tujuan pembelajaran, desain mata kuliah, runtutan materi, pemilihan materi, keberadaan fasilitator, kesiapan mahasiswa, bahan dan sumber belajar serta sarana prasarana belajar.

Pada tahap ini menentukan mekanisme pelaksanaan CBL di kelas yang dilakukan dengan pembagian tim/kelompok pembelajaran oleh penentuan kasus yang akan dianalisis, dan menyusun jadwal aktivitas CBL, selanjutnya metode CBL yang dapat digunakan dapat berupa diskusi secara online/offline/hybrid dan setiap kelompok dapat menghasilkan produk berupa artikel ilmiah.

#### **c. Tahap III – Penentuan Kasus oleh Mahasiswa (pertemuan 3-4)**

Pada tahapan ini, mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk mencari penyebab dan fakta-fakta pada kasus dengan mengidentifikasi dan menyusun kasus yang akan dibahas dalam bentuk narasi tertulis, menentukan prosedur dan alternatif pemecahan kasus, menyiapkan tata kelas sesuai dengan kebutuhan dan sumber belajar serta sarana prasarana belajar. Mahasiswa ditugasi untuk menyiapkan berbagai sumber literatur sesuai dengan kasus yang akan dibahas.

Dalam hal ini dosen memiliki peran untuk memfasilitasi diskusi, menstimulasi berpikir kritis dan mahasiswa dapat Mengajukan hipotesis solusi berdasarkan teori awal. Hasil yang diharapkan adalah analisis awal yang dilakukan dapat merumuskan kasus dan daftar hipotesis solusi sebagai bahan kajian dan analisis

#### **d. Tahap IV - Pelaporan hasil studi kasus (pertemuan 13-14)**

Pelaporan hasil studi kasus dilakukan oleh masing-masing kelompok difasilitasi untuk menyampaikan hasil analisis pembelajaran kasus yang dipaparkan dalam pertemuan kelas secara bergantian dan setelah pemaparan diberikan kesempatan untuk melakukan diskusi

atau pertukaran pandangan antar mahasiswa yang ditujukan menghasilkan rumusan alternatif solusi penyelesaian kasus.

Dalam hal ini dosen memiliki peran sebagai fasilitator dan membeberkan umpan balik serta memberi penguatan pada kesimpulan atau hasil pemecahan kasus serta melakukan refleksi bersama terhadap pelaksanaan diskusi termasuk kelebihan dan kekurangannya.

Mahasiswa memiliki peran secara individu/berkelompok mengidentifikasi kasus dan informasi atau data baik yang tersedia di dalam kasus maupun dari literatur, menganalisis informasi/data untuk mencari alternatif-alternatif pemecahan kasus, memutuskan pilihan terbaik dari pemecahan kasus tersebut.

#### **e. Tahap V - Penilaian dan Evaluasi (pertemuan 13-14)**

Dosen dan mahasiswa melakukan evaluasi terhadap aktivitas dan pembelajaran kasus yang sudah dijalankan. Proses evaluasi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini, mahasiswa diminta untuk mengungkapkan rekomendasi/solusi terhadap pemecahan kasus. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan refleksi mahasiswa terhadap proses pembelajaran. Evaluasi digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan CBL di masa mendatang.

Dosen dapat melakukan penilaian luaran CBL yang dipersentasikan oleh mahasiswa dan melakukan *peer review* terhadap luaran CBL oleh kelompok lain dan mahasiswa dapat mengambil kesimpulan CBL dengan mengaitkan teori dan praktik.

Hasil evaluasi pelaksanaan CBL berupa rekomendasi dan solusi kasus dapat menjadi karya tulis yang dapat dipublikasikan dalam Artikel Ilmiah atau Jurnal Ilmiah.

## PEMBELAJARAN BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)

### 1. Gambaran Umum

Pendidikan tinggi di Indonesia tengah mengalami transformasi menuju paradigma baru pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Pergeseran ini menekankan pentingnya peran aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk karakter melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. PjBL merupakan model pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk belajar melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan proyek yang autentik, relevan, dan kompleks, sehingga mahasiswa memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang dipelajari serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Melalui proyek yang dirancang secara sistematis, mahasiswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, berkolaborasi, berinovasi, serta mempertanggungjawabkan hasil kerjanya dalam bentuk produk, laporan, atau karya yang terukur (Thomas, 2000; Bell, 2010; Direktorat Belmawa Dikti, 2020).

Pendekatan ini memiliki nilai strategis bagi Universitas Sahid, yang memiliki visi untuk mencetak lulusan berkarakter, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Melalui pembelajaran berbasis proyek, mahasiswa di seluruh fakultas dapat mengintegrasikan ilmu yang diperoleh ke dalam konteks nyata yang mencerminkan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga menumbuhkan keterampilan kolaboratif, kemampuan komunikasi, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial yang menjadi bekal penting bagi lulusan di era disrupsi teknologi.

Dalam perspektif *Outcome-Based Education* (OBE), *Project Based Learning* merupakan metode yang efektif untuk memastikan ketercapaian *learning outcomes* atau capaian pembelajaran lulusan (CPL). Spady (1994) menjelaskan bahwa OBE menekankan perancangan proses pembelajaran berdasarkan hasil akhir yang diharapkan (*desired outcomes*). Dengan demikian, seluruh aktivitas belajar termasuk proyek yang dilakukan mahasiswa diarahkan untuk menghasilkan kompetensi nyata yang mencerminkan kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi sebagaimana tertuang dalam taksonomi Bloom yang direvisi (Anderson & Krathwohl, 2001).

Dalam pelaksanaannya, PjBL memadukan kegiatan berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*), yang secara kolektif dikenal sebagai kompetensi abad ke-21 (4C skills). Melalui pendekatan ini, mahasiswa belajar dengan melakukan (*learning by doing*), menghadapi tantangan nyata, serta menemukan solusi berdasarkan pengalaman empiris dan refleksi kritis. Model pembelajaran semacam ini tidak hanya menghasilkan lulusan yang unggul secara akademik, tetapi juga profesional yang mampu beradaptasi, berinovasi, dan berkontribusi nyata bagi masyarakat.

Penerapan PjBL di lingkungan Universitas Sahid diharapkan dapat memperkuat kolaborasi lintas disiplin ilmu, di mana mahasiswa dari berbagai fakultas dapat bekerja sama dalam proyek-proyek tematik yang menanggapi isu sosial, ekonomi, lingkungan, dan teknologi yang relevan. Dengan dukungan dosen sebagai fasilitator dan pembimbing, proyek-proyek

tersebut dapat menjadi ruang belajar transformatif yang menumbuhkan empati, kepedulian, dan kemampuan problem solving mahasiswa sebagai bagian dari proses akademik yang berorientasi pada pembentukan karakter dan kompetensi unggul.

Oleh karena itu, panduan ini disusun sebagai acuan bagi seluruh dosen di Universitas Sahid dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* secara efektif, sistematis, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum serta *Outcome-Based Education*. Panduan ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis proyek di berbagai program studi, sehingga seluruh proses pembelajaran berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas lulusan dan reputasi akademik universitas.

Dengan demikian, landasan teoretis PjBL dapat dirangkum dalam tiga prinsip utama:

1. Konstruktivisme dimana mahasiswa membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif.
2. *Experiential* dan *Inquiry Learning* yaitu pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan penyelidikan untuk menemukan makna dan solusi.
3. *Outcome-Based Education*, pembelajaran diarahkan pada hasil belajar nyata yang terukur, mencakup kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Ketiga prinsip ini menjadi fondasi bagi penerapan PjBL di lingkungan Universitas Sahid, di mana setiap program studi memiliki kesempatan untuk menyesuaikan konteks proyek sesuai bidang keilmuannya. PjBL dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk, mulai dari proyek sosial, penelitian terapan, inovasi produk, hingga kampanye kreatif, dengan tetap mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum berbasis OBE.

Luaran yang diharapkan dalam pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) mencakup hasil nyata berupa produk sekaligus proses pembelajaran yang dialami mahasiswa. Dari sisi produk, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya yang relevan dengan bidang studi, seperti proposal proyek, media kampanye, konten digital, atau bentuk output kreatif lainnya yang dapat dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan secara akademik. Produk ini tidak hanya menjadi hasil akhir, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai portofolio profesional yang mendukung kesiapan mahasiswa di dunia kerja.

Selain itu, luaran PjBL juga menekankan pada pengembangan kompetensi mahasiswa berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi tim, serta komunikasi yang efektif selama proses pengerjaan proyek. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang membentuk sikap, keterampilan, dan pengalaman belajar yang kontekstual serta berdampak nyata, baik bagi mahasiswa maupun lingkungan sekitarnya.

## **2. Karakteristik Metode Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)**

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) menempatkan mahasiswa sebagai pusat kegiatan belajar dan dosen sebagai fasilitator yang mendampingi proses pencarian makna. Prinsip utama PjBL adalah bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman mengerjakan proyek yang autentik, bermakna, dan menantang, sehingga

mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penerapan langsung dalam konteks dunia nyata.

Menurut Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa Dikti, 2020), PjBL merupakan bentuk konkret dari pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*) karena mendorong mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui aktivitas eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Pendekatan ini relevan dengan tuntutan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Permendikbudristek No. 3 Tahun 2020) yang menekankan perlunya proses pembelajaran yang kontekstual, integratif, dan kolaboratif.

Sejumlah lembaga dan peneliti seperti *Buck Institute for Education (BIE)* dan *Thomas (2000)* mengemukakan bahwa PjBL yang efektif memiliki beberapa prinsip dasar atau karakteristik utama, yaitu:

**a. Fokus pada Pertanyaan atau Masalah Nyata (*Driving Question*)**

Proyek dalam PjBL selalu dimulai dari pertanyaan kunci (*driving question*) atau tantangan utama yang relevan dengan kehidupan nyata. Pertanyaan ini bersifat terbuka, menantang, dan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi.

Misalnya, mahasiswa Fakultas Pariwisata dapat diajak menjawab pertanyaan: “*Bagaimana menciptakan strategi wisata berkelanjutan di destinasi lokal?*” Sementara mahasiswa Fakultas Ekonomi dapat mengkaji “*Bagaimana membangun model bisnis digital bagi UMKM pasca-pandemi?*”

Prinsip ini memastikan bahwa pembelajaran memiliki arah dan tujuan yang jelas serta menghubungkan teori dengan praktik lapangan (Thomas, 2000).

**b. Keaslian dan Keotentikan (*Authenticity*)**

PjBL menuntut proyek yang asli dan autentik, yaitu karya mahasiswa sendiri yang mencerminkan situasi, permasalahan, dan praktik profesional yang sebenarnya. Proyek yang otentik memungkinkan mahasiswa memahami keterkaitan antara ilmu yang dipelajari dan penerapannya dalam kehidupan sosial maupun dunia kerja. Menurut Larmer, Mergendoller, & Boss (2015), proyek yang otentik memperkuat motivasi mahasiswa, karena mereka merasa berkontribusi langsung terhadap solusi atas persoalan yang bermakna. Proyek tidak boleh meniru/menduplikasi hasil karya pihak lain yang sudah ada.

**c. Keterlibatan Aktif dan Kolaborasi Antar Prodi (jika dimungkinkan)**

Mahasiswa dalam PjBL bekerja dalam tim kolaboratif untuk merancang, melaksanakan, dan mempresentasikan proyek. Kolaborasi menumbuhkan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan kepemimpinan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja abad ke-21. Dalam prosesnya, dosen berperan sebagai fasilitator yang membimbing dinamika kelompok agar tetap produktif dan terarah. PjBL juga memberi ruang bagi lintas disiplin ilmu, misalnya mahasiswa Komunikasi, Pariwisata, dan Teknik dapat berkolaborasi merancang kampanye digital bertema keberlanjutan.

**d. Pembelajaran Berbasis Penyelidikan dan Penemuan (*Inquiry and Exploration*)**

PjBL mengharuskan mahasiswa untuk mencari dan menemukan (*inquiry and discovery*) pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi dari dosen dan menghasilkan suatu karya nyata (produk/jasa) yang dapat dimanfaatkan. Melalui proses inkuiri ini, mahasiswa dilatih untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, melakukan analisis, dan menarik kesimpulan berdasarkan evidensi. Bell (2010) menegaskan bahwa pendekatan ini mendorong *higher order thinking skills* (HOTS) yang mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

**e. Otonomi dan Tanggung Jawab Mahasiswa (*Student Voice and Choice*)**

Salah satu prinsip utama dalam PjBL adalah memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengambil keputusan dalam menentukan arah, bentuk, atau strategi proyek mereka. Dengan demikian, mahasiswa merasa memiliki proyek tersebut dan terdorong untuk bertanggung jawab terhadap hasilnya.

**f. Proses Evaluasi**

Mahasiswa didorong untuk mengevaluasi proses dan hasil kerja mereka melalui umpan balik dari dosen. Evaluasi membantu mahasiswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proyek, serta memahami proses berpikir yang mereka jalani. Prinsip ini sejalan dengan teori *experiential learning* Kolb (1984), di mana pembelajaran terjadi melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan.

**g. Produk dan Presentasi Akhir (*Public Product*)**

Hasil akhir dari proyek harus dapat diwujudkan dalam bentuk produk nyata, seperti laporan riset, kampanye komunikasi, karya desain, prototipe bisnis, aplikasi digital, atau kegiatan sosial. Produk ini kemudian dipresentasikan kepada audiens publik, baik di dalam maupun di luar kampus. Larmer et al. (2015) menyebutkan bahwa publikasi hasil proyek tidak hanya meningkatkan rasa tanggung jawab mahasiswa terhadap kualitas karyanya, tetapi juga memperkuat nilai pembelajaran yang otentik.

Dengan demikian, prinsip-prinsip di atas menunjukkan bahwa PjBL bukan sekadar “mengerjakan proyek” dalam arti teknis, melainkan suatu proses belajar yang menumbuhkan kemandirian, tanggung jawab, kolaborasi, dan refleksi diri. Di Universitas Sahid, penerapan prinsip-prinsip ini akan memungkinkan mahasiswa dari berbagai fakultas untuk belajar lintas disiplin dan menghasilkan solusi nyata bagi isu-isu sosial, ekonomi, budaya, pariwisata, komunikasi, pangan, hukum, serta teknologi yang berkembang di masyarakat.

**3. Tahapan Pelaksanaan *Project Based Learning* (PjBL)**

Pelaksanaan *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran di perguruan tinggi mengacu pada tahapan yang dikembangkan oleh George Lucas Educational Foundation (2005). Setiap tahapan dirancang untuk mengarahkan mahasiswa melalui proses pembelajaran yang sistematis, mulai dari penentuan masalah hingga refleksi atas pengalaman belajar. Model ini sangat relevan dengan konteks Universitas Sahid, yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, kolaborasi lintas disiplin, dan penguatan capaian pembelajaran lulusan (CPL) berbasis *Outcome-Based Education* (OBE).

Berikut langkah-langkah pelaksanaan PjBL yang dapat diadaptasi oleh seluruh dosen lintas fakultas di Universitas Sahid:

### **a. Memulai dengan Pertanyaan Esensial**

Tahap awal PjBL dimulai dengan pertanyaan esensial (*essential question*) yang muncul dari permasalahan nyata di sekitar mahasiswa atau masyarakat. Tahapan ini dapat dilaksanakan pada pertemuan 1 dan 2. Pertanyaan ini harus relevan dengan bidang keilmuan mata kuliah dan memiliki nilai kontekstual yang kuat, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif mahasiswa.

Permasalahan yang diangkat disepakati dalam kelompok mahasiswa dengan arahan dosen. Dosen berperan sebagai fasilitator untuk membantu mahasiswa menemukan masalah yang tepat, menantang, serta dapat dijawab melalui pendekatan ilmiah atau kreatif.

Contoh:

- Fakultas Ilmu Komunikasi: *Bagaimana menciptakan kampanye media digital untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pengelolaan sampah di wilayah urban?*
- Fakultas Ekonomi dan Bisnis: *Bagaimana mengembangkan strategi pemasaran kreatif berbasis media sosial untuk UMKM lokal?*
- Fakultas Pariwisata: *Bagaimana mendesain pengalaman wisata yang berkelanjutan dan ramah lingkungan di daerah sekitar Jakarta Selatan?*
- Fakultas Teknik dan Teknologi: *Bagaimana merancang inovasi teknologi sederhana untuk mendukung efisiensi energi di lingkungan kampus?*

Pertanyaan esensial ini menjadi *driving question* yang menuntun arah seluruh kegiatan proyek dan menghubungkan teori dengan praktik nyata.

### **b. Merancang Rencana Proyek**

Pada tahap ini, mahasiswa dan dosen merancang proyek yang akan menjadi wadah pemecahan masalah berdasarkan pertanyaan esensial yang telah ditetapkan. Perencanaan proyek dilakukan secara kolaboratif agar setiap anggota kelompok memiliki pemahaman, peran, dan tanggung jawab yang jelas.

Rencana proyek meliputi:

- Tujuan dan luaran proyek (produk, laporan, karya, atau solusi sosial).
- Strategi pelaksanaan dan metode kerja.
- Pembagian tugas dalam kelompok. (kelompok maksimal 3 orang, kecuali mata kuliah praktik/praktikum bisa lebih)
- Sumber daya, peralatan, dan fasilitas yang diperlukan.
- Indikator keberhasilan yang selaras dengan CPMK dan CPL mata kuliah.

Dosen berperan memastikan proyek yang dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa, ketersediaan sumber daya, serta dukungan sarana dan prasarana yang ada di Universitas Sahid.

### **c. Membuat Jadwal Pelaksanaan**

Dosen dan mahasiswa kemudian menyusun jadwal pelaksanaan proyek yang realistis dan terukur. Jadwal ini mencakup:

- Rincian tahapan kegiatan proyek,
- Target waktu penyelesaian setiap tahap,
- Aktivitas-aktivitas penting seperti bimbingan, riset, produksi, dan evaluasi.

Penyusunan jadwal bertujuan untuk menumbuhkan disiplin, manajemen waktu, dan akuntabilitas, serta memastikan proyek dapat selesai sesuai rencana perkuliahan. Universitas Sahid dapat memanfaatkan platform digital (misalnya Siakad, Zoom, Edlink atau platform pembelajaran lainnya) untuk membantu mahasiswa memonitor progres proyek secara transparan dan kolaboratif.

### **d. Memantau Proses dan Kemajuan Proyek**

Selama proyek berlangsung, dosen berperan aktif dalam memantau perkembangan mahasiswa baik dari segi proses maupun hasil. Pemantauan ini penting untuk memastikan setiap kelompok bekerja sesuai rencana dan standar akademik yang telah ditetapkan.

Bentuk pemantauan meliputi:

- Pertemuan tatap muka atau daring secara berkala.
- Laporan kemajuan proyek (*progress report*).
- Observasi terhadap dinamika kerja kelompok.
- Catatan aktivitas penting yang dapat dijadikan bahan refleksi dan penilaian formatif.

Pemantauan tidak bersifat mengontrol secara ketat, tetapi lebih pada *coaching* dan *feedback* konstruktif, sehingga mahasiswa tetap memiliki otonomi untuk mengambil keputusan selama proyek berjalan.

### **e. Menilai Hasil Proyek dan Evaluasi**

Tahap berikutnya adalah penilaian hasil proyek yang mencakup empat aspek utama dalam pembelajaran, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan khusus, keterampilan tambahan, sesuai dengan prinsip *Outcome-Based Education (OBE)*.

Mahasiswa mempresentasikan hasil proyeknya di hadapan audiens baik internal kampus maupun mitra eksternal (seperti pemerintah daerah, komunitas, atau industri). Bentuk asesmen yang digunakan dapat berupa rubrik penilaian kinerja, portofolio proyek, laporan tertulis, atau *peer review*.

Penilaian dilakukan terhadap:

- Kualitas produk atau solusi yang dihasilkan mahasiswa,
- Proses kerja dan kontribusi individu maupun kelompok,
- Kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi,
- Kesesuaian hasil dengan *Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)*.

Tahap terakhir adalah evaluasi terhadap hasil proyek mahasiswa. Mahasiswa secara individu maupun kelompok diajak untuk mengevaluasi proses yang telah dijalani: bagaimana mereka memecahkan masalah, bekerja sama, mengelola waktu, dan beradaptasi terhadap tantangan. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan untuk membuat luaran proyek menjadi lebih baik.

#### **4. Integrasi PjBL di Universitas Sahid**

Setiap fakultas dapat mengadaptasi bentuk proyek sesuai kekhasan keilmuan masing-masing, misalnya:

##### **1. Fakultas Ilmu Komunikasi**

Pada Fakultas Ilmu Komunikasi, PjBL sangat relevan karena bidang ini menuntut kemampuan produksi pesan, kreativitas, serta pemahaman audiens.

Bentuk Integrasi:

- Pengembangan kampanye komunikasi (digital campaign, public relations campaign).
- Produksi media (video, podcast, konten media sosial).
- Analisis framing media atau riset komunikasi berbasis isu aktual.

Contoh Proyek:

Mahasiswa merancang dan melaksanakan kampanye komunikasi sosial terkait isu lingkungan, kesehatan mental, atau literasi media di masyarakat urban.

Capaian yang Ditekankan:

- Kemampuan komunikasi strategis.
- Kreativitas dalam produksi pesan.
- Analisis media dan audiens.

Konteks Implementasi:

PjBL dapat diterapkan secara penuh pada mata kuliah seperti Produksi Media Digital atau secara parsial pada Komunikasi Pemasaran dan Public Relations.

##### **2. Fakultas Teknik**

Pada Fakultas Teknik, PjBL berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan problem solving, desain, dan inovasi teknologi berbasis kebutuhan nyata.

Bentuk Integrasi:

- Perancangan alat atau sistem teknologi sederhana.
- Pengembangan prototipe berbasis kebutuhan pengguna.
- Proyek rekayasa berbasis efisiensi energi atau teknologi tepat guna.

Capaian yang Ditekankan:

- Kemampuan analisis teknis dan rekayasa.
- Keterampilan desain dan implementasi teknologi.
- Kemampuan bekerja dalam tim proyek teknik.

Contoh Proyek:

Implementasi Project Based Learning (PjBL) pada Teknik Lingkungan di Universitas Sahid dapat dilakukan melalui proyek berbasis masalah nyata seperti audit lingkungan kampus, pengelolaan sampah, analisis kualitas air, dan pengolahan limbah, di mana mahasiswa mengidentifikasi masalah, menganalisis data, serta merancang solusi aplikatif dalam bentuk laporan atau prototype, sehingga mampu mengembangkan keterampilan analisis, pemecahan masalah, kerja tim, dan kesadaran terhadap keberlanjutan lingkungan.

### 3. Fakultas Teknologi Pangan dan Kesehatan

Pada fakultas ini, PjBL mendukung pembelajaran berbasis eksperimen, inovasi produk, serta pemecahan masalah kesehatan dan pangan di masyarakat.

Bentuk Integrasi:

- Pengembangan produk pangan inovatif dan bergizi.
- Edukasi kesehatan berbasis komunitas.
- Riset sederhana terkait keamanan pangan atau pola konsumsi.

Contoh Proyek:

Mahasiswa mengembangkan produk pangan sehat berbasis bahan lokal (misalnya snack rendah gula atau tinggi protein) serta melakukan uji coba dan edukasi kepada masyarakat.

Capaian yang Ditekankan:

- Kemampuan analisis ilmiah dan eksperimen.
- Inovasi produk pangan/kesehatan.
- Kepedulian terhadap isu kesehatan masyarakat.

Konteks Implementasi:

PjBL dapat diterapkan dalam mata kuliah seperti Teknologi Pengolahan Pangan, Gizi Masyarakat, atau Kesehatan Lingkungan.

### 4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis, PjBL diarahkan untuk mengembangkan kemampuan analisis bisnis, kewirausahaan, dan pengambilan keputusan strategis.

Bentuk Integrasi:

- Penyusunan business plan atau model bisnis.
- Pendampingan UMKM lokal.
- Simulasi strategi pemasaran dan keuangan.

Contoh Proyek:

Mahasiswa menyusun dan menjalankan proyek bisnis kecil (student business project) atau melakukan rebranding dan digitalisasi UMKM mitra.

Capaian yang Ditekankan:

- Kemampuan analisis pasar dan strategi bisnis.
- Keterampilan kewirausahaan dan inovasi.
- Pengambilan keputusan berbasis data.

Konteks Implementasi:

PjBL dapat diterapkan secara parsial maupun penuh dalam mata kuliah seperti Kewirausahaan, Manajemen Pemasaran, dan Manajemen Strategis.

## 5. Fakultas Hukum

Pada Fakultas Hukum, implementasi Project Based Learning (PjBL) diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam analisis hukum, argumentasi, pemecahan masalah yuridis, serta kepekaan terhadap isu hukum di masyarakat. Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami norma dan teori hukum, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

Bentuk Integrasi:

- Analisis kasus hukum (case-based project).
- Penyusunan dokumen hukum (legal opinion, kontrak, atau draft regulasi).
- Simulasi praktik peradilan (moot court).
- Edukasi hukum kepada masyarakat (legal literacy project).

Contoh Proyek:

Mahasiswa melakukan analisis kasus hukum aktual (misalnya sengketa perdata, kasus pidana, atau isu hukum digital), kemudian menyusun legal opinion yang memuat identifikasi masalah, dasar hukum, argumentasi yuridis, dan rekomendasi penyelesaian.

Alternatif proyek lain adalah mahasiswa menyelenggarakan program edukasi hukum kepada masyarakat, seperti sosialisasi tentang perlindungan konsumen, hukum keluarga, atau literasi hukum digital melalui media sosial dan kegiatan langsung di komunitas.

Capaian yang Ditekankan:

- Kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam mengkaji permasalahan hukum.
- Keterampilan menyusun argumentasi hukum yang sistematis dan berbasis regulasi.
- Kemampuan komunikasi hukum secara lisan maupun tulisan.
- Pemahaman etika profesi hukum dan tanggung jawab sosial.

Kolaborasi lintas fakultas juga dapat difasilitasi melalui proyek tematik universitas, seperti *Sahid Innovation Project* atau *Community Empowerment Challenge*, yang melibatkan mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi inovatif bagi masyarakat.

Universitas Sahid juga dapat mendukung keberlanjutan praktik PjBL melalui:

- Kolaborasi antar-mata kuliah (misalnya pada Fakultas Ilmu Komunikasi bisa berkolaborasi antar mata kuliah *Creative Thinking*, *Komunikasi Visual*, dan *Media Baru*)
- Penggunaan fasilitas laboratorium multimedia universitas,
- Kegiatan pameran dan festival karya mahasiswa (*Sahid Creative Expo*),
- Kemitraan dengan lembaga eksternal (media partner, UMKM, komunitas sosial).

Dengan integrasi yang konsisten, PjBL dapat menjadi model pembelajaran unggulan Universitas Sahid, yang tidak hanya berorientasi akademik, tetapi juga menghasilkan karya nyata dan berdaya guna bagi masyarakat.

## 5. Perbedaan Antar Metode Pembelajaran

### 6. Perbedaan *Case Based Learning (CBL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, dan *Project Based Learning (PjBL)*

Aspek	<i>Case Based Learning (CBL)</i>	<i>Problem Based Learning (PBL)</i>	<i>Project Based Learning (PjBL)</i>
Pengertian	Pembelajaran yang menggunakan kasus nyata atau simulasi kasus untuk dianalisis oleh mahasiswa.	Pembelajaran yang berpusat pada permasalahan yang harus dipecahkan melalui proses analisis.	Pembelajaran yang mengugaskan mahasiswa mengerjakan proyek hingga menghasilkan produk atau karya.
Fokus Utama	Analisis kasus nyata dan penerapan teori.	Pemecahan masalah secara sistematis.	Pembuatan produk atau hasil proyek.
Tujuan Pembelajaran	Melatih kemampuan analisis kasus dan pengambilan keputusan.	Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan problem solving.	Mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan menghasilkan karya.
Hasil Akhir/output	Analisis kasus dan rekomendasi solusi.	Rekomendasi solusi terhadap masalah yang dianalisis.	Produk atau karya seperti laporan penelitian, video, model, blueprint, sistem/software atau program.

## Referensi

- Albanese, M. A., & Dast, L. C. (2013). Problem-based learning. *Understanding Medical Education: Evidence, Theory and Practice*, 61–79.
- Alfian, A. (2019). CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING APPROACH (CTL) IN ENGLISH TEACHING: ITS ADVANTAGES AND DISADVANTAGES. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.47007/edu.v4i2.2732>
- CHAROKAR, K., & DULLOO, P. (2022). Self-directed Learning Theory to Practice: A Footstep towards the Path of being a Life-long Learner. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism*, 10(3), 135–144. <https://doi.org/10.30476/JAMP.2022.94833.1609>
- Hudson, C. C. (n.d.). *Contextual Teaching and Learning for Practitioners*. 6(4).
- Lotulung, C. F., Ibrahim, N., & Tumurang, H. (2018). Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning (CTL) for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(3).
- Meity, N., Prihatiningsih, T. S., & Suryadi, E. (2017). Penerapan self-directed learning melalui sistem PBL pada mahasiswa fakultas kedokteran di Asia: Suatu kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 6(3), 133–140.
- Nisa, K. A. (2016). *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan menulis karya ilmiah mahasiswa. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 24–35.
- Purwanti, S., Rahmawati, A., Laelasari, E., Nurlaela, N., & Juwitaningsih, D. (2019). *Panduan peserta didik program pendidikan kesetaraan Paket C dalam jaringan*.
- Triwahju, A., Masrurroh, R., & Sri, A. (2018). *Standard Operating Procedure PELAKSANAAN TUTORIAL PROBLEM BASED LEARNING (PBL)*. Program Studi Sarjana Kedokteran Universitas Brawijaya Malang.