

DAMPAK DESAIN PEMBELAJARAN *CASE STUDY* PADA MATA KULIAH PENGANTAR DASAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Asri Widia Ningrum¹, Nur Hikmah²

asriwidianingrum99@gmail.com, Nurhikmah.ima0597@gmail.com

¹Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *The purpose of this study is to determine the impact of case study learning design on introductory social studies courses. The research method used is the literature review method. The literature review method is used as a step to find relevant sources. From the results of the source analysis, it was obtained that the case study learning design has an impact on the process of student understanding in analyzing and solving problems.*

Keywords: *Case Study, Introduction to Basic Social Sciences*

Abstrak: Tujuan penelitian ini yakni ingin mengetahui dampak desain pembelajaran *case study* pada mata kuliah pengantar dasar IPS. Adapun metode penelitian yang digunakan yakni, metode *literature review*. Metode *literature review* digunakan sebagai langkah untuk mencari sumber yang relevan. Dari hasil analisis sumber tersebut diperoleh bahwa desain pembelajaran *case study* berdampak pada proses pemahaman mahasiswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah.

Kata Kunci: Case Study, Pengantar Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

I. PENDAHULUAN

Pengantar dasar IPS menjadi salah satu mata kuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada semester satu. IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, ilmu politik, dan filsafat. Hal ini sejalan dengan pendapat Musyarofah et al., (2021) yang menyatakan bahwa IPS merupakan bidang studi dari penyerderhanaan ilmu-ilmu sosial yang disusun secara sistematis untuk mencapai

tujuan pendidikan. Adapun salah satu tujuan pendidikan yaitu cakap terhadap permasalahan atau perkembangan zaman yang ada.

Pengantar dasar IPS dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mahasiswa dalam menghadapi era globalisasi. Munculnya globalisasi menghadirkan peluang dan tantangan baru yang menarik di bidang pendidikan (Ulya et al, 2023). Era globalisasi adalah proses yang mendunia yang harus dihadapi oleh mahasiswa sebagai calon seorang guru di Sekolah Dasar (SD). Era tersebut tentunya

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

memiliki pengaruh terhadap pendidikan yang ada di Indonesia, salah satunya masuknya budaya asing ke Indonesia.

Menurut Samiudin (2016) dalam membentuk generasi yang unggul, maka sangat penting untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang sesuai dengan tuntutan era globalisasi ini. Oleh sebab itu, sebagai dosen dalam mempersiapkan mahasiswa di masa yang akan datang harus mampu mengasah kemampuan berpikirnya sejak dibangku kuliah dengan mendesain pembelajaran yang lebih fokus pada pemecahan masalah. Adapun salah satu desain pembelajaran tersebut yakni, desain pembelajaran berbasis *case study*.

Case study dipandang sebagai langkah pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa dalam proses analisa, diskusi dan pemecahan masalah. Dapat juga dikatakan bahwa *case study* adalah salah satu stimulus yang diberikan kepada mahasiswa yang diarahkan untuk mempelajari permasalahan nyata maupun studi kasus yang dibuat (Yusnidar & Syahri, 2021). *Case study* menjadi salah satu desain pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis fenomena yang sedang terjadi atau telah disediakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hutapea & Saddia (2024) mampu mengoptimalkan hasil belajar mahasiswa secara efektif dengan meningkatnya kemampuan berpikirnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, artikel ini akan membahas lebih dalam terkait dampak desain pembelajaran *case study* pada mata kuliah pengantar dasar IPS pada mahasiswa PGSD dengan mengkaji beberapa artikel yang telah di analisis.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *literature review*. *Literature review* adalah metode penelitian dengan menganalisis sumber yang berasal dari buku atau artikel yang relevan (Yeni & Hartati, 2020). *Literature review* juga dapat dikatakan sebagai proses analisa dengan mengkaji penelitian terdahulu yang selanjutnya akan menjadi hasil dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan sumber-sumber akurat baik buku maupun artikel lima tahun terakhir. Artikel yang dipilih sesuai dengan topik penelitian yang akan dibahas. Adapun buku dan artikel yang diperoleh dari bantuan website *scholar* dan software *Publish or Perish* (PO).

Scholar merupakan sebuah website yang memiliki fitur penyediaan layanan yang bersifat edukatif untuk memenuhi kebutuhan dari berbagai disiplin ilmu yang menampung karya tulis dalam bentuk artikel ilmiah dan buku (Habibi et al, 2022). Sedangkan Software POP ialah suatu perangkat lunak yang menyediakan layanan

ke berbagai akses jurnal dan buku dengan menyediakan fitur-fitur yang mudah untuk dipahami guna mencari sumber artikel dari tahun dan jumlah yang diinginkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengantar Dasar IPS

Menurut Thesalonika et al., (2021) pengantar dasar IPS adalah mata kuliah yang mengajarkan konsep pembelajaran IPS di SD yang paling mendasar. Sedangkan menurut Nasution et al., (2018) IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dalam praktiknya dan dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Konteks dalam pembelajaran IPS mahasiswa sebagai calon seorang guru memiliki tanggung jawab besar dalam mengajarkan konsep-konsep yang berkaitan dengan dinamika sosial-budaya, politik dan ekonomi (syarif et al., 2024).

Pengantar dasar IPS bersifat holistik dan materinya diambil dari rumpun ilmu sosial. Selain itu, terdapat karakteristik mata kuliah pengantar dasar IPS yakni memiliki materi yang cakupannya cukup luas dan bersifat teori (Khusniyah, 2020). Karena dengan pembelajaran IPS mahasiswa diharapkan mendapatkan sejumlah pengetahuan beberapa konsep ataupun teori tentang sikap, nilai, moral dan keterampilan

untuk menjalani kehidupan di masa yang akan datang.

Desain Pembelajaran Case Study

Case study atau pembelajaran berbasis kasus adalah desain pembelajaran yang menuntut mahasiswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas proyek yang telah diberikan oleh dosen (Pernantah et al., 2022). Dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran yang mengangkat kasus fenomena sosial yang realistis (Utami et al., 2014). Sehingga, dalam hal ini pembelajaran tidak hanya fokus pada kemampuan kognitifnya saja, tetapi juga mampu dalam melakukan praktik lapangan. Hal ini sejalan dengan Rizka & Permatasari (2023) *case study* mendorong mahasiswa dalam investigasi masalah yang akan dilakukan.

Case study melibatkan mahasiswa dalam diskusi dan memberikan kesempatan untuk menganalisis, mengajukan solusi dan mengevaluasi solusi, memecahkan masalah serta mengambil keputusan (Rahmat et al. 2023). Desain pembelajaran seperti ini memungkinkan mahasiswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan mengarahkan kepada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) untuk mencapai pemahaman yang mendalam terkait kasus yang akan dipecahkan.

Dampak Desain Pembelajaran *Case Study* Pada Mata Kuliah Pengantar Dasar IPS

Desain pembelajaran *case study* mengajarkan mahasiswa untuk mampu beradaptasi dengan masalah-masalah yang ada saat ini. Desain pembelajaran ini didesain dengan mengangkat kasus masalah riil yang terjadi dalam dunia pendidikan. Karena belajar merupakan perubahan yang terjadi melalui latihan dan pengalaman yang dianggap sebagai hasil belajar berupa keterampilan, kecakapan dan pemecahan masalah (Rahmat et al., 2023).

Desain pembelajaran *case study* dirancang agar mahasiswa aktif dalam diskusi dan berpartisipasi dalam memecahkan suatu kasus permasalahan. Penerapan pembelajaran ini membantu mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), komunikasi, kolaboratif dalam memecahkan permasalahan yang telah disediakan (Fauzi et al, 2022).

Pemecahan masalah erat kaitannya dilakukan dalam pembelajaran IPS. IPS mengajarkan mahasiswa untuk memperoleh wawasan ilmu sosial maupun humaniora, sehingga sebagai hasilnya mahasiswa akan memiliki kesadaran terhadap permasalahan yang ada dilingkungannya dan memberikan manfaat untuk mengatasi masalah tersebut (Mahendra, 2023). Masalah yang disajikan dan yang akan dipecahkan mahasiswa berkaitan tentang konteks pendidikan itu

sendiri maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Desain pembelajaran *case study* adalah suatu langkah untuk melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran, dengan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kasus apa yang akan diselesaikan. Pertanyaan tersebut menggunakan bahasan seperti “Mengapa” dan “Bagaimana” yang harus dipecahkan oleh mahasiswa.

Oleh karena itu, berdasarkan riset terdahulu desain pembelajaran *case study* dengan memberikan kasus berbasis fenomena terkini baik dalam konteks pendidikan dan kehidupan memberikan pengaruh terhadap keterlibatan mahasiswa dan melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Implementasi dan Efektivitas Desain *Case Study* dalam Penguatan Kompetensi Mahasiswa PGSD

Penerapan desain pembelajaran *case study* dalam mata kuliah Pengantar Dasar IPS memberikan dampak signifikan terhadap ketercapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL), terutama dalam aspek kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kesadaran sosial mahasiswa. Desain ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana mahasiswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan kontekstual (Lestari &

Yuliana, 2020). Dalam konteks ini, *case study* tidak hanya sebagai strategi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan *sense of social responsibility* dalam menghadapi isu-isu nyata dalam masyarakat.

Menurut Fitriyah dan Sari (2023), desain *case study* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS karena mengintegrasikan *real-world problems* ke dalam proses berpikir analitis mahasiswa. Dengan memberikan kasus berbasis fenomena sosial aktual, seperti ketimpangan pendidikan, kemiskinan, atau konflik sosial, mahasiswa diajak untuk mengembangkan kemampuan menyusun solusi yang berbasis pada data dan teori sosial. Hal ini penting, mengingat mata kuliah Pengantar Dasar IPS menekankan pemahaman terhadap struktur sosial, dinamika budaya, dan interaksi sosial dalam masyarakat.

Lebih lanjut, pembelajaran berbasis kasus mampu membangun kesadaran reflektif mahasiswa terhadap realitas sosial di sekitarnya, yang kemudian ditransformasikan menjadi tindakan pembelajaran yang bermakna. Dalam studi yang dilakukan oleh Rokhimah et al. (2022) di salah satu LPTK, ditemukan bahwa mahasiswa PGSD yang dilibatkan dalam pembelajaran *case study* menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghubungkan teori sosial dengan praktik pembelajaran di SD. Hal ini menunjukkan

bahwa pendekatan *case study* dapat menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademik dan keterampilan profesional calon guru.

Selanjutnya, pendekatan ini juga relevan dengan penguatan *soft skills* seperti kemampuan komunikasi, kolaborasi, empati sosial, serta kemampuan pengambilan keputusan. Dalam studi oleh Aditya & Wibowo (2021), ditemukan bahwa *case study* mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan dialogis, sehingga mahasiswa merasa lebih terlibat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Desain ini memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi berbagai sudut pandang terhadap suatu permasalahan, yang memperkaya pengalaman berpikir kritis mereka.

Integrasi *case study* dalam pengantar dasar IPS juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka di perguruan tinggi, yang menekankan pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan berbasis masalah. Dengan memberikan kebebasan berpikir dan menilai masalah dari berbagai dimensi sosial, mahasiswa didorong menjadi pemikir reflektif dan adaptif. Seperti dinyatakan oleh Suryani & Fauzan (2022), pendekatan berbasis kasus menuntut mahasiswa untuk menerapkan konsep-konsep teoritis dalam skenario nyata, yang memperkuat kedalaman pemahaman mereka terhadap ilmu sosial.

Namun demikian, keberhasilan penerapan *case study* sangat bergantung pada kesiapan dosen dalam merancang skenario kasus, memberikan panduan yang tepat, serta mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara menyeluruh. Berdasarkan berbagai temuan penelitian terbaru (Aditya & Wibowo, 2021; Rokhimah et al., 2022; Fitriyah & Sari, 2023), desain *case study* mendorong terbentuknya pembelajaran bermakna yang kolaboratif, kritis, dan kontekstual. Oleh karena itu, strategi ini sangat relevan diterapkan dalam mata kuliah Pengantar Dasar IPS, sebagai sarana untuk mencetak lulusan yang adaptif, solutif, dan memiliki kepekaan sosial dalam menjalankan perannya sebagai guru masa depan.

Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dosen dan penyediaan sumber belajar yang kontekstual dan berbasis data mutakhir untuk mendukung implementasi desain pembelajaran ini secara optimal (Handayani et al., 2021).

IV. SIMPULAN

Desain pembelajaran *case study* memberikan dampak yang signifikan terhadap pola pikir mahasiswa dalam melakukan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara konseptual, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menganalisis masalah sosial dan mencari solusi yang kontekstual. Penerapan *case study* mampu membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), komunikasi, serta kemampuan reflektif mahasiswa, yang sangat penting dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, pembelajaran ini membekali mahasiswa dengan kesadaran sosial dan tanggung jawab profesi sebagai calon pendidik, yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, R. P., & Wibowo, A. (2021). Case-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 24–35.
- Fauzi, A., Ermiana, I., Rosyidiah, A., N., K., Sobri, M. (2022). Implementasi Case Method (Pembelajaran Berbasis Pemecahan Kasus) Ditinjau Dari Kemampuan Kolaboratif Mahasiswa. *Jurnal Eduscience*, 9(3)
- Fitriyah, N., & Sari, I. M. (2023). Pemanfaatan model pembelajaran berbasis kasus dalam perkuliahan IPS untuk membangun kesadaran sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 8(2), 112–124.

- Habibi, F., Fitriani, A., & Sulistyowati, E. (2022). Pemetaan Bibliometrik terhadap Perkembangan Penelitian E-Learning pada Google Schollar Menggunakan Vosviewer. *Jurnal Attractive: Inovasi Education Journal*, 4(2), 348-395
- Handayani, T., Mukminin, A., & Wijaya, A. (2021). Penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dalam penguatan profil pelajar Pancasila. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 486–496.
- Hutapea, B., & Saddia, A. (2024). Model Pembelajaran Radec Berbasis Case Study Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Phydogogic: Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 6(2), 117-124.
- Khusniyah, T. W. (2020). Efektivitas E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3).
- Lestari, S. D., & Yuliana, M. (2020). Pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran IPS berbasis masalah untuk meningkatkan HOTS mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(1), 73–81.
- Mahendra, P. R. A. (2023). Peran Pendidikan IPS dalam Pendidikan Multikultural. *Journal on Education*, 5(2), 4468-4475.
- Musyarofah, dkk. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Depok: Komojoyo Press
- Nasution, T., dkk. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru
- Pernantah, P. S., Khadijah, K., Hardian, M., Ibrahim, B., & Khasanah, M. F. (2022). Desain pembelajaran berbasis *case study* pada mata kuliah pendidikan IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 4(2), 95-105.
- Rahmat, A., Arif, M., Mirnawati, M., Azizah, S., Lestari, L. P., Aliyyah, R. R., ... & Suharyati, H. (2023). *Desain Pembelajaran Berbasis Kasus*. Ideas Publishing.
- Rizka, M., & Permatasari, S. (2023). Desain Pembelajaran Berbasis Case Method Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 13321-13327.
- Rokhimah, K., Sugito, & Nurhadi, D. (2022). Efektivitas pembelajaran berbasis studi kasus terhadap kemampuan pemecahan masalah sosial mahasiswa PGSD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(3), 215–225.
- Suryani, N., & Fauzan, R. (2022). Pengembangan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis kasus pada mahasiswa calon guru IPS. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(4), 321–333.
- Syarif, N. I., Mardiana, R., Sari, M. M., Rahman, S. A., & Arif, T. A. (2024). Urgensi Mata Kuliah Konsep Dasar IPS terhadap Mahasiswa PGSD Sebagai Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 694-700.
- Thesalonika, E., Sinaga, M. I., & Arent, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Konsep Dasar IPS Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Mahasiswa PGSD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 137-146.
- Ulya, A., Astuti, R. W., & Islamiyah, S, S., A. (2023). Konsep Dasar IPS dan Implementasinya di Sekolah. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(02), 225-237
- Utami, L. W., & Indriyanti, D. R. (2014). Penerapan Metode Case Study Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Materi Hama dan Penyakit Tumbuhan. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 43(2), 79-84.
- Yeni, A., & Hartati, S. (2020). Studi Literatur: Stimulasi kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata di taman kanak-kanak Alwidjar Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 608-616.
- Yusnidar, Y., & Syahri, W. (2022). Implementasi Microlearning Berbasis Case Study Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kimia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(1), 71-77.