

## Penggunaan Metode berbasis Kasus dalam E-learning pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS untuk menanamkan Nilai Sosial-budaya dan Spiritual di STAI Al-Azhar Menganti Gresik

**Nurul Agustin**

**Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, STAI Al-Azhar Menganti Gresik**

[nurulagustinpgsd07@gmail.com](mailto:nurulagustinpgsd07@gmail.com)

**Abstrak:** Pemanfaatan teknologi mendorong manusia mengubah cara berinteraksi, mengenal budaya baru dan memahami kepercayaan-kepercayaan gaya baru. Budaya memiliki peranan penting dalam kehidupan sebagai kebiasaan yang perlu dilestarikan dan dipercayai. Perkembangan budaya pun sudah berkembang dalam dunia hiburan. Penelitian ini mengkaji bagaimana kepercayaan-kepercayaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan budaya yang berkembang dilingkungan masyarakat. Pada penelitian ini nantinya membuat video pembelajaran dan e-learning. Perlu naturalisasi lingkungan yang disajikan dalam upaya pembentukan karakter sosial budaya, spiritual. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana mengembangkan metode berbasis kasus dalam e-learning, dan untuk mendesain pembelajaran menggunakan metode berbasis kasus dalam e-learning untuk menanamkan nilai sosial budaya dan spiritual di STAI Al-Azhar Menganti Gresik dan Untuk mengetahui peningkatan penanaman konsep sosial budaya dan spiritual bagi mahasiswa setelah pembelajaran di STAI Al-Azhar Menganti Gresik. Pada penelitian ini menggunakan menggunakan desain penelitian pengembangan atau research and development dari ADDIE dengan tahapan *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Dengan melakukan uji coba lapangan menggunakan desain eksperimen one-group pretest-posttest design.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan akademis yang bersifat islami dan lingkungan sosial-budaya kehidupan setempat memberikan stimulasi bagi kehidupan mahasiswa. Pada penelitian ini mengulas tentang kembali fenomena tersebut dalam video pembelajaran dalam e-learning menggunakan metode kasus. Hasil menunjukkan bahwa mahasiswa dapat menjelaskan kembali lingkungan sosial budaya dan spiritual sebesar 84 %. Dan capaian pembelajaran pada mata kuliah ini menunjukkan mahasiswa mampu mengikuti dan menyelesaikan tugas, ujian tengah semester, ujian akhir semester sebesar 80%. Berdasarkan hipotesis dari uji pihak kiri Dari tabel diatas didapat nilai rata-rata *pretes* sebesar = 65 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar = 84. Jadi nilai rata-rata *posttest* > nilai rata-rata *pretes*, sehingga  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  mengalami penolakan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tanpa menggunakan metode kasus dalam e-learning lebih kecil dari hasil belajar menggunakan metode kasus dalam e-learning atau dengan kata lain hasil belajar meningkat setelah mendapat perlakuan menggunakan metode kasus dalam e-learning.

**Kata Kunci:** *metode, e-learning, konsep dasar íps*

**Abstract:** *The use of technology encourages people to change the way they interact, get to know new cultures and understand new styles of beliefs. Culture has an important role in life as habits that need to be preserved and trusted. Cultural developments have also developed in the world of entertainment. This research examines how beliefs are applied in everyday life based on the culture that develops in society. In this research, we will create learning videos and e-learning. It is necessary to naturalize the environment presented in an effort to form socio-cultural and spiritual character. The aim of this research is to find out how to develop case-based methods in e-learning, and to design learning using case-based methods in e-learning to instill socio-cultural and spiritual values at STAI Al-Azhar Menganti Gresik and to find out how to increase the instillation of socio-cultural concepts and spirituality for students after learning at STAI Al-Azhar Menganti Gresik. This research uses research and development design from ADDIE with the stages of analyze, design, development, implementation and evaluation. By conducting field trials using a one-group pretest-posttest experimental design.*

*The research results show that the Islamic academic environment and the socio-cultural environment of local life provide stimulation for student life. In this research, we review this phenomenon again in e-learning learning videos using the case method. The results show that students can explain the socio-cultural and spiritual environment by 84%. And the learning achievements in this course show that students are able to follow and complete assignments, mid-semester exams and final semester exams at 80%. Based on the hypothesis from the left side test. From the table above, the average pretest value is = 65 and the average posttest value is = 84. So the average posttest value > the average pretest value, so  $H_0$  is rejected. Because  $H_0$  experienced rejection, it can be concluded that learning outcomes without using the case method in e-learning are smaller than learning outcomes using the case method in e-learning or in other words learning outcomes increased after receiving treatment using the case method in e-learning.*

**Keywords:** *method, e-learning, basic concepts of social sciences*

## PENDAHULUAN

Budaya mengalami perubahan yang sangat cepat seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi mendorong manusia mengubah cara berinteraksi, mengenal budaya dan memahami kepercayaan-kepercayaan gaya baru. Budaya memiliki peranan penting dalam kehidupan sebagai kebiasaan yang perlu dilestarikan dan dipercayai. Perkembangan budaya pun sudah berkembang dalam dunia hiburan. Ada berbagai macam situs dan Chanel dalam YouTube dapat digunakan mengakses informasi mengenai budaya. Budaya tidak terlepas dari kepercayaan spiritual yang ada dalam diri individu dan masyarakat. Manusia dapat menciptakan lingkungan sosial yang berbudaya berdasarkan spiritualitas.

Fakta sosial yang terjadi saat ini seperti pengelolaan yang menjadi polemik dan kontroversi bagaimana mengelola dan mendesain pembelajaran berdasarkan nilai-nilai sosial budaya dan spiritual sehingga terbentuk karakter pada individu. Penelitian hendaknya dapat mengkaji mengarah pemikiran dan perlu bahan kajian yang luas bagi para peneliti dalam mengkaji terjadinya perubahan pandangan yang menyebabkan pembentukan karakter secara spiritual dan sosial budaya. Pembentukan budaya awal terjadi karena kepercayaan-kepercayaan yang dipercayai selanjutnya tercipta kebiasaan hidup. Fakta sosial ini menyebabkan perlu penelitian lebih lanjut mengapa dan bagaimana pendidikan dalam mengkaji sebuah materi yang kemudian dijelaskan serta disampaikan kepada peserta didik. Perubahan persepsi perlu dikontrol dan dikendalikan sesuai bahan kajian yang terjadi. Fakta fakta sosial tersebut kemudian dikaji dalam penelitian ini sebagai referensi dan sumber belajar bagi siswa.

Penelitian ini mengkaji bagaimana kepercayaan-kepercayaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat. Pada penelitian ini nantinya membuat video pembelajaran dan e-learning. Perlu naturalisasi lingkungan yang di sajikan dalam upaya pembentukan karakter sosial-budaya dan spiritual. Permasalahan yang terjadi di lingkungan pendidikan mahasiswa hanya belajar belum memahami mereka sedang belajar sosial budaya. Diperlukan pengkondisian belajar agar siswa dapat memahami sosial budaya yang berkembang di kehidupan kampus dan masyarakat.

Kajian yang hampir sesuai yakni ilmu sosial budaya dasar berdasarkan kajian literatur Manusia sebagai makhluk budaya adalah pencipta kebudayaan. Kebudayaan adalah ekspresi eksistensi manusia di dunia. Kadar akal dan budi manusia berbeda-beda satu dengan lainnya, demikian pula masyarakat serta suku bangsa yang satu dengan yang lainnya. Sebagai makhluk budaya, manusia berkemampuan untuk menciptakan kebaikan, kebenaran, keadilan dan tanggung jawab. Perbedaan kajian antara ilmu sosial Budaya Dasar dengan penelitian ini yakni kajian sosial budayanya menceritakan terciptanya lingkungan sosial dengan hubungannya ilmu-ilmu sosial lainnya seperti sosiologi, psikologi, antropologi, ekonomi, geografi, sejarah,

dan politik. Sinopsis kasus yang digunakan dalam penelitian ini yakni ada profil STAI AL-Azhar dimana berbagai kegiatan keislaman yang tersedia, selanjutnya hidup 2 orang santri yang belajar di lingkungan pesantren, kedua santri tersebut berasal dari lokasi yang berbeda, keluarga yang berbeda, konsentrasi keterampilan yang dipelajari berbeda, dengan karakter berbeda dan setelah lulus dengan kondisi ekonomi dan budaya yang berbeda mereka harus hidup bermasyarakat yang berbeda dengan budaya belajarnya.

Pemahaman sosial budaya bagi usia remaja dan dewasa awal masih minim sehingga diperlukan kajian akademis yang dapat mengembangkan intelektual dan mendewasakan individu untuk berkembang. Berbagai macam perubahan yang terjadi di dunia saat ini mempengaruhi cara berfikir yang dapat merubah mindsetnya. Hal ini sangat berbahaya bagi anak usia remaja dan dewasa awal dalam menanamkan mindset awal pada dirinya. Sosial budaya dapat dilestarikan dengan berbagai macam cara yakni membuat bahan kajian tentang hal tersebut.

Dunia akademisi merupakan salah satu upaya menanamkan nilai sosial budaya dan spiritual. Berbagai kajian diberikan dan dikaji secara mendalam untuk membentuk mindset para peserta didik. Namun dalam kenyataannya bahan kajian hanya mampu diingat dalam waktu tertentu saja atau jangka pendek. Diperlukan bahan kajian yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga kajian dapat menjadi pengingat bagi yang mengkajinya. Serta bahan kajian hendaknya berdasarkan kasus yang terjadi dan teraktual, sehingga dapat menjawab perubahan-perubahan yang terjadi. Maka diperlukan metode berbasis kasus sehingga dapat menghubungkan bahan kajian dengan kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar para peserta didik hidup.

Metode berbasis kasus menekankan pada kasus yang dibahas secara kontekstual dengan cara memilih kasus yang relevan, menentukan dan mengkaji kasus sehingga terjadi proses pertukaran pendapat. Kasus-kasus yang dikaji menggambarkan kejadian yang menjadi perhatian di lingkungan masyarakat sehingga banyak opini yang berkembang maka diperlukan validasi jawaban. Pada penelitian ini menyediakan kasus dalam e-learning yang mana hasil diskusinya dinilai dan divalidasi oleh 3 ahli sehingga kasus dimaknai sebagai proses pembelajaran. Kegiatan belajar melalui kasus merupakan belajar yang menekankan pada fenomena sosial, budaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi.

Tampilan desain dalam pembelajaran e-learning ini menampilkan intruksi pembelajaran dilanjutkan dengan kasus serta terdapat kolom diskusi yang mana setiap kasus dapat dijadikan tempat menampung setiap pendapat. Alasan desain pembelajaran berbasis kasus ini penting karena setiap waktu para narasumber dapat mengenalkan informasi baru mengenai bahan kajian sosial budaya dan spiritual. Diperlukan pendalaman kasus agar masyarakat milenial tidak terjerumus dalam persepsi yang bersifat negatif baik dari segi kebudayaan dan kepercayaan.

Berbagai macam konflik yang terjadi di dunia sekarang cenderung melibatkan kepercayaan dan kebudayaan. Untuk itu, diperlukan resolusi konflik dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari dengan metode berbasis kasus. Di masyarakat awam penanaman pemahaman cenderung dimulai dari kajian kasus tanpa memperhatikan terlebih dahulu kajian materi yang ada. Kasus digunakan dalam menyusun argumentasi mengenai berbagai macam permasalahan sosial dalam kehidupan. Sudut pandang ini juga berkembang dikalangan kaum intelektual sehingga berdampak pada kajian akademis yang terlupakan.

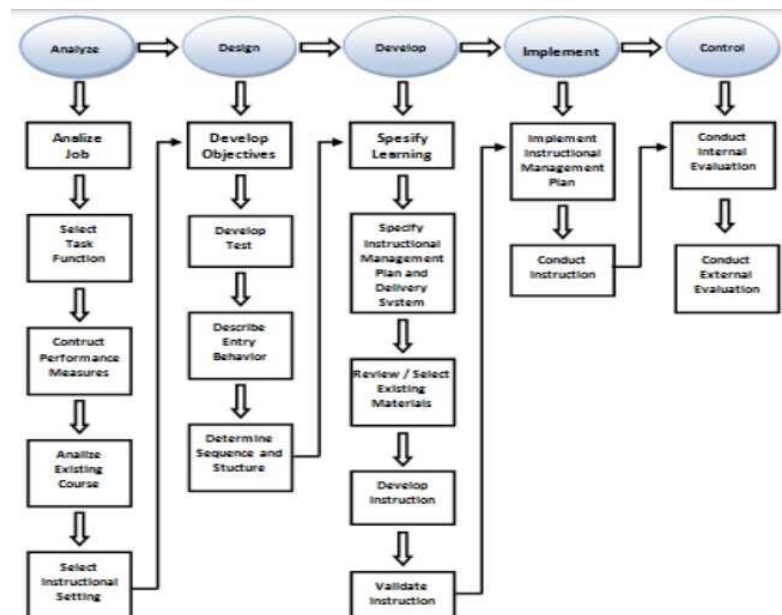
Dunia pendidikan Islam berkembang tidak terlepas dari nilai budaya dan spiritual yang berkembang di masyarakat. Untuk menjaga dan melestarikan budaya mencari ilmu perlu didesain pembelajaran kasus ke arah akademis secara digitalisasi yakni e-learning. Dalam e-learning nantinya kajian-kajian dikemas berdasarkan kasus, sehingga pendalaman konsep menjadi terarah. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat juga dapat disampaikan secara objektif.

Bagi orang tua sosial budaya dan spiritual merupakan hal yang penting karena kemampuan berfikir mengarahkan pada tingkah laku. Berbagai upaya dilakukan orang tua

untuk mendapatkan sosial budaya dan spiritual yang baik untuk anaknya dengan mengirim anaknya ke pendidikan pesantren. Kebiasaan-kebiasaan yang tercipta menjadi harapan bagi orang tua dalam memilih sekolah. Namun seiring adanya open akses informasi yang begitu cepat menjadikan anak terpengaruh, sehingga dibutuhkan pendidikan secara berkelanjutan ke perguruan tinggi. Bagi masyarakat digital diperlukan bahan kajian secara terbuka sehingga berbagai perubahan yang terjadi dapat dikendalikan.

## METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni *research and development* dengan tipe *by utility* dalam artian pemanfaatan sebuah aplikasi atau fitur untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk berupa sistem pembelajaran elearning dengan memanfaatkan metode kasus. Pemanfaatan sebuah produk didasarkan pada analisa kekurangan pada penggunaan fasilitas dalam elearning. Desain penelitian pengembangan diawali dengan adanya kebutuhan sebuah produk tersebut maka pada penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan atau *research and development* dari ADDIE dengan tahapan *analyze, design, development, implementation and evaluation*. Berikut tahapan desain ADDIE.



Gambar 1 Model ADDIE

Tahap *analyze* merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan kompetensi, fasilitas yang digunakan dan dampak penggunaan fasilitas terhadap kompetensi. Tahap kedua yakni *design* digunakan untuk mendesain urutan dalam sistem pembelajaran elearning. Sedangkan tahap ketiga *development* digunakan untuk memenuhi kebutuhan yang kurang dalam tahap *analyze*. Tahap *implementation* digunakan untuk mengetahui penerapan dari desain dan pengembangan pada sistem pembelajaran menggunakan animasi. Dan tahap *evaluation* digunakan untuk mengevaluasi dari tahap pertama hingga tahap penerapan sistem pembelajaran elearning.

Model ADDIE ini, merupakan model pengembangan yang berorientasi pada sistem. Berdasarkan pada *taxonomy of instructional development models*, model pengembangan yang berorientasi pada sistem sangat baik digunakan untuk mendesain sikap, *experience* dan *delivery media*.

Desain uji coba merupakan rancangan untuk melakukan uji coba produk. Desain uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua jenis yaitu desain uji coba pada tahap pengembangan dan

desain uji coba pada tahap pelaksanaan. Beberapa desain uji coba tersebut sebagai berikut:

Uji coba lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media metode berbasis kasus dalam e-learning yang telah dikembangkan untuk proses pembelajaran. Uji coba lapangan pada penelitian ini bersifat komparasi atau membandingkan. Rancangan untuk uji coba lapangan ini menggunakan desain eksperimen one-group pretes-posttest design. Desain tersebut digambarkan seperti berikut:

Keterangan:

O1 = Nilai pretest

O2 = Nilai posttest

× = Perlakuan



Pada desain ini, kemampuan mahasiswa sebelum mendapat perlakuan akan dibandingkan dengan kemampuan mahasiswa setelah mendapatkan perlakuan. Melalui perbandingan tersebut nantinya dapat diketahui apakah ada peningkatan pemahaman mahasiswa setelah menggunakan metode berbasis kasus dan untuk mengetahui apakah peningkatan tersebut disebabkan adanya penggunaan metode berbasis kasus.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Penggunaan Metode Kasus

Sebagai kajian dalam pembelajaran metode kasus menggunakan video yang berisikan tentang bagaimana mahasiswa harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang dikemas dalam e-learning. Di STAI sendiri mata kuliah dasar IPS merupakan mata kuliah yang wajib dipelajari dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan. Perbedaan dalam penerapannya mahasiswa harus menerapkan iklim akademis yang islami dan mengkolaborasikannya dengan kehidupan sehari-hari. Kajian tersebut ada dalam video pembelajaran setiap pertemuan contohnya sebagai berikut.

Gambar dalam Video Pembelajaran	Keterangan
	<p>Mengikuti kegiatan IPNU di PBNU sebagai MC, sebagai bukti keaktifan mahasiswa dalam mengikuti organisasi</p>



Mengajar mengaji siswa Madrasah Ibtidaiyah sebagai bukti bahwa iklim akademis universitas membekali mahasiswa sebagai guru mengkaji. Mahasiswa mengikuti kegiatan UKM Qiroati

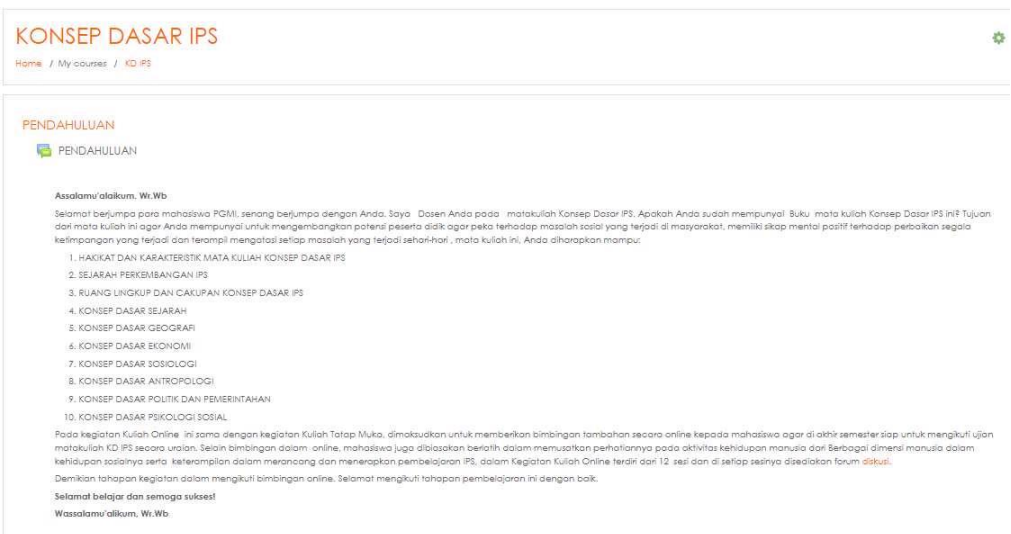
Gambar 4.1 Penerapan kegiatan UKM dalam kehidupan masyarakat

Pembelajaran dan iklim akademis didesain secara kontekstual mungkin, harapannya mahasiswa mampu memiliki kompetensi yang dapatkan selama perkuliahan. Pendidikan tinggi bagian dari sistem pendidikan yang harus ditempuh anak Indonesia. Oleh sebab itu, capaian pembelajarannya disesuaikan dan adaptasi lingkungan masyarakat.

B. Pengembangan e-learning beserta Storyboard

Pengembangan e-learning melewati berbagai proses dimulai dengan mengembangkan intruksi pembelajaran kemudian melanjutkan dengan mengembangkan video pembelajaran dan sumber belajar. Sebagai bukti selama proses pembelajaran online. Peneliti merencanakan pembelajaran sebagai berikut dibuktikan dalam storyboard :

Tabel. 4.1 Story board dalam e-learning

No	Desain E-learning ( <a href="https://e-learning-konsepdasarips.com/login/index.php">https://e-learning-konsepdasarips.com/login/index.php</a> )	Deskripsi Gambar
1		Memberi pengantar dan kontrak perkuliahan







<p>8</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 7</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KONSEP DASAR EKONOMI</b></p> <p>Ekonomi sebagai salah satu bidang ilmu sosial yang akan dilakukan dengan koperasi yang menaruh undang-undang menjadi pokok guru perekonomian Indonesia. Berkaitan dengan ekonomi ini, Brown &amp; Brown (1982:241) mengemukakan bahwa "Ekonomi adalah suatu studi tentang cara bagaimana manusia menggunakan sumber daya alam. Kemampuan budidaya dan tenaga kerja menyangkut dan mengabdikan kesejahteraan manusia". Sementara itu, dengan cukup panjang.</p> <p>(Gerardo P. Sison dan H. W. Arndt (1991:3) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi adalah suatu studi yang mengkaji bagaimana orang-parang-orang dan kelompok-kelompok masyarakat menentukan pilihan. Karena manusia mempunyai keinginan yang tidak terbatas untuk memuaskan bermacam-macam ragam keinginan tersebut, berwujud sumber daya yang dapat digunakan, bukan tidak terbatas dengan bebas.</p> <p>Keliga bahasa ilmu ekonomi tadi, dapat ditafsir game persamaan yaitu bahwa ilmu ekonomi merupakan suatu studi, untuk mengetahui bagaimana cara memenuhi kebutuhan <b>manusia</b>.</p> <p>Dogmatika mengorganisir upaya pemenuhan diri dan hidup yang berlebih-lebihan padahal kemampuan sumber daya ada dalam keterbatasan. Untuk mengatur kesejahteraan rakyat, khususnya kesejahteraan ekonomi bangsa Indonesia, telah diatur dalam Undang-undang Dasar 1945, Pasal pasal 33 yang terdiri atas 5 yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas kekeluargaan</li> <li>2. Cabang-cabang produksi yang penting bagi Negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh Negara</li> <li>3. Bumi dan kekayaan yang terkandung didalamnya dikuasai oleh Negara dan di gunakan sebesar-besarnya kemampuannya rakyat</li> <li>4. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasarkan atas demokrasi ekonomi, dengan prinsip kebebasan, efisiensi, berkeadilan, berkeadilan, berkeadilan, berkeadilan, berkeadilan, berkeadilan, berkeadilan.</li> </ol> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> KATIBI KO EKONOMI <input type="checkbox"/></li> <li> MAHASISWA WAJIB MENUNDUNLOAD DAN MEMBACA <input type="checkbox"/></li> <li> PPT KO EKONOMI <input type="checkbox"/></li> <li> DISKUSI <input type="checkbox"/></li> <li> MENULIF ANDA, FAKTOR APA SAJA YANG MENYEBABKAN HUFU (MANUSIA) BELAU (BURUKAN) ? <input type="checkbox"/></li> <li> TUGAS 3 MAHASISWA <input type="checkbox"/></li> <li> MAHASISWA WAJIB MENGERJAKAN TUGAS INDIVIDU SEBUI DENGAN WAKTU YANG TELAH DITENTUKAN <input type="checkbox"/></li> <li> ABSENSI MAHASISWA <input type="checkbox"/></li> <li> HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGI ABSENSI MAHASISWA <input type="checkbox"/></li> <li> VIDEO PEMBELAJARAN <input type="checkbox"/></li> <li> MAHASISWA DIHARAP MENYIAK DENGAN SEBAGIA <input type="checkbox"/></li> </ul>	<p>Pada pertemuan ke-7 Dosen menjelaskan Konsep Dasar Ekonomi</p>
<p>9</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 8</b></p> <p style="text-align: center;"><b>SOAL UTS</b></p> <p>MAHASISWA WAJIB MENGERJAKAN SOAL UTS, DIKORIM SEBUI WAKTU YANG SUDAH DITENTUKAN</p>	<p>Pada pertemuan ke-8 Ujian Tengah Semester</p>
<p>10</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 9</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KONSEP DASAR ANTROPOLOGI</b></p> <p>Ketajaban manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial meliputi aspek-aspek yang mana dalam kehidupan manusia yang juga menyoroti kemampuannya yaitu kebudayaan yang mengkonstruksi keahliannya kepada budaya ini. Tokoh dan asalan antropologi menurut E.A. Hooten (1982:12) secara singkat mengemukakan "antropologi adalah suatu studi tentang manusia dengan kerjanya sedangkan menurut Koentjaraningrat (1990:11) juga secara singkat mengemukakan antropologi adalah ilmu tentang manusia sedangkan Hooten mengemukakan antropologi adalah cara kerjanya dengan diberikan sebutan antropologi dari bahasa studi ilmu yang mempelajari manusia dengan perilaku sosial atau dengan kebudayaannya.</p> <p>Kebudayaan adalah nama kolektif semua pola perilaku di transparasikan secara sosial melalui simbol-simbol dari sim-pat unsur semua kemampuan kelompok umat manusia yang korelasinya yang hanya meliputi bahasa, peralatan, industri, seni, ilmu hukum, pemerintahan, moral, dan keyakinan dan kepercayaan saja, melainkan meliputi juga peralatan material atau artefak yang merupakan jejak-jalan kemampuan budaya yang menghasilkan bentuk-bentuk bangunan, senjata, mesin, media komunikasi, perlengkapan seni, dan sebagainya.</p> <p>Konsep yang ditunjukkan oleh Hooten di atas sangat jelas dan gampang bahwa kebudayaan hanya milik orang-orang manusia saja konsep-konsep ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kebudayaan</li> <li>2. Tradisi</li> <li>3. Pergerakan</li> <li>4. Ilmu</li> <li>5. Teknologi</li> <li>6. Norma</li> <li>7. Lembaga</li> <li>8. Seni</li> <li>9. Bahasa</li> <li>10. Perilaku</li> <li>11. Fenomena yang dapat kita gali dengan sendirinya</li> </ol> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> KATIBI KO ANTROPOLOGI <input type="checkbox"/></li> <li> MAHASISWA WAJIB MENUNDUNLOAD DAN MEMBACA <input type="checkbox"/></li> <li> PPT KO ANTROPOLOGI <input type="checkbox"/></li> <li> MAHASISWA WAJIB MENUNDUNLOAD DAN MEMBACA <input type="checkbox"/></li> <li> DISKUSI <input type="checkbox"/></li> <li> MENULIF ANDA, BAGAIMANA PERAN PERIODIK DALAM PENGUANGAN (KUDAYAH) NASIONAL <input type="checkbox"/></li> <li> ABSENSI MAHASISWA <input type="checkbox"/></li> <li> HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGI ABSENSI MAHASISWA <input type="checkbox"/></li> <li> VIDEO PEMBELAJARAN <input type="checkbox"/></li> <li> DIHARAP MAHASISWA MENYIAK DENGAN SEBAGIA <input type="checkbox"/></li> </ul>	<p>Pada pertemuan ke-9 Dosen menjelaskan Konsep Dasar Antropologi</p>
<p>11</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 10</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KONSEP DASAR POLITIK DAN PEMERINTAHAN</b></p> <p>Di dalam kehidupan masyarakat, baik dalam aspek kehidupan sosial, yaitu berpolitik dan pemerintahan. Di kesempatan ini, pertama kita membahas pengertian ilmu politik secara singkat dan menurut pendapat para tokoh-tokohnya.</p> <p>Menurut para tokoh diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mircea Parlan (Parlan, H.P., dok. 1982: 25)</li> <li>2. Brown and Brown (1982: 304)</li> <li>3. Charles E. Merriam (1918)</li> <li>4. David A. Easton dan Daniel A. A. (1981: 11) dalam buku Fundamental of Political Science</li> </ol> <p>Ilmu politik adalah ilmu sosial yang mempelajari otoritas dan tujuan dari negara-negara, organisasi kekuasaan beserta otoritas dan tujuan dari negara-negara, organisasi kekuasaan dan yang berkaitan dengan pemerintahan negara.</p> <p>Dapat disimpulkan bahwa pengertian ilmu politik secara umum adalah ilmu yang mempelajari kehidupan negara untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tujuannya dan sebagai penyelenggara negara.</p> <p>Perbedaan Pemerintahan menurut Brown and Brown (1982: 304) dan Charles J. Duhring (Parlan, H.P., dok. 1982: 132)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brown and Brown (1982: 304)</li> <li>2. Charles J. Duhring (Parlan, H.P., dok. 1982: 132)</li> </ol> <p>Pemerintahan adalah semua aparat dan proses yang melaksanakan penyelenggaraan aktifitas negara</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Charles J. Duhring (Parlan, H.P., dok. 1982: 132)</li> </ol> <p>Pemerintahan adalah Organisasi pemerintahan suatu negara, pemerintahan adalah negara dalam perannya, praktiknya pemerintahan sebagai proses merupakan pelaksanaan fungsi pemerintahan segala aspeknya.</p> <p>Jadi, untuk kemampuan pemerintahan secara umum adalah penyelenggaraan, pelaksanaan kerja secara operasional suatu negara. Dengan kata lain pemerintahan adalah aparat pelaksana negara.</p> <p>Konsep-konsep dasar politik dan pemerintahan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kekuasaan</li> <li>2. negara</li> <li>3. Undang-undang</li> <li>4. kabinet</li> <li>5. Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR)</li> <li>6. DPR</li> <li>7. DPD</li> <li>8. Mahkamah Agung</li> <li>9. Kepolisian</li> <li>10. Kepolisian</li> <li>11. Wilayah</li> <li>12. Keseluruhan Rakyat</li> <li>13. Dilema</li> <li>14. Moralitas</li> <li>15. Republik</li> <li>16. Hal-hal lain yang dapat dipertimbangkan, perjanjian dan perjanjian.</li> </ol> <p>SELAMAT BELAJAR!</p>	<p>Pada pertemuan ke-10 Dosen menjelaskan Konsep Dasar Politik Dan Pemerintahan</p>

	<p>MATERI KD POLITIK DAN PEMERINTAHAN MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>PPT KD POLITIK DAN PEMERINTAHAN MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>DISKUSI MENURUT ANDA, BAGAIMANA DALAM PELAKSANAAN HAL SELALU DIKUTI DENGAN KEWAJIBAN, JELASKAN HUBUNGAN ANTARA HAK DAN KEWAJIBAN!</p> <p>ASENSI MAHASISWA HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGIJAZI <b>ASENSI MAHASISWA</b></p> <p>VIDEO PEMBELAJARAN DIHARAP MAHASISWA MENYIAK DENGAN BERKUALITAS</p>	
<p>12</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 11</b></p> <p style="text-align: center;">KONSEP DASAR PSIKOLOGI SOSIAL</p> <p>Pengertian Psikologi Sosial adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam konteks sosial.</p> <p>Pengertian psikologi sosial menurut Herold A. Peplau (Folchard, H.P. dkk., 1982: 236), "adalah suatu studi tentang proses mental manusia sebagai makhluk sosial".</p> <p>Pengertian menurut Korch, Chaffetz, dan Earl Chey (1982: 5) mengemukakan : "Psikologi sosial adalah ilmu tentang perilaku antara personal - "yakni konsensus", hasil percobaan kerjasama antara penerus dari dalam diri dengan tanggapan dari lingkungan.</p> <p>Psikologi sebagai salah satu cabang ilmu sosial yang berperan strategis dalam mengamati, memahami, menganalisis, memonitor kemampuan dan memberikan arahan alternatif terhadap masalah sosial yang merupakan ungkapan aspek kejawanan.</p> <p>Konsep dasar Psikologi : 1. Emosi termasuk objek sosial 2. Perhatian 3. Misi 4. Kemandirian 5. Motivasi 6. Kebebasan dalam menanggapi pemrosesan sosial 7. Pengayuban 8. Kemandirian 9. Harga Diri 10. Skrup Moralitas 11. Kepercayaan.</p> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <p>MATERI KD PSIKOLOGI MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>PPT KD PSIKOLOGI SOSIAL MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>DISKUSI MENURUT ANDA, APA HUBUNGAN ANTARA PSIKOLOGI DENGAN SOSIAL, DAN SEBERAPA BENCING HUBUNGAN ANTARA PSIKOLOGI DENGAN SOSIAL, DI KENDURIAN MANUSIA!</p> <p>ASENSI MAHASISWA HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGIJAZI <b>ASENSI MAHASISWA</b></p> <p>VIDEO PEMBELAJARAN</p>	<p>pertemuan ke-11 Dosen menjelaskan Konsep Dasar Psikologi Sosial</p>
<p>13</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 12</b></p> <p style="text-align: center;">SIKAP MASYARAKAT TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL</p> <p>Perubahan Sosial mempelajari "Norma Proses Perubahan Sosial di Masyarakat. Perubahan dalam kehidupan masyarakat merupakan suatu dinamika yang dipandang sebagai inti (jika masyarakat. Artinya, setiap masyarakat selama hidupnya pasti mengalami perubahan-perubahan, karena perubahan tersebut merupakan sesuatu yang konstan (tidak bergeser) sepanjang sejarah hidup manusia. Melalui modul ini, Anda diharapkan dapat memahami bahwa adanya fenomena perubahan - perubahan pada masyarakat merupakan gejala normal. Karena setiap masyarakat itu berubah, tidak pernah statis, maka dari waktu ke waktu akan dipengaruhi adanya perubahan keadaan masyarakat. Perubahan keadaan yang menjadi perhatian psikologi sosial perbedaan yang bererti (normativa) yaitu jika struktur dan fungsi masyarakat mengalami perubahan sedemikian rupa sehingga berbeda / tidak bekerja lagi seperti sebelumnya, perubahan seperti itu dinamakan sebagai Perubahan Sosial, baik perubahan itu terjadi atau cepat, perubahan itu terjadi atau besar, maupun dipersepsikan atau tidak.</p> <p>Sekarang Anda mempelajari <b>Modul</b> ini, Anda diharapkan dapat memahami Proses Perubahan Sosial di masyarakat, yakni suatu dinamika yang selalu memawal kehidupan masyarakat, sehingga akan kita jumpai adanya perubahan keadaan masyarakat dari waktu ke waktu. Secara khusus, Anda diharapkan dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi Perubahan Sosial</li> <li>Mengidentifikasi Bentuk - Bentuk Perubahan Sosial</li> <li>Mengidentifikasi Faktor - Faktor Penyebab Perubahan Sosial</li> <li>Mengidentifikasi Faktor - Faktor Penyebab Perubahan Sosial</li> <li>Mengidentifikasi Faktor - Faktor Penyebab Perubahan Sosial</li> </ol> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <p>MATERI SIKAP MASYARAKAT TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MAHASISWA WAJIB MEMBACA</p> <p>PPT SIKAP MASYARAKAT TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>VIDEO PEMBELAJARAN MAHASISWA DIHARAP MENYIAK DENGAN BERKUALITAS</p> <p>DISKUSI NEGARA YANG MAJU ADALAH NEGARA YANG MENGUASAI TEKNOLOGI KOMUNIKASI, MENGAPA DEMIKIAN?</p> <p>ASENSI MAHASISWA HANYA DOSEN YANG DAPAT MELAKUKAN <b>ASENSI MAHASISWA</b></p>	<p>Pertemuan ke - 12 Dosen menjelaskan Sikap Masyarakat terhadap Perubahan Sosial</p>
<p>14</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 13</b></p> <p style="text-align: center;">MODEL PEMBELAJARAN KONSEP DASAR IPS SECARA AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF DAN MENYENANGKAN</p> <p>PAKEM adalah ungkapan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif ditunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.</p> <p>Sekarang ini besar, PAKEM dapat digunakan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penanaman pada belajar melalui berbunyi.</li> <li>Siswa menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangun semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.</li> <li>Siswa menguji hasil dengan berbagai buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan "pupuk baca"</li> <li>Siswa menantikan dan menanggapi yang lebih kooperatif dan inovatif, termasuk cara belajar kelompok.</li> <li>Siswa mendorong siswa untuk memahami caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan belajarnya.</li> </ol> <p>PAKEM diperlukan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM. Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Berikut adalah tabel beberapa contoh kegiatan KBM dan kemampuan guru yang dibutuhkan.</p> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <p>MATERI Model Pembelajaran IPS secara Aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>PPT MODEL/MODEL PEMBELAJARAN KONSEP DASAR YANG KREATIF, INOVATIF DAN MENYENANGKAN MAHASISWA WAJIB MENUNDOWNLOAD DAN MEMBACA</p> <p>DISKUSI MENURUT ANDA, APAKAH PEMBELAJARAN YANG INOVATIF AKAN MEMPENGARUHI KETESKAPANAN TUJUAN PEMBELAJARAN?</p> <p>VIDEO PEMBELAJARAN MAHASISWA DIHARAP MENYIAK VIDEO DENGAN BERKUALITAS</p> <p>ASENSI MAHASISWA</p>	<p>Pertemuan ke - 13 Dosen menjelaskan Model Pembelajaran Konsep Dasar Ips Secara Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan</p>

<p>15</p>	<p><b>PERTEMUAN KE 14</b></p> <p>FENOMENA FISIK DAN FENOMENA MANUSIA</p> <p>Pernikahan bumi tempat hidup berbagai makhluk hidup. Menurut ilmu lingkungan, permukaan bumi adalah ekosistem yang sangat luas dan dapat dibedakan atas sejumlah ekosistem yang lebih kecil. Di dalam ekosistem terdapat interaksi antar makhluk hidup dengan alam lingkungannya. Ilmu yang mempelajari hubungan-hubungan interaksi tersebut dikenal dengan istilah ekologi.</p> <p>Istilah ekologi pada awalnya diperkenalkan oleh salah seorang ahli biologi Jerman, yang bernama Ernst Haeckel, ekologi berasal dari kata oikos yang artinya rumah tangga dan logos yang berarti pengetahuan, jadi ekologi adalah ilmu pengetahuan mengenai hubungan timbal balik yang di antara makhluk hidup dengan rumah tangga atau lingkungannya.</p> <p>Di dalam ekosistem terdapat unsur lingkungan hidup yang saling mempengaruhi diantaranya adalah manusia, unsur alam hayati, unsur alam non hayati dan sumber daya buatan.</p> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> ASBENDI</li> <li> HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGIKLAN MASUKKAN</li> <li> MATERI FENOMENA FISIK DAN FENOMENA MANUSIA</li> <li> MAHASISWA WAJIB MENYIKAP DAN MENDALAMKAN</li> <li> VIDEO PEMBELAJARAN</li> <li> MAHASISWA HARAP MENYIKAP VIDEO DENGAN BERTAMBAH</li> <li> DIBUKU</li> <li> JELASKAN MENURUT PENDARAT ANDA, MENKAPA PENYING HUBUNGAN MANUSIA DENGAN ALAM!</li> </ul>	<p>Pertemuan – 14</p> <p>Dosen menjelaskan Fenomena Fisik dan Fenomena Manusia</p>
<p>16</p>	<p><b>PERTEMUAN 15</b></p> <p>PENGARUH KEBUDAYAAN LUAR TERHADAP KEBUDAYAAN INDONESIA</p> <p>Sebagai negara dengan beragam budaya, Indonesia memiliki sejarah panjang dipengaruhi oleh masyarakat budayanya asing. Sejak zaman kolonial, Indonesia telah menerima banyak pengaruh dari berbagai negara seperti Belanda, Portugis, Spanyol dan Inggris. Kemudian, dengan globalisasi dan perkembangan teknologi, masyarakat budayanya asing semakin banyak dan beragam. Pengaruh budayanya asing dapat dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan Indonesia seperti bahasa, fashion, musik, film, makanan dan teknologi. Bahasa asing seperti Inggris, Mandarin, dan Korea semakin banyak digunakan dalam percakapan sehari-hari. Masyarakat Indonesia khususnya anak muda juga semakin banyak mengadopsi fashion dan trend luar negeri. Musik mancanegara seperti K-Pop dan J-Pop juga mulai populer di Indonesia dan mengundang penggemar setia. Platform Hollywood juga banyak ditonton di Indonesia dan meraih sukses di pasar Indonesia. Makanan asing seperti sushi, pizza, dan hamburger juga semakin mudah ditemukan di Indonesia bahkan menjadi hidangan populer.</p> <p>Masyarakat Indonesia juga semakin banyak menggunakan teknologi seperti smartphone dan gadget yang menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kedatangan budayanya asing tidak selalu baik. Masyarakat Indonesia menantikan beberapa dampak negatif. Salah satunya adalah hilangnya nilai-nilai budaya lokal yang sudah terlewatkan zaman atau tidak populer. Generasi muda lebih cenderung mengadopsi budayanya asing daripada budayanya lokal, sehingga nilai-nilai budaya lokal tidak lagi diwariskan kepada generasi berikutnya. Selain jangka panjang, hilangnya nilai-nilai budaya lokal dapat merusak identitas budaya Indonesia dan menyebabkan kita kehilangan kearifan yang membedakan kita dengan negara lain. Selain itu, masyarakat budayanya asing juga dapat mengancam industri lokal. Beberapa industri, seperti musik lokal, film dan fashion, berjuang untuk bersaing dengan industri luar negeri yang lebih besar dan padat modal. Hal ini dapat berdampak pada hilangnya pekerjaan dan pendapatan bagi para pekerja industri lokal.</p> <p>Terkait makanan asing, masyarakat makanan asing dapat berdampak buruk bagi kesehatan penduduk Indonesia. Makanan asing cenderung tinggi gula dan lemak serta dapat menyebabkan obesitas dan penyakit kronis lainnya. Namun, masyarakat budayanya asing ke Indonesia juga membawa dampak positif, dan menginspirasi kuliner-kuliner budayanya lokal Indonesia agar tidak terpengaruh karena banyak anak muda zaman sekarang banyak yang menggemakan makanan budayanya luar. Kedatangan budayanya asing dapat menyebabkan <b>hibridasi</b> dan memperkaya kehidupan masyarakat Indonesia.</p> <p>SELAMAT BELAJAR!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li> MATERI</li> <li> MAHASISWA WAJIB MENYIKAP DAN MENDALAMKAN</li> <li> VIDEO PEMBELAJARAN</li> <li> MAHASISWA HARAP MENYIKAP VIDEO DENGAN BERTAMBAH</li> <li> ASBENDI</li> <li> HANYA DOSEN YANG DAPAT MENGIKLAN MASUKKAN</li> </ul>	<p>Pertemuan – 15</p> <p>Dosen menjelaskan Pengaruh Kebudayaan Luar terhadap Kebudayaan Indonesia</p>

Dari pengembangan e-learning tersebut mahasiswa dapat memahami konsep dasar IPS, sikap sosial budaya dan spiritual melalui video pembelajaran yang ada dalam e-learning. Berdasarkan hasil penilaian diskusi diskusi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mendefinisikan, menjelaskan fenomena yang terjadi dalam konsep dasar IPS dengan nilai yang diperoleh atau post test sebesar 84% dan pre test 65%. Hasil penilaian Ujian tengah semester dan Ujian akhir semester 80 %. Hasil penilaian ini mampu memenuhi syarat kelulusan mata kuliah konsep dasar IPS. Uji pihak kiri digunakan untuk membuktikan adanya peningkatan ditinjau dari nilai *postest* lebih besar daripada nilai *pretes*. Nilai *postest* diperoleh setelah peserta didik mendapatkan perlakuan. Adapun hipotesis dari uji pihak kiri tersebut sebagai berikut.

- Ho : Hasil belajar tanpa menggunakan metode kasus dalam e-learning lebih besar atau sama dalam menanamkan nilai sosial budaya dan spiritual  
(Ho : Rata-rata *pretes* ≥ Rata-rata *postest*)
- Ha : Hasil belajar tanpa menggunakan metode kasus dalam e-learning lebih kecil dari hasil belajar dalam menanamkan nilai sosial budaya dan spiritual  
(Ha : Rata-rata *pretes* < Rata-rata *posttest*)

Untuk membuktikan hipotesis menggunakan uji pihak kiri maka diperlukan perhitungan-perhitungan hasil belajar *posttest*. Perhitungan tersebut untuk mengetahui nilai rata-rata *pretes* dan *posttest* dalam satu group tersebut. Berikut ini adalah tabel bantuan untuk uji pihak kiri.

Tabel 4. 2 Bantuan Uji Pihak Kiri

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	ADELIA DIAN HAPSARI	70	80
2	AMANDA DWI SALSABILA	65	90
3	AMELIA ZULFA MAIDA	70	75
4	ANDARA LAURENICA FRANOLA	65	85
5	ASMAUL ZAKIATUL AMALIA	60	85
6	CINTYA NUAR AINI HARTANTI	60	75
7	DEVI MEIDA PRINANTA	70	95
8	DEVI WAHYU MUTIARA SARI	85	80
9	ELOK FAKTIYAH	70	80
10	MUHAMMAD IKHYAK UDIN	80	95
11	FATIMATUZ ZAHROH	60	85
12	FEVY FAUZIYAH	55	80
13	HARIANI KARTIKA SARI	45	80
14	IHA AYU NUR LAILIYAH	70	90
15	IMROATUS SALSABILLA ZAHRO	60	80
16	ISTI' ANAH	55	90
17	KHARIROTUS SA' ADAH	70	90
18	KHOFIFA INDILUPIDANTI SUMARSONO	50	70
19	KHOFIFA AGUSTINING TYAS	75	95
RATA-RATA		65	84

Dari tabel diatas didapat nilai rata-rata *pretes* sebesar = 65 dan nilai rata-rata *postest* sebesar 84. Jadi nilai rata-rata *postest* > nilai rata-rata *pretes*, sehingga  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  mengalami penolakan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tanpa menggunakan metode kasus dalam e-learning lebih kecil dari hasil belajar menggunakan metode kasus dalam e-learning atau dengan kata lain hasil belajar meningkat setelah mendapat perlakuan menggunakan metode kasus dalam e-learning.

Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji t-tes dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah post test. Hasil tersebut ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Uji t-tes

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretes - Postest	-18.66667	8.60366	1.57081	-21.87933	-15.45401	-11.883	29	.000

Dari tabel uji t-tes didapat nilai t sebesar  $-11,883$  dengan derajat kebebasan ( $df$ ) = 29. Harga mutlak dari nilai t yaitu = 11,883, sehingga didapatkan nilai t-hitung  $11,883 > 1,699$  t-tabel dan sig (2-tailed) = 0,00 < 0,005 sehingga  $H_0$  ditolak. Berkaitan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara nilai *pretes* dan nilai *postest*.

### PENUTUP

Berdasarkan temuan dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa: Proses mengembangkan metode berbasis kasus dalam e-learning untuk menanamkan nilai sosial budaya dan Spiritual di STAI Al-Azhar Menganti Gresik dari hasil penelitian dalam pembelajaran metode kasus dengan menggunakan video yang berisikan tentang bagaimana mahasiswa harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang dikemas dalam e-learning. Prodi PGMI mata kuliah konsep dasar IPS merupakan mata kuliah yang wajib dipelajari dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan. Perbedaan dalam penerapannya mahasiswa harus menerapkan iklim akademis yang islami dan mengkolaborasikannya dengan kehidupan sehari-hari, dan capaian pembelajarannya disesuaikan dan adaptasi lingkungan masyarakat.

Proses e-learning yang dikembangkan dapat meningkatkan penanaman konsep sosial budaya dan spiritual setelah pembelajaran di STAI Al-Azhar Menganti Gresik. Berdasarkan hasil penilaian diskusi menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mendefinisikan, menjelaskan fenomena yang terjadi dalam konsep dasar IPS dengan nilai yang diperoleh atau post test sebesar 84% dan pre test 65%. Hasil penilaian Ujian tengah semester dan Ujian akhir semester 80 %. Berdasarkan hipotesis dari uji pihak kiri Dari tabel diatas didapat nilai rata-rata *pretes* sebesar = 65 dan nilai rata-rata *postest* sebesar = 84. Jadi nilai rata-rata *postest* > nilai rata-rata *pretes*, sehingga  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  mengalami penolakan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tanpa menggunakan metode kasus dalam e-learning lebih kecil dari hasil belajar menggunakan metode kasus dalam e-learning atau dengan kata lain hasil belajar meningkat setelah mendapat perlakuan menggunakan metode kasus dalam e-learning.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam yang sudah memberikan Dana Bantuan Penelitian, Civitas akademika, dan Terima kasih kepada My Support Team yaitu M.Lukman Haris Firmansah, M.Pd dan Mahasiswa PGMI yang sudah terlibat membantu sehingga dapat terselesaikannya penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nurul, and Muhammad Lukman Haris Firmansah. "MEMAHAMI NILAI MORAL DAN SOSIAL DALAM KESENIAN BARONGAN SEBAGAI PERTUNJUKAN YANG LAYAK DITONTON ANAK USIA DINI" 7, no. 1 (2018).
- Agustin, Nurul, Ivo Yuliana, and Miftakhul Hidayah. "MEMAHAMI NILAI MORAL DALAM FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SEBAGAI TAYANGAN YANG LAYAK DITONTON ANAK SEKOLAH DASAR." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (January 25, 2022): 77–87. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.7>.
- Alfandi, Dedi, A Lailan Fadillah, E Marnita Gulo, and T Rozan Fauzan. "Efektivitas E-Learning dalam Pembelajaran pada Pelajar Siswa SMA Negeri 13 Medan" 2, no. 4 (2021).
- Anggraeni, Leni. "PENERAPAN METODE STUDI KASUS DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH HUBUNGAN INTERNASIONAL" 11, no. 1 (01 2012): 181–95.
- Eka Susanti, *Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita*, 2018
- Dahiya, Shashi, Seema Jaggi, K K Chaturvedi, Anshu Bhardwaj, R C Goyal, and Cini Varghese.

“An eLearning System for Agricultural Education,” 2012.

Elyas, Ananda Hadi. “PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN,” 2018.

Firmansah, Muhammad Lukman Haris. “MEMAHAMI NILAI SPIRITUAL DALAM FILM UPIN-IPIN SEBAGAI TAYANGAN YANG LAYAK DITONTON ANAK USIA 2 - 6 TAHUN” 4 (January 1, 2018).

Kirana Prama Dewi, ‘PENINGKATAN NILAI SOSIAL DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PENDIDIKAN MULTIBUDAYA DENGAN MEDIA MINDSCAPE DAN COOPERATIVE LEARNING’, 1–30.

“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA KULIAH KONSEP DASAR IPS DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK,” JTIEE, Vol 2 No 2, 15 Dec 2018

Toga, Erik. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING (STUDI KASUS DI SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN BANYUWANGI PROGRAM STUDI DIII KEBIDANAN)” 2, no. 1 (2013).

Yusuf Ahmad and others, ‘KEBUTUHAN SPIRITUAL Konsep Dan Aplikasi Dalam Asuhan Keperawatan’, *Mitra Wacana Media*, December 2016, 2016, 320

Zalika, Lila, Dewi Mulyati, and Dwi Susanti. “IMPLEMENTASI GAME-BASED LEARNING PADA E-LEARNING BERBASIS KASUS PADA MATERI FLUIDA,” 2023. <https://doi.org/10.21009/03.1102.PF27>.

Zulfikar, Fiqy. “MODEL PEMBELAJARAN STUDI KASUS UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA DAN RESPON SISWA,” 2018.