



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *LIVEWORKSHEETS* DENGAN PENDEKATAN *CASE BASED LEARNING*: PRELIMINARY STUDY

Yuliana FH¹⁾, Firmansyah^{2)*}, Dewi Pratita³⁾

¹⁾ Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
E-mail: yulianafh@fkip.unsri.ac.id

²⁾ Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
E-mail: firmonsyah@fkip.unsri.ac.id

³⁾ Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia
E-mail: dewipratita@fkip.unsri.ac.id

Abstract. Creativity, collaboration, critical thinking, and communication are 21st century skills that every student must have in facing various global challenges. This ability can be developed through various quality learning activities and supports students' critical thinking abilities. One way is by utilizing interactive media that can meet students' learning needs and present actual and systematic learning information. This research aims to provide an overview of students' needs for developing interactive media that can support learning activities. The research method used is quantitative descriptive research with a research instrument in the form of a questionnaire given to 71 students of the Economic Education Study Program, FKIP, Sriwijaya University who are taking the Microeconomic Theory course in the odd semester of 2023. Based on the research conducted, the results showed that the use of interactive media in lectures is still not widespread, so students still experience difficulties in understanding abstract material in learning. Students need interactive media that is easy to access and use, one of which is by utilizing *liveworksheets*. Furthermore, the media needed must foster the ability to build knowledge through case-based learning activities (*case-based learning*) that provides contextual learning experiences. Thus, this preliminary study can be used as a basis for researchers in developing interactive media *liveworksheets* with approach *case-based learning* to support learning activities.

Keywords: Interactive Learning Media, *Liveworksheets*, *Case Based Learning*

Abstrak. Kreativitas, kolaboratif, berfikir kritis dan komunikatif merupakan keterampilan abad 21 yang harus dimiliki setiap mahasiswa dalam menghadapi berbagai tantangan global. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang berkualitas dan mendukung kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Salah satunya dengan memanfaatkan media interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa dan menyajikan informasi pembelajaran yang aktual dan sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan instrumen penelitian berupa kuesioner yang diberikan kepada 71 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang mengikuti mata kuliah Teori Ekonomi Mikro di semester ganjil tahun 2023. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil bahwa penggunaan media interaktif dalam perkuliahan masih belum banyak dilakukan, sehingga mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak dalam pembelajaran. Mahasiswa membutuhkan media interaktif yang memiliki kemudahan dalam akses dan penggunaannya salah satunya dengan memanfaatkan *liveworksheets*. Selanjutnya, media yang dibutuhkan harus mampu menumbuhkan kemampuan dalam membangun pengetahuannya melalui aktivitas pembelajaran berbasis kasus (*case based learning*) yang memberikan pengalaman pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, studi pendahuluan ini dapat dijadikan pijakan bagi peneliti dalam mengembangkan media interaktif *liveworksheets* dengan pendekatan *case based learning* untuk mendukung aktivitas pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Liveworksheets*, *Case Based Learning*

Pendahuluan

Kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa untuk dapat bersaing di abad 21 ini. Disrupsi teknologi yang terjadi dengan cepat dan masif telah banyak mempengaruhi sendi kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan yang harus terus beradaptasi dengan berbagai perkembangan yang ada. Mahasiswa sebagai kelompok milenial merupakan individu yang sangat lekat dengan penggunaan teknologi, dan internet bahkan dikatakan sebagai generasi *gadget* yang telah menciptakan perilaku gaya hidup instan, dimana berbagai aktivitas yang mereka lakukan tidak terlepas dari penggunaan gadget yang memberikan kemudahan, dan kecepatan dalam membantu mempermudah berbagai aktivitas yang mereka lakukan (Hendrik et al., 2023; Telaumbanua, 2019).

Era disrupsi teknologi tak dapat dihindarkan, sehingga menuntut setiap insan untuk dapat bergerak, bekerja, dan berpikir lebih cepat tanpa terbatas ruang dan waktu (Wibisono, 2020). Selanjutnya, pada laporan Forum Ekonomi Dunia (2020) dalam (Ulfah et al., 2022) terdapat 10 *softskill* yang paling dibutuhkan yakni keterampilan pengelolaan diri, berpikir kritis, kreativitas, kemandirian dalam pengambilan keputusan, pemecahan masalah, kerjasama, orientasi pelayanan, kemampuan bernegosiasi, kemampuan kognitif yang fleksibel, dan kecerdasan emosional. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa mahasiswa sebagai generasi milenial perlu diarahkan untuk memiliki *softskill* tersebut agar mampu beradaptasi dan berkompetisi di era digital.

Dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, *problem solver*, kreatif, dan kemandirian dapat dibentuk melalui aktivitas pembelajaran yang mendukung mahasiswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya, melalui berbagai aktivitas pemecahan masalah. Salah satunya melalui pendekatan *case based learning* (CBL), yang merupakan pendekatan pembelajaran konstruktivistik melalui berbagai kasus nyata yang diangkat dalam pembelajaran untuk memunculkan diskusi dan kolaborasi peserta didik (Firmansyah et al., 2019). CBL menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dosen dalam meningkatkan aktivitas kolaborasi dalam pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Sundari et al., 2023; Tersta et al., 2021). Dengan demikian dalam proses pembelajaran ini, dosen berperan sebagai fasilitator, inisiator, *director*, dan motivator (Syam, 2022).

Dosen memiliki peranan penting dalam menstimulus mahasiswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran mandiri yang memberikan manfaat dalam meningkatkan kemandirian dan keterampilan kolaboratif mahasiswa (Habsari & Riyani, 2020). Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang mampu mendukung keberhasilan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan mahasiswa di era digital. Penggunaan media interaktif memberikan manfaat dalam merangsang siswa agar dapat merespons positif materi yang disajikan, meningkatkan pemahaman dan penguasaan konsep materi melalui mutu pembelajaran (Istiqlal, 2017; Kurniawati & Nita, 2018).

Penggunaan media interaktif perlu dilakukan pertimbangan dari berbagai aspek, diantaranya terkait dengan capaian pembelajaran, karakteristik dan muatan materi pembelajaran, pemilihan *platform/aplikasi* dalam penyusunan media interaktif, pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik melalui penggunaan media interaktif yang tepat. Dalam menyusun media interaktif dibutuhkan *platform/aplikasi* yang dapat

dengan mudah diakses dan digunakan pendidik, salah satunya yang dapat digunakan melalui *liveworksheets*, yang merupakan platform berbasis web yang dapat memadukan berbagai unsur teks, gambar, audio, maupun video menjadi media interaktif yang menarik dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, kreativitas dan kemandirian belajar peserta didik (Fatmasari & Cholily, 2023; Rosmana et al., 2023; Sudarman et al., 2022).

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran di program studi Pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya telah dilakukan, dimana dosen telah menyediakan sumber belajar yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa melalui LMS *e-learning* unsri yang telah disediakan, namun masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memahami muatan materi yang disajikan karena penggunaan media interaktif yang kurang beragam. Hal inilah yang mendorong peneliti melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, pentingnya menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan *case based learning/case method* di jenjang pendidikan tinggi sebagaimana aturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No. 3/M/2021 dalam rangka meningkatkan indikator kinerja utama, melalui proses pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif (Budi et al., 2023). Agar proses pembelajaran dengan pendekatan *case based learning* ini dapat diikuti dengan baik dan menarik bagi mahasiswa, maka diperlukan inovasi media interaktif yang dapat mengakomodir berbagai muatan isi materi yang hendak disampaikan melalui penggunaan *liveworksheets* agar penyajian materi dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai data dan informasi yang terkait dengan gejala/fenomena yang dikaji. Selanjutnya, pendekatan kuantitatif merujuk pada pendekatan penelitian yang menggunakan angka dalam proses pengumpulan data hingga menafsirkannya (Jayusman & Shavab, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Teknik penentuan sampel yang digunakan, yakni *saturation sampling* (sampling jenuh), dimana peneliti mengikutsertakan semua populasi penelitian menjadi sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yakni, kuesioner yang diberikan melalui *google form* pada tanggal 5 Juni 2023 kepada 71 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang mengambil mata kuliah Teori Ekonomi Mikro di semester Ganjil 2023. Kuesioner yang diberikan meliputi 2 aspek utama yakni terkait dengan karakteristik mata kuliah teori ekonomi mikro, dan aspek ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran.

Hasil Penelitian

Hasil analisis kebutuhan mahasiswa akan pengembangan media interaktif *liveworksheets* dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan dan dianalisis dari aspek karakteristik mata kuliah teori ekonomi mikro dan aspek ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran.

1. Aspek karakteristik Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro

Pada aspek karakteristik mata kuliah teori ekonomi mikro diperoleh hasil bahwa pada pelaksanaannya dosen telah melakukan pengajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang diberikan di awal perkuliahan. Hal ini memudahkan mahasiswa untuk mempelajari materi apa yang akan disajikan di pertemuan selanjutnya, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk mengikuti perkuliahan. Selanjutnya pada muatan materi/ruang lingkup pada mata kuliah teori ekonomi mikro diperoleh data bahwa materi mengenai teori produksi pendekatan *isocost-isoquant* merupakan materi yang paling sulit untuk dipahami yakni dengan persentase sebesar 49,3%.



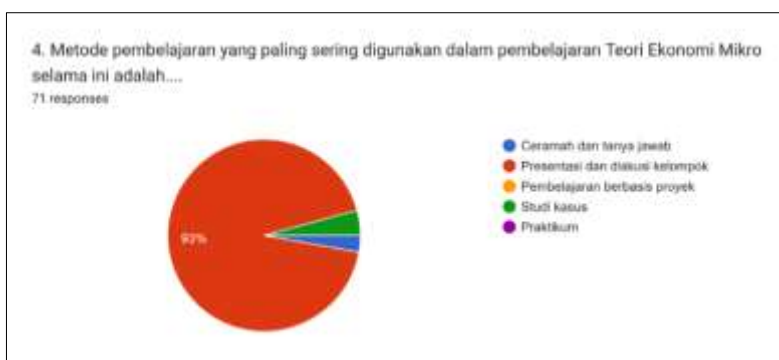
Gambar 1. Daftar Muatan Materi Teori Ekonomi Mikro Berdasarkan Tingkat Kesulitannya

Terdapat beberapa hal yang melatarbelakangi kesulitan mahasiswa dalam memahami materi tersebut, diantaranya muatan materi pembelajaran yang dianggap mahasiswa bersifat abstrak, memiliki beberapa istilah asing dan formula atau rumus yang digunakan dalam analisisnya, dan analisis pada kurva yang dianggap sulit dan sering membuat mahasiswa bingung dengan informasi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi pemicu sulitnya memahami materi yang disajikan, ditambah lagi dengan minimnya pembahasan dan contoh yang bersifat kontekstual membuat mahasiswa sulit mencerna materi yang disampaikan. Secara lebih rinci dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Penyebab Mahasiswa Kesulitan Memahami Materi Teori Ekonomi Mikro

Pada pelaksanaannya metode pembelajaran yang paling sering digunakan pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro adalah presentasi dan diskusi kelompok dengan persentase sebesar 93%, dimana mahasiswa secara berkelompok menyajikan materi yang dibahas pada setiap pertemuan dan melakukan diskusi tanya jawab mengenai materi yang dibahas. Selanjutnya, dosen memberikan konfirmasi dan penjelasan lanjutan mengenai materi yang dibahas.



Gambar 3. Metode Pembelajaran yang Paling Sering Digunakan pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro

Metode pembelajaran yang digunakan selama ini dirasa kurang efektif bagi mahasiswa untuk memahami materi perkuliahan, diperlukan metode lainnya sehingga mereka dapat lebih memahami materi yang disajikan. Mereka membutuhkan penyajian materi yang lebih bersifat kontekstual sehingga konsep ekonomi harus dikaitkan langsung dengan permasalahan ekonomi yang terjadi secara faktual. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih konkrit dan mudah untuk dipahami mahasiswa.



Gambar 4. Metode Pembelajaran yang Tepat Digunakan pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro

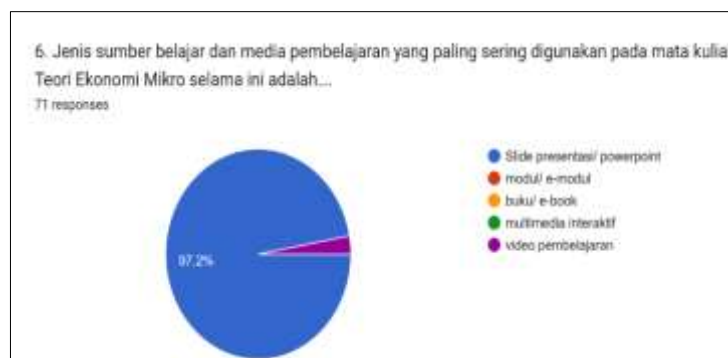
Metode pembelajaran dengan presentasi dan diskusi kelompok memperoleh persentase sebesar 33,8%, dilanjutkan dengan metode studi kasus sebesar 31%, dan pembelajaran berbasis proyek sebesar 14,1%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran yang tepat digunakan pada mata kuliah teori ekonomi mikro harus mampu mengembangkan pemikiran mahasiswa dalam membentuk pengetahuannya melalui berbagai kegiatan analisis ilmiah. Seperti halnya, metode studi kasus / *case based learning* dan pembelajaran berbasis proyek yang merupakan jenis pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik untuk memecahkan masalah atau menemukan alternatif solusi dari permasalahan yang sedang dikaji. Hal ini, sejalan dengan karakteristik mata kuliah Teori Ekonomi Mikro yang secara umum mengkaji berbagai permasalahan ekonomi dalam ruang lingkup terbatas/mikro, sehingga perlu diambil tindakan dalam mengatasi hal tersebut.

Zulfikar (2018) menjelaskan bahwa metode studi kasus/ *case-based learning* merupakan strategi pembelajaran yang mencari masalah untuk dikaji lebih rinci terkait dari sumber informasi, penyebab, alternatif pemecahan masalah serta solusi dari masalah tersebut yang kemudian dijabarkan. Metode ini cocok digunakan di jenjang perguruan tinggi karena dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa

(Tersta et al., 2021). Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Hidayat et al., (2022) bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari hal-hal yang dilakukan seseorang dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu masalah, yang dapat dilakukan dengan cara memeriksa, menghubungkan dan mengevaluasi semua aspek dari permasalahan yang terjadi. Selain itu, kemampuan berpikir kritis dapat ditandai dengan kemampuan individu untuk mengkritisi, bertanya, mengevaluasi dan merefleksi informasi yang diperoleh (Jie et al., 2015 dalam Nuryanti, et al, 2018). Dengan demikian, metode pembelajaran CBL dapat dipilih sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui berbagai aktivitas pemecahan masalah/kasus yang disajikan.

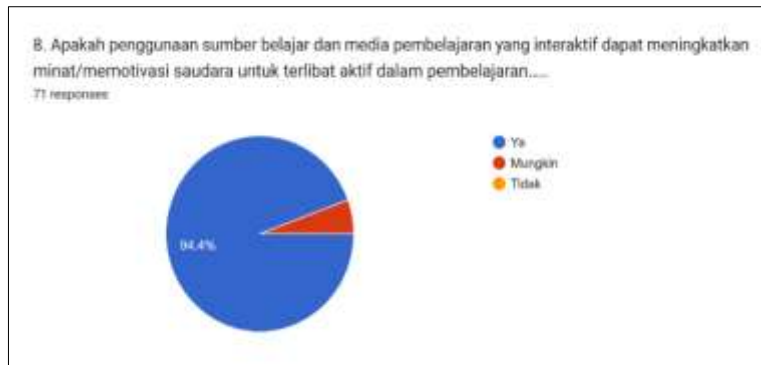
2. Aspek Ketersediaan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Sumber belajar merupakan salah satu komponen pembelajaran yang harus dipersiapkan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan, diketahui bahwa jenis sumber belajar yang paling banyak digunakan pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro adalah slide presentasi/ *powerpoint* sebesar 97,2% dan video pembelajaran sebesar 2,8%.



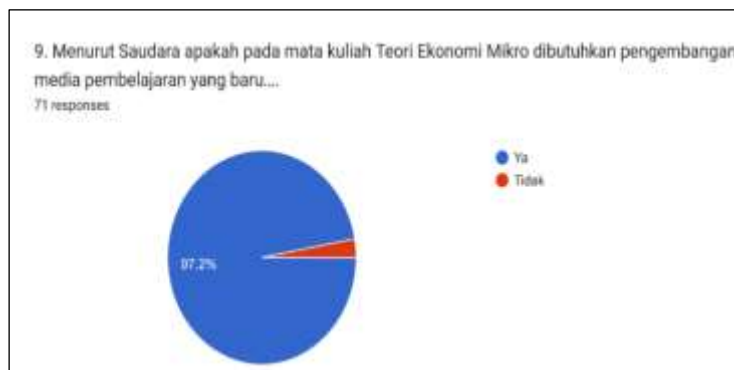
Gambar 5. Jenis Sumber Belajar yang Paling Sering Digunakan pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro

Selama ini, belum banyak jenis sumber belajar yang digunakan pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro, seperti belum adanya modul pembelajaran atau buku yang dikembangkan oleh dosen pengampu mata kuliah. Modul atau buku ajar yang digunakan biasanya bersumber dari internet atau buku terbitan yang bersifat umum, padahal dosen dapat mengembangkan modul atau buku ajar yang dapat disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan disesuaikan dengan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) sehingga muatan dalam modul/ buku ajar dapat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pengembangan multimedia interaktif juga belum banyak dikembangkan, padahal penggunaan multimedia interaktif dapat mendorong motivasi belajar mahasiswa dengan penyajian materi yang menarik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa sebesar 94,4% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi mereka dalam mengikuti perkuliahan.



Gambar 6. Pernyataan Mahasiswa Mengenai Peranan Sumber Belajar dan Media Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Sebesar 97,2% mahasiswa setuju bahwa pada mata kuliah Teori Ekonomi Mikro perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat berfungsi untuk mempermudah mereka dalam memahami materi yang disajikan.



Gambar 7. Pernyataan Mahasiswa Mengenai Perlunya Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro

Jenis media pembelajaran baru yang dibutuhkan mahasiswa untuk dapat dikembangkan yakni berupa multimedia interaktif dengan persentase sebesar 59,2%, modul/e-modul sebesar 14,1%, dan buku/ebook sebesar 12,7%. Secara lebih rinci dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8. Pernyataan Mahasiswa Mengenai Jenis Media Pembelajaran yang Perlu Dikembangkan

Multimedia interaktif memiliki karakteristik yang dapat memuat berbagai jenis media menjadi satu, dimana di dalamnya memuat berbagai unsur teks, audio, gambar,

animasi, video dan evaluasi (Fh et al., 2022). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan mandiri.

Media interaktif memiliki alah satu karakteristik penting, yakni mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik, sehingga dalam mengembangkannya dibutuhkan aplikasi/*software* yang dapat mendukung pengembangan media interaktif tersebut. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan diperoleh data bahwa pemanfaatan *software* yang digunakan selama ini paling banyak adalah *software* berbasis kuis, seperti *quizizz*, *kahoot*, dan *that quiz* sebesar 77,5%. Media ini digunakan untuk melakukan evaluasi dan mengukur pemahaman mahasiswa akan materi yang telah disampaikan. Di sisi lain, penggunaan media ini belum dapat menyajikan sumber belajar yang komprehensif, sehingga perlu media interaktif yang mampu menyajikan muatan materi dengan memadukan unsur teks, gambar, video dan audio serta evaluasi interaktif, yakni dapat dikembangkan dengan *liveworksheets*.

Liveworksheets menjadi suatu hal yang baru bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, karena sebelumnya hanya sebesar 1,4% mata kuliah yang menggunakan media pembelajaran berbasis *liveworksheets*.



Gambar 9. Jenis Media Pembelajaran yang Paling Sering Digunakan dalam Perkuliahan

Media interaktif *liveworksheets* memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran yang sistematis dan lengkap. Penggunaan media interaktif ini juga memberikan manfaat dalam mendukung motivasi belajar, interaktivitas, pembelajaran yang menarik, inovatif, dan meningkatkan hasil belajar (Arisandi, 2022; Khikmiyah, 2020; Purba et al., 2022). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *liveworksheets* dapat dimanfaatkan sebagai *platform/software* dalam mengembangkan media interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa Pendidikan Ekonomi Unsri pada mata kuliah teori ekonomi mikro yang dapat menyajikan materi secara beragam dan lengkap. Selain itu, pendekatan pembelajaran *case based learning* dapat dipilih untuk menyajikan materi dalam media interaktif, karena memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui aktivitas pembelajaran kontekstual yang menyajikan berbagai fenomena/kasus-kasus ekonomi untuk dikaji dan ditelaah lebih mendalam, sehingga mereka mampu mengkonstruksi pengetahuannya.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media interaktif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran agar

mampu memudahkan mahasiswa memahami materi yang disajikan. Mata kuliah Teori Ekonomi Mikro harus disajikan secara kontekstual sehingga memudahkan mahasiswa memahami esensi materi yang dipelajari, melalui pendekatan *case based learning* yang menyajikan kasus-kasus tertentu untuk dianalisis sehingga akan terbangun pengetahuan dan pemahaman mahasiswa. Selanjutnya, *liveworksheets* dapat dimanfaatkan dalam menyusun media interaktif karena dapat mengombinasikan berbagai unsur media yang beragam dan memiliki berbagai fitur yang dapat dengan mudah digunakan. Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai kebutuhan mahasiswa akan media pembelajaran yang dibutuhkan, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan media interaktif *liveworksheets* yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arisandi, S. N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Liveworksheets Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Konsep Mol. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(3), 306–316.
<https://doi.org/10.51878/secondary.v2i3.1361>
- Budi, Rizal, M. N., & Ramadhani, R. P. (2023). Implementasi Pembelajaran Case Based Learning (CBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam. *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 39–52.
- Fatmasari, E. D., & Cholily, Y. M. (2023). PEMANFAATAN LIVE WORKSHEET EDUCATION SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN PARTISIPASI KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1182–1198.
- Fh, Y., Pratita, D., Suprida, W. R., & Wahyuni, S. (2022). Potensi dan Pemanfaatan Software Lectora Inspire Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya). *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1, 4–8.
- Firmansyah, A., Rahmah, N., Riska, J., Mentu, M., Studi, P., Sekolah, P., Keguruan, F., & Smith, S. (2019). Social Media Case-Based Learning to Build Peace-Loving Character in Students PGSD Study Program. *Jurnal Dikdas*, 10, 17–26.
- Habsari, N. T., & Riyani, M. (2020). Pengembangan Model Blended Menggunakan Schoology Dengan Pendekatan Project Based Learning Pada Pembelajaran Media Dan Bahan Ajar Sejarah. *Prosiding Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan*, 1(1), 45–49. <http://publikasi.fkip-unsam.org/index.php/semnas2019/article/view/13>
- Hendrik, M., Laitabun, B., & Saingo, Y. A. (2023). Nilai Pancasila sebagai Standar Berperilaku di Era Disrupsi Digitalisasi. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 12–22.
- Hidayat, K., Sapriya, Hasan, S. H., & Wiyanarti, E. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Hybrid Karyadi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1517–1528.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13.
<https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Khikmiyah, F. (2020). Implementasi Web Live. *Pedagogy*, 6(1), 1–12.

- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rosafina, M., & Ningrum, N. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Liveworksheets dan Wordwall Terhadap Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa SD Kelas VI UPTD SD N 02 Ciseureuh. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 2731–2740.
- Sudarman, Wicaksono Sudarman, S., & Vahlia, I. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbantu Liveworksheet Pada Mata Kuliah Metode Numerik. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 7(1), 75.
- Sundari, S., Suparman, S., Mas'ud, A., Hasan, S., Nurhasanah, N., Papuangan, N., Taher, D. M., & Yusuf, Y. (2023). Case method to increase student participation and problem-solving skills in biochemistry subject lesson study integrated at Khairun University. *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 5(1), 42.
<https://doi.org/10.20527/bino.v5i1.14747>
- Syam, S. (2022). Penerapan Case Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1397–1401.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3127>
- Telaumbanua, T. (2019). Kaum Milenial & Kebudayaan Nias: Di Persimpangan Jalan. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.19>
- Tersta, F., Sholiha, A., & Daud, S. M. (2021). Startegi Pendidik dalam Mempromosikan Critical thinking Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Case Method pada Mata Kuliah Qiroah Pendidikan Bahasa Arab. *Journal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10314–10318.
- Ulfah, U., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i1.392>
- Wibisono, B. (2020). Perilaku Berbahasa Masyarakat Pada Era Disrupsi. *UNEJ E-Proceeding*, 1(1), 31–41.
- Zulfikar, F. (2018). Model Pembelajaran Studi Kasus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa dan Respon Siswa. *Prosiding Seminar Nasional PPKn 2018*, 1–8.