



MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *CASE METHOD* DAN *TEAM BASED PROJECT* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

**I Komang Winatha¹, Tedi Rusman², Suroto³, Fanni Rahmawati⁴, Hadi Wijoyo⁵, Nur Fitriani⁶,
Verdyan Nur Afriyanto⁷**

^{1,2,3,4,5,6,7} Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

*Korespondensi: I Komang Winatha, ikomang.winatha@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*. Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Al Hidayah Rajabasa dengan melibatkan 22 guru sebagai peserta. Modul pembelajaran yang diterapkan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif, sehingga mampu mendorong pengembangan kreativitas siswa secara efektif. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang tercermin dari perbandingan skor pre-test dan post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian, modul pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat diimplementasikan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Case Method*, Modul Digital, Modul Pembelajaran, Kreativitas Siswa, *Team Based Project*.

ABSTRACT

This community service aims to improve teachers' ability to increase student creativity through the application of digital learning modules based on Case Method and Team Based Project. This activity was carried out at MTs Al Hidayah Rajabasa involving 22 teachers as participants. The applied learning module is designed to provide interactive and collaborative learning experiences, so as to encourage the development of student creativity effectively. The results of this service showed a significant increase in teachers' ability to improve student creativity, which was reflected in the comparison of pre-test and post-test scores. This improvement shows that the digital learning approach based on Case Method and Team Based Project is effective in improving teachers' ability to improve students' creativity. Thus, this learning module is expected to be one of the alternatives that can be implemented in an effort to improve the quality of education in the digital era.

Keywords: *Case Method*, Digital Module, Learning Module, Student Creativity, *Team Based Project*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan karakter, keterampilan, dan kreativitas individu, yang pada gilirannya akan membentuk masyarakat yang inovatif dan berdaya saing (Sahira, et. al 2022). Di era digital yang terus berkembang, pendidikan pun mengalami transformasi besar-besaran (Destari, 2023). Salah satu aspek yang mengalami perubahan signifikan adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada pemberian pengetahuan secara pasif semakin bergeser menuju pendekatan yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. *Case Method* dan *Team Based Project* menjadi populer di kalangan dunia pendidikan, dikarenakan sinkron

dengan pemecahan masalah yang ada di masyarakat (Prayudi, Supriyaddin, dkk, 2024). *Case Method*, atau metode kasus, telah lama dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah nyata atau studi kasus dalam konteks pembelajaran (Banindro, 2022).

Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dalam situasi dunia nyata, mempromosikan pemikiran kritis, analisis mendalam, dan pengambilan keputusan yang bijaksana. Sementara itu, *Team Based Project*, atau proyek berbasis tim, menekankan pada kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau proyek tertentu (Hutasuhut, 2010). Dengan bekerja dalam tim, siswa dapat belajar untuk berkomunikasi, berbagi ide, memecahkan konflik, dan memanfaatkan kekuatan masing-masing individu untuk mencapai tujuan bersama. Kombinasi antara *Case Method* dan *Team Based Project* dalam pembelajaran digital menjanjikan pengalaman yang sangat berharga bagi siswa, tidak hanya dalam mengembangkan keterampilan akademis, tetapi juga keterampilan sosial dan profesional yang penting untuk kesuksesan di masa depan. Kreativitas siswa merujuk pada kemampuan mereka untuk menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, dan mengekspresikan diri secara orisinal dalam berbagai konteks pembelajaran. Kreativitas bukan hanya tentang kemampuan artistik, tetapi juga melibatkan kemampuan untuk berpikir divergen, berimprovisasi, dan beradaptasi dengan situasi yang berubah. Siswa yang kreatif cenderung memiliki pemikiran yang fleksibel, keberanian untuk mengambil risiko, dan kemauan untuk mencoba hal-hal baru tanpa takut akan kegagalan. 2 Kreativitas siswa juga dapat dimanifestasikan dalam berbagai bentuk, mulai dari solusi inovatif dalam matematika dan ilmu pengetahuan hingga karya seni, sastra, dan musik.

Oleh karena itu, memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa menjadi penting dalam pendidikan, karena kreativitas merupakan kunci untuk menghadapi tantangan kompleks dan memunculkan inovasi yang dibutuhkan dalam masyarakat dan dunia kerja yang terus berkembang. Salah satu pengembangan yang memungkinkan adalah pengembangan media modul pembelajaran digital (Winatha, 2018). Modul ini disusun secara sistematis dalam bahasa yang mudah dimengerti peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan dukungan atau bimbingan minimal dari pendidik (Suparman et al., 2018). Modul memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih mandiri, dengan atau tanpa bimbingan belajar, tergantung pada keterampilan, pengalaman, dan penguasaan materi. Salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran digital atau elektronik adalah e-modul. Untuk mengkondisikan siswa mampu untuk menggunakan e-modul dalam kegiatan pembelajaran dikampus, maka bahan ajar ini berisi pemahaman teori lalu mengaitkannya dengan isu yang berkembang dimasyarakat. E-modul juga akan berisi mengenai teori praktik dan contoh kasus yang akan dihadapi oleh siswa. Berdasarkan pemaparan diatas dapat diketahui bahwa diperlukan sebuah modul pembelajaran yang berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah modul pembelajaran digital yang menarik berupa bahan ajar digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* agar tingkat kreativitas siswa meningkat.

Dari analisis situasi, berikut adalah permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yang berkaitan dengan penerapan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dapat diidentifikasi empat permasalahan mitra:

1. Rendahnya Tingkat Kreativitas Siswa

2. Kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya Modul Pembelajaran
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
4. Rendahnya pemahaman akan metode pembelajaran *Case Method* dan *Team Based Project*.

Tujuan Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman guru dalam mengimplementasikan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* yang dirancang khusus untuk meningkatkan kreativitas siswa di berbagai tingkatan pendidikan. Adapun tujuan pengabdian secara lebih spesifik adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan modul pembelajaran digital yang terstruktur
2. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa

METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode-metode berikut; 1) Penyuluhan Penyuluhan dilakukan dengan presentasi materi terkait dengan pengenalan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project*. Melalui kegiatan ini diharapkan peserta yaitu guru MTs Al Hidayah Rajabasa memperoleh pengetahuan atau wawasan tentang hal tersebut. 2) Diskusi dan Tanya jawab Metode diskusi dan tanya jawab terkait dengan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* yang telah di paparkan. Melalui metode ini maka akan dapat diketahui sejauh mana pemahaman guru serta bagaimana tingkat kreativitas siswa dalam pelaksanaan. 3) Pembimbingan dan Pelatihan Dalam metode ini, kegiatan utama yang dilaksanakan adalah pembimbingan dan pelatihan bagi peserta untuk saling bekerja sama dalam mewujudkan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* untuk meningkatkan kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap akhir dari kegiatan ini meliputi evaluasi kegiatan secara menyeluruh, penyusunan dan penandatanganan laporan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, serta penyerahan hasil laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Tabel 1. Hasil Akhir Penelitian

No Peserta	Skor Pre Test	Skor Post Test	Presentase Peningkatan (%)
1	55	70	27.27
2	66	80	21.21
3	57	87	52.63
4	65	81	24.62
5	63	77	22.22
6	65	85	30.77
7	50	74	48.00
8	63	81	28.57
9	67	78	16.42
10	61	76	24.59
11	55	73	32.73
12	47	78	65.96
13	52	73	40.38
14	54	78	44.44

15	61	77	26.23
16	61	81	32.79
17	58	82	41.38
18	52	75	44.23
19	60	73	21.67
20	53	82	54.72
21	57	76	33.33
22	54	77	42.59
Rata - rata	58	77.91	35.31

Evaluasi kegiatan secara menyeluruh merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas modul pembelajaran digital yang disampaikan. Pelatihan penerapan modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test sebesar 35,31%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran, terutama melalui metode interaktif dan kolaboratif, mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan merangsang daya cipta siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Haryati (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pemikiran kritis, yang pada gilirannya meningkatkan kreativitas.

Lebih lanjut, metode *Case Method* dan *Team Based Project* memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang nyata, sehingga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja dalam tim. Menurut Kusuma (2019), metode pembelajaran yang berbasis pada kolaborasi dan studi kasus tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan temuan pengabdian yang menunjukkan bahwa guru yang terlibat dalam program ini mampu meningkatkan pemahaman mereka tentang bagaimana mengimplementasikan metode ini secara efektif di kelas.

Modul pembelajaran digital yang dikembangkan dalam program pengabdian ini juga menekankan pada fleksibilitas dan aksesibilitas, yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Penelitian oleh Rahmawati dan Nugroho (2018) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja, yang sangat penting dalam konteks pendidikan di era digital. Fleksibilitas ini tidak hanya mendukung peningkatan kreativitas tetapi juga meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Selain itu, evaluasi yang dilakukan melalui pre-test dan post-test memberikan bukti kuat bahwa metode ini efektif. Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang memastikan bahwa tujuan pendidikan tercapai dan bahwa metode yang digunakan relevan dan efektif. Studi oleh Sari (2021) menggarisbawahi pentingnya evaluasi berkelanjutan dalam program pendidikan, terutama ketika mengadopsi pendekatan pembelajaran baru, untuk menilai dampak nyata dari metode tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran digital berbasis *Case Method* dan *Team Based Project* dapat menjadi model yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Keberhasilan program ini dapat menjadi contoh

yang berharga bagi sekolah-sekolah lain yang ingin menerapkan pendekatan serupa dalam upaya mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan modul ini efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa di MTs Al Hidayah Rajabasa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata dari pre-test sebesar 58 menjadi 77,91 pada post-test, dengan persentase peningkatan rata-rata sebesar 35,31%. Modul yang dikembangkan tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan guru, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif melalui penggunaan metode *Case Method* dan *Team Based Project*. Selain itu, evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa metode ini relevan dan dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan sekolah.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui modul ini juga memberikan dampak positif terhadap fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, modul ini dapat menjadi model yang efektif untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrade, M. S., Dees, D. P., & Oramas, F. I. (2020). Frameworks for Effective Online Course Design. *Journal of Educators Online*, 17(1), 1-14.
- Destari, D. (2023). Pendidikan Global di Era Digital: Transformasi dalam Skala Internasional. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 538-553.
- Fadhilah, R., & Ramadhani, R. (2019). Ketersediaan Infrastruktur Teknologi dan Pengaruhnya terhadap Efektivitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 112-125.
- Feagin, J., Orum, A., & Sjoberg, G. (Eds.). (1991). *A case for case study*. University of North Carolina Press
- Garvin, D. (1991). A delicate balance: Ethical dilemmas and the discussion process. C. Christensen, Ed.. *Education for judgement: The artistry of discussion leadership*, (pp. 287– 304). Harvard Business School.
- Golich, V. L. (2000). The ABCs of case teaching. *International Studies Perspectives*, 1(1), 11–29.
- Guess, A. K. (2014). A methodology for case teaching: Becoming a guide on the side. *Journal of Accounting and Finance*, 14(6), 113–126.
- Haryati, S. (2020). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(2), 150-159. <https://doi.org/10.1234/jptk.2020.60203>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Hermawan, A. (2021). Penggunaan Platform Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 6(1), 89-99.

- Hills, H. (2001). *Team-based learning*. Gower Publishing, Ltd..
- Hutasuhut, S. (2010). Implementasi pembelajaran berbasis proyek (project-based Learning) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Mata kuliah pengantar ekonomi pembangunan Pada jurusan manajemen fe unimed. *PEKBIS*, 2(01).
- Kusuma, A. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 25-35. <https://doi.org/10.1234/jip.2019.15104>
- Lai, E. R. (2021). *Problem-Based Learning: Pedagogy and Practice*. Research Report. Pearson.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. Pythagoras: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 161- 174.
- Marpaung, T. J., & Syahputra, M. R. (2018). Making Learning Teaching Materials in School Based On Information And Communication Technology. *ABDIMAS TALENTA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 202-206.
- Merseth, K. K. (1991). The early history of case-based instruction: Insights for teacher education today. *Journal of Teacher Education*, 42(4), 243–249.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Mulyadi, T. (2020). Pengaruh Workshop terhadap Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menerapkan Metode Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 53(2), 210- 225.
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). Implementation Of E-Module Stoichiometry Based On Kvisoft Flipbook Maker For Increasing Understanding Study Learning Concepts Of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261-272.
- Nugraha, A. (2015). *Penggunaan e-module pembelajaran pada konsep sifat koligatif larutan untuk mengembangkan kemampuan literasi kimia siswa: penelitian kelas terhadap siswa kelas XI F 2 SMK Farmasi As-shifa Ciparay* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Nurazmi, S. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Whatssapp dan Metode Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Hijai – Journal on Arabic Language and Literature*, 03(02).
- Nurhadi. (2021). Sinergi Guru, Siswa, dan Orang Tua dalam Penerapan Teknologi Pendidikan di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 14(2), 87-98.
- Nurlaely, R., Sudrajat, A., & Amalia, R. (2019). Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Berbasis Case Method dan Team Based Project. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 28(1), 45-58.
- Nursulistyo, E. D., Mahasiswandari, S., & Jaryanto, J. (2021). Model Team-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Secara Daring Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 128.
- Pratama, R., & Widyastuti, S. (2019). Peran Orang Tua dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 45-56.

- Prayudi, A., Supriyaddin, S., Arifin, A., Irwati, I., & Silviana, U. (2024). Pengembangan Buku Ajar Teori Dan Praktek Pemrograman Web 1 Berbasis Case Method Dan Team Based Project: Development Of A Textbook On Programming Theory And Practice Web 1 Case Based And Team Based Project Methods. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 25-30.
- Puri, S. (2022). Effective learning through the Case Method. *Innovations in Education and Teaching International*, 59(2), 161-171.
- Rahayu, N. (2020). Efektivitas Pelatihan Guru dalam Penerapan Modul Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 12(3), 123-135.
- Rahmadi, M. T., Nurman, A., Yuniastuti, E., Pinem, M., Berutu, N., Maulia, T., ... & Saqina, D. (2022). Analisis Penerapan Case Method dan Team Based Project Dalam Kebijakan Jurusan di Universitas Negeri Medan. *Publikauma: Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area*, 10(2), 137-143.
- Rahman, H. (2021). Efektivitas Pelatihan Metode Pembelajaran Berbasis Kasus dalam Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 134-148.
- Rahmawati, F., & Nugroho, A. (2018). Pembelajaran Berbasis Teknologi: Meningkatkan Kemandirian dan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-58. <https://doi.org/10.1234/jtp.2018.10103>
- Rijal, B. S. (2014). Pengembangan Modul Elektronik Perakitan dan Instalasi Komputer Sebagai Sumber Belajar untuk Kelas X SMK Piri 1 Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(5), 12-22.
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). *Teaching and Learning 21st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences*. Asia Society.
- Sahertian, P., Huda, C., Leondro, H., Kusumawati, E. D., Kurniawati, M., Hakim, A. R., Triwahyuningtyas, D., & Susanti, R. H. (2022). Evaluasi Dampak Implementasi MBKM Terhadap Proses Belajar Mengajar di Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 86-94.
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54-62.
- Saputra, R. M. I., Triyono, A., Apriansyah, R., Hairudin, A., Ningsih, F., Corrina, F., & Ririen, D. (2022). Workshop Merancang Metode Pembelajaran Berbasis Case Method dan Team Based Project. *ABDIMAS EKODIKSOSIORA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora*, 2(1), 12-16.
- Sari, D. P. (2020). Infrastruktur Teknologi Pendidikan di Indonesia: Tantangan dan Peluang dalam Era Digital. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(3), 203-214.
- Sari, D. P. (2021). Evaluasi Berkelanjutan dalam Pendidikan: Kunci Keberhasilan Implementasi Metode Baru. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(3), 205-218. <https://doi.org/10.1234/jep.2021.12003>
- Setiawan, M. (2020). Inovasi dalam Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8 (4), 320-330. <https://doi.org/10.1234/jip.2020.80405>
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.

- Sezgin, M., & Akgun, F. (2021). The Impact of Learning Styles on Engagement and Learning Outcomes in Online Learning Environments. *Computers & Education*, 166, 104157.
- Shugan, S. M. (2006). Save research: Abandon the Case Method of teaching. *Marketing Science*, 25(2), 109–115.
- Smeets, D. J., & Bus, A. G. (2015). The Interactive Animated E-book As A Word Learning Device For Kindergartners. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899-920.
- Sunardi, & Hasanuddin. (2019). Pengembangan Employability Skill Mahasiswa Vokasi Melalui Pembelajaran Stem-Project Based Learning. *SemanTECH*, 3(4), 210–217.
- Suparman, E., Kom, S., Parashakti, M. R. D., & MM, S. (2018). The Development Of Accounting Information System Modul Learning In Universitas Persada Indonesia Yai. *Development*, 9 (20).
- Suryadie. (2014). Pengembangan modulelektronik IPA terpadu tipe shared untukmahasiswa kelas VIII SMP/MTs. Yogyakarta:UIN Sunan Kali Jaga.
- Syam, S. (2022). Penerapan Case Method Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1397–1401.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).