

Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis *Case Method*

Oleh: **Dian Eka Amrina**^{1*}, **Muhammad Akbar Budiman**²

¹²(Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sriwijaya)

Email: *¹dianekaa@fkip.unsri.ac.id, ²muhammadakbarbudiman@fkip.unsri.ac.id

Diterima: 2 Mei 2024 | Revisi: 21 Juni 2024 | Diterbitkan: 30 Juni 2024

Abstrak—Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa mahasiswa program studi pendidikan ekonomi terkategori sangat membutuhkan LKM berbasis *case method* untuk menumbuhkembangkan *High Order Thinking Skills* (HOTS) pada mata kuliah ekonomi mikro yaitu sebesar 83%. Penelitian ini bertujuan menguji validitas dan praktikalitas LKM berbasis *case method* guna menumbuhkembangkan HOTS mahasiswa pada mata kuliah ekonomi mikro. Penelitian ini menggunakan model Pengembangan ADDIE. Sampel penelitian ialah mahasiswa program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya kampus Palembang angkatan 2021 berjumlah 14 orang mahasiswa. Teknik Pengumpulan data yang digunakan Angket dan di analisis dengan rumus persentase. Validasi ahli menunjukkan LKM yang dikembangkan terkategori sangat valid yaitu 90% untuk media, 90,6% untuk materi, dan 87,5% untuk bahasa. Selain itu, LKM berbasis *case method* ini juga teruji praktikalitasnya dengan kategori praktis baik dari uji coba kelompok kecil dengan rata-rata sebesar 88,25 dan kelompok sedang dengan rata-rata sebesar 85,4. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk melihat efektifitas LKM berbasis *case method* yang sudah dikembangkan.

Kata Kunci: Validitas; Praktikalitas; Lembar Kerja Mahasiswa; *Case Method*

Validity and Practicality of Student Worksheets (LKM) Based on Case Method

Abstract—The preliminary study results show that students in the economics education program need case method-based LKM to develop High Order Thinking Skills (HOTS) in microeconomics courses, namely 83%. This research aims to test the validity and practicality of case method-based LKM to develop student HOTS in microeconomics courses. This research uses the ADDIE Development model. The research sample was 14 students from the economics education study program, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang campus, class of 2021. The data collection technique used was a questionnaire, which was analyzed using a percentage formula. Expert validation shows that the LKM developed is categorized as very valid, namely 90% for media, 90.6% for material, and 87.5% for language. Apart from that, the practicality of this case method-based LKM has also been tested in the practical category, both from small group trials with an average of 88.25 and medium groups with an average of 85.4. The results of this research are the basis for seeing the effectiveness of the case method-based LKM that has been developed.

Keywords: Validity; Practicality; Student Worksheets; *Case Method*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak luput dari pengaruh revolusi industri 4.0. Globalisasi pendidikan telah terjadi, tantangan dalam dunia pendidikan yang berawal dari tantangan domestik, regional sampai dengan internasional. Hal tersebut menghendaki perubahan-perubahan mulai cara mengelola pembelajaran yang terkait dengan cara belajar mahasiswa dan cara mengajar dosen. Pembelajaran dituntut lebih fleksibel, terbuka dan berbasis teknologi. Dosen pada tiap perguruan tinggi hendaknya memiliki kemampuan memilih metode dan bentuk pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut dilakukan guna mendukungberkomunikasi, keterampilan berpikir logis dan argumentatif, berpikir kritis, bertindak kreatif, menghargai perbedaan dengan nilai-nilai luhur bangsa, dan memiliki kepedulian terhadap kelestarian lingkungan (Pratiwi & dkk, 2023).

Pembelajaran yang berpusat mahasiswa perlu di gunakan sehubungan dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti) dan selaras dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) 7 Perguruan Tinggi yaitu mengimplementasikan pembelajaran di kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Pembelajaran di ruang kelas yang kolaboratif dan partisipatif dapat mewujudkan ruang kelas yang kompeten, dimana mampu melibatkan mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas (Silangen, Fitrianingrum, & Korompis, 2023).

Metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran kolaboratif dan partisipatif adalah *case method*. *Case method*

merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berfokus pada diskusi dan partisipasi mereka dalam memecahkan kasus atau masalah (Werdiningsih, Sunismi, & Wahyuni, 2021). Dengan memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan kompleks, *case method* diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antara teori dan praktik. Pembelajaran ini ditandai dengan adanya sebuah kasus yang disajikan untuk membantu mahasiswa mengaitkan fenomena yang terjadi. Kegiatan diskusi yang dirancang berdasarkan hasil observasi dan perspektif mahasiswa akan memungkinkan mereka dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata. Mahasiswa diharapkan terbiasa mengkomunikasikan ide atau gagasannya, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif dalam menyelesaikan masalah, sehingga meningkatkan antusias dan motivasi mahasiswa, serta mampu bekerja sama dengan sesama anggota kelompok sehingga menciptakan suasana demokratis dan saling menghargai pendapat orang lain (Wosparik, Sundari, & Musharyanti, 2020). *Case method* merupakan salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan secara nyata mampu memberikan peluang untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam berkomunikasi, berpikir kritis, berpikir kreatif, hingga terampil berkolaborasi (4Cs) (Andayani, Mustikowati, Setiyowati, & Firdaus, 2022).

Pembelajaran ekonomi mikro di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri selama ini telah menggunakan *Case*

Method. Namun berdasarkan hasil observasi dalam perkuliahan Ekonomi Mikro, 70% mahasiswa belum fokus pada kasus yang dibahas dalam diskusi. Mahasiswa belum runtun dalam menyelesaikan kasus, karena mereka harus mengerjakan sendiri tugas tersebut tanpa pedoman tertulis dan petunjuk lisan yang diberikan dosen ternyata belum cukup membantu. Hasil analisis kebutuhan, mahasiswa menyadari perlunya LKM yang dapat digunakan mahasiswa sebagai pedoman dalam menyelesaikan kasus yang di bahas sesuai dengan materi perkuliahan sebesar 83% dengan kategori sangat membutuhkan LKM (Amrina, Budiman, & Simarmata, 2023).

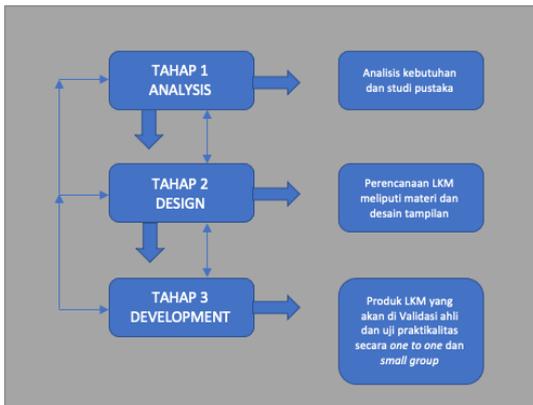
LKM adalah salah satu media pembelajaran yang di desain untuk membimbing mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran (Patresia, Silitonga, & Ginting, 2020). LKM diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk menyelesaikan permasalahan atau kasus dari materi yang dipelajari. Artinya, LKM hendaknya dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi mahasiswa dalam belajar. Hasil penelitian mengemukakan bahwa LKM dapat meningkatkan keterampilan Pemecahan masalah sebesar 47%. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan LKM berbasis *case method* praktis untuk pembelajaran (Putri & Zulyusri, 2022). Selain itu, pengembangan e-LKM berbasis *collaborative learning* menunjukkan bahwa e-LKM yang dihasilkan terkategori “valid” dilihat dari kelayakan isi, karakteristik e-LKM, kebahasaan dan

kegrafisan. Hal tersebut menunjukkan bahwa e-LKM layak digunakan sebagai media pembelajaran (Aldresti, Erviyenni, & Haryati, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan dan hasil penelitian terdahulu, peneliti melakukan pengembangan LKM berbasis *case method* dan akan mengungkap validitas dan praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan. Validitas digunakan untuk mengukur kelayakan produk LKM yang di nilai dari aspek materi, bahasa dan media. Sedangkan praktikalitas berkaitan dengan penggunaan produk LKM pada kelompok kecil dan sedang. Sehingga tujuan dalam penelitian ini yaitu 1) untuk mengembangkan LKM berbasis *case method* guna menumbuhkembangkan HOTS pada mata kuliah ekonomi mikro yang teruji validitasnya, dan 2) untuk mengembangkan LKM berbasis *case method* guna menumbuhkembangkan HOTS pada mata kuliah ekonomi mikro yang teruji praktikalitasnya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *R and D*. Model pengembangan yang digunakan yaitu *model ADDIE* yang terdiri dari *analysis, desain, development, implementation dan evaluation*. Berdasarkan lima langkah yang ada, penelitian ini hanya fokus pada tahap *desain* dan *development* saja, untuk menguji validitas dan praktikalitas produk. Secara urut langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dilihat pada gambar 1. berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan

Sumber: (Data diolah, 2024)

Tahap pertama yang akan dilakukan yaitu Desain, peneliti bersama anggota mendiskusikan materi yang dikembangkan menjadi LKM berbasis *case method*. Sedangkan pada tahap Pengembangan, produk yang dikembangkan adalah LKM berbasis *Case Method* yang akan di Validasi ahli, dan di uji kepraktisannya pada kelompok *one to*

one dan *small group*. LKM yang dikembangkan berkaitan dengan materi mata kuliah ekonomi mikro yang terdiri dari 5 sub materi yaitu:

1. Teori harga dan output di pasar persaingan sempurna
2. Teori harga dan output di pasar monopoli
3. Teori harga dan output di pasar monopolistic
4. Teori harga dan output di pasar oligopoly
5. Teori harga dan output di pasar faktor produksi

Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri yang mengikuti Mata Kuliah Ekonomi Mikro kelas Palembang Angkatan 2021/2022 yang berjumlah 14 orang dengan rincian pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Sampel Penelitian

Tahap Penelitian	Jumlah Sampel
<i>One to one</i>	3 mahasiswa
<i>Small Group</i>	11 mahasiswa
<i>Total</i>	14 mahasiswa

Sumber: (Data diolah, 2024)

Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu angket lembar validasi ahli untuk ahli materi ekonomi, bahasa dan ahli desain LKM. Selain itu, angket tanggapan mahasiswa terkait penggunaan

dan kepraktisan LKM berbasis *case method* untuk menumbuhkembangkan HOTS mahasiswa. Angket yang digunakan menggunakan skala likert dengan kisi-kisi pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas

Indikator	No. Pernyataan
Tampilan LKM berbasis <i>case method</i>	1, 2
Materi LKM berbasis <i>case method</i>	3
Kesesuaian LKM berbasis <i>case method</i>	4
Latihan Soal dalam LKM berbasis <i>case method</i>	5
Bahasa yang digunakan dalam LKM berbasis <i>case method</i>	6
Dukungan LKM <i>case method</i> dalam membantu pemahaman mahasiswa mengenai materi	7
Ketertarikan terhadap LKM berbasis <i>case method</i>	8

Sumber: (Data diolah, 2024)

Data angket validasi dan praktikalitas di analisis dengan rumus persentase yaitu

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Total Skor} \times 100\%}{\text{Skor Maksimum}}$$

Setelah di dapat persentasenya, dikategorikan sesuai dengan kriterianya, seperti yang terlihat pada tabel 3 berikut.

Sedangkan, untuk kriteria praktikalitas dapat dilihat pada tabel 4. berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Interval Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Sumber: Modifikasi (Riduwan, 2013))

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kepraktisan Produk

Interval Skor	Kriteria
0% - 54%	Sangat tidak Praktis
55% - 64%	Kurang Praktis
65% - 79%	Cukup Praktis
80% - 89%	Praktis
90% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber: Sukmadinata dalam (Prastowo, 2023))

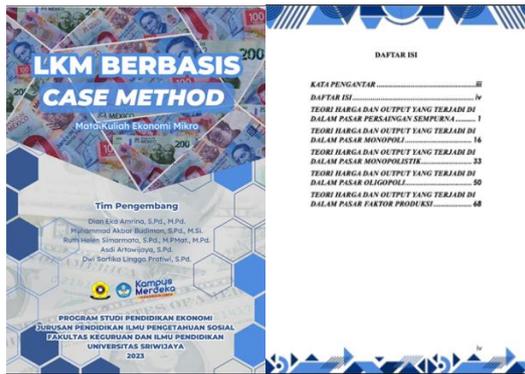
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan yaitu LKM berbasis *case method*. Sehingga dalam penelitian ini akan di deskripsikan tahap *design* dan *development* dari produk LKM berbasis *case study* ini. Tahap pertama yaitu *design*, peneliti bersama anggota mendiskusikan materi yang akan dikembangkan menjadi LKM berbasis *case method* meliputi tampilan dan isinya. LKM yang dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *case method*, melakukan studi pustaka untuk memperoleh materi pendukung dan soal-soal yang akan dirancang kedalam LKM.

LKM terdiri dari 5 pokok bahasan yang terfokus pada teori harga dan output yang terjadi pada berbagai jenis pasar. Materi ini di pilih atas dasar kegiatan pasar merupakan kegiatan yang sudah tentu di temui oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kasus yang dipilih untuk di kembangkan dalam LKM juga terkait kasus yang di jumpai atau terjadi di pasar khususnya terkait mekanisme pembentukan harga dan output di berbagai pasar tersebut. Selain itu, setelah dapat mengidentifikasi masing-masing kasus pada setiap materi

tersebut, mahasiswa diharapkan dapat membedakan teori harga dan output di berbagai pasar tersebut dari kasus-kasus yang dibahas dalam diskusi kelompok dengan memanfaatkan LKM berbasis *case method* ini. Tampilan cover LKM dan daftar isi LKM dapat dilihat pada gambar 2.

Pada setiap Bab LKM ini, terdiri dari penjelasan CP-MK, Sub CPMK, materi, deskripsi tugas, langkah-langkah pengerjaan tugas berbasis *case method*, bentuk luaran yang di inginkan dari materi, indikator, kriteria dan bobot penilaian, jadwal pelaksanaan dan daftar rujukan. Lembar kerja ini di buat mengikuti langkah-langkah pembelajaran *case method*, dimana pada kegiatan pembelajaran mahasiswa diminta menentukan satu kasus yang mereka pilih untuk dibahas dalam diskusi kelompok. Setelah menyelesaikan diskusi kelompok, mahasiswa juga diberikan tugas mengenai satu kasus terkait materi yang dibahas untuk menambah dan mengetahui pemahaman mahasiswa pada materi tersebut. Dimana kasus dalam LKM ini ditampilkan dalam bentuk barcode yang bisa di akses mahasiswa dengan cara di scan, dengan tampilan pada gambar 3.



Gambar 2. Tampilan LKM
Sumber: (Data diolah, 2024)



Gambar 3. Tampilan bagian latihan
dalam LKM

Sumber: (Data diolah, 2024)

Langkah-langkah yang ditampilkan pada design LKM tersebut digunakan oleh

mahasiswa untuk memahami proses berpikir tingkat tinggi guna menyelesaikan kasus yang dibahas. Desain LKM yang bertipe soal HOTS memuat tiga bagian, yaitu cover LKM, halaman identitas LKM, dan fitur LKM. Fitur LKM terdiri dari judul, materi, contoh soal, dan latihan soal yang telah disesuaikan dengan ketentuan dari soal HOTS (Falah & Naufal, 2020). LKM berbasis *case method* mencakup beberapa bagian yaitu petunjuk penggunaan LKM, Capaian Pembelajaran Mata Kuliah, Informasi yang mendukung pembelajaran, tahapan *case method*, dan evaluasi pembelajaran (Prastowo, 2023).

Tahap *design* telah selesai, peneliti melanjutkan tahap *development* yaitu dengan melakukan validasi produk LKM yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang di validasi oleh tiga orang validator yaitu validator materi Ibu Yuliana FH, M.Pd. validator media LKM yaitu Ibu Dewi Pratita, S.Pd., M.Pd. dan Validator bahasa yaitu Ibu Armilia Sari, S.Pd., M.Pd. Hasil Validasi ahli terhadap produk LKM berbasis *case method* terlihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Bidang Ahli	Skor Validasi	Kategori
Materi	90,6%	Sangat Valid
Bahasa	87,5%	Sangat Valid
Media	90%	Sangat Valid
Skor Rata-rata	89,37%	Sangat Valid

Sumber: (Data diolah, 2024)

Hasil Validasi menunjukkan bahwa LKM berbasis *case method* yang telah dirancang terkategori sangat valid. Pada

aspek materi, aspek yang divalidasi meliputi pertama, yaitu kompetensi untuk melihat kesesuaian indikator dengan

materi dan kedua, kualitas materi yang disajikan dalam LKM berbasis *case method*. Namun, ada beberapa perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti pada aspek materi ini yaitu perlunya penambahan materi sehingga mahasiswa mengetahui konsep dasar dari materi yang dibahas.

Aspek bahasa meliputi indikator komunikatif dan santun dan kesesuaian dengan PUEBI. Perbaikan yang harus dilakukan pada aspek ini yaitu tata cara penulisan yang sesuai dengan PUEBI. Masih bertadap beberapa tulisan yang salah penulisan dan ejaanya. Terakhir, pada aspek media yang menjadi indikator yaitu ukuran LKM, desain sampul LKM, desain isi LKM, dan berbasis *case method*. Pada aspek ini beberapa perbaikan yang perlu dilakukan yaitu kesesuaian warna yang digunakan dalam LKM dan tampilan dan penulisan sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami mahasiswa. dari masukan-masukan tersebut, peneliti langsung melakukan perbaikan atau revisi tahap 1. Dari perbaikan-perbaikan yang dilakukan dapat diketahui bahwa produk LKM harus sesuai dengan format yang relevan baik dari segi materi, bahasa dan media. Hasil penelitian pengemukakan

bahwa LKM memiliki format khusus yang relevan dengan substansi materi serta didukung dengan penggunaan yang tepat, dan penggunaan LKM dalam perkuliahan dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dari siklus pertama sebesar 71%, 79%, 86%, dan 89% di siklus IV (Febriani, 2016).

Perbaikan terhadap LKM yang telah dibuat berlanjut pada uji coba kelompok kecil yang kemudian akan di analisis uji kepraktisannya. Uji praktikalitas kelompok kecil ini melibatkan tiga orang mahasiswa Pendidikan Ekonomi kelas Palembang, dimana ketiga orang sampel ini memiliki latar belakang hasil belajar yang berbeda yaitu satu orang mahasiswa berkemampuan rendah, berkemampuan sedang dan berkemampuan tinggi. Latar belakang yang berbeda-beda tersebut memungkinkan penelitian memperoleh hasil yang lebih komprehensif dari produk yang dikembangkan.

Hasil Angket uji praktikalitas menunjukkan bahwa LKM berbasis *case method* terkategori sangat praktis dengan rata-rata sebesar 88,25%, yang rinciannya dapat dilihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Kelompok Kecil

Mahasiswa	Skor Angket	Kategori
1	90,6%	Sangat Praktis
2	93,75%	Sangat Praktis
3	81,25%	Praktis
Skor Rata-rata	88,25%	Praktis

Sumber: (Data diolah, 2024)

Perbaikan yang dilakukan dari hasil uji kelompok kecil yaitu penyesuaian warna tampilan LKM dan besarnya huruf yang digunakan. Setelah melakukan uji kelompok kecil, dilanjutkan dengan uji kelompok sedang yaitu dengan mengujicobakan LKM kepada 11 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi kelas Palembang.

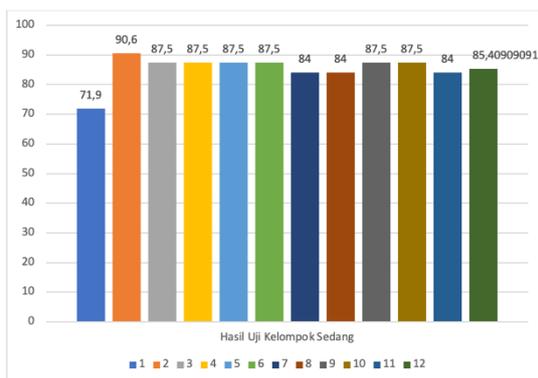


Diagram 1. Hasil Uji Kelompok Sedang
Sumber: (Data diolah, 2024)

Hasil uji kelompok sedang pada diagram 1. tersebut menunjukkan bahwa rata-rata pendapat mahasiswa terhadap diterapkannya LKM berbasis *Case Method* tersebut pada mata kuliah ekonomi mikro terkategori praktis dengan rata-rata 85,4.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan yaitu LKM berbasis *case method* telah terkategori valid berdasarkan hasil validasi ahli materi, bahasa dan media. Kevalidan dalam tersebut dapat di artikan bahwa dari struktur LKM yang dibuat, Konten yang terkait materi dan LKM sebagai media telah sesuai dengan konsep LKM berbasis *case method*. Selain itu juga terkategori praktis penggunaannya baik sampel kecil maupun sedang.

LKM yang telah teruji validitasnya dan praktikalitasnya, berarti LKM yang telah dikembangkan tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran (Syam & Yunus, 2020) (Wicaksana & Natalia, 2023). LKM elektronik berbantu live worksheet yang dikembangkan terkategori valid sebesar 97,5%, dan sangat praktis sebesar 93,49%. LKM tersebut dapat meningkatkan efektifitas hasil belajar dengan kategori peningkatan sedang (Murtalib, Gunawan, & Syarifuddin, 2022). Penelitian senada juga dilakukan dengan hasil bahwa LKM berbasis *discovery* mampu meningkatkan aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan, serta mampu meningkatkan hasil belajar. Pengembangan LKM berbasis *discovery* pada perkuliahan kalkulus tersebut dapat dikatakan efektif (Suryani, 2015). Hal tersebut menjadi dasar bahwa LKM berbasis *case method* yang telah dirancang dapat digunakan untuk mengukur keefektifan dalam peningkatan HOTS mahasiswa pada mata kuliah ekonomi mikro.

KESIMPULAN

LKM berbasis *case method* yang telah dikembangkan terkategori sangat valid melalui validasi ahli materi, media, dan bahasa. Dimana dari hasil validasi ahli menunjukkan instrumen terkategori sangat valid yaitu 90,6% untuk materi, 90% untuk media, dan 87,5% untuk bahasa. Selain itu, LKM berbasis *case method* ini juga teruji praktikalitasnya dengan kategori praktis baik dari uji coba kelompok kecil dengan rata-rata sebesar 88,25 dan kelompok sedang dengan rata-rata sebesar 85,4. Sehingga, LKM

berbasis *case method* ini dapat diukur efektifitasnya dalam meningkatkan HOTS mahasiswa pada mata kuliah ekonomi mikro pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldresti, F., Erviyenni, & Haryati, S. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan mahasiswa Elektronik (e-LKM) berbasis Collaborative Learning untuk Mata Kuliah Dasar-dasar Pendidikan MIPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(3), 292-299. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.3.292-299>
- Amrina, D. E., Budiman, M. A., & Simarmata, H. R. (2023, Desember). Analisis Kebutuhan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) Berbasis Case Method untuk Menumbuhkembangkan HOTS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan*, 7(2), 594-604. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.21134>
- Andayani, E., Mustikowati, R. I., Setiyowati, S. W., & Firdaus, R. M. (2022). Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skill dan Collaboratively Mahasiswa sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 16(1), 52-60.
- Falah, M., & Naufal, H. (2020). Lembar Kerja Mahasiswa sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Menganalisis Soal Ekspone Bertipe HOTS. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 301-312). Pekalongan: Universitas Pekalongan.
- Febriani, M. (2016). Pemanfaatan Lembar Kerja Mahasiswa untuk meningkatkan Keaktifan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 203-212. https://doi.org/10.17509/bs_jpbsp.v16i2.4482
- Murtalib, Gunawan, & Syarifuddin. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Elektronik Interaktif Berbantu Live Worksheet pada Perkuliahan Daring. *Supermat*, 6(2), 130-145. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.918>
- Patresia, I., Silitonga, M., & Ginting, A. (2020). Developing Biology Student Worksheets Based on STEAM to Empower Science Process Skills. *JBPI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 147-156.
- Prastowo, A. Y. (2023, Agustus). Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Case Method pada mata Kuliah Profesi Kependidikan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1859-1864. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1451>
- Pratiwi, S. G., & dkk. (2023, Februari). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berpusat pada Mahasiswa*. Retrieved from Dikti Kemdikbud: <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/05/Buku-Panduan-Implementasi-Pembelajaran-Berpusat-pada-Mahasiswa.pdf>

- Putri, Y. A., & Zulyusri. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(2), 1-11. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v4i2.11891>
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Silangen, P. M., Fitrianingrum, A. M., & Korompis, F. L. (2023, Juni). Manajemen Pembelajaran Kolaboratif dan Partisipatif pada Mata Kuliah Termodinamika. *SCIENING: Science Learning Journal*, 4(1), 46-51.
- Suryani, M. (2015). Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Discovery pada Perkuliahan Kalkulus Peubah Banyak di STKIP PGRI Sumatera Barat. *Lemma*, 1(2), 28-36.
- Syam, S., & Yunus, N. M. (2020). Pengembangan LKM Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Fisiologi Tumbuhan. *Jurnal Biogenerasi*, 5(2), 29-37.
- Werdiningsih, D., Sunismi, & Wahyuni, S. (2021). *Pembelajaran Aktif dengan Case method*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Wicaksana, E. J., & Natalia, D. (2023). Pengembangan e-LKM Berbasis Case Method untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa dalam Menyusun Instrumen Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1078-1086. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1128>
- Wosparik, F., Sundari, S., & Musharyanti, L. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Case Based Learning* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 30-37. <https://doi.org/10.31101/jhes.515>