



Pengembangan Konten Multimedia Berbasis Case Method pada Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR) Mata Kuliah Konseling Humanistik

(Development of Case Method-based Multimedia Content in the Learning
Management System (SIPEJAR) in the Humanistic Counseling Subject)

**Rizka Apriani, M. Ramli, Henny Indreswari, Hengki Tri Hidayatullah, Salsabila Yuli Adys
Hermawan**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, 65114, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: rizka.apriani.fip@um.ac.id

Paper received: 29-September-2023; revised: 21-Oktober-2023; accepted: 25-Oktober-2023

Abstract

Guidance and counseling students as prospective counselors are required to have professional competence, especially in the process of counseling services. Humanistic counseling is one of the courses that must be mastered by students. This study aims to develop multi-media SIPEJAR content based on the case method for humanistic counseling courses. This research adapts the Research and Development model with stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instrument uses an accessibility rating scale to measure the acceptability of the prototype. The data uses percentage descriptive techniques and qualitative data to be obtained from criticism and suggestions. There are six types of media that are constructed into multimedia such as 1) motion graphics; 2) infographics; 3) presentation slides; 4) twelve handouts/handbooks; 5) audio; and 6) explainer videos. The results of the test assessment of media experts, materials, and prospective users showed a high score. It can be concluded that the case-method-based multimedia content for humanistic counseling courses developed meets accessibility including accuracy, usefulness, ease, and attractiveness and meets the criteria of being very accurate, very useful, very easy, and very interesting so that humanistic counseling learning can be implemented.

Keywords: multimedia; case method; counseling; humanistic

Abstrak

Mahasiswa bimbingan dan konseling sebagai calon konselor diharuskan memiliki kompetensi profesional khususnya dalam proses layanan konseling. Konseling humanistik adalah salah satu mata kuliah yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan konten multimedia sipejar berbasis case method untuk mata kuliah konseling humanistik. Penelitian ini mengadaptasi model Research and Development dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Instrumen menggunakan skala penilaian akseibilitas untuk mengukur dari keberterimaan prototipe. Data menggunakan teknik deskriptif persentase dan data kualitatif agar didapatkan dari kritik dan saran. Terdapat enam jenis media yang di konstruks menjadi multimedia seperti 1) motiongraphic; 2) infografis; 3) slide presentasi; 4) belas hand out/ hand book; 5) audio; dan 6) video explainer. Hasil penilaian uji ahli media, materi dan calon pengguna menunjukkan skor yang tinggi. Dapat disimpulkan konten multimedia sipejar berbasis case method untuk matakuliah konseling humanistik yang dikembangkan memenuhi akseibilitas meliputi ketepatan, kegunaan, kemudahan, dan kemenarikan dan memenuhi kriteria sangat akurat, sangat berguna, sangat mudah dan sangat menarik, sehingga dapat diimplementasikan pembelajaran konseling humanistik.

Kata kunci: multimedia; case method; konseling; humanistik

How to cite: Apriani, R., Ramli, M., Indreswari, H., Hidayatullah, H. T., & Hermawan, S. Y. A. (2023). Pengembangan Konten Multimedia Berbasis Case Method pada Sistem Pengelolaan Pembelajaran (SIPEJAR) Mata Kuliah Konseling Humanistik. *Buletin Konseling Inovatif*, 3(3). 193–202. doi: 10.17977/um059v3i32023p193-202

1. Pendahuluan

Konseling humanistik tidak asing oleh mahasiswa bimbingan dan konseling, karena termasuk matakuliah wajib yang dipelajari oleh mereka. Selama ini proses pembelajaran pada matakuliah konseling humanistik menggunakan metode problem-based learning (PBL). Penggunaan metode PBL ini bertujuan agar tercapainya pembelajaran yang efektif dengan memusatkan pendidikan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik dan relevan (Ariyaani & Kristin, 2021). Namun, semenjak diluncurkan kurikulum merdeka belajar-kampus merdeka (MBKM) di tahun 2021 oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, terkait rancangan pembelajaran semester (RPS) yang terdiri dari 16 pertemuan dengan dilengkapi metode, strategi dan instrumen penilaian diharuskan menggunakan metode case method. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kemendikbud di dalam panduan program center of excellence MBKM 2021 yang menyatakan bahwa penyusunan RPS, instrumen penilaian dan evaluasi matakuliah menggunakan team-based project dan/atau case method (Wundari, 2021).

Mata kuliah konseling humanistik merupakan bagian integral dari program studi bimbingan dan konseling. Mata kuliah ini berfokus pada pendekatan humanistik dalam praktik konseling yang nantinya akan digunakan konselor dalam membantu konseli di sekolah (Ulfiah & Jamaludin, 2022). Pendekatan konseling humanistik umumnya menekankan pada keunikan dari individu atau konseli, pertumbuhan personal dan potensi-potensi individu untuk mencapai kebahagiaan atau kesejahteraan psikologis (Corey, 2018). Pada hakikatnya mata kuliah konseling humanistik mengelaborasi berbagai hal atau topik yang merepresentasikan filosofi dasar dari pendekatan humanistik dalam praktik konseling. Konseling humanistik memiliki karakteristik dan ciri-ciri yang unik sehingga perlu pemahaman yang kompleks dan penguasaan yang baik sebelum mengimplementasikannya (Afandi et al., 2022).

Aspek-aspek umum yang biasanya dibahas pada mata kuliah konseling humanistik diantaranya induk teori dalam pendekatan humanistik seperti pendekatan berpusat pribadi (klien-centered), teori mengenai pencapaian diri (self-actualization), Keterampilan dalam konseling, evaluasi dan intervensi konseling, studi kasus dan diskusi etis yang muncul, hingga pemikiran-pemikiran tokoh penting dalam perkembangan pendekatan humanistik seperti Carl Rogers, Abraham Maslow, dan Rollo May (Setiawan, 2018; Zulfikas et al., 2017). Berdasarkan gambaran umum yang dipelajari dalam mata kuliah, menunjukkan bahwa mata kuliah konseling humanistik cenderung interaktif, banyak melibatkan diskusi, bermain peran, simulasi proses konseling dan refleksi pribadi yang mendalam. Hal ini bertujuan bukan hanya untuk memahami teori, tetapi juga untuk mengoptimalkan keterampilan calon konselor dalam mengimplementasikan di sekolah.

Faktanya, di dalam proses perkuliahan mata kuliah humanistik masih banyak problematika yang dihadapi oleh mahasiswa calon konselor. Mahasiswa masih belum menguasai secara optimal pendekatan konseling humanistik. Hal tersebut diakibatkan oleh kurangnya pengalaman mahasiswa secara praktik di lapangan, terdapat juga mahasiswa yang memiliki ketidaknyamanan dengan pendekatan humanistik yang non direktif, terdapat kompleksitas subjektif dari pengalaman pribadi hingga kesulitan mahasiswa dalam melakukan

evaluasi keberhasilan proses konseling (Nurismawan et al., 2022). Permasalahan tersebut akan berdampak lebih luas apabila proses pembelajaran mata kuliah konseling humanistik tidak disesuaikan dengan keterampilan pada penanganan kasus-kasus tertentu. Faktor lain yang juga memberikan sumbangsih ketidak optimalan dalam proses pembelajaran adalah minimnya penggunaan media penunjang yang sesuai dengan karakteristik dari mata kuliah konseling humanistik.

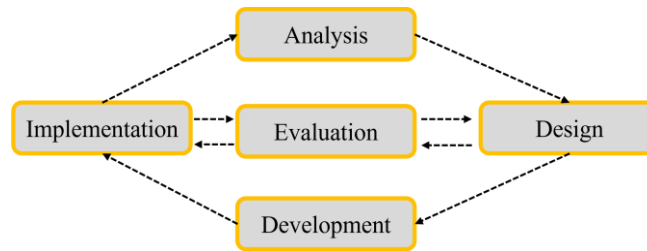
Metode yang sesuai dengan pembelajaran adalah metode studi kasus atau *case method* (Syam, 2022; Yusnidar & Syahri; Rosidah & Pramulia, 2021) . Namun dalam pelaksanaannya *case method* yang telah dirancang masih belum sesuai dengan langkah-langkah *case method* yang benar. Hal ini disebabkan karena pemahaman dosen terkait metode PBL dengan *case method* belum jelas ketika membuat RPS. Pada dasarnya PBL dan *case method* memiliki kesamaan yaitu pendekatan pengajaran yang berorientasi pada mahasiswa atau *student centered*, dimana mahasiswa diposisikan sebagai pusat dari proses belajar. Namun perbedaannya adalah PBL lebih menekankan pada masalah yang tidak terstruktur (*ill-structured*) yang harus dipecahkan oleh mahasiswa (Purnamasari et al., 2023). Sedangkan *case method* menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan lebih terstruktur dan masalah diberikan secara lengkap dan pemecahan masalahnya jelas jika dibandingkan dengan PBL sehingga mahasiswa lebih terfokus pada masalah yang dibahas.

Temuan penelitian terdahulu telah menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan *case method* dalam proses perkuliahan (Ibrahim, 2023; Angela et al., 2023). Hal ini dikarenakan *case method* menyelaraskan antara pemahaman dan praktik diantaranya penerapan teori di kasus-kasus nyata, refleksi dan pembelajaran yang aktif, membangun keterampilan konseling yang praktis, diskusi kelompok mendalam, hingga memaksimalkan kompetensi profesional dalam menganalisis permasalahan yang dialami oleh konseli.

Melihat pentingnya kebutuhan inovasi pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran berbasis *case method* dan pembuatan konten dengan menggunakan metode *microlearning*, maka penelitian ini akan mengembangkan konten *microlearning* dengan menggunakan SIPEJAR pada matakuliah konseling humanistik berbasis *case method*. Berdasarkan permasalahan yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk konten SIPEJAR sebanyak 16 pertemuan untuk mata kuliah konseling humanistik yang dapat memandu dan memperdalam kompetensi serta keterampilan mahasiswa khususnya pada teori konseling berpusat pribadi dan konseling gestalt.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam pengembangan konten SIPEJAR yaitu model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation evaluation* (Branch, 2009). Metode ADDIE dipilih berdasarkan tujuan riset yang ingin dicapai yaitu mengembangkan konten multimedia berbasis *case method* pada sistem pengelolaan pembelajaran (SIPEJAR) mata kuliah konseling humanistik. Alur pelaksanaan riset divisualisasikan pada gambar 1. Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa S1 Bimbingan dan Konseling angkatan 2022 yang menempuh mata kuliah konseling humanistik. Instrumen yang digunakan adalah uji kelayakan materi, format uji kelayakan media dan uji calon pengguna produk.



Gambar 1. ADDIE (Branch, 2009)

Proses atau tahapan Penelitian dan Pengembangan sebagai berikut; 1) Tahapan Analisis: pada tahap ini dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran angket need assesment kepada mahasiswa; (2) tahap desain: proses menyusun struktur konten dan jenis multimedia yang akan digunakan berdasarkan kebutuhan pada tahap analisis, serta merancang case method yang akan di elaborasikan dengan materi; (3) tahap pengembangan: pada tahap ini mulai mengembangkan multimedia yang telah dirancang dan mulai mengelaborasi kasus-kasus dilapangan dengan teori yang diajarkan; (4) tahap implementasi: kegiatan uji lapangan terbatas kepada mahasiswa untuk mengetahui umpan balik yang berguna bagi penyempurnaan konten multimedia; (5) evaluasi: dilakukan evaluasi hasil dan proses pada seluruh tahapan riset pengembangan, guna meminimalisir kesalahan pada masing-masing tahapan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket need assesment, pedoman wawancara dan pedoman observasi. Angket need assesment di berikan ketika tahap awal riset untuk mendapatkan data yang mengacu pada kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah konseling humanistik. Kemudian wawancara pada dosen pengampu mata kuliah konseling humanistik. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis kuantitatif dengan mencari rata-rata dari jumlah keseluruhan skor yang diperoleh dari penilaian subjek penelitian dan data kualitatif berupa saran serta masukan dari ahli dan calon pengguna. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif:

$$Rata - rata = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\sum xi$ = jumlah skor

N = banyaknya data

Hasil analisis dari data berikutnya akan di intreprestasikan dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 1 Interpretasi Skor

Rentang skor	Klasifikasi
3,01-4	Sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik
2,01-3	Tepat/ berguna/ mudah/ menarik
1,0-2	Kurang tepat/ Kurang berguna/ Kurang mudah/ Kurang menarik
0-1	Tidak tepat/ tidak berguna/ tidak mudah/ tidak menarik

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pengumpulan data dengan menggunakan literatur dan studi lapangan. Tahapan pertama adalah Analisis: pada tahap ini dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran angket need assesment kepada mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis, didapatkan dua kebutuhan yaitu mahasiswa memerlukan penjelasan materi dengan media yang tidak hanya berbasis text melainkan berbagai variasi media yang memudahkan dalam memahami materi yang kompleks dan mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan antara materi dengan kondisi riil di lapangan, sehingga perlu adanya metode yang sesuai untuk mengaitkan teori dengan praktik di lapangan. Berdasarkan data yang didapatkan kemudian akan dilanjutkan pada tahap desain.

Tahap desain merupakan proses memulai rancangan model untuk mengelaborasi lebih dari satu variasi media adalah multimedia yang terdiri dari infografis, podcast, motiongraphic, video expliner dan Hand book. Konten Multimedia yang digunakan sebanyak 16 pertemuan yang berisi materi tekstual dan non tekstual tentang konseling humanistik. Metode yang digunakan adalah case method atau studi kasus pada masing-masing konten multimedia, tugas refleksi dan penugasan pada masing-masing pertemuan. Pada tahap ini, konten multimedia didasarkan pada kebutuhan-kebutuhan dari mahasiswa yang sebelumnya telah disimpulkan pada tahap analisis.



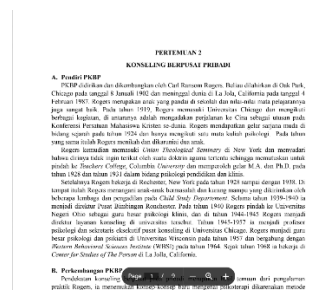
Gambar 2. Media Motion graphic



Gambar 3. infografis



Gambar 4. Slide Presentasi



Gambar 5. Handbook



Gambar 6. Audio



Gambar 7. Video Explainer

Tahap ketiga adalah pengembangan, pada tahap ini pengembangan konten multimedia telah difinalisasi dan siap untuk di uji cobakan. Pengembangan konten dimulai dengan menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum mata kuliah konseling humanistik di departemen bimbingan dan konseling Universitas Negeri Malang. Terdapat 16 pertemuan mulai dari pengenalan mata kuliah hingga ujian akhir semester. Materi konseling humanistik difokuskan pada dua pendekatan, yaitu pendekatan konseling berpusat pribadi (person centered) dan pendekatan konseling Gestalt. Terdapat tujuh jenis konten media yang dikembangkan pada riset ini diantaranya 1) dua motiongraphic; 2) lima infografis; 3) sepuluh slide presentasi; 4) enam belas hand out/ hand book; 5) tiga audio; dan 6) lima video explainer.

Berdasarkan hasil pengembangan konten multimedia, kemudian dilakukan uji kelayakan pada konten multimedia yang bertujuan untuk mengetahui kualitas produk. Terdapat tiga dosen yang berperan sebagai validator. Uji ahli Materi dan Media adalah dosen bimbingan dan konseling universitas negeri malang, sedangkan uji ahli calon pengguna adalah dosen pengampu mata kuliah konseling humanistik. Hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari ahli materi mengenai konten materi konseling humanistik berbasis case method memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,38 dan apabila diintegrasikan kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik.

Uji kelayakan yang dilakukan pada media handout atau handbook memperoleh rata-rata sebesar 3,63 dan apabila diintegrasikan kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik. Kemudian pada media slide presentasi memperoleh rata-rata nilai sebesar 3,81 dan apabila diintegrasikan kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik. Berikutnya pada media infografis mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,81 dan apabila diintegrasikan kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik. Berikutnya penilaian pada media motiongraphic, video explainer dan audio mendapatkan nilai rata-rata skor yang sama sebesar 4,00 dan apabila diintegrasikan kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik.

Selain uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan konten produk juga diberikan kepada calon pengguna, yaitu dosen pengampu mata kuliah konseling humanistik di departemen bimbingan dan konseling Universitas Negeri Malang. Hasil uji calon pengguna mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,58 yang berarti kriteria penilaian materi sangat tepat/ sangat berguna/ sangat mudah/ sangat menarik. Terdapat masukan serta saran dari calon pengguna seperti Produk sudah baik dan potensial untuk membantu mahasiswa dalam mempelajari Konseling Humanistik. Produk akan menjadi lebih baik dan memudahkan mahasiswa jika dilengkapi dengan contoh verbatim atau video konseling berbahasa Indonesia.

Tahap evaluasi dilakukan pada masing-masing tahapan penelitian pengembangan. Yang bertujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan selama proses penelitian. Pada bagian evaluasi ditemukan revisi untuk media terutama infografis dan motion graphic dari suara dan isi kontennya setelah itu dilakukan proses revisi dan finalisasi akhir produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli dan calon pengguna.

3.2. Pembahasan

Hasil pengembangan konten multimedia sebagai penunjang perkuliahan pada mata kuliah konseling humanistik berbasis case method. Konten multimedia berbasis case method telah teruji dengan presentase tinggi oleh para ahli. Berdasarkan hasil interpretasi keseluruhan konten multimedia sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah dan sangat menarik. sehingga layak untuk di implementasikan dalam proses pembelajaran mata kuliah konseling humanistik. Multimedia yang berhasil dikembangkan dapat mempermudah proses pemahaman materi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Hal tersebut sejalan dengan riset Hasri *et al.* (2023) yang menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari peserta didik. Di sisi lain konten multimedia yang dipadukan dengan case method dalam konteks pembelajaran juga membantu menstimulus mahasiswa untuk memiliki keterampilan berpikir kritis hingga penyelesaian masalah dari berbagai sisi serta mampu meningkatkan pemahaman belajar (Wahyuni *et al.*, 2023; Alfiansyah *et al.*, 2022; Suyanto *et al.*, 2020).

Pemilihan enam jenis variasi media didasarkan pada kebutuhan dan dikuatkan dengan menggunakan studi literatur. Media seperti 1) motiongraphic; 2) infografis; 3) slide presentasi; 4) belas hand out/ hand book; 5) audio; dan 6) video explainer, memiliki kelebihan masing-masing dalam membantu peserta didik mempelajari konsep-konsep yang kompleks dan rumit. Motiongraphic adalah media audiovisual yang menampilkan konten video atau animasi untuk menciptakan ilustrasi dalam berbagai bentuk seperti tekstur, raut hingga ukuran (Saputra, 2018). Riset yang dilakukan Rahadi *et al.* (2020) menjelaskan bahwa media *motion graphic* memiliki nilai N-Gain sebesar 65,40 yang menandakan media motiongrafis efektif khususnya dalam pemahaman matematis. Terdapat pula media audio yang dikombinasikan dengan slide presentasi. Hasil riset Nettaria *et al.* (2023) menunjukan tingkat efektifitas implementasi media audio visual dengan adanya peningkatan capaian hasil belajar peserta didik dari awalnya rendah meningkat menjadi tinggi. Media lain yang digunakan adalah video eksplainer, media ini berisi mengenai penjelasan dari dosen mengenai materi yang direkam menjadi sebuah video dengan durasi pendek hingga panjang. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video explainer sebagai media pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran (Putri *et al.*, 2023).

Terdapat pula media semi tekstual dua dimensi seperti, infografis yang berisi rangkuman secara singkat, padat dan jelas mengenai konteks materi. Infografis banyak digunakan dan terbukti efektif dalam memberikan informasi baru bagi pembaca (Saputri & Jumino, 2023; Tumewu *et al.*, 2023; Hikmah & Hayudinna, 2022). Media lain yang juga digunakan adalah modul yang berisi materi secara utuh dan mudah dipahami. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Jafnihirda *et al.* (2023) modul atau e modul dalam pembelajaran memiliki tingkat efektivitas sebesar 85,92% sehingga sering kali digunakan dalam pembelajaran. Selain itu media Slide Presentasi atau Power Point juga banyak dimanfaatkan untuk transfer knowledge dalam pelaksanaan pembelajaran. Slide presentasi dalam berbagai riset menunjukkan memberikan kemudahan dalam pemahaman hal-hal yang luas menjadi lebih terstruktur dan mudah untuk dipahami dengan akurasi yang tinggi pada hampir seluruh mata

kuliah dengan syarat memperhatikan aspek dalam pembelajaran (Monica & Muryanti, 2023; Wirnawa & Dewi, 2022;)

Secara keseluruhan, konten multimedia yang telah dikembangkan sudah layak di uji cobakan kepada mahasiswa pada mata kuliah konseling humanistik. Akan tetapi. Konten multimedia dalam sistem pembelajaran (SIPEJAR) memiliki keterbatasan pada jenis multimedia yang digunakan dan belum tersedianya verbatim di dalamnya. Oleh karena itu, rekomendasi bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan konten multimedia pada sistem pembelajaran (SIPEJAR) dapat menambahkan verbatim yang dapat menjadi acuan utama mahasiswa dan perlu dilakukan uji efektifitas penggunaan multimedia berbasis case method. Jika pada riset ini hanya menggunakan tujuh variasi media, maka pada riset berikutnya dapat menambah variasi jenis media dan jenis evaluasi penilaian yang lebih interaktif.

4. Simpulan

Pengembangan konten multimedia berbasis case method pada sistem pembelajaran (SIPEJAR) mata kuliah konseling humanistik sebagai upaya peningkatan pemahaman peserta didik sebagai calon konselor profesional memperoleh hasil kelayakan dengan nilai yang tinggi dan berada pada kriteria sangat tepat, sangat berguna, sangat mudah dan sangat menarik. Hasil penelitian pengembangan ini berpotensi dalam membantu dosen matakuliah konseling humanistik dalam mengajara agar mahasiswa dapat menguasai konsep-konsep yang rumit pada matakuliah konseling humanistik melalui multimedia yang kekinian dan mudah dipahami oleh mereka. Sehingga sangat diperlukan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan secara lebih spesifik dan holistik sebelum akhirnya di desiminasi dengan menggunakan pengguna produk (mahasiswa) secara lebih banyak.

Daftar Rujukan

- Alfiansyah, F., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Angela, A., Tjun, L. T., Indrawan, S., & Krismawan, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbasis Kasus Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Akuntansi Universitas Kristen Maranatha. *Jurnal Akuntansi Maranatha*, 9(2), 104–113. doi: 10.28932/jam.v9i2.470
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. doi: 10.23887/jipp.v5i3.36230
- Cook, D. A., & Dupras, D. M. (2004). A practical guide to developing effective web-based learning. *Journal of General Internal Medicine*, 19(6), 698–707. doi: 10.1111/j.1525-1497.2004.30029.x
- Dolasinski, M. J., & Reynolds, J. (2020). Microlearning: A New Learning Model. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 44(3), 551–561. doi: 10.1177/1096348020901579
- Fitria, T. N. (2022). Microlearning in Teaching and Learning Process: A Review. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 114–135. doi: 10.55606/cendikia.v2i4.473
- Garshasbi, S., Yecies, B., & Shen, J. (2021). Microlearning and computer-supported collaborative learning: An agenda towards a comprehensive online learning system. *STEM Education*, 1(4), 225–255. doi: 10.3934/steme.2021016
- Hasri, S. A., Fitria, Y., Zen, Z., & Erita, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3(2), 4593–4599. doi: 10.31004/innovative.v3i2.823
- Hikmah, A. S., & Hayudinna, H. G. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Infografis Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 181–195. doi: 10.24952/ibtidaiyah.v2i2.5548

- Ibrahim, I. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Efektifitas Pembelajaran. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(1), 1–10. doi: 10.51878/social.v3i1.2169
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. doi: 10.31004/innovative.v3i1.2734
- Lee, Y.-M., Jahnke, I., & Austin, L. (2021). Mobile microlearning design and effects on learning efficacy and learner experience. *Educational Technology Research and Development*, 69(2), 885–915. doi: 10.1007/s11423-020-09931-w
- Mohammed, G. S., Wakil, K., & Nawroly, S. S. (2018). The Effectiveness of Microlearning to Improve Students' Learning Ability. *International Journal of Educational Research Review*, 3, 32–38. Retrieved from <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:73677653>
- Monica, S. Z., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Media Power Point Interaktif dalam Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4657–4664. doi: 10.31004/jptam.v7i1.5972
- Nettana, A. B., Rumahlatu, D., & Talakua, M. (2023). Uji Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Platform Google Classroom. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 56–65. doi: 10.56393/sistemamong.v3i2.494
- Nurazizah, W. E., Purnamasari, A. Y., Supriatno, B., & Riandi. (2023). Inovasi Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Microsoft Teams Berbantu Fishbone Diagram. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 654–671. doi: 10.5281/zenodo.8218325
- Nurismawan, A. S., Purwoko, B., & Wiryosutomo, H. W. (2022). Supervisi Bimbingan Dan Konseling Di Indonesia: Problematika Dan Alternatif Solusi. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 9. doi: 10.31602/jmbkan.v8i3.7242
- Putri, R. A. M., Anwar, Z., & Purmadi, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Explainer Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X UPW. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran Dan Teknologi (JP3T)*, 1(2), 82–86. doi: 10.61116/jp3t.v1i2.113
- Rahadi, I. N., Darwan, D., & Handoko, H. (2020). The Use of Learning Media Motion Graphics Towards Students Mathematical Understanding. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 5(2), 97–104. doi: 10.24235/itej.v5i2.45
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 245–251. doi: 10.30653/003.202172.196
- Saputra, A. B. (2018). Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 2(2), 84–97. doi: 10.32485/kopertip.v2i2.51
- Saputri, K. W., & Jumino. (2023). Efektivitas Infografis sebagai Media Penyebaran Informasi Bidang Perpustakaan pada Akun Instagram @ literatif.id. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 12(1), 64–76.
- Setiawan, M. A. (2018). *Pendekatan-Pendekatan Konseling (Teori Dan Aplikasi)*. Deepublish.
- Srinivasan, M., Wilkes, M., Stevenson, F., Nguyen, T., & Slavin, S. (2007). Comparing problem-based learning with case-based learning: effects of a major curricular shift at two institutions. *Academic Medicine: Journal of the Association of American Medical Colleges*, 82(1), 74–82. doi: 10.1097/01.ACM.0000249963.93776.aa
- Suryanto, S., Ariana, S., & Rizal, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 49–58. doi: 10.47747/jurnalnik.v1i1.59
- 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>
- Thistlethwaite, J. E., Davies, D., Ekeocha, S., Kidd, J. M., MacDougall, C., Matthews, P., ... Clay, D. (2012). The effectiveness of case-based learning in health professional education. A BEME systematic review: BEME Guide No. 23. *Medical Teacher*, 34(6), e421–44. doi: 10.3109/0142159X.2012.680939
- Tumewu, W. A., Wowor, E. C., & Mokalau, Y. B. (2023). Minat Belajar Mahasiswa dalam Penggunaan Infografis Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pembelajaran Daring. *SCIENING: Science Learning Journal*, 4(1), 38–45. doi: 10.53682/slj.v4i1.6641
- Ulfiah, M. S., & Jamaluddin, H. (2022). *Bimbingan Dan Konseling: Teori dan Praktik*. Prenada Media.

- Wahyuni, I., Megalina, Y., Tanjung, R., Amdani, K., & Lubis, R. H. (2023). Development of Interactive Multimedia based on Case Method Assisted by Articulate Storyline 3 in General Physics. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9652–9659. doi: 10.29303/jppipa.v9i11.5685
- Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 1 Gedongtataan Di Era Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(2), 109–113.
- Wulandari, D., & Syamsul, A. (2021). *Program Bantuan Program Studi Menjadi Model Center of Excellence Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. 1–17.
- Yusnidar, Y., & Syahri, W. (2022). Implementasi Microlearning Berbasis Case Study Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kimia. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(1), 71–77. doi: 10.30605/jsgp.5.1.2022.1530
- Zulfikar, Hariko, R., Muwakhidah, & Aritonang, N. (2017). Konseling Humanistik: Sebuah Tinjauan Filosofi. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 146–151. doi: 10.24176/jkg.v3i1.1655