



Pembuatan *E-Modul* Interaktif pada Matakuliah Kewirausahaan Berbasis *Case Method* dan *Team Based Learning*

Evi Sirait¹, Erwin Sutantyo², Ari Ani Dyah Setyoningrum³

^{1,2,3}Politeknik Maritim Negeri Indonesia

E-mail: evisirait@polimarin.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2025-03-11 Revised: 2025-04-27 Published: 2025-05-10</p> <p>Keywords: <i>E-Modul;</i> <i>Kewirausahaan;</i> <i>Metode Kasus;</i> <i>Pembelajaran Berbasis Tim.</i></p>	<p>This study aims to create an electronic module based on Case method and team based learning for entrepreneurship courses and test its feasibility. The method used in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Develop, Implementation and Evaluate. The ADDIE model used in this study is limited to the development stage. Validation was carried out by material experts, media experts and students. The analysis stage begins with conducting a needs analysis and the results obtained were 78.67% of students agreed and were interested in e-modules as digital learning media in entrepreneurship courses. The design stage shows a validity value of 83% in the "Very Good" category and this is the basis for the development of E-modules. E-module design is made by drawing digital (digital art) using the Canva application: AI, Photo, & Video Editor. At the development stage, the average value of the percentage of material validation results contained in the E-module is 81% with the category "Very Good". The results of the media expert validation assessment show that the appearance and content of the E-module are feasible for students to use with an assessment percentage of 81.80% in the "Very Good" category. While the results of the analysis of student validation show that the Entrepreneurship E-module gets a good response from students and is feasible to be used as a digital-based interactive learning media with a percentage value of 85.46% in the "Very Good" category.</p>
<p>Artikel Info Sejarah Artikel Diterima: 2025-03-11 Direvisi: 2025-04-27 Dipublikasi: 2025-05-10</p> <p>Kata kunci: <i>E-Modul;</i> <i>Kewirausahaan;</i> <i>Case Method;</i> <i>Team Based Learning.</i></p>	<p>Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk membuat modul elektronik berbasis Case method dan team based learning untuk matakuliah kewirausahaan dan menguji kelayakannya. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Develop, Implementation dan Evaluate. Model ADDIE yang digunakan pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengembangan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa. Tahap analisis dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dan diperoleh hasil sebesar 78,67% mahasiswa setuju dan tertarik dengan e-modul sebagai media pembelajaran digital pada mata kuliah kewirausahaan. Pada tahap design menunjukkan nilai validitas sebesar 83% dengan kategori "Sangat Baik" dan hal tersebut menjadi dasar untuk pengembangan E-modul. Desain E-modul dibuat dengan cara menggambar digital (digital art) menggunakan aplikasi Canva: AI, Photo, & Video Editor. Pada tahap development, diperoleh nilai rata-rata hasil persentase validasi materi yang terdapat pada E-modul adalah 81% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan dan konten E-modul layak digunakan mahasiswa dengan perolehan persentase penilaian sebesar 81,80% dengan kategori "Sangat Baik". Sementara hasil analisis dari validasi mahasiswa menunjukkan bahwa E-modul Kewirausahaan mendapatkan respon baik dari mahasiswa dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital dengan nilai persentase sebesar 85,46% dengan kategori "Sangat Baik".</p>

I. PENDAHULUAN

Media dan bahan ajar yang digunakan saat pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat pemahaman terhadap materi perkuliahan [1,2]. Salah satu sumber bahan ajar yang menarik dan menjadi rujukan mahasiswa adalah modul elektronik (*e-modul*). Penelitian ini fokus kepada pembuatan *e-modul* matakuliah kewirausahaan

berbasis *case method* dan team base learning. Penelitian tentang *e-modul*, pembelajaran jarak jauh, pembelajaran berbasis *case method*, dan *team base learning* sudah banyak dilaporkan sebelumnya [3,4]. Seperti halnya penelitian yang dilakukan Lindawati (2020) menerapkan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran online ketika masa pandemi covid 19 [5].

Pembelajaran jarak jauh juga memberi dampak positif bagi peserta didik dikarenakan peserta didik mampu melaksanakan proses pembelajaran secara mandiri dan terpisah dari pendidik [6]. Selain itu mahasiswa juga telah memiliki fasilitas-fasilitas dasar yang dibutuhkan untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh dan lebih fleksibel dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar [7].

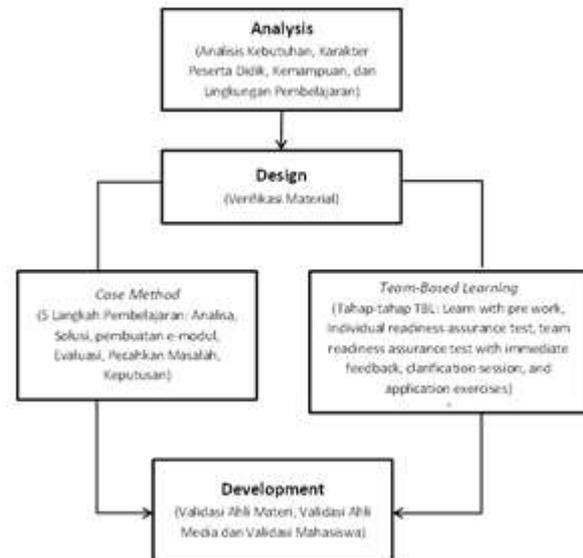
Pembelajaran dengan model e-learning tentunya memerlukan perangkat dan media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah dengan menggunakan media *E-modul* [8]. Modul elektronik yang dilengkapi dengan elemen interaktif seperti teks, video, dan simulasi telah terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa secara spesifik dan mendalam [9]. Peningkatan hasil belajar dari beberapa hasil penelitian dapat dilakukan dengan cara mengimplementasikan pembelajaran berbasis case study ke dalam modul elektronik [10,11]. Dampak positif dari penggunaan *e-modul* berbasis *team based learning* dan *case method* dalam *e-modul* interaktif membantu mahasiswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata [12,13]. Hal ini penting untuk mata kuliah yang memerlukan pemecahan masalah berbasis situasi dunia nyata, seperti kewirausahaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Karima (2021) menyatakan bahwa untuk mendesain modul pembelajaran diperlukan model yang tepat [14]. Salah satu model yang digunakan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang baik adalah model ADDIE [15]. Sesuai dengan namanya model ADDIE adalah singkatan dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Tahapan pada model ini sangat cocok diterapkan pada riset yang luarannya berupa produk.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini akan melengkapi dan memenuhi saran-saran yang sudah diberikan serta melanjutkan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya, yaitu membuat media pembelajaran elektronik dalam bentuk *e-modul* berbasis *case method* dan *team based learning*. *E-modul* yang akan dibuat nantinya diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman matakuliah kewirausahaan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mix method*) yaitu metode *research and development* (R&D) dan metode kuantitatif deskriptif. Model penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk adalah model ADDIE.

Sesuai dengan namanya model ADDIE adalah singkatan dari *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pengembangan diagram alir model ADDIE diadaptasi dari penelitian sejenis. Dan pada penelitian ini tahapan model ADDIE dilakukan hanya sampai pada tahapan pengembangan (*development*).



Gambar 1. Tahapan Metode ADDIE

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian diuraikan dalam tahapan-tahapan sesuai dengan model penelitian ADDIE, yaitu; *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Pada penelitian ini, tahapan ADDIE dibatasi hanya pada tahapan *analysis*, *design*, dan *development*.

1. Analysis

E-modul menawarkan konten yang menarik dan bersifat edutainment (edukatif dan entertainment) sehingga dapat meningkatkan kemampuan daya ingat dari banyaknya materi-materi pokok yang terdapat dalam modul. Persentase hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 78,67% mahasiswa setuju bahwa pembelajaran kewirausahaan dengan model konvensional sulit untuk dipahami dan mahasiswa tertarik dengan *e-modul* sebagai media pembelajaran digital pada mata kuliah kewirausahaan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

2. Design

Desain ini diharapkan mampu memvisualisasikan ide-ide yang dapat memberikan gambaran tampilan dari *E-modul*. Hal ini berkaitan dengan alur atau urutan tampilan layer demi layer dan konsep ilustrasi. Validasi

pada tahap Design tersebut dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi untuk menilai masing-masing indikator. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian konsep kewirausahaan dengan materi dalam *E-modul*. Hasil validasi desain *E-modul* Kewirausahaan secara keseluruhan menunjukkan nilai validitas sebesar 83% dengan kategori "Sangat Baik" dan dapat dilanjutkan ke tahap *development*.

3. Development

Desain *E-modul* yang telah tervalidasi pada tahap sebelumnya akan diproses ke tahap pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk membuat prototipe *E-modul* yang tervalidasi. Tahapan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu pengembangan produk, validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba terbatas ke mahasiswa.

a) Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap pengembangan produk, desain *E-modul* Kewirausahaan yang telah tervalidasi akan diproses ke pembuatan menggambar digital (*digital art*). Teknik menggambar digital (*digital art*) dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan gawai, tablet, PC atau laptop. Aplikasi yang digunakan adalah *Canva: AI, Photo, & Video Editor* yang memiliki keunggulan sebagai platform desain dan komunikasi visual online dengan memberikan banyak fitur dan kemudahan dalam penggunaannya.



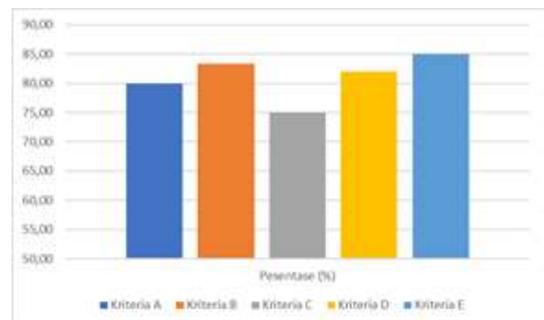
Gambar 2. Tahapan Metode ADDIE

Proses membuat digital art dimulai pembuatan sketsa, lineart, vector art, warna dasar. Proses ini juga didukung dengan berbagai tools yang disediakan

oleh Canva, seperti AI Art Generation Tool, Editor Canva, Draw Tool, dan Magic Write Feature.

b) Validasi Materi

Setelah tahap pengembangan produk, langkah selanjutnya adalah validasi materi. Pada tahap ini validasi materi yang dilakukan oleh dua orang ahli materi (dosen kewirausahaan). Instrumen validasi materi mengacu pada lembar instrumen validasi yang dikeluarkan oleh Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (BSNP) yang telah peneliti modifikasi. Ada 5 kriteria yang diukur dalam proses validasi materi yaitu kriteria A: pendekatan penulisan, memperoleh persentase sebesar 80% dan masuk ke dalam kategori baik. Kriteria B: kebenaran konsep mendapatkan persentase sebesar 83% dan masuk dalam kategori sangat baik. Kriteria C: kedalaman konsep memperoleh persentase ideal sebesar 75% dan kategori baik. Kriteria D: kejelasan kalimat mendapatkan persentase sebesar 82% dan masuk dalam kategori sangat baik. Dan kriteria E: keterlaksanaan, memperoleh persentase sebesar 85% dan masuk dalam kategori sangat baik.



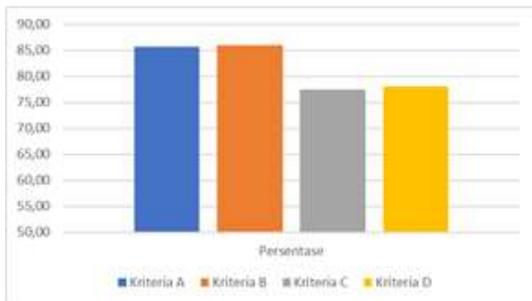
Gambar 3. Persentase Per Kriteria dari Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 3 di atas, rata-rata hasil persentase validasi materi seluruh kriteria adalah 81% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa konsep dan materi kewirausahaan yang terdapat dalam *E-modul* tersebut telah sesuai dengan ketentuan RPS dan tujuan pembelajaran serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran edukatif dan interaktif.

c) Validasi Media

Tahap ketiga adalah validasi media yang dilakukan oleh dua orang dosen validator ahli media dengan menilai kualitas media

E-modul. Terdapat 4 kriteria yang dinilai dalam validasi media diantaranya kriteria A: kebahasaan mendapatkan persentase sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik. Kriteria B: sistematika materi memperoleh persentase sebesar 86,00% dengan kategori sangat baik. Kriteria C: efek media mendapatkan persentase sebesar 77,50% dengan kategori baik. Dan kriteria D: tampilan menyeluruh memperoleh persentase sebesar 78,00% dengan kategori baik.

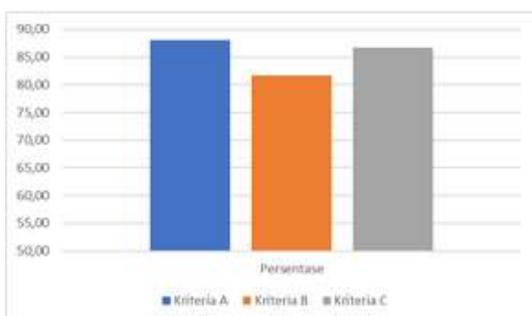


Gambar 4. Persentase Per Kriteria dari Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi terlihat pada Gambar 4 bahwa *E-modul* kewirausahaan interaktif memperoleh persentase penilaian sebesar 81,80% yang dapat diartikan mendapatkan kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dan konten *E-modul* layak digunakan mahasiswa sebagai media pembelajaran berbasis digital interaktif dan *edutainment*.

d) Validasi Mahasiswa

Tahap terakhir adalah validasi dari mahasiswa Nautika Semester 5 Politeknik Maritim Negeri Indonesia sejumlah 12 orang. Tahapan ini bertujuan untuk melihat respon mahasiswa terhadap produk *E-modul* kewirausahaan yang telah dikembangkan.



Gambar 5. Persentase Hasil Validasi Mahasiswa

Validasi mahasiswa terdiri dari tiga kriteria, yaitu kriteria A: tampilan, memperoleh nilai persentase sebesar 88,06% dengan kategori "Sangat Baik". Kriteria B: efektifitas, mendapatkan nilai persentase sebesar 81,67% dengan kategori "Sangat Baik". Dan kriteria C: kepuasan, memperoleh nilai persentase sebesar 86,67% dengan kategori "Sangat Baik".

Hasil penelitian pada gambar di atas menunjukkan nilai persentase seluruh kriteria sebesar 85,46% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa *E-modul* Kewirausahaan mendapatkan respon baik dari pengguna atau mahasiswa dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis digital.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 78,67% tertarik dengan *e-modul* sebagai media pembelajaran digital pada mata kuliah kewirausahaan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hasil validasi desain *E-modul* Kewirausahaan secara keseluruhan menunjukkan nilai validitas sebesar 83% dengan kategori "Sangat Baik" dan hal tersebut menjadi dasar untuk pengembangan *E-modul* kewirausahaan. Perolehan nilai rata-rata hasil persentase dari validasi ahli materi, ahli media dan mahasiswa pada seluruh kriteria adalah 82,75% dengan kategori "Sangat Baik".

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pembuatan *E-Modul* Interaktif pada Matakuliah Kewirausahaan Berbasis *Case Method* dan *Team Based Learning*.

DAFTAR RUJUKAN

Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9.4 (2021): 433-438.

Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).

- Çakmak Z, Akgün İH. A Theoretical Perspective on the Case Study Method. *Journal of education and learning*. 2018;7(1):96-102.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar kewirausahaan. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Herawati NS, Muhtadi A. Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*. 2018 Oct 30;5(2):180-91.
- Hidayat M, Santoso G, Lestari NM. Pengembangan E-Modul Berbasis Web untuk Mendukung Kemampuan Representasi Matematis untuk Meningkatkan Karakter Mandiri dan Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Transformatif*. 2023 Oct 10;2(4):521-40.
- Karima, E. M., Basri, W., & Astriani, F. (2021). Educational Theory Application In History Learning. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora)*, 5(2), 115-124.
- Lestari FD, Syahbana A, Retta AM. E-Module Development of Linear Programs Based on Students' Conceptual Understanding. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 2022 Oct 27;13(2):234-45.
- Lindawati, Y. I., & Rahman, C. A. (2020, November). Adaptasi guru dalam implementasi pembelajaran daring di era pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 60-67).
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & Syahrul, R. (2019, January). The Development of Interactive Multimedia E-Module on Indonesia Language Course. In *1st International Conference on Innovation in Education (ICoIE 2018)* (pp. 291-295). Atlantis Press.
- Mulyasa, E. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- 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* (e-ISSN: 2809-3917), 2(1), 12-16.
- Suprpto A. Analisis dimensi kebutuhan pra implementasi e-learning untuk meningkatkan mutu layanan pendidikan kampus di era revolusi industri 4.0. *Attarbiyah*. 2018;28(1):81-97.
- Warsito. 2007. Peran TIK dalam Penyelenggaraan PJJ. *Jurnal Teknodik*. April. 20, 9-41.