

IMPLEMENTASI ADDIE MODEL DALAM PENGEMBANGAN E-MODULE BERBASIS CASE METHOD

Agnes Irene Silitonga¹, Pebri Hastuti², Roza Thohiri³, Annisa Fadhillah Pulungan⁴

¹Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

²Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

³Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

⁴Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,
Universitas Sumatera Utara

email: agnesirenesilitonga@unimed.ac.id¹, pebrihastuti@unimed.ac.id², rozatho@unimed.ac.id³,
annisafpulungan@usu.ac.id⁴

Abstrak

ADDIE Model merupakan *framework* yang paling banyak digunakan oleh perancang instruksional karena memberikan pedoman yang fleksibel untuk membantu perancang instruksional membuat alat pendukung praktis. Dalam penelitian ini, *ADDIE Model* diimplementasikan dalam pengembangan *e-module* berbasis *case method* pada Mata Kuliah Pasar Modal Mata Kuliah Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Medan. Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *e-module* Kursus Pasar Modal berbasis metode kasus yang dikembangkan valid, efektif, praktis, dan bermanfaat sebagai bahan perkuliahan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penilaian belajar siswa sebesar 80,95%.

Kata Kunci – *ADDIE Model, E-module, Case method*

Abstract

The ADDIE model is the most widely used framework by instructional designers because it provides flexible guidelines to help instructional designers create practical support tools. In this study, the ADDIE model was implemented in the case method-based e-module development in the Capital Markets Course of the Business Education Course in Universitas Negeri Medan. The research conducted shows that the Capital Markets Course e-module case method-based developed is valid, effective, practical, and useful as lecture materials. This is demonstrated by the student learning assessment result of 80.95%.

Keywords – *ADDIE Model, E-module, Case method*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan menuntut digunakannya media pembelajaran elektronik. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan karena pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari

pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan, serta peserta didik itu sendiri (Prayudha, 2016).

Dewasa ini, dunia pendidikan hidup di dalam dunia media, yang mana kegiatan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah diganti dengan sistem penyampaian bahan ajar yang lebih modern yaitu lebih mengedepankan peran mahasiswa dengan pemanfaatan media. Teknologi informasi berkembang dengan cepat sehingga telah mengubah paradigma setiap orang dalam mencari dan mendapat informasi (Darmawan, 2013). Dengan adanya perkembangan ini akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu inovasi kreatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu lahirnya konsep *e-learning*. Secara harfiah, *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik. Konsep pembelajaran ini memudahkan mahasiswa dan dosen dalam memperoleh sumber belajar dengan akses yang ringan. Berbeda dengan kegiatan pembelajaran konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, menitik beratkan materi pada penguasaan seorang guru. *E-learning* adalah salah satu hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan yang sangat efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara teori *e-learning* adalah sesuatu yang menarik, hal ini dikarenakan sudah banyak institusi pendidikan yang melengkapi proses pembelajarannya dengan penerapan *e-learning* (Lestari et al., 2015) sehingga sangat banyak keuntungan dengan menggunakan konsep *e-learning* dibandingkan menggunakan sistem konvensional. Kegiatan pembelajaran konvensional di dalam kelas memang tidak bisa ditinggalkan, namun guru perlu memberikan variasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, seharusnya pengajar hanya berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik harus belajar secara mandiri serta membangun pengetahuannya sendiri agar mereka mudah untuk memahami materi. Penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran sudah diterapkan oleh berbagai lembaga pendidikan namun belum merata secara keseluruhan, salah satunya adalah penggunaan *e-module* atau lebih dikenal dengan modul elektronik.

E-module merupakan bahan ajar yang dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media

elektronik. *E-module* dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang akan dijelaskan. *E-module* memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *e-module* karena dapat membantu mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Dalam menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman, dapat dibantu dengan pemberian modul ajar, sebuah modul ajar akan bermakna, jika mahasiswa dapat dengan mudah menggunakannya (Putra et al., 2017). Adapun modul ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini adalah modul ajar berbasis elektronik yang sering disebut *e-module*.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Universitas Negeri Medan, bahan ajar dalam proses pembelajaran masih terbatas. Mahasiswa hanya menggunakan internet pada saat proses pembelajaran. Buku yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran merupakan bahan ajar yang masih bersifat umum, belum disajikan secara rinci serta masih bersifat konvensional dalam penggunaannya atau disajikan dalam bentuk cetak. Penyajian materi dan soal-soal latihan masih dalam bentuk *powerpoint* atau *paper* yang di print disetiap pertemuan. Kurangnya bahan ajar sehingga menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam mengelola kemampuannya memahami pembelajaran.

E-module yang baik adalah memiliki karakteristik yang sama dengan modul (Daryanto et al., 2013). Adapun karakteristik *e-module* adalah *self intruction* yaitu intruksi yang memudahkan mahasiswa mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dicapai, *self-contained* yaitu materi yang disajikan dalam pembelajaran, *stand-alone* yaitu harus berdiri sendiri tanpa bergantung pada bahan lainnya, *adaptive* yaitu sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan *user-friendly* yaitu dapat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Oleh karena itu, *e-module* sebagai bahan ajar dapat membantu untuk belajar secara mandiri memiliki bahasa yang komunikatif dan bersifat dua arah sehingga memudahkan dalam mempelajari materi pelajaran juga dapat membantu mengukur tingkat pemahamannya sendiri. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila menggunakan *e-module* karena dapat membantu yang mengalami kesulitan belajar dan juga meningkatkan hasil belajar.

Nilai rata-rata *pre-test* setelah diberi perlakuan menggunakan *e-module* ekonomi hasil belajar siswa meningkat (Lestari et al., 2015). Nilai rata-rata sebelum menggunakan *e-module* lebih rendah dibandingkan setelah menggunakan *e-module* (Wulansari et al., 2018). Maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar

dengan menggunakan *e-module*.

Salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah model *case method*. Mahasiswa mencari pengetahuan bukan menerima pengetahuan, oleh karenanya alternatif pembelajaran yang efektif digunakan adalah berbasis *case method*. Pembelajaran berbasis kasus yang dikenal dengan *case method* sangat tepat digunakan dalam membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran karena bersifat valid, efektif, dan praktis (Sobri et al., 2021). Model *case method* diharapkan lebih baik untuk meningkatkan keaktifan mahasiswa dan dapat menuntut agar lebih berpikir kritis jika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Oleh sebab itu, *e-module* berbasis *case method*, mampu menciptakan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan berfikir serta keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian mengembangkan sebuah modul pembelajaran berbentuk elektronik berbasis *case method*. *E-module* pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-module* pembelajaran mata kuliah pasar modal dan disajikan melalui media elektronik seperti komputer, laptop, dan juga *smartphone*.

Pada penelitian ini diimplementasikan *ADDIE model* dalam pengembangan *e-module* berbasis *case method* pada mata kuliah pasar modal di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan. *ADDIE model* adalah dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Dick et al., 2015). Adapun tahapan penelitian pengembangan model *ADDIE* yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain / Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi / Umpan balik (*Evaluation*) (Branch, 2009). Model *ADDIE* dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2014). Model *ADDIE* adalah kerangka kerja yang paling banyak digunakan oleh perancang instruksional (Morrison, 2010). Model *ADDIE* memiliki panduan fleksibel yang membantu para perancang instruksional dalam membangun alat pendukung yang efektif. Diantara perbaikan yang dilakukan pada model ini adalah *rapid prototyping* (Ahmad, 2013) yang memungkinkan umpan balik berdasarkan penilaian berkelanjutan selama pembuatan materi. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diimplementasikan *ADDIE Model* dalam pengembangan *e-module* berbasis *case method*.

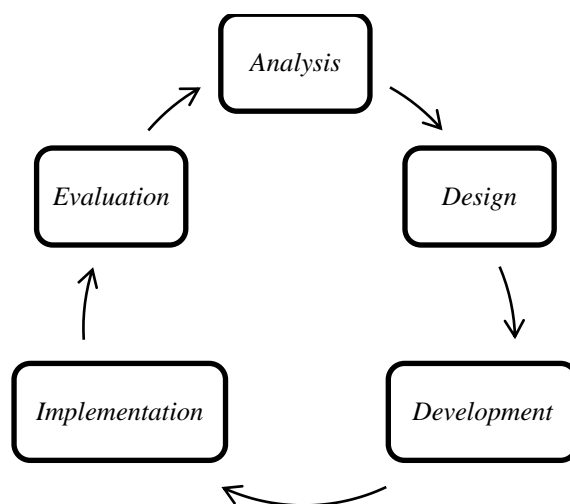
2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Medan, Fakultas Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi dan dilaksanakan mulai dari Bulan Mei 2022

sampai dengan Bulan Desember 2022. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Negeri Medan, Fakultas Ekonomi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Kelas A, dosen pasar modal, tenaga ahli di bidang materi, media, dan pembelajaran.

2.1. Metode dan Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, pengembangan *e-module* menggunakan *ADDIE model* yang dibagi ke dalam lima tahapan dan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *ADDIE Model*

Berdasarkan urutan langkah dan skema pengembangan *ADDIE model* menurut Mulyatiningsih dapat disusun sebuah rancangan pengembangan produk, dalam penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. *Analysis*: Merupakan tahapan awal pada *ADDIE model* yaitu menganalisis perlunya pengembangan produk. Pengembangan produk diawali oleh adanya masalah yang terjadi karena keterbatasan bahan ajar serta model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ditinjau dari hasil observasi dan wawancara yang meliputi analisis kurikulum yang digunakan, kondisi kegiatan

pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar sehingga memperoleh gambaran pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Dibutuhkan pula alat pengukur kelayakan produk yang akan dikembangkan berupa instrumen penilaian. Pada tahapan analisis, metode yang digunakan adalah observasi pada kegiatan belajar mengajar mata kuliah Pasar Modal dan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, kegiatan pembelajaran, dan penggunaan bahan ajar.

b. *Design*: Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan *e-module*. Desain *e-module* yang dikembangkan disusun menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Dengan bantuan aplikasi ini, *e-module* dapat diunduh dengan mudah menggunakan *computer* dan *laptop*. Desain *e-module* yang akan dibuat dikonsultasikan kepada dosen pengampu. Revisi akan dilakukan jika desain tersebut belum sesuai. Jika desain telah dinilai baik, proses pengembangan *e-module* tersebut meningkat ke tahap selanjutnya, yaitu *development*.

c. *Development*: Produk yang sudah dikembangkan dicek oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan. Kemudian produk dikonsultasikan kepada setiap ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Saran dan masukan yang diperoleh ditindaklanjuti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi sesuai saran dan masukan, dinilai validasinya oleh ahli dengan menggunakan instrumen penilaian kelayakannya.

d. *Implementation*: Produk berupa *e-module* yang sudah dinyatakan valid atau layak oleh ahli kemudian diuji coba kepada mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap implementasi ini dilakukan pada kelas terbatas. Uji coba *e-module* diberikan kepada 35 mahasiswa dalam satu kelas. Mahasiswa akan menilai *e-module* dengan mengisi angket respon mahasiswa. Selain itu, mahasiswa juga akan mengerjakan evaluasi akhir yang terdapat pada *e-module*. Hasil evaluasi akhir digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna (mahasiswa). Evaluasi dilakukan untuk mengukur apa yang telah mampu dicapai mahasiswa setelah menggunakan *e-module* dalam bentuk tes pilihan ganda. Nilai yang diperoleh mahasiswa digunakan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi *e-module*. *E-module* yang efektif dapat dilihat dari hasil belajar mahasiswa melalui evaluasi akhir, dan *e-module* yang praktis dilihat melalui aktivitas mahasiswa pada saat proses pembelajaran.

e. *Evaluation*: Setiap perbaikan maupun saran dari ahli materi, ahli media, respon

mahasiswa terhadap *e-module* ditindaklanjuti pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk mengukur capaian tujuan pengembangan produk.

2.2. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Validitas

Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan cara. Namun dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan observasi/pengamatan, interview/wawancara, kusioner/angket (Morrison, 2010).

Angket yang dibuat dan digunakan untuk ahli materi, media, dan dosen ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, sajian, kegrafikan, dan *case method*. Kisi-kisi instrument uji kelayakan oleh ahli materi, media, dan dosen terdapat di dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kelayakan *E-module* untuk Ahli Materi, Media, dan Dosen

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Aspek Kelayakan isi		
a. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran mata kuliah	1,2	2
b. Kesesuaian dengan karakter mahasiswa	3	1
c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	4,5,6	3
d. Kebenaran substansi materi	7	1
e. Manfaat penambahan pengetahuan	8	1
f. Kesesuaian dengan nilai moral dan sosial	9	1
g. Kesesuaian dengan kurikulum	10	1
Aspek Kebahasaan		
a. Keterbacaan	11,12	2
b. Kejelasan informasi	14	1
c. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	14	1
d. Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien	15	1
Aspek Peyajian		
a. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai dan urutan sajian	16, 17	2
b. Pemberian motivasi, daya tarik, dan interaksi	18 - 23	6
c. Kelengkapan informasi	24 - 25	2
Aspek Kegrafikan		
a. Penggunaan huruf (jenis dan ukuran)	26	1

b. Tata letak	27	1
c. Ilustrasi, gambar, dan foto	28,29	2
d. Desain tampilan	30,31	2
<i>Aspek Media Case Method</i>		
a. Permasalahan	32	1
b. Diskusi pemecahan masalah	33,34	2
c. Pelaporan pemecahan masalah	35	1
d. Presentasi hasil diskusi dalam pemecahan masalah	36	1

Angket dibuat dan digunakan untuk mahasiswa ditinjau dari aspek kejelasan, manfaat, dan kelayakan isi. Kisi-kisi instrumen yang diisi oleh respon mahasiswa terdapat di dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Respon Mahasiswa

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Aspek Kejelasan		
a. Keterbacaan	1,2	2
b. Kejelasan Informasi	3	1
c. Penggunaan bahasa	4,5,6	3
d. Penggunaan huruf	7	1
e. Tata letak (<i>lay out</i>)	8	1
f. Penggunaan ilustrasi, grafis, foto	9,10	2
g. Desain tampilan	11,12	2
Aspek Kemanfaatan:		
a. Kemudahan penggunaan e-module	13	1
b. Kemenarikan menggunakan e-module	14	1
c. Kemudahan belajar	15,16	2
d. Peningkatan motivasi	17,18,19,20	4
Aspek Kelayakan:		
a. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran mata kuliah	21,22	2
b. Kesesuaian dengan karakter mahasiswa	23	1
c. Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	24,25,26 27	3 1
d. Kebenaran substansi materi	28	1
e. Manfaat penambahan pengetahuan	29	1

f. Kesesuaian dengan nilai moral dan sosial	30	1
g. Kesesuaian dengan kurikulum		

Angket yang dibuat dan digunakan untuk mahasiswa untuk melihat efisiensi *e-module* yang dihasilkan dari aspek kemudahan bagi pengguna, daya guna dan efektivitas waktu. Kisi-kisi instrumen yang diisi oleh mahasiswa ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Uji Praktikalitas Mahasiswa

Indikator	Nomor Soal	Jumlah Soal
Aspek Kemudahan Bagi Pengguna (<i>Learnability</i>)		
a. Petunjuk penggunaan modul	1	1
b. Penggunaan bahasa dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa.	2	1
c. Dapat menunjang proses pembelajaran perorangan maupun kelompok	3,4	2
d. Latihan dapat membantu mahasiswa memahami konsep	5	1
Aspek Daya Guna (<i>Efficiency</i>)		
a. Modul dapat membantu mahasiswa memperdalam pemahaman materi	6	1
b. Video dalam modul dapat membantu mahasiswa menemukan konsep	7	1
c. Materi modul mudah dipahami	8	1
d. Tugas pada modul dapat membantu mahasiswa dalam pemahaman konsep	9	1
e. Modul lebih praktis dan dapat di sesuaikan dengan kemampuan mahasiswa	10	1
f. Daya tarik tampilan modul dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar	11	1
Aspek Efektifitas Waktu (<i>effectiveness of time</i>):		
a. Penggunaan modul dapat mengefisienkan waktu pembelajaran	12	1

2.3. Teknik - teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yaitu menganalisa kelayakan modul dari hasil pengisian angket oleh ahli media, ahli materi, dosen dan respon mahasiswa pada *e-module*. Hasil analisis data yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam perbaikan pengembangan *e-module*. Untuk mengetahui kelayakan *e-module* dari ahli materi, ahli media, dan dosen pada terhadap *e-module* adalah dengan menentukan skor kelayakan *e-module* menggunakan ketentuan kriteria penilaian seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Penilaian Validasi *E-module*

Keterangan	Skor
Sangat Valid	3 - 4
Valid	2 - 3
Kurang Valid	1 - 2
Tidak Valid	0 - 1

Untuk skor maksimal sangat valid adalah 4 hingga skor minimal tidak valid adalah 1. Nilai minimal kelayakan *e-module* pembelajaran pada penelitian ini ditentukan dengan nilai pada kategori "Valid".

Untuk menganalisa respon mahasiswa dalam ujicoba dan tingkat kepraktisan modul adalah berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa dalam uji coba kelompok kecil. Angket disusun dalam skala *Likert* dengan kategori positif. Pernyataan positif memperoleh bobot tinggi dengan rincian pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Respon dan Praktikalitas *E-module*

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Jelek	1

Dengan menggunakan rumus.

$$\text{Derjat pencapaian} = \frac{\sum \text{masing - masing item}}{\sum \text{skor tertinggi}} \times 100$$

Tingkat pencapaian kategori respon mahasiswa dan kepraktisan modul menggunakan klasifikasi dalam Tabel 6. Modul dikatakan baik dan praktis apabila telah mencapai tingkat kepraktisan lebih dari 80%.

Tabel 6. Tingkat Kepraktisan *E-module*

Derajat Pencapaian (%)	Kategori
90-100	sangat baik / sangat praktis
80-89	baik / praktis
65-79	cukup baik / cukup praktis
55-64	kurang baik / kurang praktis
0-54	sangat kurang baik / sangat kurang praktis

Penilaian hasil evaluasi mahasiswa dari hasil tes berupa kuis. Hasil evaluasi bertujuan untuk mengetahui keefektifan *e-module* dan seberapa jauh penguasaan materi pelajaran oleh mahasiswa. Hasil kuis menggunakan penilaian dari 0-100 poin. Mahasiswa dianggap lulus, jika mendapatkan nilai kuis diatas 80 dan dibawah itu dianggap tidak lulus. Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil jika persentase mahasiswa yang lulus atau mahasiswa yang mendapat nilai ≥ 80 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah seluruh mahasiswa di dalam kelas (Sugiyono, 2016).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mendesain dan mengembangkan produk digunakan kerangka *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (ADDIE) yang merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis.

3.1. Tahap analisis (*Analysis*)

3.1.1. Analisis kurikulum

Pada tahapan ini dilakukan analisis kurikulum yang dilaksanakan pada mata kuliah pasar modal di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan tahun ajaran 2022-2023. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional (KKNI) yaitu kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor (Perpres nomor 8 tahun 2012).

Kurikulum KKNI mensyaratkan capaian pembelajaran yang terdiri atas sikap, tata nilai, hak dan tanggung jawab, kemampuan dibidang kerja, pengetahuan yang dikuasai, dan kemampuan manajerial. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis capaian pembelajaran mata kuliah pada mata kuliah pasar modal. Hasil analisis CPMK yang menjadi rumusan indikator pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan memperjelas pasar modal dan perusahaan *go public*.
- b. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan konsep investasi.
- c. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan merangkum saham dan valuasinya.
- d. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan investasi-investasi lainnya.
- e. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan memadukan analisis teknikal dan fundamental.
- f. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan return dan resiko investasi.
- g. Mengetahui, memahami, menggunakan, menganalisis, mengevaluasi, dan merancang teori efisiensi pasar.

3.1.2. Analisis karakter dan kemampuan mahasiswa

Pada tahap ini dilakukan analisis tentang karakteristik dan kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menelaah karakteristik mahasiswa yang meliputi latar belakang pengetahuan, bahasa yang digunakan, kognitif, dan kemampuan kemandirian belajar mahasiswa. Hasil telaah digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan *e-module* pasar modal berbasis *case method*. Dari hasil analisis diperoleh data tentang karakter mahasiswa yang merupakan mahasiswa dengan latar pengetahuan yang sama dan sudah berada pada semester enam, bahasa yang digunakan juga sudah sama dan sudah mengetahui istilah-istilah ekonomi dan dengan kemampuan kognitif yang sama rata karena memiliki rata-rata indeks prestasi sebesar 3,00 - 3,60. Kemampuan belajar mandiri sudah lebih baik karena telah terbiasa dengan tugas-tugas yang bersifat penelitian dan kasus. Dari hasil analisis ini, kemudian dirancang *e-module* yang mudah dipahami, dan dapat digunakan secara mandiri maupun dengan bantuan dosen dan berbasis kasus yang terjadi di industri saham dan investasi dengan *case method*.

3.1.3. Analisis penggunaan bahan ajar

Perkuliahan saat ini dilakukan secara *hybrid learning* yaitu perpaduan perkuliahan daring (*online*) dan luring (daring) atau sehingga penggunaan modul yang bersifat cetak menjadi sulit dan saat ini dibutuhkan alternatif lain dari penggunaan modul. Modul penting dan dibutuhkan mahasiswa ketika belajar mandiri tanpa pendampingan dosen dan/atau ketika perkuliahan dengan *hybrid learning* sehingga mahasiswa dapat melakukan pembelajaran mandiri menggunakan modul dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena proses belajar yang sudah tidak terikat oleh tempat dan waktu, maka diperlukan bahan ajar yang dapat digunakan secara elektronik. Dosen dan mahasiswa menyatakan perlunya dikembangkan modul yang lebih menarik, dapat memperjelas materi yang disampaikan, dan memudahkan mahasiswa memahami materi secara mandiri serta dapat digunakan secara elektronik, baik dengan komputer, laptop, maupun telepon seluler yaitu *e-module* yang mana dikembangkan dengan berbasis *case method*.

3.2. Tahapan desain (*Design*)

3.2.1. Desain kerangka *e-module*

Garis besar isi *e-module* memuat rancangan awal tentang isi yang ditulis dalam *e-module* dan bagaimana urutan materi yang disajikan. Sesuai dengan analisis yang dilakukan, peneliti merancang *e-module* ini dengan membuat sampul *e-module*, kata pengantar, daftar isi, penjelasan *case method*, sebelas bab materi pasar modal, dan daftar pustaka. Secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Sampul *e-module*

Didesain menarik dan interaktif serta memiliki warna hijau sebagai warna dominan, berisi judul *e-module* dan nama penulis *e-module*.

b. Kata pengantar

Berisi ucapan syukur, penjelasan singkat *e-module*, ucapan terima kasih, permohonan kritik, dan saran yang membangun.

c. Daftar isi

Berisi halaman judul setiap bab dan halaman sub bab.

d. *Case method*

Berisi penjelasan tentang pembelajaran *case method* yang ada di *e-module*.

e. Materi

Berisi materi pasar modal yang dimulai dari Bab 1 - Pasar Modal dan Perusahaan *Go Public*, Bab 2 - Saham dan Valuasinya, Bab 3 - Obligasi, Bab 4 - Reksadana, Bab 5 -

Analisis Teknikal, Bab 6 - Analisis Fundamental, Bab 7 - Surat Berharga Derivatif dan Investasi Lainnya, Bab 8 - Return dan Resiko Investasi, Bab 9 - *Stock Splits, Stock Repurchase*, dan *Reverse Split*, Bab 10 - Konsep Investasi dan Bab 11 - Teori Efisiensi Pasar.

f. Daftar pustaka

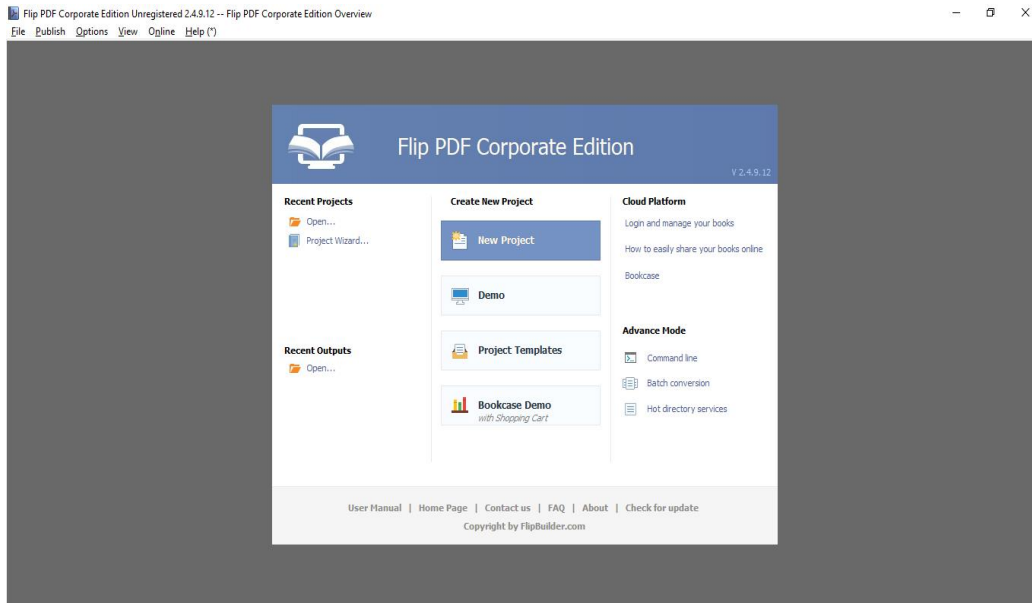
Berisi rujukan dan kepastakaan di dalam menyusun *e-module* ini.

3.2.2. Desain isi materi pembelajaran e-module

Materi isi yang akan disajikan pada *e-module* didesain dalam lima bagian yaitu pendalaman materi, penyajian kasus, tata cara penyelesaian kasus, ringkasan, dan latihan. Pada bagian pendalaman materi berisi teori dan penjelasan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar dan video pembelajaran untuk memperkuat pemahaman. Pada bagian penyajian kasus diberikan kasus dalam bentuk berita yang ada di media online atau cetak, untuk dibaca dan ditelaah kemudian dicari permasalahan dari kasus tersebut. Pada tata cara penyelesaian kasus diberikan tahapan untuk pembaca menyelesaikan kasus yang diminta, dimulai dari pembentukan kelompok, pemecahan kasus dengan pencarian data, pengajuan gagasan, diskusi, dan validasi, serta penulisan hasil kerja yang diakhiri dengan presentasi. Pada bagian berikutnya yaitu ringkasan, yang berisi poin penting dari pembahasan yang dijelaskan di bab tersebut dan pada bagian terakhir adalah latihan yang berguna untuk melihat kemampuan pemahaman setelah menyelesaikan pembelajaran.

3.2.3. Desain e-module dengan flipbook

Awalnya materi pada *e-module* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Word*. File materi yang disimpan di *Microsoft Office Word* kemudian diubah menjadi format file .pdf, dengan aplikasi *Flip PDF Corporate*.

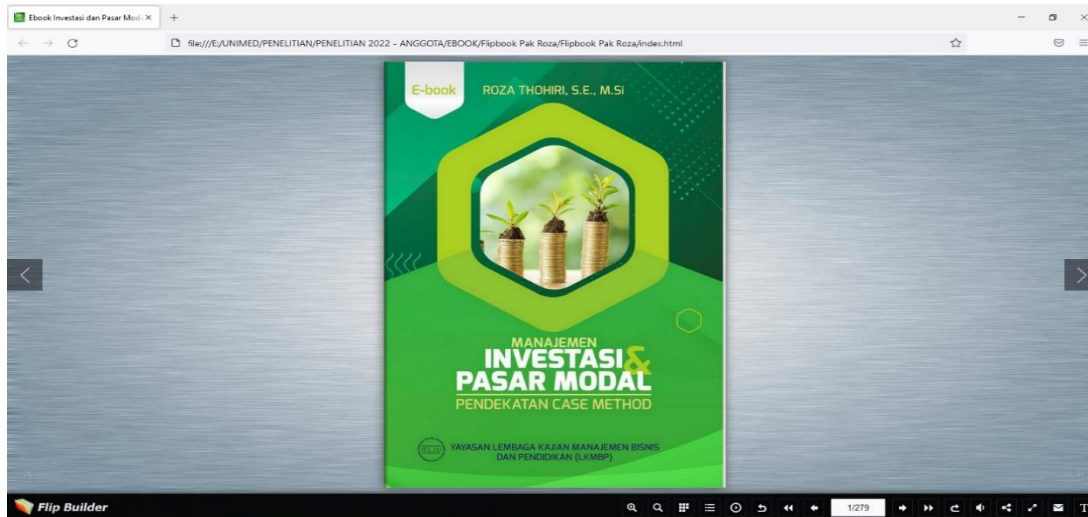


Gambar 2. Tampilan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition

Hasil pengembangan *e-module* berbasis *case method* mata kuliah pasar modal adalah sebagai berikut:

a. Cover (Sampul)

Halaman sampul *e-module* menerangkan judul dan penulis *e-module*. Tampilan halaman sampul ditunjukkan pada Gambar 3.

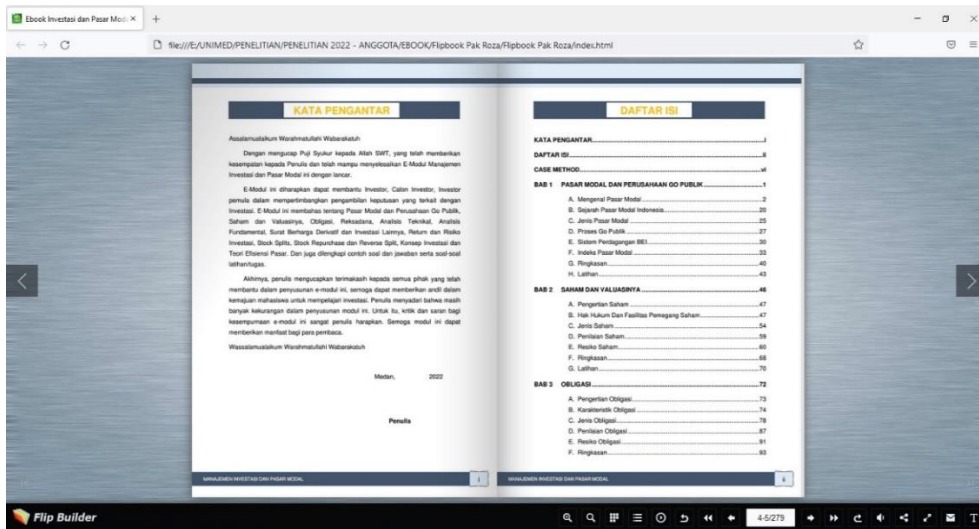


Gambar 3. Cover E-module Pasar Modal

Implementasi ADDIE Model dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method

b. Kata pengantar dan daftar isi

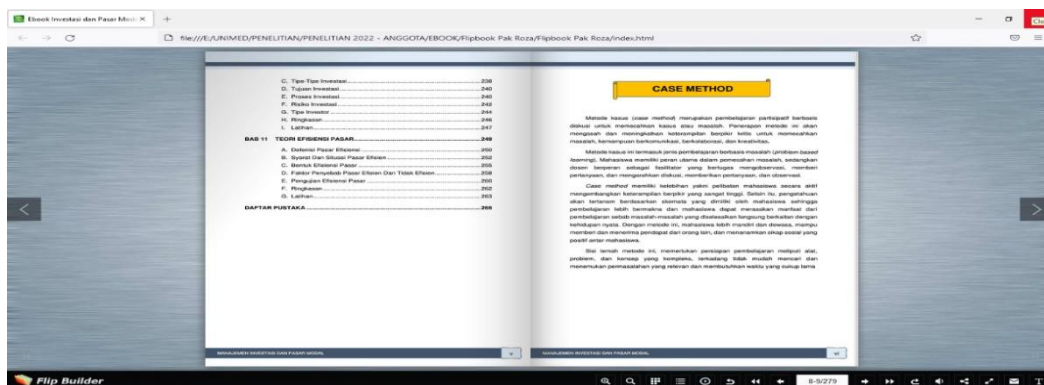
Dalam kata pengantar berisi ucapan syukur, isi *e-module* secara garis besar, ucapan terima kasih dan permohonan maaf, serta permintaan kritik dan saran yang membangun. Daftar isi adalah bagian yang berisi informasi tentang semua materi dari *e-module* yang memudahkan dalam menemukan materi yang diinginkan. Tampilan kata pengantar dan daftar isi ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Kata Pengantar dan Daftar Isi *E-module* Pasar Modal

c. Case method

Dalam *case method* berisi penjelasan tentang pembelajaran dengan model *case method* dan *e-module* yang dengan model *case method*. Tampilan halaman *case method* pada *e-module* ditunjukkan pada Gambar 5.



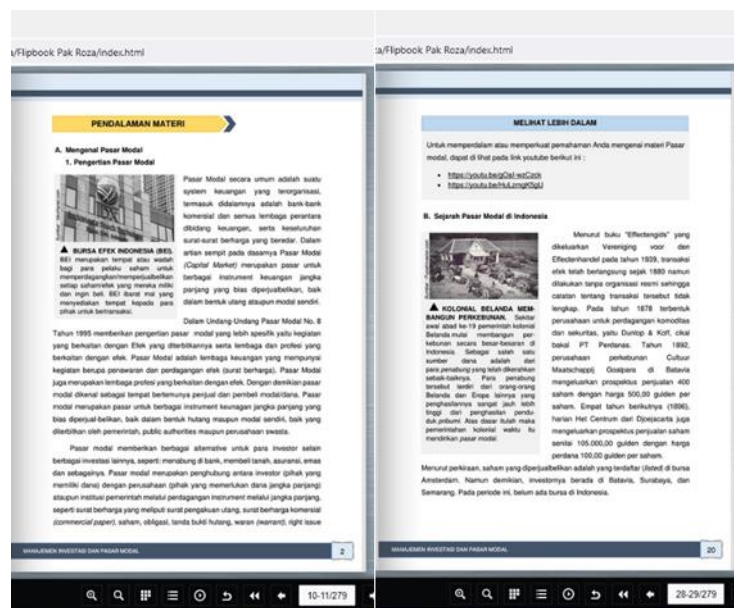
Gambar 5. Case method *E-module* Pasar Modal

d. Materi pembelajaran

Pada bagian ini dijelaskan terlebih dulu tujuan dari pembelajaran, agar mahasiswa memahami tujuan dan manfaat setelah membaca materinya, kemudian dilengkapi dengan pengantar untuk memulai setiap materi yang akan dibahas serta ditampilkan sub-bab dari materi yang akan dibahas. Pada bagian ini juga dimulai proses *case method* yang diawali dengan pendalaman materi, penyajian kasus, langkah penyelesaian kasus, ringkasan, dan latihan. Penjelasan masing-masing bagian kegiatan belajar dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

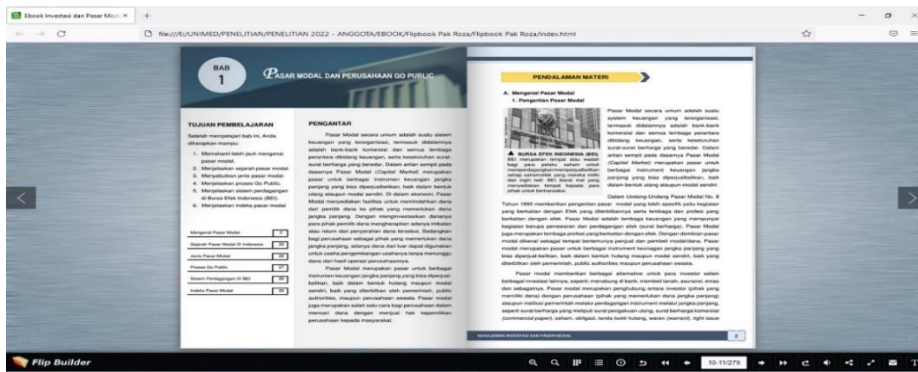
- Tujuan pembelajaran, sub-bab, dan pengantar

Diberikan kepada mahasiswa sebagai manfaat apa yang didapatkan setelah membaca *e-module* ini dan memberikan gambaran materi apa saja yang dibahas di dalam bab ini serta pemantik keingintahuan di dalam pembelajaran dengan pengantar dan penambah wawasan yang disusun secara urut dan disesuaikan dengan kebutuhan informasi untuk mahasiswa melalui acuan capaian pembelajaran matakuliah dan materi agar tujuan pembelajaran tercapai. Tampilan ditunjukkan pada Gambar 6.



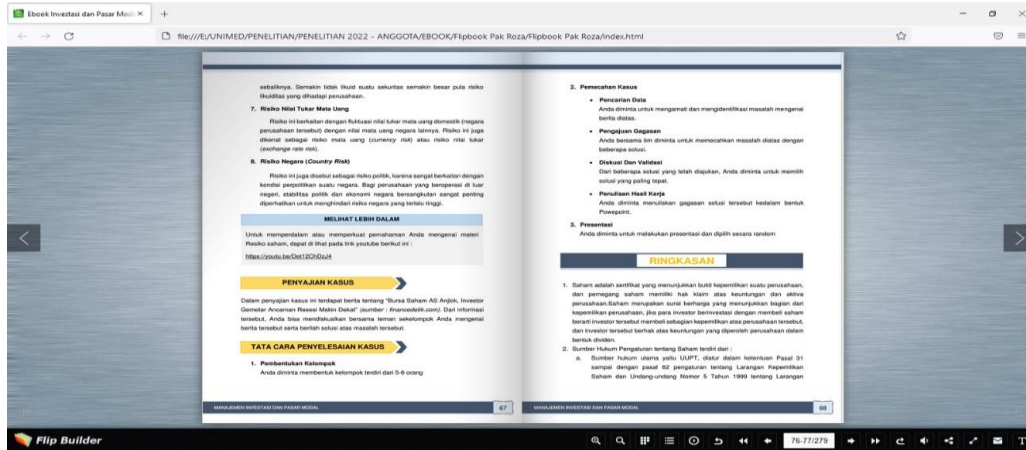
Gambar 6. Tampilan Tujuan Pembelajaran, Sub-Bab, dan Pengantar *E-Module* Pasar Modal

- Pendalaman materi dan video pembelajaran
Materi dan video pembelajaran berisi materi inti dari setiap bab yang dituliskan, dapat digunakan untuk menjawab permasalahan, dilengkapi dengan tulisan teori serta video penjelasan. Tampilan materi dan link video ditunjukkan pada Gambar 7.



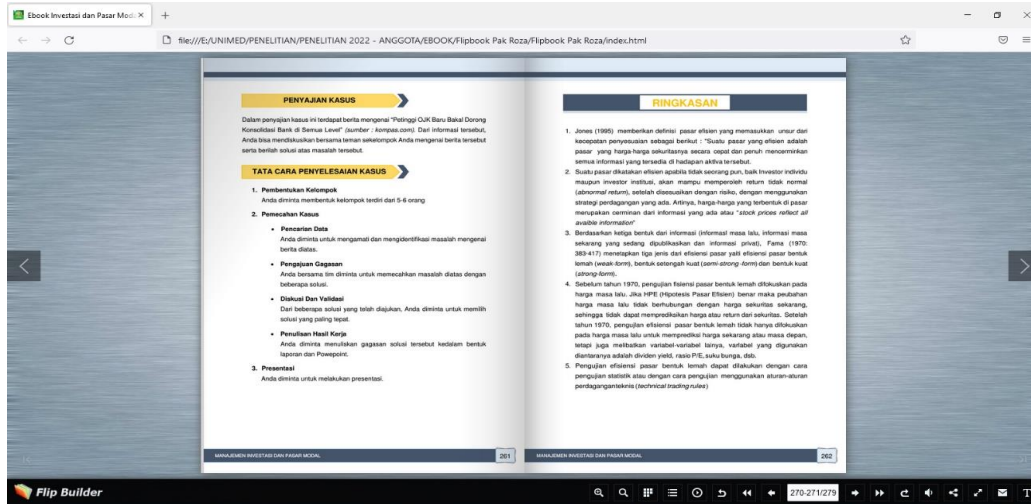
Gambar 7. Tampilan Pendalaman Materi dan Video Pembelajaran E-module Pasar Modal

- Penyajian kasus dan tata cara penyelesaian kasus
Penyajian kasus menampilkan berita dari media cetak atau *online* tentang suatu kasus yang ingin dicari permasalahannya dan diberikan solusi atas permasalahan tersebut, dan tata cara penyelesaian kasus berisi langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menyelesaikan kasus tersebut. Tampilan penyajian kasus dan tata cara penyelesaian kasus ditunjukkan pada Gambar 8.



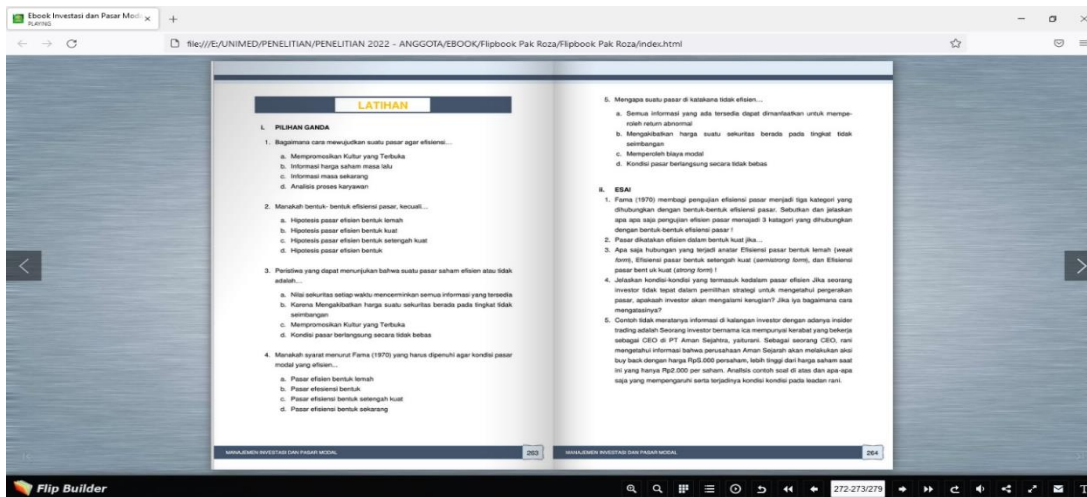
Gambar 8. Tampilan Penyajian Kasus dan Tata Cara Penyelesaian Kasus E-module Pasar Modal

- Ringkasan
Berisi intisari dari pembahasan materi yang ada dalam *e-module*. Tampilan ringkasan ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Ringkasan *E-module* Pasar Modal

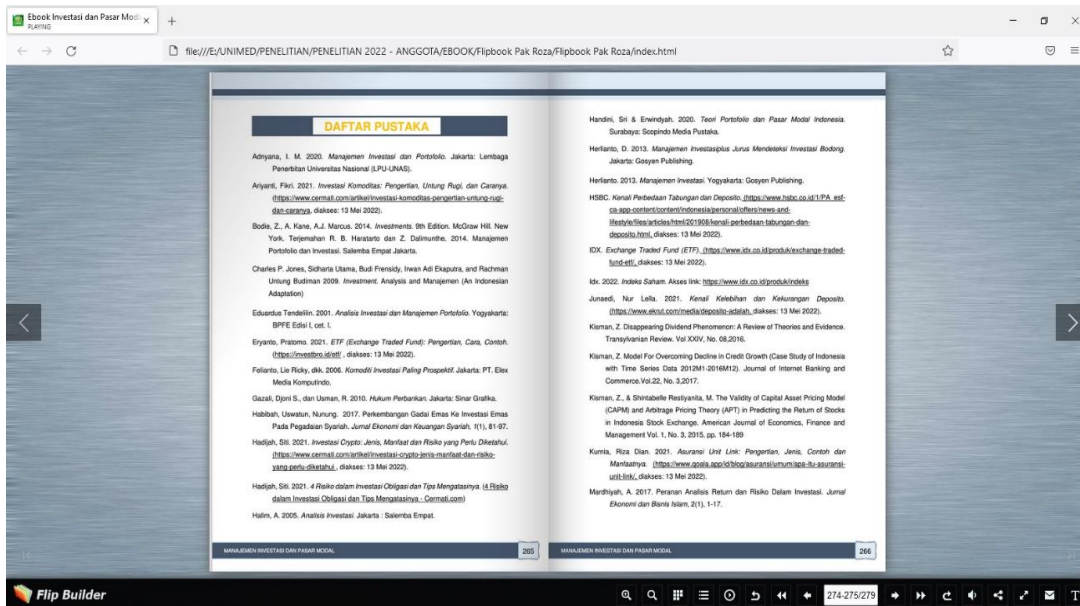
- Latihan
Berisi latihan yang dapat digunakan untuk evaluasi atas pemahaman mahasiswa di dalam memahami materi yang ada di dalam *e-module*. Tampilan latihan ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Latihan *E-module* Pasar Modal

e. Daftar pustaka

Daftar pustaka merupakan informasi yang berisi berbagai sumber referensi yang digunakan dalam menyusun materi pada *e-module*. Daftar pustaka disediakan untuk memudahkan pengguna yang ingin melakukan pengecekan terhadap keabsahan materi *e-module* yang bersangkutan dengan referensi yang tertera atau melakukan kajian. Tampilan halaman daftar pustaka ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Daftar Pustaka *E-Module* Pasar Modal

3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, *e-module* yang telah didesain dilakukan penilaian atau validasi oleh ahli materi, ahli model pembelajaran dan dosen pasar modal. Instrument penilaian digunakan untuk mengukur kelayakan (validitas) *e-module*. Validator instrumen penilaian ahli materi adalah Bapak Ade Iswanto seorang praktisi dari perusahaan sekuritas PT. Indopremier Securitas. Validator instrumen penilaian ahli model pembelajaran adalah bapak Dr. Khairuddin E. Tambunan, S.Sos., M.Si. dan validator dosen adalah Ivo Selvia., S.E., M.Si. Hasil penilaian instrument yang telah diisi oleh para ahli dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Validasi *E-module*

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media Pembelajaran	Dosen	Kategori
Isi	3,10	3,20	3,30	Sangat Valid
Kebahasan	3,00	3,20	2,80	Sangat Valid
Penyajian	3,20	3,20	3,10	Sangat Valid
Kegrafikan	3,16	3,33	3,50	Sangat Valid
Case Method	3,20	3,00	3,40	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan Skor	3,13	3,19	3,22	Sangat Valid

Saran atau masukan yang diterima oleh penulis dari hasil penilaian dipaparkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Saran dan Masukan Validator Ahli

Ahli	Saran dan Masukan	Perbaikan
Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> a. Terdapat beberapa materi yang perlu diperbaiki dengan informasi terbaru b. Video pembelajaran yang lebih sesuai dengan materi c. Terdapat beberapa materi yang tidak runtut atau terstruktur 	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi telah diganti dengan informasi terbaru b. Video pembelajaran telah diganti sesuai dengan materi c. Materi sudah dibuat lebih terstruktur
Ahli Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menambahkan design dan warna pada sampul dan buku b. Memperhatikan tanda baca dan kesalahan penulisan c. Menambahkan kasus yang lebih relevan terhadap prosedur <i>case method</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Design dan warna telah diganti dengan hijau dan lebih sederhana b. Tanda baca dan penulisan sudah diperbaiki c. Prosedur <i>case method</i> sudah diperbaiki dan ditambahkan kasus yang relevan

Dosen	<ul style="list-style-type: none"> a. Urutan bab dan materi disesuaikan dengan RPS b. Tugas diperbanyak c. Terdapat <i>link</i> video yang tidak dapat diakses 	<ul style="list-style-type: none"> a. Urutan bab dan materi sudah disesuaikan dengan RPS. b. Tugas tidak ditambahkan, karena model <i>case method</i> yang sudah memasukkan kasus nyata di setiap bab. c. Link video sudah bisa dibuka dan tersambung ke <i>Youtube</i>.
-------	---	---

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah *e-module* divalidasi oleh ahli dan sudah diperbaiki, *e-module* diujicobakan dan diimplementasikan dalam bentuk evaluasi satu-satu terhadap sembilan orang mahasiswa dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi dalam kemampuan akademik. Mahasiswa yang menjadi objek adalah mahasiswa pendidikan ekonomi semester lima, kemampuan akademik yang dilihat adalah hasil IPK selama empat semester. *E-module* dapat dibaca menggunakan aplikasi *browser* karena berbasis HTML. Hasil uji coba akan dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan *e-module* yang dikembangkan.

Uji coba dilaksanakan secara terpisah kepada masing-masing mahasiswa dengan mengamati maupun *interview* mendalam atas penggunaan *e-module* pasar modal. Mahasiswa sebagai responden memberikan respon penilaian terhadap *e-module* berbasis *case method* pada mata kuliah pasar modal berdasarkan aspek kejelasan pembelajaran, dampak pada penggunaan di pembelajaran, dan kelayakan *e-module*. Hasil penilaian respon terhadap *e-module* dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Penilaian Respon Mahasiswa Terhadap *E-module*

Variabel	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
Aspek Kejelasan	80,70	baik
Aspek Kemanfaatan	80,60	baik
Aspek Kelayakan	83,30	baik
Rata - rata	81,53	baik

Hasil penilaian respon mahasiswa terhadap *e-module* pada angket yang sudah diisi diperoleh rata-rata keseluruhan skor penilaian sebesar 81,53% menyatakan *e-module* memiliki kejelasan pembelajaran, berdampak dalam membantu mereka belajar dan layak digunakan sebagai bahan kuliah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, dilakukan uji coba terbatas oleh kelompok kecil mahasiswa. Ujicoba terbatas *e-module* pasar modal berbasis *case method* dilakukan pada mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Ekonomi Semester 5, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan sebanyak 35 mahasiswa diluar mahasiswa yang telah menggunakan *e-module* pada tahap implementasi uji coba terbatas. Ujicoba berfungsi untuk menilai praktikalitas dan efektivitas *e-module* oleh mahasiswa sebagai pengguna modul. Praktikalitas dapat dilihat dari angket praktikalitas yang dibagikan kepada mahasiswa untuk melihat kemudahan, daya guna dan efektivitas waktu dalam menggunakan *e-module*. Keefektifan modul dapat dilihat dari aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar dengan menggunakan *e-module*.

3.5.1. Praktikalitas *e-module*

Penilaian praktikalitas *e-module* dinilai oleh mahasiswa sebagai pengguna modul. Praktikalitas *e-module* berbasis *case method* dinilai oleh mahasiswa Kelas A Program Studi Pendidikan Ekonomi sebanyak 35 mahasiswa yang menjadi subyek ujicoba *e-module*. Hasil analisis data dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Praktikalitas Mahasiswa

Variabel	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
Kemudahan Bagi Pengguna (<i>Learnability</i>)	80,50	Praktis
Daya Guna (<i>Efficiency</i>)	82,40	Praktis
Efektifitas waktu (<i>Effectiveness of Time</i>)	82,90	Praktis
Rata-rata	81,93	Praktis

Hasil analisis penilaian praktikalitas oleh mahasiswa yaitu 1) kemudahan bagi pengguna (*learnability*) dengan derjad pencapaian 80,5% dikategorikan *e-module* berbasis *case method* praktis bagi pengguna, 2) daya guna (*efficiency*) dengan derjad pencapaian 82,90% dikategorikan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, 3)

efektivitas waktu (*effectiveness of time*) dengan derajat pencapaian 82,90% dikategorikan bahwa *e-module* berbasis *case method* praktis dapat mengefektifkan waktu dalam proses pembelajaran. Nilai praktikalitas *e-module* oleh mahasiswa dengan derajat pencapaian 81,93% dan modul dapat dikategorikan praktis.

3.5.2. Efektifitas E-module

Penilaian efektifitas berfungsi untuk mengamati keefektifan *e-module* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil efektifnya modul berbasis *case method*, dilakukan pengamatan aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dan hasil belajar. Ujicoba *e-module* dilakukan selama dua kali pertemuan daring. Rata-rata aktivitas hasil analisis pengamatan untuk kategori aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran dengan derajat pencapaian 86,73% dikategorikan mahasiswa aktif. Hasil masing-masing kategori dari dua kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Derajat Pencapaian Aktivitas Mahasiswa

Kategori aktivitas mahasiswa oleh pengamat	% DP	Kriteria
Membaca modul dan mengerjakan latihan	82,85	Aktif
Mahasiswa mengajukan pertanyaan saat mengikuti pembelajaran	80,00	Aktif
Menjawab pertanyaan dari dosen dan mahasiswa lain	82,85	Aktif
Menyimpulkan pembelajaran	80,00	Aktif
Menyelesaikan tugas	91,42	Aktif sekali
Rata-Rata Keseluruhan	83,42	Aktif

Hasil belajar dilihat dari nilai kuis. Mahasiswa yang lulus berjumlah 29 orang dan mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus 6 orang. Persentase mahasiswa yang lulus adalah sebanyak 82,85 % dan 17,15 % mahasiswa yang dinyatakan tidak lulus. Dari hasil evaluasi, berdasarkan teori yang telah ditetapkan proses pembelajaran efektif karena lebih dari 80% mahasiswa lulus ujian tengah semester. Dari hasil keaktifan dan evaluasi mahasiswa, maka *e-module* pasar modal dikategorikan efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

1. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh, nilai rata-rata keseluruhan skor aspek oleh ahli materi dan media sebesar 3,13 dan 3,18 dengan kategori sangat valid, dan oleh dosen pasar modal sebesar 3,22 dengan kategori sangat valid, dengan rata-rata keseluruhan skor 3,17 yang berarti bahwa implementasi *ADDIE model* pada *e-module* Pasar Modal berbasis *case method* valid dan baik digunakan untuk pembelajaran.
2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh juga hasil presentase kepraktisan penggunaan oleh mahasiswa sebesar 80,95%, artinya *e-module* Pasar Modal berbasis *case method* praktis digunakan di dalam pembelajaran. Hasil aktivitas mahasiswa secara rata-rata didapatkan 83,42%, yang artinya mahasiswa aktif di dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *e-module* ini dan tingkat kelulusan dalam kuis sebesar 82,85% yang masuk pada kategori kriteria keberhasilan tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa *e-module* berbasis *case method* bersifat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran Mata Kuliah Pasar Modal baik untuk perseorangan maupun kelompok.

4.2. Saran

Saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian yaitu diharapkan penelitian selanjutnya melakukan validasi video pembelajaran dan validasi soal agar menghasilkan *e-module* yang lebih baik. *E-module* yang dikembangkan ini hanya dapat diakses melalui browser internet. Oleh karena itu, diharapkan *e-module* dapat diakses melalui berbagai media seperti dalam bentuk aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Y. 2013. Instructional Design and Motivation in Computer-Based Learning Environment. *IOSR Journal of Computer Engineering (IOSRJCE)*, 8(3), 9-12.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto & Darmiatun, S. (2013). *Menyusun Modul: Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th Edition). New Jersey: Longmann.

- Lestari, N. W. E., Hardinto, P., & Rokhmani, L. (2015). Pengembangan E-module Ekonomi Pada Materi Uang Dan Perbankan Untuk Siswa Kelas X A SMA Negeri 1 Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 18 - 27.
- Morrison, G. R. (2010). *Designing Effective Instruction* (6th Edition). John Wiley & Sons.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prayudha, D. R. (2016). Pengembangan *E-module* dengan Model *Problem Based Learning* pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 48 - 56.
- Putra, K. W. B., Wirawan, I M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan *E-module* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(1).
- Sobri, M., Muid, A., & Daud, S. M. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran *Case method* dalam Mengatasi Demotivasi Belajar During Mata Kuliah Muhadatsah Lil Mubtadiin Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, 2(2), 1-12.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan *E-module* Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 1-7.