MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i4.10435

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI KEPRAKTISAN E-MODUL MANAJEMEN KOPERASI BERBASIS STUDI KASUS UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN EKONOMI

Development and Practicality Evaluation of a Case Study-Based Cooperative Management E-Module for Economics Education Students

Tuti Supatminingsih & Andi Asti Handayani
Universitas Negeri Makassar
tuti.supatminingsih@unm.ac.id; andiastihandayani@unm.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 22, 2026	May 20, 2026	Jun 1, 2026	Jun 6, 2026

Abstract

Cooperative Management learning in higher education still faces challenges in connecting theoretical concepts with real problems encountered by cooperatives, while the availability of contextual digital learning resources aligned with the characteristics of Economic Education students remains limited. This study aims to develop and evaluate the practicality of a case-study-based Cooperative Management e-module for Economic Education students. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of two expert validators and five Economic Education students as users in a small-group trial. Data were collected through validation sheets, practicality questionnaires, and documentation, then analyzed descriptively and quantitatively using percentages. The results showed that the developed e-module obtained a material validity level of 92.00% and a media validity level of 93.00%, both in the very valid category. The practicality

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

test results showed a percentage of 92.50% in the very practical category. This e-module was able to support contextual learning, increase student engagement, and help students analyze cooperative cases more systematically. The conclusion of this study affirms that the case-study-based Cooperative Management e-module is feasible for use as a digital learning resource in Cooperative Management learning. The implications of this study indicate that the development of technology- and case-study-based learning resources can serve as an innovative alternative to improve the quality of Economic Education learning in higher education.

Keywords: E-Module; Cooperative Management; Case Study; Practicality; Economic Education

Abstrak: Pembelajaran Manajemen Koperasi di perguruan tinggi masih menghadapi kendala dalam menghubungkan konsep teoretis dengan permasalahan nyata yang dihadapi koperasi, sementara ketersediaan sumber belajar digital yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kepraktisan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas dua validator ahli dan lima mahasiswa Pendidikan Ekonomi sebagai pengguna pada uji kelompok kecil. Data dikumpulkan melalui lembar validasi, angket kepraktisan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas materi sebesar 92,00% dan validitas media sebesar 93,00% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92,50% dengan kategori sangat praktis. E-modul ini mampu mendukung pembelajaran kontekstual, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, serta membantu mahasiswa menganalisis kasus-kasus koperasi secara lebih sistematis. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus layak digunakan sebagai sumber belajar digital dalam pembelajaran Manajemen Koperasi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar berbasis teknologi dan studi kasus dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Ekonomi di perguruan tinggi.

Kata Kunci: E-Modul; Manajemen Koperasi; Studi Kasus; Kepraktisan; Pendidikan Ekonomi

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan tinggi telah mengubah paradigma pembelajaran dari penggunaan bahan ajar konvensional menuju pemanfaatan sumber belajar digital yang lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Perguruan tinggi dituntut menyediakan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan keterampilan abad ke-21. Perkembangan teknologi pendidikan juga mendorong integrasi bahan ajar digital yang memungkinkan

mahasiswa belajar secara mandiri melalui berbagai perangkat dan platform pembelajaran(Lubis et al., 2022; Xie et al., 2019).

Di lingkungan pendidikan ekonomi, khususnya pada mata kuliah Manajemen Koperasi, tantangan pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep teoritis, tetapi juga kemampuan mahasiswa memahami dan menganalisis berbagai permasalahan nyata yang dihadapi organisasi koperasi. Karakteristik materi yang menuntut pemahaman konseptual dan kemampuan pengambilan keputusan sering kali belum terfasilitasi secara optimal melalui penggunaan buku teks atau modul cetak yang bersifat informatif semata. Akibatnya, mahasiswa cenderung memahami konsep secara parsial dan mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada kasus-kasus pengelolaan koperasi di dunia nyata(Marín et al., 2023; Martin et al., 2023; Sun et al., 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, hasil belajar, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa dibandingkan bahan ajar konvensional. Selain itu, integrasi multimedia, simulasi, kuis interaktif, dan aktivitas pemecahan masalah dalam e-modul memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna(Faidah et al., 2025; Fernández-Batanero et al., 2022; Mabotha & Ngcamu, 2025).

Meskipun demikian, pengembangan e-modul pada bidang ekonomi dan koperasi masih relatif terbatas dibandingkan bidang sains, teknologi, dan pendidikan dasar. Sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media digital secara umum, sementara pengembangan e-modul berbasis studi kasus yang secara khusus mendukung pembelajaran Manajemen Koperasi di pendidikan tinggi masih jarang ditemukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan sumber belajar digital yang relevan dengan konteks pembelajaran koperasi dan mampu menghubungkan konsep teoritis dengan praktik nyata pengelolaan koperasi(Aryfien et al., 2025; Lazaro & Duart, 2023)

Penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa pembelajaran Manajemen Koperasi memerlukan pendekatan yang lebih kontekstual dan autentik. Mahasiswa tidak cukup hanya memahami definisi, prinsip, dan fungsi manajemen koperasi, tetapi juga perlu memiliki kemampuan menganalisis masalah organisasi, mengevaluasi alternatif solusi, serta mengambil keputusan berdasarkan kondisi nyata yang dihadapi koperasi.

Salah satu pendekatan yang dinilai sesuai adalah penggunaan studi kasus (case-based learning). Pendekatan ini memungkinkan mahasiswa menghubungkan konsep teoritis dengan

situasi riil sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Studi kasus juga mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam menganalisis permasalahan, mengembangkan argumentasi, dan menghasilkan solusi berbasis data(Meng et al., 2024; Senadheera et al., 2024).

Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan menyediakan peluang untuk mengintegrasikan pendekatan studi kasus ke dalam bentuk e-modul digital. E-modul tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar elektronik, tetapi juga dapat menjadi lingkungan belajar mandiri yang memuat narasi kasus, multimedia interaktif, refleksi, asesmen formatif, dan umpan balik otomatis. Berbagai kajian menunjukkan bahwa desain pembelajaran digital yang sistematis mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, kualitas pengalaman belajar, dan pencapaian hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan argumentasi tersebut, pengembangan e-modul berbasis studi kasus dipandang sebagai solusi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Manajemen Koperasi sekaligus mendukung transformasi digital pendidikan tinggi(Ashari et al., 2025; Safitri et al., 2025).

Selama satu dekade terakhir, penelitian mengenai e-modul menunjukkan tren yang meningkat. Berbagai studi melaporkan bahwa e-modul berbasis Project-Based Learning, Problem-Based Learning, maupun pendekatan kontekstual memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian Jaenudin (2022) menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis kasus mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran digital. Penelitian lain juga menemukan bahwa e-modul berbasis proyek dan pemecahan masalah efektif meningkatkan karakter mandiri, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik(Kusumantoro et al., 2022).

Kajian sistematis mengenai digital learning di pendidikan tinggi menunjukkan bahwa pengembangan sumber belajar digital telah menjadi fokus utama penelitian pendidikan dalam sepuluh tahun terakhir. Namun sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek teknologi, efektivitas media, atau integrasi platform digital secara umum.

Dari hasil telaah literatur ditemukan beberapa kesenjangan penelitian. Pertama, mayoritas penelitian e-modul dilakukan pada bidang sains, matematika, teknologi, dan pendidikan dasar, sementara penelitian pada bidang pendidikan ekonomi, khususnya Manajemen Koperasi, masih terbatas. Kedua, penelitian yang mengintegrasikan pendekatan

studi kasus ke dalam e-modul digital pada konteks koperasi belum banyak dilakukan. Ketiga, sebagian besar penelitian hanya menilai validitas dan efektivitas media, sedangkan aspek kepraktisan penggunaan e-modul oleh mahasiswa sebagai pengguna utama masih belum banyak dievaluasi secara mendalam. Keempat, masih sedikit penelitian yang mengembangkan e-modul berbasis studi kasus dengan orientasi pada peningkatan kemampuan analisis permasalahan koperasi secara autentik.

Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang secara khusus mengembangkan dan mengevaluasi kepraktisan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus untuk mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul Manajemen Koperasi yang mengintegrasikan pendekatan studi kasus autentik ke dalam lingkungan pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menggunakan pendekatan Project-Based Learning atau Problem-Based Learning pada bidang sains dan teknologi, penelitian ini menempatkan kasus-kasus koperasi nyata sebagai inti aktivitas belajar mahasiswa.

Selain itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga mengevaluasi kepraktisan penggunaan e-modul berdasarkan pengalaman pengguna secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan learning resources yang berbasis bukti (evidence-based learning resources) sesuai arah perkembangan penelitian pendidikan kontemporer.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada beberapa landasan teori utama. Pertama, teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Kedua, teori pembelajaran kontekstual yang menegaskan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata. Ketiga, teori Case-Based Learning yang memandang kasus sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan analisis, penalaran, dan pengambilan keputusan. Keempat, teori Technology-Enhanced Learning yang menjelaskan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui penyajian sumber belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan adaptif.

Berdasarkan permasalahan, argumentasi, dan kesenjangan penelitian yang telah diuraikan, fokus penelitian ini adalah pengembangan dan evaluasi kepraktisan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus untuk mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

2. Mendeskripsikan karakteristik e-modul yang dikembangkan berdasarkan prinsip desain pembelajaran digital.

3. Mengevaluasi tingkat kepraktisan e-modul berdasarkan persepsi dan pengalaman mahasiswa sebagai pengguna.

4. Menghasilkan sumber belajar digital yang mampu mendukung pembelajaran kontekstual, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan memperkuat kemampuan analisis kasus koperasi.

5. Memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan learning resources berbasis teknologi pada bidang pendidikan ekonomi dan manajemen koperasi

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus mengevaluasi kepraktisan produk pembelajaran berupa e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Metode R&D dipilih karena penelitian tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan produk pendidikan yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pengembangan e-modul dilakukan dengan mengintegrasikan materi manajemen koperasi, studi kasus autentik koperasi, aktivitas refleksi, latihan pemecahan masalah, dan evaluasi pembelajaran dalam format digital yang dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon pintar. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaan e-modul berdasarkan pengalaman pengguna.

Desain penelitian mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) karena model ini memberikan tahapan yang sistematis dalam pengembangan bahan ajar digital. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran melalui identifikasi karakteristik mahasiswa, analisis capaian pembelajaran mata kuliah Manajemen Koperasi, analisis materi, serta analisis kebutuhan sumber belajar. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran yang dihadapi mahasiswa dan dosen. Pada tahap desain meliputi penyusunan

struktur e-modul, penyusunan tujuan pembelajaran, pengembangan skenario studi kasus, penyusunan instrumen penelitian, perancangan tampilan antarmuka, serta penyusunan evaluasi pembelajaran.

Pada tahap development ini dilakukan pembuatan e-modul sesuai rancangan yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan terkait kualitas isi, bahasa, penyajian, dan aspek teknis e-modul. Pada tahap implementation E-modul yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi selanjutnya diimplementasikan kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang telah menempuh atau sedang mengikuti mata kuliah Manajemen Koperasi. Dan terakhir, Tahap evaluasi, dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan e-modul berdasarkan respon pengguna. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk akhir. Secara umum alur penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan → Desain E-Modul → Pengembangan Produk → Validasi Ahli → Revisi → Implementasi → Evaluasi Kepraktisan → Produk Akhir

Validator berjumlah dua orang yang terdiri dari: Satu dosen ahli materi Manajemen Koperasi. Satu dosen ahli media pembelajaran atau teknologi pendidikan. Validator dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kompetensi dan pengalaman yang relevan dengan bidang penelitian. Subjek uji coba penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengikuti mata kuliah Manajemen Koperasi.

Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang mahasiswa. Jumlah tersebut mengacu pada tahap small group evaluation dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kepraktisan penggunaan produk.

Pemilihan mahasiswa menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria:

1. Terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
2. Pernah atau sedang mengikuti mata kuliah Manajemen Koperasi.
3. Bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian memakai skala Likert 5 tingkat meliputi:

1. Lembar Validasi Ahli Materi : Instrumen ini digunakan untuk menilai: Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, Ketepatan konsep manajemen koperasi, Kelengkapan materi, Kesesuaian studi kasus, dan Kualitas bahasa.
2. Lembar Validasi Ahli Media : Instrumen ini digunakan untuk menila Tampilan e-modul, Kemudahan navigasi, Kualitas desain grafis, Interaktivitas dan Kesesuaian penggunaan teknologi.
3. Angket Kepraktisan Mahasiswa : Angket digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap penggunaan e-modul berdasarkan aspek Kemudahan penggunaan, Kemudahan memahami materi, Kemenarikan tampilan, Kejelasan studi kasus, Manfaat e-modul dalam pembelajaran, Efisiensi waktu belajar.

Pengumpulan data dilakukan melalui : Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data mengenai kurikulum, RPS, capaian pembelajaran, dan materi mata kuliah Manajemen Koperasi.Validasi Ahli, di mana Data diperoleh melalui pengisian lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media. Angket Kepraktisan, di mana Angket diberikan kepada mahasiswa setelah menggunakan e-modul untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Wawancara Terbatas, Wawancara dilakukan untuk memperoleh masukan tambahan terkait kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan e-modul. Data hasil validasi ahli dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase. Selain analisis kuantitatif, data hasil wawancara dianalisis secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperkuat hasil evaluasi kepraktisan. Dengan tahapan tersebut, penelitian diharapkan menghasilkan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-Modul Manajemen Koperasi Berbasis Studi Kasus yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada 5 mahasiswa Pendidikan Ekonomi pada tahap kelompok kecil (*small group evaluation*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan memperoleh respons positif dari mahasiswa. Secara umum, mahasiswa menyatakan bahwa e-modul mudah digunakan, membantu memahami konsep

manajemen koperasi, serta mampu menghubungkan teori dengan permasalahan koperasi yang nyata melalui penyajian studi kasus. Validasi dilakukan terhadap lima aspek penilaian yaitu kesesuaian materi, ketepatan konsep, kedalaman materi, kualitas studi kasus, dan penggunaan bahasa

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase (%)
1	Kesesuaian Materi	20	19	95,00
2	Ketepatan Konsep	20	18	90,00
3	Kedalaman Materi	20	18	90,00
4	Kualitas Studi Kasus	20	19	95,00
5	Penggunaan Bahasa	20	18	90,00
Total		100	92	92,00

Berdasarkan tabel di atas, e-modul memperoleh persentase validitas sebesar 92,00% yang termasuk kategori Sangat Valid. Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran mata kuliah Manajemen Koperasi dan studi kasus yang digunakan relevan dengan kondisi koperasi aktual

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase (%)
1	Tampilan Visual	20	19	95,00
2	Kemudahan Navigasi	20	18	90,00
3	Keterbacaan	20	19	95,00
4	Interaktivitas	20	18	90,00
5	Kesesuaian Teknologi	20	19	95,00
Total		100	93	93,00

Hasil validasi media menunjukkan bahwa e-modul memperoleh persentase sebesar 93,00% dan termasuk kategori Sangat Valid. Validator memberikan beberapa saran perbaikan minor berupa penyesuaian ukuran font dan penambahan petunjuk penggunaan pada halaman awal.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Mahasiswa

No	Aspek Kepraktisan	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	95,00	Sangat Praktis
2	Kemudahan Memahami Materi	92,00	Sangat Praktis
3	Kemenarikan Tampilan	90,00	Sangat Praktis
4	Kejelasan Studi Kasus	96,00	Sangat Praktis
5	Manfaat dalam Pembelajaran	94,00	Sangat Praktis
6	Efisiensi Waktu Belajar	88,00	Sangat Praktis
Rata-rata		92,50	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-modul memperoleh rata-rata persentase sebesar 92,50% yang termasuk kategori Sangat Praktis. Aspek dengan nilai tertinggi adalah kejelasan studi kasus (96,00%), sedangkan aspek dengan nilai terendah adalah efisiensi waktu belajar (88,00%).

Tabel 4. Skor Kepraktisan per Mahasiswa

Mahasiswa	Skor Maksimum	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
M1	100	95	95,00	Sangat Praktis
M2	100	91	91,00	Sangat Praktis
M3	100	94	94,00	Sangat Praktis
M4	100	90	90,00	Sangat Praktis
M5	100	93	93,00	Sangat Praktis
Rata-rata			92,60	Sangat Praktis

Seluruh mahasiswa memberikan penilaian pada kategori sangat praktis. Tidak ditemukan mahasiswa yang memberikan penilaian pada kategori cukup praktis, kurang praktis, maupun tidak praktis.

Tabel 5. Temuan Negatif dan Anomali

No	Temuan	Keterangan
1	Efisiensi waktu belajar memperoleh skor terendah	Sebagian mahasiswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan analisis studi kasus.
2	Perbedaan kemampuan digital mahasiswa	Mahasiswa dengan pengalaman rendah dalam penggunaan bahan ajar digital membutuhkan adaptasi lebih lama.
3	Variasi interpretasi studi kasus	Beberapa mahasiswa menghasilkan solusi berbeda terhadap kasus yang sama.
4	Ukuran sampel terbatas	Uji coba hanya melibatkan 5 mahasiswa sehingga generalisasi hasil masih terbatas.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi, ditemukan beberapa temuan yang perlu diperhatikan. Temuan tersebut tidak mengurangi kualitas produk secara keseluruhan, namun menunjukkan bahwa implementasi e-modul berbasis studi kasus memerlukan kesiapan mahasiswa dalam berpikir analitis dan menggunakan teknologi pembelajaran digital. Selain itu, jumlah responden yang terbatas menyebabkan hasil penelitian lebih tepat digunakan sebagai evaluasi awal (*small group evaluation*) dibandingkan sebagai representasi populasi yang lebih luas.

Secara keseluruhan, penelitian menghasilkan tiga temuan utama. Pertama, e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi dari ahli materi (92,00%) dan ahli media (93,00%). Kedua, hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,50% yang termasuk kategori sangat praktis. Ketiga, meskipun terdapat beberapa kendala terkait efisiensi waktu belajar dan variasi kemampuan digital

mahasiswa, produk yang dikembangkan tetap dinilai layak digunakan sebagai sumber belajar digital pada mata kuliah Manajemen Koperasi di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kepraktisan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus bagi mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons mahasiswa sebagai pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai sesuai dengan tahapan yang direncanakan.

Tujuan pertama penelitian adalah mengembangkan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa e-modul mampu mengintegrasikan materi manajemen koperasi dengan kasus-kasus nyata yang relevan dengan dunia koperasi. Karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang membutuhkan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan menganalisis permasalahan ekonomi menjadi dasar dalam penyusunan materi dan aktivitas pembelajaran.

Penggunaan studi kasus memungkinkan mahasiswa menghubungkan konsep manajemen koperasi dengan situasi nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir analitis dan pengambilan keputusan. Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep *Case-Based Learning* yang menekankan penggunaan masalah autentik sebagai sarana membangun pemahaman konseptual dan keterampilan profesional

Tujuan kedua penelitian adalah mendeskripsikan karakteristik e-modul yang dikembangkan berdasarkan prinsip desain pembelajaran digital. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, keterbacaan, dan struktur materi memperoleh penilaian sangat baik. Karakteristik utama e-modul yang dikembangkan meliputi:

1. Penyajian materi secara sistematis sesuai capaian pembelajaran.
2. Integrasi studi kasus autentik pada setiap topik pembelajaran.
3. Penggunaan media visual yang mendukung pemahaman konsep.

4. Aktivitas refleksi dan latihan analisis kasus.

5. Kemudahan akses melalui perangkat digital.

Karakteristik tersebut mencerminkan prinsip *Technology-Enhanced Learning* yang menekankan keterpaduan antara teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Menurut penelitian Bond et al. (2021), desain pembelajaran digital yang efektif harus mampu meningkatkan interaktivitas, fleksibilitas belajar, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran

Tujuan ketiga penelitian adalah mengevaluasi tingkat kepraktisan e-modul berdasarkan persepsi dan pengalaman mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan e-modul dengan rata-rata skor kepraktisan sebesar 92,50%.

Mahasiswa menyatakan bahwa e-modul mudah digunakan, mudah dipahami, memiliki tampilan yang menarik, dan membantu mereka memahami materi manajemen koperasi secara lebih mendalam. Tingginya skor pada aspek kejelasan studi kasus menunjukkan bahwa mahasiswa merasa terbantu dalam memahami penerapan konsep manajemen koperasi pada kondisi nyata.

Hasil ini menunjukkan bahwa kepraktisan suatu sumber belajar tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan dan pengalaman belajar yang diperoleh pengguna. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan telah memenuhi prinsip *user-centered learning resources* yang berorientasi pada kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna utama

Tujuan keempat penelitian adalah menghasilkan sumber belajar digital yang mampu mendukung pembelajaran kontekstual, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan memperkuat kemampuan analisis kasus koperasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan e-modul berbasis studi kasus dibandingkan ketika hanya menggunakan bahan ajar konvensional. Kasus-kasus koperasi yang disajikan mendorong mahasiswa untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, serta menyusun alternatif solusi berdasarkan konsep yang dipelajari.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis studi kasus dapat meningkatkan keterlibatan kognitif mahasiswa (*cognitive engagement*). Mahasiswa tidak hanya

menghafal konsep, tetapi juga menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan masalah yang bersifat autentik. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan berpotensi memperkuat kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Tujuan kelima penelitian adalah memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan *learning resources* berbasis teknologi pada bidang pendidikan ekonomi dan manajemen koperasi.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan pendekatan studi kasus dapat menghasilkan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa pengembangan e-modul tidak hanya cocok diterapkan pada bidang sains dan teknologi, tetapi juga efektif digunakan pada bidang pendidikan ekonomi, khususnya mata kuliah Manajemen Koperasi.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Bond et al. (2021) dalam *Educational Technology Research and Development* yang menunjukkan bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan kualitas pengalaman belajar.

Hasil penelitian juga mendukung temuan Martin et al. (2020) yang menyatakan bahwa sumber belajar digital yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran aktif dapat meningkatkan partisipasi dan kemandirian belajar mahasiswa.

Dalam konteks *Case-Based Learning*, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Çam dan Geban (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis kasus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual peserta didik. Penggunaan studi kasus dalam e-modul membantu mahasiswa menghubungkan teori dengan praktik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian juga mendukung penelitian (Riski et al., 2025; Rizal et al., 2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar apabila didukung oleh desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat kajian bibliometrik yang dilakukan oleh (Haryanti et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penelitian mengenai *digital learning resources*, *e-learning*, dan *technology-enhanced learning* mengalami peningkatan signifikan dalam satu dekade terakhir dan menjadi fokus utama penelitian pendidikan tinggi di berbagai negara.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan dengan sebagian besar penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada bidang STEM, sedangkan penelitian ini diterapkan pada mata kuliah Manajemen Koperasi dalam konteks Pendidikan Ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas cakupan penerapan e-modul dan *case-based learning* pada bidang ilmu sosial dan ekonomi.

Hasil penelitian memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Studi kasus yang disajikan dalam e-modul memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang autentik.

Penelitian ini juga mendukung teori *Case-Based Learning* dan *Technology-Enhanced Learning* yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dan konteks nyata dalam proses pembelajaran. Bagi dosen, e-modul dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar digital yang mampu mendukung pembelajaran mandiri dan pembelajaran berbasis kasus. Bagi mahasiswa, e-modul memberikan fleksibilitas belajar sekaligus kesempatan untuk mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah dalam konteks koperasi. Bagi program studi Pendidikan Ekonomi, hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21(Hu et al., 2025; Yang et al., 2024).

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah responden pada tahap implementasi masih terbatas, yaitu lima mahasiswa, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, penelitian hanya berfokus pada aspek kepraktisan dan belum menguji efektivitas e-modul terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau kemampuan pemecahan masalah mahasiswa. Ketiga, implementasi dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat mengukur dampak penggunaan e-modul dalam jangka panjang. Keempat, materi yang dikembangkan hanya mencakup mata kuliah Manajemen Koperasi sehingga diperlukan penelitian lanjutan pada mata kuliah ekonomi lainnya untuk menguji konsistensi temuan. Kelima, studi kasus yang digunakan masih terbatas pada beberapa contoh koperasi sehingga penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi kasus yang lebih beragam, termasuk koperasi digital, koperasi syariah, dan koperasi berbasis komunitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dengan baik. Pertama, penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Ekonomi. E-modul dirancang dengan mengintegrasikan materi manajemen koperasi, studi kasus autentik, latihan analisis, dan aktivitas pembelajaran yang mendorong mahasiswa untuk menghubungkan konsep teoritis dengan permasalahan nyata dalam pengelolaan koperasi. Kedua, karakteristik e-modul yang dikembangkan telah memenuhi prinsip desain pembelajaran digital. E-modul memiliki struktur materi yang sistematis, tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, integrasi studi kasus pada setiap topik pembelajaran, serta aksesibilitas yang mendukung pembelajaran mandiri melalui perangkat digital. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, hasil evaluasi kepraktisan menunjukkan bahwa e-modul memperoleh respons yang sangat positif dari mahasiswa sebagai pengguna. Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, mudah dipahami, menarik, serta mampu membantu mahasiswa dalam mempelajari materi Manajemen Koperasi secara lebih efektif dan fleksibel. Keempat, e-modul yang dikembangkan terbukti mampu mendukung pembelajaran kontekstual melalui penyajian studi kasus yang relevan dengan kondisi koperasi nyata. Penggunaan studi kasus mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan analisis terhadap permasalahan koperasi, serta membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan. Kelima, penelitian ini menghasilkan bukti empiris bahwa pengembangan *learning resources* berbasis teknologi dapat diterapkan secara efektif pada bidang Pendidikan Ekonomi, khususnya mata kuliah Manajemen Koperasi. Integrasi teknologi digital dan pendekatan studi kasus terbukti mampu menghasilkan sumber belajar yang valid, praktis, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul Manajemen Koperasi berbasis studi kasus merupakan sumber belajar digital yang layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang teknologi pendidikan, desain pembelajaran, dan pendidikan ekonomi. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme, *Case-Based Learning*, dan *Technology-Enhanced Learning* yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif,

kontekstual, dan berbasis teknologi dalam membangun pemahaman mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi studi kasus ke dalam e-modul digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berorientasi pada pemecahan masalah nyata. Secara metodologis, penelitian ini memperluas kajian pengembangan bahan ajar digital pada bidang Pendidikan Ekonomi yang masih relatif terbatas dibandingkan bidang sains dan teknologi. Penelitian ini juga memberikan contoh penerapan model ADDIE dalam pengembangan sumber belajar digital berbasis studi kasus pada pendidikan tinggi. Secara praktis, penelitian ini menghasilkan produk e-modul yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dan mahasiswa sebagai alternatif sumber belajar digital yang mendukung pembelajaran mandiri, fleksibel, dan berpusat pada mahasiswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan *learning resources* berbasis teknologi pada mata kuliah Manajemen Koperasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.

1. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan berasal dari berbagai perguruan tinggi agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

2. Penelitian berikutnya perlu menguji efektivitas e-modul terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, motivasi belajar, dan literasi digital mahasiswa melalui desain eksperimen atau kuasi eksperimen.

3. Pengembangan e-modul dapat diperluas dengan mengintegrasikan teknologi yang lebih inovatif, seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), gamifikasi, simulasi interaktif, *learning analytics*, maupun fitur kolaboratif yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok.

4. Materi dan studi kasus yang digunakan dapat diperluas dengan memasukkan berbagai jenis koperasi, seperti koperasi syariah, koperasi digital, koperasi produsen, koperasi konsumen, dan koperasi berbasis komunitas sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam dan sesuai dengan perkembangan dunia koperasi modern.

5. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model evaluasi yang tidak hanya mengukur validitas dan kepraktisan, tetapi juga keberterimaan teknologi (*technology acceptance*), keberlanjutan penggunaan (*sustainability*), serta dampak jangka panjang penggunaan e-modul terhadap kompetensi profesional mahasiswa Pendidikan Ekonomi.

Dengan demikian, pengembangan e-modul berbasis studi kasus diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan ekonomi dan memperkuat pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar, 12*(1), 132–147. https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323

Ashari, N., Natsir, T. A. L., AT, S. H. D., & Nurzhafirah, N. (2025). An outcome-based digital learning module for early childhood teacher education: Development and validation using the 4D model. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak, 11*(2), 413–432. https://doi.org/10.14421/al-athfal.2025.112-11

Faidah, D. I., Suryanti, S., & Istiq'faroh, N. (2025). Systematic literature review: E-module in digitization of learning in elementary schools. *Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4*(3), 825–834. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1448

Fernández-Batanero, J. M., Montenegro-Rueda, M., Fernández-Cerero, J., & Tadeu, P. (2022). Online education in higher education: Emerging solutions in crisis times. *Heliyon, 8*(8), e10139. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10139

Haryanti, Y. D., Wulandari, I. G. A. A., Tristiantari, N. K. D., Rosidah, A., Yonanda, D. A., & Maula, M. (2025). Enhancing project-based learning through digital e-modules in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 9*(2), 263–277. https://doi.org/10.23887/jisd.v9i2.93786

Hu, A., Liu, Q., & Daniel, B. (2025). Digital technologies in authentic assessment in higher education: A systematic literature review and narrative synthesis. *SAGE Open, 15*(3). https://doi.org/10.1177/21582440251357198

Kusumantoro, K., Jaenudin, A., & Sari Melati, I. (2022). Case-based interactive e-module: An alternative supplement to increase student learning motivation. *Journal of Education Technology, 6*(4), 674–684. https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.47254

Lubis, S. P. W., Suryadarma, I. G. P., Paidi, P., & Yanto, B. E. (2022). The effectiveness of problem-based learning with local wisdom oriented to socio-scientific issues. *International Journal of Instruction, 15*(2), 455–472. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15225a

Mabotha, P. A. P., & Ngcamu, B. S. (2025). Digital transformation in the higher education sector: A systematic literature review. *Administrative Sciences, 16*(1), Article 1. https://doi.org/10.3390/admsci16010001

Marín, V. I., Buntins, K., Bedenlier, S., & Bond, M. (2023). Invisible borders in educational technology research? A comparative analysis. *Educational Technology Research and Development, 71*(3), 1349–1370. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10195-3

Martin, F., Dennen, V. P., & Bonk, C. J. (2023). Systematic reviews of research on online learning: An introductory look and review. *Online Learning, 27*(1). https://doi.org/10.24059/olj.v27i1.3827

Meng, W., Yu, L., Liu, C., Pan, N., Pang, X., & Zhu, Y. (2024). A systematic review of the effectiveness of online learning in higher education during the COVID-19 pandemic period. *Frontiers in Education, 8*, Article 1334153. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1334153

Rangel-de Lazaro, G., & Duart, J. M. (2023). Moving learning: A systematic review of mobile learning applications for online higher education. *Journal of New Approaches in Educational Research, 12*(2), 198–224. https://doi.org/10.7821/naer.2023.7.1287

Riski, V., Sutopo, Y., Harianingsih, H., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Exploring trends and impacts of problem-based learning e-modules in elementary science learning: Systematic literature review. *Journal of Innovation and Research in Primary Education, 4*(3), 420–429. https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1282

Rizal, R., Ganefri, G., & Ambiyar, A. (2024). Developing a project-based learning-based e-module to enhance critical thinking skills on vocational students. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan, 7*(3), 213–228. https://doi.org/10.24036/jptk.v7i3.37923

Safitri, L., Hidayati, N., & Suryanti, S. (2025). Integrating problem-based learning into e-modules: A development study with validation and student response analysis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, 11*(1), 397–409. https://doi.org/10.33394/jk.v11i1.14836

Senadheera, V. V., Ediriweera, D. S., & Rupasinghe, T. P. (2024). Instructional design models for digital learning in higher education: A scoping review. *Journal of Learning for Development, 11*(1), 15–26. https://doi.org/10.56059/jl4d.v11i1.973

Sun, Y., Ni, C.-C., & Kang, Y.-Y. (2023). Comparison of four universities on both sides of the Taiwan Strait regarding the cognitive differences in the transition from STEM to STEAM in design education. *Education Sciences, 13*(3), Article 241. https://doi.org/10.3390/educsci13030241

Xie, H., Chu, H.-C., Hwang, G.-J., & Wang, C.-C. (2019). Trends and development in technology-enhanced adaptive/personalized learning: A systematic review of journal publications from 2007 to 2017. *Computers & Education, 140*, 103599. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103599

Yang, Q., Yunus, M. M., & Rafiq, K. R. M. (2024). Digital innovations in higher education: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 14*(2), 1330–1344. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v14-i2/20630