

**PENGEMBANGAN E-MODUL STRATEGI PEMBELAJARAN
KOMPUTER DENGAN MENERAPKAN MODEL
CASE METHOD DI PERGURUAN TINGGI**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai salah satu Syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (SI)*

Oleh:

NURVADILLAH

1910013231039



**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

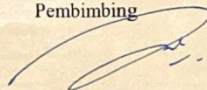
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nurvadillah
NPM : 1910013231039
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Komputer
Dengan Menerapkan Model Case Method Di Perguruan
Tinggi

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

Pembimbing



Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T
NIDN. 1016038802

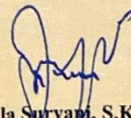
Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi



Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1028048201

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi pada Hari **Jum'at** Tanggal **Dua Puluh Sembilan** Bulan **Agustus** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama : Nurvadillah
NPM : 1910013231039
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Komputer
Dengan Menerapkan Model Case Method Di Perguruan
Tinggi

Tim Penguji:

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Rini Widyastuti S.Kom., M.Kom	(Ketua)	1. 
2	Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom	(Anggota)	2. 
3	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 29 Agustus 2025

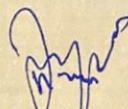
Mengetahui:

Dekan FKIP,

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308



Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1028048201

ABSTRAK

Nurvadillah, 2025. Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Komputer dengan Menerapkan Model Case Method di Perguruan Tinggi

Permasalahan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar masih menggunakan buku cetak, dan modul yang digunakan belum menerapkan metode kasus dalam sebuah pembelajaran sehingga peserta didik belum memahami apa itu model case method dan apa tujuan dari model case method. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan e-modul strategi pembelajaran komputer dengan menerapkan model case method di perguruan tinggi yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research dan Development R&D*). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan mahasiswa. Analisis validitas e-modul divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas e-modul diuji cobakan pada 21 orang mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh nilai 86% untuk ahli media dan ahli materi 90% dengan kriteria sangat valid, serta nilai praktikalitas mahasiswa diperoleh 92,82% dengan kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa e-modul strategi pembelajaran komputer dengan menerapkan model case method sangat valid dan sangat praktis sebagai bahan ajar materi strategi pembelajaran komputer pada mahasiswa prodi ptik universitas bung hatta Padang.

Kata Kunci: E-Modul, Strategi Pembelajaran Komputer, *Case Method*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas isin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Komputer dengan Menerapkan Model Case Method di Perguruan Tinggi”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta. Dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd. T selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Rini Widyastuti S.Kom., M.Kom selaku penguji 1 dan Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya
3. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum selaku Dekan dan Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalankan perkuliahan.
5. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan fasilitas dan izin pada penelitian ini.
6. Adek-adek dari mahasiswa prodi ptik yang telah membantu baik waktu, tenaga, pikiran dalam proses penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
7. Yang teristimewa Ayah (Mulyadi), Ibu (Yesraini), Kakak (Nadia Tul Sakinah), serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moral maupun material.
8. Terima kasih kepada para sahabat dan kawan-kawan seperjuangan yang telah memberi semangat demi terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepa semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pambaca. Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Agustus 2024

Peneliti

Nurvadillah

NPM. 1910013231039

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Pengembangan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Modul	6
2. E-Modul (Elektronik Modul).....	12
3. Research and Development	18

4. Case Method.....	21
5. Android.....	26
6. Strategi Pembelajaran Komputer.....	30
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Metode Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan	35
1. Tahap analisis kebutuhan <i>e-modul</i>	36
2. Tahap desain <i>E-modul</i>	37
3. Tahap Validasi dan Penyempurnaan <i>E-Modul</i>	44
C. Uji Coba Produk.....	45
1. Subjek uji coba	45
2. Jenis Data	45
3. Instrumen Pengumpulan Data	45
D. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian.....	52
1. Analisis Kebutuhan	52
2. Analisa Peserta Didik	53

B. Analisa Data.....	62
1. Hasil Analisa Data Uji Validitas	62
2. Hasil Analisa Data Uji Praktikalitas.....	63
C. Revisi Produk	66
D. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyboard.....	37
Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3. kisi-kisi Instumen Validasi Ahli Materi.....	47
Tabel 4. kisi-kisi Lembar Praktikalitas	48
Tabel 5. Kriteria nilai uji Validitas E-modul	50
Tabel 6. Kategori reliabilitas.....	51
Tabel 7. Kategori nilai praktikalitas.....	52
Tabel 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	62
Tabel 9. Validasi Item Tes	63
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas	64
Tabel 11. Hasil Analisa Praktikalitas	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	33
Gambar 2. Skema Desain <i>E-Modul</i>	41
Gambar 3. Halaman Cover.....	54
Gambar 4. Halaman Kata Pengantar	54
Gambar 5. Halaman Daftar Isi	55
Gambar 6. Halaman Video.....	56
Gambar 7. Langkah-langkah Case Method.....	57
Gambar 8. Halaman Latihan soal.....	60
Gambar 9. Halaman Daftar Pustaka.....	61
Gambar 10. Halaman Profil	61
Gambar 11. Revisi Produk	66
Gambar 12. Uji Vaiditas	67
Gambar 13. Rata-rata Aspek Visual.....	68
Gambar 14. Rata-rata Aspek Desain Pembelajaran	69
Gambar 15. Rata-rata Aspek Kemudahan Penggunaan	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Angket Ahli media	77
Lampiran 2. Hasil AngketValidasi Materi	82
Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Media	86
Lampiran 4. Angket Uji Coba Validitas Responden.....	87
Lampiran 5. Hasil Uji Coba Validitas Responden	91
Lampiran 6. R-tabel	93
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Item Tes	94
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	97
Lampiran 9. Angket Uji Praktikalitas	100
Lampiran 10. Hasil Uji Praktikalitas.....	104
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 13. Angket Observasi	107
Lampiran 14. Hasil Uji Observasi.....	108
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, yang meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran yang terpenting adalah tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif bila media yang digunakan menarik dan praktis. Dengan pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat memacu mahasiswa untuk dapat berpikir lebih kritis dan kreatif. Modul adalah Salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang strategi pembelajaran komputer. Strategi Pembelajaran Komputer adalah salah satu Mata Kuliah di Universitas Bung Hatta Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (*PTIK*). Yang akan dipelajari nantinya pada saat Mahasiswa akan melakukan Praktek Lapangan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) modul adalah satuan standar yang bersama-sama dengan yang lain dipergunakan secara bersama. Dengan adanya modul peserta didik mampu belajar secara mandiri/kelompok sesuai dengan kapasitas kemampuan masing-masing. Modul yang digunakan bisa dengan menerapkan *model case method* dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut (Wibisono, 2014) *Case Method* merupakan sebuah gambaran dari situasi sesungguhnya dan dapat juga diartikan sebagai sebuah keputusan, tantangan, dan sebuah isu yang dihadapkan terhadap seseorang untuk dianalisis dan diambil tindakan atau keputusannya. *Case Method* merupakan metode pembelajaran *partisipatif* berbasis diskusi untuk memecahkan kasus atau masalah. Penerapan metode ini akan membantu mahasiswa mengasah dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreativitas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan menyebarkan angket kepada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah strategi pembelajaran komputer di perguruan tinggi, dimana daftar pertanyaan dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 109. Ada 15 responden yang telah menjawab daftar pertanyaan.

Untuk mencari rata-rata setiap poin pertanyaan menggunakan rumus skala gutman dimana skor 1 untuk jawaban iya dan skor 0 untuk jawaban tidak. Pada pernyataan poin A tentang model case method jumlah rata rata responden yang mengatakan iya sebanyak 27%. Pada pernyataan poin B tentang strategi pembelajaran komputer jumlah rata-rata responden yang mengatakan iya sebanyak 61%. Sedangkan pada pernyataan poin C tentang media pembelajaran jumlah rata-rata responden yang mengatakan iya sebanyak 71%. Jadi jumlah rata-rata keseluruhannya yang mengatakan iya sebanyak 66% dan yang mengatakan tidak sebanyak 34%.

Dari hasil jawaban responden, masalah yang ditemukan adalah mahasiswa belum paham apa itu *model case method*, tujuan dari *model case method*, bagaimana penerapan *model case method* dalam sebuah pembelajaran, dan modul yang digunakan masih berbentuk buku cetak serta materi yang diberikan belum menerapkan *model case method*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Strategi Pembelajaran Komputer dengan Menerapkan *Case Method* di Perguruan Tinggi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain:

1. Modul yang digunakan belum menerapkan *model case method*.
2. Modul yang digunakan belum berbasis elektronik (*android*).
3. Modul yang digunakan masih berbentuk buku cetak.
4. Mahasiswa belum paham dengan penerapan *model case method* dalam sebuah pembelajaran.
5. Mahasiswa belum paham dengan tujuan penerapan *model case method* dalam sebuah pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah Pengembangan *E-Modul* pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Komputer dengan Menerapkan

Model Case Method di Perguruan Tinggi untuk materi 1 semester dan penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa/i *PTIK* Universitas Bung Hatta.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan *E-Modul* dengan Menerapkan *Model Case Method* mata kuliah Strategi Pembelajaran Komputer yang valid dan praktis.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *E-Modul* Strategi Pembelajaran Komputer dengan Menerapkan *Model Case Method* di Perguruan Tinggi yang valid dan praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapaun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi Mahasiswa/i

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa/i. mamacu mahasiswa/i untuk dapat berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan suata kasus/masalah secara mandiri maupun kelompok sehingga akan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Dosen

E-modul yang merupakan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran mahasiswa/i.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan penulis dalam hal pengembangan media pembelajaran, khususnya pengembangan e-modul dengan menerapkan case method pada mata kuliah strategi pembelajaran komputer.