



Pengembangan e-LKM Berbasis *Case Method* untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa dalam Menyusun Instrumen Evaluasi Pembelajaran

Ervan Johan Wicaksana¹⁾, Desfaur Natalia^{1),*}

¹⁾Universitas Jambi

*Corresponding Author: desfaur.natalia@unja.ac.id

Abstrak: Melakukan evaluasi proses dan hasil belajar merupakan salah satu tugas wajib guru dalam setiap pembelajaran agar kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. Namun banyak calon guru yang kurang mampu untuk merancang instrument evaluasi proses dan hasil belajar yang baik dan benar. Untuk itu penelitian ini dilakukan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas media pembelajaran e-LKM berbasis *case method* guna meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menyusun instrument evaluasi pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development. Model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE. Tahapan model ADDIE ini terdiri dari *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian yaitu mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Jambi yang mengambil matakuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Data yang diambil berupa data kualitatif. Instrument yang digunakan yaitu angket, dokumentasi, dan lembar validasi. Hasil penelitian terutama pada analisis angket validasi ahli materi didapatkan skor presentase yaitu 88% kategori “sangat layak” dan hasil validasi ahli media didapatkan skor presentase sebesar 80% kategori “sangat layak”. Jadi dapat disimpulkan media e-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan layak dan menarik untuk dijadikan sebagai bahan ajar pada matakuliah evaluasi proses dan hasil belajar.

Kata Kunci: e-LKM, Case Method, Instrument Evaluasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mempengaruhi semua bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Teknologi dibidang Pendidikan dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, referensi sumber belajar dan sebagai media yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Menurut Swintri (2019) pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pohan (2020) menambahkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi, pembelajaran jadi lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan teknologi dan memahami sains agar dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh setiap individu siswa. Hal ini menjadikan guru berperan penting dalam pembelajaran guna mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Evaluasi dan Proses Hasil Belajar merupakan salah satu matakuliah wajib bagi mahasiswa calon guru Biologi pada prodi Pendidikan biologi Universitas Jambi dengan bobot 3 SKS. Kompetensi yang akan diperoleh mahasiswa calon guru biologi setelah mengikuti matakuliah ini adalah (1) mampu merancang pembelajaran biologi berdasarkan standar Pendidikan nasional dan perkembangan IPTEKS, perkembangan peserta didik, dan karakteristik lingkungannya, (2) mampu melaksanakan pembelajaran biologi yang inovasi dengan berbagai pendekatan, strategi, metode dan Teknik pembelajaran berdasarkan standar Pendidikan nasional dan pemanfaatan IPTEKS sehingga peserta didik mampu mencaai tujuan pembelajaran, (3) mampu mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil pelajar biologi berdasarkan pada prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi yang tertuang dalam standar nasional Pendidikan sehingga menghasilkan data yang berguna untuk berbagai tujuan, (4) mampu mengambil keputusan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi, pemberian tindak lanjut serta pelaporannya, berdasarkan analisis data sesemen.

Dalam pelaksanaan pembelajaran matakuliah evaluasi dan proses hasil belajar ini, tim dosen pengampu matakuliah sudah berupaya untuk menyelenggarakan perkuliahan dengan baik agar mahasiswa terlibat aktif dalam perkuliahan. Upaya yang dilakukan seperti melakukan diskusi kelompok, dalam kelompok mahasiswa saling berdiskusi materi yang dipelajari. Mahasiswa juga ditugaskan ke sekolah untuk melihat permasalahan yang

dihadapi guru di sekolah terkait dengan evaluasi dan proses pembelajaran. Namun demikian, karena keterbatasan alokasi waktu seringkali tidak cukup untuk mahasiswa menuntaskan materi pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran dan membantu mahasiswa memahami materi yang dipelajari.

Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) merupakan salah satu media pembelajaran yang didesain untuk membantu mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Patresia et al., 2020) LKM dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan memecahkan masalah dari materi yang dipelajari (Febriani 2016). Prastowo (2015) mengatakan jika LKM dapat dilengkapi dengan ringkasan materi, tugas dan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan LKM diharapkan dapat membantu mahasiswa membangun konsep materi yang dipelajari, dan aktif dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi yang berkembang cukup pesat terutama dibidang Pendidikan sangat memberikan manfaat membantu keefektifan proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi yaitu mengembang LKM dalam bentuk elektronik yang dikenal dengan E-LKM. E-LKM menjadi sebuah inovasi pembelajaran oleh dosen karena bentuknya yang praktis, mudah diakses, dan tidak membutuhkan biaya yang besar. E-LKM dapat mengaktifkan mahasiswa dalam proses perkuliahan.

Usaha mengaktifkan mahasiswa pasti menggunakan suatu strategi yang tepat dalam penyusunan E-LKM, salah satunya dengan menggunakan metode studi kasus atau *case method*. Pembelajaran berbasis studi kasus (*case-based learning*) merupakan pembelajaran yang dirancang untuk membantu mahasiswa berpikir tentang sosial dan masalah etika, dan tentang isu-isu kebijakan publik yang biasanya sarat dengan konflik nilai (Werdiningsih, 2022). Perspektif pembelajaran berbasis kasus menurut Werdiningsih (2022) dosen memberikan mahasiswa pengalaman yang memungkinkan baginya untuk berpikir, belajar bertanya memecahkan masalah, dan merestrukturisasi pengetahuan mereka sendiri. Menurut Lincoln dan Guba yang dikutip oleh (Mulyana, 2013) studi kasus merupakan sarana efektif untuk mewujudkan hubungan antara peneliti dengan subjek atau informan. Artinya pembelajaran dengan studi kasus memungkinkan mahasiswa mengalami pembelajaran lebih mendalam terhadap kasus yang dibahas dan ini secara tidak langsung membantu mahasiswa mengkonstruksi pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari melalui pemecahan kasus yang dilakukan. e-LKM berbasis *case method* diharapkan bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mengaktifkan mahasiswa dalam perkuliahan.

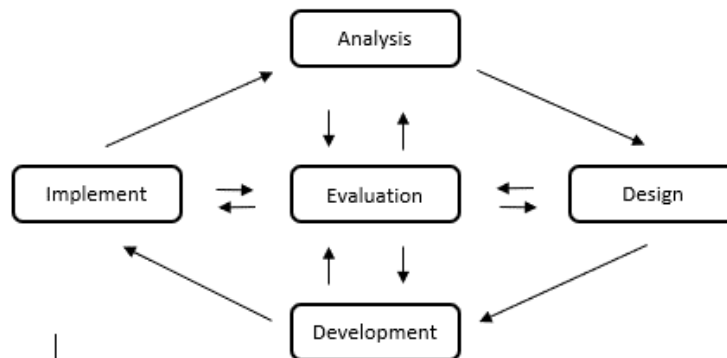
Penelitian terkait dengan pengembangan E-LKM sudah banyak dilakukan oleh peneliti Alderesti (2021) menghasilkan E-LKM berbasis *collaborative learning*. Dari analisis data uji validasi penelitian ini didapatkan bahwa E-LKM yang dikembangkan termasuk kategori "valid" dilihat dari aspek kelayakan isi, kelayakan karakteristik E-LKM, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafisan. Hasil ini menjadikan E-LKM layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, Handika (2019) dari penelitiannya menghasilkan e-LKM berbasis moodle yang dinilai sangat layak oleh ahli materi dengan skor presentase 89% dan penilaian dari ahli media dengan skor presentase 89% kriteria "layak". Hasil penilaian respon mahasiswa terhadap kemenarikan E-LKM berbasis Edmodo untuk uji coba kelompok kecil skor persentase 76% dengan kriteria "menarik" dan untuk uji coba kelompok besar diperoleh skor 75% dengan kriteria "menarik". Sedangkan untuk hasil uji efektifitas E-LKM berbasis Edmodo terhadap 28 mahasiswa mendapatkan kategori sedang dengan rata-rata N-gain 0,41. Begitu halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana et al. (2022) dimana didapatkan hasil bahwa E-LKM berbasis konstruktivisme berbantuan Quizizz yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan representasi matematika mahasiswa.

Berbagai LKM sudah pernah diterapkan dalam proses pembelajaran, seperti E-LKM berbasis Edmodo, E-LKM berbasis moodle yang terintegrasi dengan iLMS UNJA sendiri, namun E-LKM tersebut belum sepenuhnya mampu membantu mahasiswa memahami dan merancang instrument evaluasi hasil belajar. Ringkasan materi yang disajikan lebih menuntun kepada pemahaman teori saja sedangkan praktek pembuatan instrument, praktek penyelesaian masalah terkait evaluasi proses dan hasil belajar belum tersajikan dengan baik. E-LKM yang dikembangkan yaitu E-LKM yang memuat studi kasus dalam tahapan kegiatan kerjanya. Kasus-kasus yang disajikan yaitu kasus-kasus yang berhubungan dengan evaluasi proses hasil belajar yang sering ditemukan oleh guru di sekolah. Menyajikan kasus-kasus dalam kegiatan pembelajaran dapat melatih mahasiswa untuk bertanggung jawab, mempertajam keahlian berpikir melalui identifikasi masalah yang menyebabkan teradinya

kasus, analisis penyebab terjadinya kasus dan menciptakan solusi dari pemecahan kasus yang disajikan (Natalia, 2021).

2. METODE

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Langkah-langkah penelitian dengan model pengembangan ADDIE disajikan dalam bentuk Gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap awal dari penelitian ini yaitu melakukan analisis. Analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan, analisis media, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mewawancarai beberapa orang dosen pengampu matakuliah dan juga membagikan angket kepada mahasiswa pada saat melakukan observasi awal. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan dalam perkuliahan Evaluasi Proses dan Hasil belajar. Analisis media dilakukan untuk melihat media yang sering digunakan dalam pembelajaran dan media yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam pembelajaran sehingga pembelajarannya lebih menarik dan lebih memotivasi mahasiswa untuk belajar. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui materi-materi yang sulit dipahami oleh mahasiswa, materi-materi berupa latihan yang cocok dimuat dalam E-LKM yang dikembangkan.

Tahap *design* (Perancangan) dilakukan rancangan produk yang akan dibuat. Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan berupa penyusunan kerangka desain produk yang dikembangkan seperti identitas sub materi, tujuan pembelajaran, petunjuk pengguna, ringkasan materi dan lembar kerja. Tahap *development* (pengembangan) dilakukan pengembangan rancangan menjadi produk yang dikembangkan. Produk yang sudah jadi dilakukan uji kevalidan produk oleh tim ahli. Setelah produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diujicobakan maka dilakukan ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar. Apabila tidak ada saran revisi terhadap produk maka dilakukan implementasi dan evaluasi. Tahapan evaluasi terdiri dari dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Evaluasi sumatif dilakukan diakhir program untuk mengetahui pengaruh dari produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar mahasiswa.

Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrument yang digunakan berupa angket validitas ahli (materi dan media), angket respon mahasiswa, dan angket validator praktisi. Teknik analisis data kuantitatif diaolah menggunakan rating skala. Data validasi oleh ahli baik itu ahli materi maupun ahli media dianalisis secara kualitatif dengan menyesuaikan hasil hitungan data secara kuantitatif dengan indikator dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Data instrument ahli materi dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

- P = Angka persentase data angket
- f = Jumlah skor yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimum

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang persentase dan kriteria kualitatif uji kelayakan media dapat ditetapkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Keterangan	Skor
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat tidak layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat layak

(Sumber: Riduwan, 2013)

Data uji coba produk berasal dari angket respon mahasiswa. Angket respon mahasiswa ini penilaiannya menggunakan skala likert yang terdiri dari lima (5) skala penilaian yaitu:

Tabel 2. Penskoran Angket Respon Mahasiswa

Pilihan jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber: Riduwan, 2013)

Hasil angket respon mahasiswa kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana: P = angka persentase data angket
f = jumlah skor yang diperoleh
N = jumlah skor maksimum

Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
Penilaian	Kriteria

(Sumber: Riduwan, 2013)

Hasil penilaian ini dinyatakan baik apabila $\geq 80\%$ mahasiswa (subjek ujicoba) memberikan respon positif terhadap aspek-aspek yang dinyatakan dalam angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran E-LKM berbasis *Case Method* pada mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Pengembangan E-LKM ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation* (Hidayat et al., 2021). Pada tahapan pertama yaitu tahapan *analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis media. Tahap analisis kebutuhan penting dilakukan karena pada tahapan ini diketahui media apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang didapat mahasiswa membutuhkan media E-LKM yang dapat membantu mahasiswa mengerjakan tugas. Dilihat dari karakteristik dari materi, mahasiswa lebih mudah memahami materi apabila mengerjakan tugas. Dari hasil angket didapatkan

bahwa 93% mahasiswa menyetujui jika dikembangkannya E-LKM pada matakuliah Evaluasi Proses dan Hasil belajar. E-LKM lebih simple dan lebih fleksibel dibawa kemana-mana, mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan E-LKM tersebut. Selain itu, agar E-LKM-nya menarik dan dapat memotivasi mahasiswa untuk mengerjakannya maka E-LKM yang dikembangkan diintegrasikan materinya dengan studi kasus.

Selain melakukan analisis kebutuhan, juga dilakukan analisis materi. Mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar merupakan mata kuliah wajib dengan bobot 3 sks. Evaluasi proses hasil belajar merupakan salah satu kompetensi wajib yang harus dikuasai oleh calon guru terutama calon guru biologi. Materi pada mata kuliah ini cukup banyak dan perlu banyak Latihan mengerjakan soal untuk dapat memahami materinya. Untuk membantu mahasiswa memahami materi evaluasi proses dan hasil belajar salah satunya bisa dengan menerapkan pendekatan studi kasus seperti studi kasus dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 80,5% mahasiswa menyukai pembelajaran studi kasus.

Selanjutnya dari hasil analisis media menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa dalam belajar evaluasi proses dan hasil belajar masih kurang dikarenakan materinya cukup banyak sedangkan alokasi waktu tidak mencukup, kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman mahasiswa terutama dalam pengerjaan tugas. Menurut Sirait (2016) minat besar pengaruhnya terhadap proses belajar, karena minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan seseorang dalam belajar. Apabila bahan ajar atau materi ajar tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka tidak data tarik mereka untuk belajar. Pengembangan E-LKM berbasis *case method* diharapkan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat mahasiswa untuk belajar dan memahami materi evaluasi proses dan hasil belajar.

Tahapan selanjutnya yaitu tahapan *design*. Pada tahapan ini tujuan utamanya adalah membuat desain E-LKM berbasis *case method* yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis media ditahap sebelumnya. Tahapan ini menjadi hal utama yang dilakukan. Kunci menarik dan tidak menariknya media yang dikembangkan yaitu dari desain dari produk itu sendiri. Selain desain tampilan, materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan merupakan materi yang pembahasannya cukup kompleks dan disesuaikan dengan RPS. Pada bagian lembar kerja ditambahkan kasus-kasus yang sering dijumpai di sekolah ataupun kasus-kasus yang sering ditemukan pada mahasiswa calon guru terutama pada saat kegiatan pengenalan dan praktek lapangan di sekolah. Penambahan studi kasus pada E-LKM juga bertujuan untuk melatih mahasiswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Menurut Natalia (2021) pemberian kasus dalam suatu bahan ajar akan dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari.

Tahapan ketiga dari model pengembangan ADDIE yaitu melakukan pengembangan (*Development*). Pada tahapan ini dilakukan pengembangan produk E-LKM berbasis *case method* menjadi satu bentuk prototipe. Selanjutnya prototipe dari E-LKM berbasis *case method* dinilai oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hal ini perlu dilakukan untuk melihat apakah media yang dikembangkan layak untuk jadi media pembelajaran dilihat dari segi ketepatan materi dan juga estetikanya media yang dikembangkan. Hasil penilaian dari tim ahli materi dan ahli media menjadi tolak ukur apakah media yang dikembangkan bisa lanjut ke tahap selanjutnya atau harus melakukan revisi dulu. Produk yang sudah dinyatakan valid dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran, selanjutnya dilakukan ujicoba di lapangan.

Pada tahap validasi, Hasil validasi yang diperoleh berupa data kuantitatif berupa lembar kuesioner skala linkert dan data kualitatif berupa kritik dan saran dalam kuesioner oleh validator. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali. Adapun hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi tahap 1 oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kelengkapan dan kedalaman materi	2	Kurang baik
2	keakuratan dan kebenaran materi	2	Kurang baik
3	Materi pendukung pembelajaran	2	Kurang baik
4	Teknik Penyajian materi	2	Kurang baik
5	Tampilan materi	2	Kurang baik
Jumlah		20	
Presentase		20%	Tidak layak

Berdasarkan Tabel 4 hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi diperoleh jumlah skor dari keseluruhan item penilaian yaitu skor 10 presentase 40% dengan kategori tidak layak. Hasil validasi ahli materi tahap 1 diketahui banyak saran dan revisi terutama dibagian ringkasan materi dan kasus yang digunakan. Jadi E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan tidak layak digunakan dan perlu direvisi lagi. E-LKM yang telah direvisi kemudian divalidasi kembali, hasil validasi tahap 2 oleh validator materi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Validasi Tahap 2 Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kelengkapan dan kedalaman materi	4	Baik
2	Keakuratan dan kebenaran materi	5	Sangat baik
3	Materi pendukung pembelajaran	5	Sangat baik
4	Teknik Penyajian materi	4	Baik
5	Tampilan materi	4	Baik
Jumlah		22	
Presentase		88%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 5 hasil angket validasi materi tahap 2 didapatkan skor 22 presentase 88% dengan kategori sangat layak. Jadi berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi media pembelajaran E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan sangat layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya validasi dari ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Indikator yang menjadi penilaian pada validasi ahli media yaitu tampilan cover, penggunaan tulisan, ukuran huruf, jenis huruf, bahasa yang digunakan. Tujuan dari validasi oleh ahli media yaitu agar media yang dikembangkan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Untuk penilaian hasil validasi tahap 1 oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 6. Validasi Tahap 1 Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Tampilan cover menarik perhatian	2	Kurang baik
2	Penggunaan tulisan sudah sesuai dan dapat dibaca	2	Kurang baik
3	Ukuran huruf yang ditampilkan dapat terbaca dengan jelas	2	Kurang Baik
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
5	Jenis tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan jelas	2	Kurang baik
Jumlah		12	
Presentase		48%	

Berdasarkan Tabel 6 dapat didapatkan hasil validasi ahli media menyatakan media yang dikembangkan cukup layak digunakan dengan skor yang didapat 12 jika interpretasikan mendapat persentase 48% kategori cukup layak. Meskipun penilaian ahli media cukup layak tetapi ada banyak revisi terutama pada jenis tulisan, ukuran dan tata kalimat. Jadi dapat disimpulkan validasi tahap 1 oleh ahli media perlu dilakukan revisi.

Media E-LKM berbasis *case method* yang sudah direvisi sesuai saran ahli media pada tahap 1 perlu dilakukan validasi lagi. Adapun hasil penilaian pada validasi tahap 2 dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 6. Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Tampilan cover menarik perhatian	4	Sangat baik
2	Penggunaan tulisan sudah sesuai dan dapat dibaca	4	sangat baik
3	Ukuran huruf yang ditampilkan dapat terbaca dengan jelas	4	sangat baik
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	Sangat baik
5	Jenis tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan jelas	4	Sangat baik
jumlah		22	
persentase		80%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 7 didapatkan hasil validitas dengan skor 22 presentase 80% kategori sangat layak dan tidak ada saran perbaikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.

Setelah E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan Uji coba. Ujicoba dilakukan sebanyak dua kali. Yang pertama ujicoba kelompok kecil dengan responden sebanyak 6 orang. Ujicoba kelompok kecil bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan ataupun permasalahan yang timbul ketika media yang dikembangkan digunakan. Ujicoba yang kedua yaitu ujicoba kelompok besar dengan jumlah responden sebanyak 60 orang mahasiswa. Ujicoba kelompok besar dilakukan untuk melihat respon mahasiswa terhadap media E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan. Hasil ujicoba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Respon Mahasiswa Pada Saat Ujicoba Kelompok Kecil

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Tampilan E-LKM berbasis <i>case method</i>	4	Setuju
2	Jenis dan ukuran tulisan mudah dibaca	4	Setuju
3	E-LKM berbasis <i>case method</i> menggunakan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami	4	Setuju
4	Kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif	4	Setuju
5	Informasi yang disajikan dalam E-LKM berbasis <i>case method</i>	4	Setuju
6	E-LKM berbasis <i>case method</i> dapat meningkatkan minat saya dalam mempelajari matakuliah evaluasi proses dan hasil belajar	4	Setuju
7	E-LKM berbasis <i>case method</i> mendorong saya untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah	4	Setuju
8	Kasus yang disajikan dalam E-LKM berbasis <i>case method</i> merupakan kasus yang sering ditemukan di sekolah-sekolah	4	Setuju
9	E-LKM berbasis <i>case method</i> mengarahkan saya untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan kasus yang disajikan	4	Setuju
10	E-LKM berbasis <i>case method</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan literasi terkait evaluasi proses dan hasil belajar	4	Setuju
Jumlah		40	
Presentase		80%	Menarik

Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil pada Tabel 8 didapatkan nilai presentase yaitu 80% dan memenuhi kriteria “menarik”. Dalam artian hasil ujicoba kelompok kecil menyatakan kalau media E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar. Setelah melakukan ujicoba kelompok kecil, kemudian dilanjutkan dengan ujicoba kelompok besar. Hasil ujicoba kelompok besar dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Respon Mahasiswa pada Saat Ujicoba Kelompok Besar.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Tampilan E-LKM berbasis <i>case method</i>	4,4	Setuju
2	Jenis dan ukuran tulisan mudah dibaca	4,32	Setuju
3	E-LKM berbasis <i>case method</i> menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami	4,97	Setuju
4	Kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif	4,3	Setuju
5	Informasi yang disajikan dalam E-LKM berbasis <i>case method</i>	4,2	Setuju
6	E-LKM berbasis <i>case method</i> dapat meningkatkan minat saya dalam mempelajari mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar.	4,2	Setuju
7	E-LKM berbasis <i>case method</i> mendorong saya untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah	4,2	Setuju
8	Kasus yang disajikan dalam E-LKM berbasis <i>case method</i> merupakan kasus yang sering ditemukan di sekolah-sekolah	4,2	Setuju
9	E-LKM berbasis <i>case method</i> mengarahkan saya untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan kasus yang disajikan	4,4	Setuju

10	E-LKM mendorong saya untuk lebih meningkatkan literasi terkait evaluasi proses dan hasil belajar	4,35	Setuju
	Jumlah	42,45	
	Presentase	85%	Sangat menarik

Dari Tabel 9 menunjukkan hasil ujicoba kelompok besar dengan perolehan nilai yang didapat yaitu 42,45 dengan presentase 85% kategori sangat menarik. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan ujicoba kelompok besar, media E-LKM berbasis *case method* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan memudahkan mahasiswa untuk memahami materi evaluasi proses dan hasil belajar. Selain itu, E-LKM berbasis *case method* ini juga dapat menarik minat mahasiswa untuk belajar dan aktif berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Menurut (Budiono, 2022), ada beberapa keuntungan pembelajaran menggunakan E-LKM yaitu: (1) dapat mengaktifkan mahasiswa dalam proses pembelajaran, (2) dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengembangkan konsep, (3) dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, (4) membantu mahasiswa mendapatkan informasi mengenai konsep yang dipelajari melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis, dan (5) E-LKM dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Hal yang sama juga disampaikan oleh (Sumargiyani, 2023), bahwanya LKM berbasis PBL dapat membantu mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran, membantu mahasiswa menemukan konsep secara mandiri, mempermudah mahasiswa untuk berintegrasi dengan materi yang diberikan, dan mempermudah dosen dalam pembelajaran.

Media E-LKM berbasis *case method* yang dikembangkan merupakan salah bentuk inovasi media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar mahasiswa. Menurut (Sudjana, N. dan Rivai, 2013) menyatakan bahwa sesuai media dikatakan dapat memberikan manfaat apabila media tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memudahkan siswa memahami materi, dan membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Penyajian materi pada E-LKM yang dikembangkan diintegrasikan dengan kasus-kasus yang menarik yang berhubungan dengan materi yang dipelajari. Penyajian studi kasus diharapkan dapat melatih kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Menurut (Arum & Minangwati, 2014), studi kasus merupakan bentuk pembelajaran yang diarahkan kepada penyelesaian suatu kasus serta erat kaitannya dengan pemecahan masalah dengan lingkungan yang lebih luas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa E_LKM berbasis *case method* yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE berjalan dengan baik. Penelitian ini menghasilkan produk E-LKM berbasis *case method* yang layak untuk digunakan sebagai bahan ajar untuk mata kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alderesti. (2021). *Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa Elektronik (e-LKM) berbasis Collaborative Learning*. 5(3), 292-299.
- Arum, D. R., & Minangwati, S. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Studi Kasus Berbantuan Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Chemistry in Education*, 3(2), 174-184.
- Budiono, D. (2022). *Analisis kebutuhan pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik pada mata kuliah matematika ekonomi*. 4, 52-57.
- Febriani. (2016). *Pemanfaatan Lembar Kerja Mahasiswa Untuk Meningkatkan Keaktifan Mahasiswa : Studi Penerapan Lesson Study Pada Mata Kuliah*. 203-212.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (Jipai)*, 1(1), 28-37.
- Handika, M. (2019). Pengembangan E-LKM Matematika Ekonomi Berbasis Moodle pada Materi Hitung Keuangan [Raden Intan]. In *repository.radenintan.ac.id*. Retrieved from. repository.radenintan.ac.id. Retrieved

from

- Mulyana, D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. PT. Remaja.
- Natalia, D., & 2021. (2021). *AlJahiz: Journal of Biology Education Research*. 2(1), 52–60.
- Oktaviana, D., Susiaty, U. D., Matematika, P., & Matematis, K. R. (2022). *Pengembangan E-LKM Berbasis Konstruktivisme Berbantuan Quizizz dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Mahasiswa*. 6(3), 340–349.
- Patresia, I., Silitonga, M., & Ginting, A. (2020). Developing Biology Student Worksheets based on STEAM to Empower Science Process Skills. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 147–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i1.10225>
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV. Sarnu Untung.
- Prastowo, A. A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Sirait, E. D. (2016). *Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. 6(1), 35–43.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sumargiyani. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan LKM Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning Materi Persaman Diferensial Eksak*. 30–36.
- Switri, E. (2019). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Pasuruan. Qiara Media.
- Werdiningsih, D. (2022). *Pembelajaran Aktif dengan Case Method*. CV. Literasi Nusantara Abadi.