

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *CREATIVE, ACTIVE, SYSTEMATIC, EFFECTIVE* (CASE) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA MATERI PANCASILA KELAS X SMK NEGERI 1
TANJUNGANOM**

Miftakhul Raradhita

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

miftakhulraradhita.19007@mhs.unesa.ac.id

Mustaji

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

mustaji@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan sumber belajar digital sebagai penunjang kegiatan pembelajaran merupakan upaya memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas, keaktifan selama proses pembelajaran, serta membangun pemahaman yang tersistematis serta membangun kegiatan belajar yang efisien. Belum tersedianya sumber belajar digital yang mampu memfasilitasi peserta didik menjadi salah satu kesenjangan pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik lebih cenderung mengambil sumber-sumber belajar dari internet tanpa memastikan kevalidannya. Berdasarkan hal tersebut diperlukannya pengembangan modul digital berbasis *Kreatif, Aktif, Sistematis, Efektif* (CASE) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan Modul Digital Berbasis CASE pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas X dan mengetahui tingkat efektivitas modul digital yang dikembangkan sebagai sumber belajar. Jenis penelitian yang digunakan *R&D (Penelitian dan Pengembangan)* menggunakan model pengembangan ADDIE (*analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*). Teknik analisis data yang digunakan adalah validasi ahli media dan ahli media, angket untuk menilai kelayakan modul serta tes hasil belajar untuk mengetahui efektivitas penggunaan modul digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital berbasis *Kreatif, Aktif, Sistematis, Efektif* (CASE) dinyatakan sangat layak dengan persentase kelayakan 82,75%. Setelah penggunaan modul, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (15,83) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (13,27), dan perbedaan tersebut signifikan (*mengatakan. < 0,05*). Hasil ini membuktikan bahwa modul digital layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom.

Kata kunci: Modul digital ,Berbasis CASE, Pendidikan Pancasila, Model ADDIE.

ABSTRACT

The use of digital learning resources to support learning activities is an effort to facilitate students to increase creativity and activeness during the learning process, as well as build systematic understanding and efficient learning activities. The lack of digital learning resources capable of facilitating students is one of the learning gaps that results in students being more inclined to take learning resources from the internet without ensuring their validity. Based on this, it is necessary to develop digital modules based on *Creative, Active, Systematic, Effective* (CASE) that suits the

characteristics of class X students at SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk. The purpose of this study was to determine the feasibility of the CASE-Based Digital Module in the Pancasila Education subject for class X students and to determine the level of effectiveness of the developed digital module as a learning resource. The type of research used *R&D (Research and development)* using the ADDIE development model (*analysis, design, development, implementation, And evaluation*). The data analysis techniques used were validation by media experts and media specialists, a questionnaire to assess the module's feasibility, and a learning outcome test to determine the effectiveness of using the digital module. The results of the study showed that the digital module based on *Creative, Active, Systematic, Effective* (CASE) was declared very feasible with a feasibility percentage of 82.75%. After using the module, the average posttest score of the experimental class (15.83) was higher than that of the control class (13.27), and the difference was significant (*say. < 0.05*). These results prove that the digital module is feasible and effective in improving learning outcomes in the Pancasila education subject for class X students at SMK Negeri 1 Tanjunganom.

Keywords: Module *igital*, Based CASE, Pancasila Education, ADDIE Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat (Sumarni et al., 2023; Alif Lukmanul Hakim et al., 2024). Trilling dan Fadel menegaskan bahwa keterampilan hidup dan berkariere, keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan teknologi dan media informasi menjadi fondasi utama pembelajaran abad ke-21 (Daryanto & Karim, 2017). Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu menghadirkan pembelajaran yang relevan dan kontekstual dengan perkembangan zaman.

Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada peserta didik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa sumber belajar memiliki peran strategis dalam menunjang ketercapaian

tujuan pembelajaran, terutama dalam mendorong kemandirian dan keaktifan peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 1 Tanjunganom menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh sumber belajar yang mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan aktif. Keterbatasan sarana pembelajaran serta tugas tambahan guru menyebabkan pendampingan pembelajaran tidak selalu optimal. Di sisi lain, peserta didik cenderung aktif ketika pembelajaran berbasis diskusi daring, namun kemampuan analisis masih rendah dan ditemukan kecenderungan menyalin jawaban dari internet tanpa mengolah informasi secara mandiri.

Hasil angket terhadap peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom menunjukkan bahwa 96,6% peserta didik memiliki smartphone dan 98% memanfaatkannya untuk mengerjakan tugas sekolah. Namun, sebanyak 60,2% peserta didik langsung menyalin jawaban dari internet. Kondisi ini

menunjukkan perlunya sumber belajar yang mampu mengarahkan peserta didik untuk mengolah informasi secara sistematis dan bermakna, bukan sekadar menyalin informasi.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan modul digital berbasis Creative, Active, Systematic, Effective (CASE). Modul ini dikemas dalam bentuk platform web berbasis cloud yang mudah diakses melalui berbagai perangkat serta memuat materi interaktif yang mendorong kreativitas, keaktifan, dan kemampuan analisis peserta

didik. Materi disusun secara sistematis dan efektif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sehingga dapat menjadi alternatif sumber belajar yang relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul digital berbasis Creative, Active, Systematic, Effective (CASE) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila untuk peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom.

KAJIANPUSTAKA

Pengembangan merupakan serangkaian tahapan Dimana dirancanya suatu produk baru ataupun penyempurnaan produk yang sudah tersedia dan diuji efektivitasnya (Eny Winaryati et al., 2021).

Selain itu menurut Mustaji dan Susarno (dalam Ali Masyhadi, 2017) pengembangan merupakan kegiatan pemanfaatan teori, konsep Serta prinsip hasil penelitian untuk menghasilkan rancangan suatu produk yang dapat memecahkan masalah secara aktual.

Sedangkan menurut Anwar et al., (2022 : 55) pengembangan merupakan suatu kegiatan yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang di anggap memadai.

Berdasarkan definisi pengembangan yang telah diuraikan sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan serangkaian tahapan yang berlandaskan pada teori, konsep Serta prinsip untuk menghasilkan suatu rancangan yang Dapat digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah.

Produk yang telah dirancang akan melewati tahapan evaluasi sehingga dapat dipastikan produk yang dihasilkan cukup memadai untuk mengatasi masalah dalam Pendidikan.

1. Modul Digital

Modul digital merupakan sumber belajar yang disusun Serta dirancang dengan konsep yang sistematis dan disajikan menggunakan perangkat elektronik. Seperti computer atau laptop, smartphone sehingga dapat memuat audio dan video sehingga konten yang diberikan lebih menarik (Sholikha et al., 2022)

Suryani et.al. (2020:360) menjelaskan bahwa modul *digital* merupakan modifikasi dari modul konvensional yang memadukan pemanfaatan teknologi informasi.

Sedangkan menurut Rahmaniah & Zainuddin (2023) modul *digital* adalah modul pembelajaran yang tersedia dengan format elektronik Serta dilengkapi dengan fitur QR Code sehingga akan lebih mudah dalam mengakses modul.

Melalui definisi diatas dapat diartikan modul *digital* merupakan sumber belajar yang telah disusun sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang materinya ditampilkan

dalam bentuk digital, yang dapat diakses menggunakan berbagai jenis perangkat elektronik sehingga konten yang diberikan akan lebih bervariatif dan menarik. Seperti tampilan foto, video, grafik dan *link* sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar secara mandiri selain itu penggunaan yang lebih praktis dapat diakses kapan pun dan di mana pun.

2. Berbasis CASE

Dalam pengembangan modul berbasis CASE memiliki empat aspek di antaranya

1. *Creative* Menurut Bantali (2022) *creative* atau kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dengan yang telah ada sebelumnya baik berupa Gagasan ataupun suatu produk , yang dapat dijadikan suatu Solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas lahir melalui aktivitas imajinatif dan kolaborasi informasi yang telah di dapat melalui pengalaman sebelumnya. Melalui definisi tersebut maka dapat diartikan bahwa perlunya komposisi sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.
2. *Active* menurut Magdalena 2020 (dalam Rosnaningsih & Puspita, 2023) memaknakan sebagai tersedianya sumber belajar yang dapat membentuk peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran serta dapat membentuk rasa nyaman, sehingga tidak timbul rasa bosan pada saat proses belajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi Pelajaran. Untuk membentuk kegiatan belajar aktif membutuhkan beberapa aspek diantaranya kesadaran guru bahwa setiap peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda, selain memperhatikan gaya belajar peserta didik peserta didik sisi sosial dalam proses belajar juga menjadi bagian dari kegiatan belajar *active*. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Schroeder dalam penelitian MBTI yang bertujuan untuk memahami perbedaan individu dalam belajar dan hasil yang diperoleh melalui penelitian ini menunjukkan dibandingkan dengan proses pembelajaran yang relatif abstrak peserta didik lebih menyukai proses belajar active, dengan demikian Schroeder menyimpulkan bahwa cara belajar active lebih sesuai dengan peserta didik masa kini (Sberman, 2018).
3. Systematic di implementasikan dalam penyusunan modul disusun yang artinya materi yang disampaikan disusun mulai dari yang mudah ke yang sulit (Hasanuddin et al., 2022:38). Yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar maka sumber belajar yang diberikan telah disusun secara urut (Magdalena et al., 2020). Sedangkan menurut Rosnaningsih & Puspita (2023) penyusunan yang sistematis berarti penyusunan sumber belajar dilakukan secara urut dan relevan sehingga materi yang ditampilkan secara runtut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sumber belajar

disusun secara sistematis yang berati penyusunan materi diurutkan sesuai dengan tahapan proses pembelajaran sesuai dengan Tingkat kesulitan materi yang akan diajarkan, dengan tujuan dapat memudahkan proses pemahaman peserta didik dalam belajar.

4. Effective Menurut Melinda Wati (dalam Rosnaningsih & Puspita, 2023) sumber belajar yang efektif adalah sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar, dengan demikian dapat mendukung peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar dapat dikatakan efektif apabila isi dan konten yang disampaikan dapat membantu peserta didik untuk meningkat pengetahuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, oleh karenanya disusunlah strategi belajar serta konten-konten yang dapat memudahkan peserta didik.
3. Karakteristik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Materi Pancasila

Mata Pelajaran pendidikan Pancasila merupakan mata Pelajaran wajib di setiap jenjang sekolah, hal tersebut tertera pada Undang – Undang Pasal 37 Ayat 1 Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berisi “ kurikulum Pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan agama, kewarganegaraan (termasuk pancasila), Bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, Pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal”.

Materi Pancasila sendiri memuat tentang pandangan para pendiri bangsa terhadap dasar negara, serta menyampaikan nilai-nilai tentang fungsi dan kedudukan Pancasila sebagai landasan hidup berbangsa yang bertujuan untuk menstimulus peserta didik agar mampu merepresentasikan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Materi Pancasila bersifat integratif dan kontekstual, agar peserta didik mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila secara utuh maka materi – materi yang dimuat berkaitan dengan kehidupan nyata dan pengaplikasian nyata. Dengan demikian hasil belajar yang di peroleh peserta didik tidak hanya bersifat kognitif akan tetapi juga mengasah aspek efektif dan psikomotorik.

4. Karakteristik Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom

Peserta didik dengan kualifikasi Sekolah menengah Kejuruan kelas X berada pada posisi keempat tahapan operasional. Dimana dalam tahapan ini peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan tugas secara abstrak dan hipotesis, menjalankan kegiatan secara sistematis dan efektif, mampu melakukan analisa menggunakan kombinasi-kombinasi informatif untuk melakukan perancangan kemungkinan serta mampu berpikir secara proporsional sehingga dapat menarik generalisasi secara mendasar (Kusumawati, 2019).

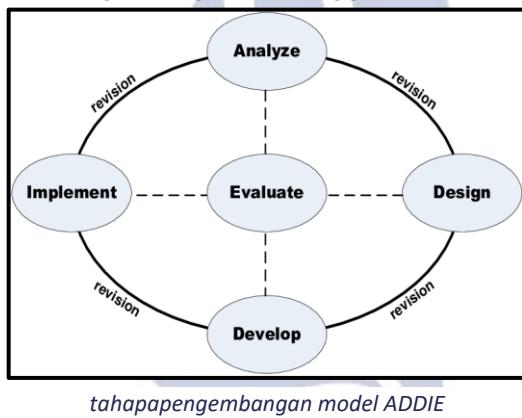
Berdasarkan kondisi tersebut peserta didik kelas X pada Sekolah Menengah Kejuruan kelas sepuluh memiliki gaya belajar yang sangat homogen atau beragam begitu pun

dalam tahapan perkembangannya kognitifnya dalam hal ini dibutuhkan sumber belajar yang dapat memenuhi dan memfasilitasi gaya belajar setiap peserta didik serta dapat membantu keberkembangan fase kognitif peserta didik. Pengembangan modul digital berbasis *platform web* ini dapat menjadi solusi untuk menghadapi kondisi ini dirancang sedemikian mungkin

dengan tipe konten yang kontekstual dan relevan dengan kondisi lingkungan saat ini, memberikan referensi pengayaan yang beragam baik berupa video, *e-book* ataupun gambar visual untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar sesuai karakteristik peserta didik serta memberikan aktivitas belajar sesuai tahapan pada fase kognitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjeniskan *R&D* (*Penelitian dan Pengembangan*) menggunakan model



pengembangan ADDIE (*analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom. Ahli media merupakan dosen bidang Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sedangkan ahli materi adalah guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan latar belakang pendidikan minimal S1. Peserta didik berperan sebagai pengguna untuk mengetahui keefektifan dan kesesuaian modul digital yang dikembangkan yang diikuti oleh kuranglebih 30 orang peserta didik untuk penilian kelayakan 5 orang peserta didik untuk kegiatan uji coba kelompok kecil dan 3 orang orang untuk uji coba perorangan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk narasi atau kalimat, biasanya diperoleh melalui metode wawancara, observasi, atau catatan lapangan. (Maolani & Cahyana, 2016). Dalam penelitian ini data kuantitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SMK Negeri 1 Tanjunganom yang sekaligus ahli materi dalam penelitian ini. Data kuantitatif Pada data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka, data ini dapat diperoleh melalui angket atau kuesioner, tes atau penilaian tes. (Maolani & Cahyana, 2016) pada penelitian ini untuk mendapatkan data kuantitatif peneliti akang menggunakan angket untuk mendapatkan data dari ahli materi , ahli media dan peserta didik untuk mengetahui kualitas media. Sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif sumber belajar modul digital yang telah di kembangkan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini kuesioner (angket) jenis tertutup atau kuesioner terstruktur dikarenakan dapat memudah kan responden dalam menentukan jawaban yang akan diberikan serta mendukung peneliti dalam melakukan

analisis data karena data yang dihasilkan bersifat langsung. (Maolani & Cahyana, 2016) Kuesioner digunakan untuk memperoleh data penilaian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keefektifan modul digital sebagai sumber belajar.

Untuk mengetahui seberapa efektif produk modul digital yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik maka peneliti menggunakan tes hasil belajar sebagai alat ukur dengan bentuk Tes Objektif dan jenis soal yang digunakan adalah pilihan ganda dengan tujuan untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Model tes yang akan diterapkan Adalah Two Group Pretest-Posttest,

terdapat dua kelompok yang akan dipilih dan ditentukan kelompok pertama sebagai kelas eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelas control (Maolani & Cahyana, 2016).

Data penelitian dianalisis menggunakan SPSS versi 25 dan Microsoft Excel. Data angket dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan modul digital berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Data tes dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui keefektifan modul digital terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL PENGEMBANGAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) pada materi Pancasila mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk. Modul digital ini dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada bab IV akan dijelaskan seluruh rangkaian tahapan pengembangan modul digital.

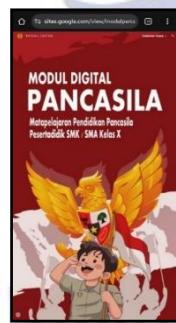
1. Analisis dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi di lapangan serta kebutuhan peserta didik dan guru untuk kegiatan belajar maka peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara tidak terstruktur Bersama guru mata pelajaran pendidikan pancasila mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kelas hingga karakteristik peserta didik pada saat kegiatan belajar di sekolah berlangsung. Peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui kebiasaan

belajar dan perangkat belajar apa yang digunakan saat belajar di kelas di SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk.

2. Desain pengembangan modul digital meliputi perencanaan tujuan dan materi pembelajaran, perancangan media, serta perencanaan evaluasi. Tujuan dan materi pembelajaran disusun berdasarkan prinsip CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) agar selaras dengan capaian pembelajaran. Penyajian materi dirancang secara sistematis dari konsep sederhana ke kompleks serta diintegrasikan dengan Problem-Based Learning dan Project-Based Learning untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Modul dikembangkan dalam bentuk digital berbasis web cloud sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat. Evaluasi pembelajaran meliputi evaluasi formatif pada setiap bab serta pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas modul digital terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Pengembangan Tahapan pengembangan merupakan tahapan realisasi dari rencana menjadi bentuk nyata. Pengembangan penyusunan materi menggunakan *Software Microsoft Word* kemudian ke tahapan desain elemen yang akan digunakan untuk komponen pada model seperti sampul modul dan *background*, *icon* serta infografis yang digunakan sebagai bahan materi melalui *software addobe ilustrator*. Setelah tahapan pembuatan desain grafis di *software addobe ilustrator* tahapan berikutnya Adalah penyusunan modul di *Google Site* sesuai dengan rancangan alur penyajian media. Materi dan desain grafis yang telah siap digunakan kemudian diunggah ke *cloud* untuk dapat diakses melalui *Google site*.

- a. Halaman utama terdapat sampul kemudian sectioned berikutnya berisikan kata pengantar, informasi navigasi serta section pertanyaan pemantik untuk menstimulus rasa penasaran peserta didik.



- b. Halaman informasi umum yang terdiri dari identitas modul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menu yang interaktif dapat di tekan untuk menuju ke halaman materi.



- c. Halaman materi berikan materi pembahasan selain pembahasan terdapat menu untuk mengakses rangkuman, pengayaan materi serta kuis dan tugas. Selain itu terdapat kolom interaktif diaman peserta didik akan diberikan pertanyaan pemantik kemudian peserta didik dapat menekan tab atau tombol yang tersedia untuk mengirimkan jawabannya.



4. Implementasi Kegiatan implementasi dilakukan oleh peserta didik kelas X - TKJ 2 SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk sebagai *user* dengan jumlah 30 orang, dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai fasilitator yang akan memberikan arahan kepada peserta didik selama proses belajar mandiri berlangsung. Implementasi dilakukan kurang lebih selama dua kali sesi setiap satu sesi dengan waktu 45 menit kegiatan belajar mandiri menggunakan modul digital bebrbasis CASE.

5. Evaluasi

Pada evaluasi kualitas produk modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) menghasilkan sebagai berikut Hasil analisis angket menunjukkan bahwa modul digital berbasis CASE memperoleh penilaian tertinggi pada aspek kualitas materi (24%), diikuti kemenarikan tampilan (21%), kebermanfaatan serta pengaruh terhadap minat dan motivasi belajar (20%), dan kemudahan penggunaan (19%). Meskipun aspek kemudahan penggunaan memperoleh persentase terendah, modul tetap menunjukkan respons positif dari peserta didik. Secara keseluruhan, modul digital berbasis CASE dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri pada mata pelajaran Pendidikan Pancasi.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji sebaran data nilai pretest dan postest untuk menilai apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengolahan data peneliti menggunakan bantuan SPSS 25 pada kolom Shapiro Wilk. Berikut hasil uji normalitas :

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas soal pretest kelas eksperimen adalah 0.465 dan hasil uji normalitas soal pretest kelas kontrol adalah 0.248. setelah mendapatkan hasil uji normalitas selanjutnya membandingkan dengan kriteria pengujian yaitu jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas soal pretest kelas eksperimen dan kontrol di

atas menunjukkan bahwa nilai sig $0.465 > 0.05$ dan $0.248 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa soal pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal.

Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelas	.950	30	.167
Postes Experi men			
Kelas Kontrol	.967	30	.459

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas soal postest kelas eksperimen adalah 0.167 dan hasil uji normalitas soal postest kelas kontrol adalah 0.459. setelah mendapatkan hasil uji normalitas selanjutnya membandingkan dengan kriteria pengujian yaitu jika $\text{sig} > 0.05$ maka data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas soal postest kelas eksperimen dan kontrol di atas menunjukkan bahwa nilai sig $0.167 > 0.05$ dan $0.459 > 0.05$,

Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelas	.96	30	.465
Prete Experi st men	7		
Kelas Kontro l	.95	30	.248
	6		

maka dapat disimpulkan bahwa soal postest

kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi dengan normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah variasi dari sampel yang diambil memiliki kesamaan dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25, dan berikut hasil perhitungan homogenitas :

Tabel Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.065	1	58	.800

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai pretest kelas eksperimen dan kelas

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation
Hasil Pretest	Kelas Eksperimen	30	11.97	2.553
	Kelas Kontrol	30	12.07	2.303

kontrol dengan menggunakan uji levene mendapatkan hasil sebesar 0,800. Berikutnya adalah membandingkan dengan kriteria pengujian jika $Sig. > 0,05$ maka data dapat dikatakan homogen. Hasil uji homogenitas nilai pretest sebesar $0,800 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Berikutnya adalah uji homogenitas postest dengan menggunakan SPSS versi 2

Tabel Uji homogenitas Postest

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.880	1	58	.176

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai Postest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji levene mendapatkan hasil sebesar 0,176. Postest bisa dikatakan homogen apabila kriteria pengujian jika $Sig. > 0,05$. Hasil uji homogenitas nilai Postest sebesar $0,176 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai postest kelas eksperimen dan kelas kontrol

bersifat homogen. Setelah memastikan bahwa data berdistribusi normal, Langkah selanjutnya adalah melakukan uji T untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media. Peneliti melakukan perhitungan Uji T menggunakan SPSS versi 25 dengan metode uji independent sample T-Test. Berikut adalah hasil perhitungan Uji T yang diperoleh :

Tabel Hasil Perhitungan Uji T Pretest

Berdasarkan tabel output di atas diketahui umlah data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Nilai rata rata hasil belajar siswa atau mean untuk kelas eksperimen sebesar 11,97, sementara untuk kelas kontrol sebesar 12,07. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel Hasil Uji Independent Sample T-Test
Pretest kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Pada Uji Independent Samples Test jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua sampel. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat pada bagian sig.(2-tailed) terdapat hasil $0,874 > 0,05$ maka pada Pretest belum terdapat pengaruh.

Tabel Hasil Perhitungan Uji T Postest
Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation
Hasil Postest	Kelas Experimen	30	15,83	1,704
	Kelas Kontrol	30	13,27	2,243

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Nilai rata rata hasil belajar siswa atau mean untuk kelas eksperimen sebesar 15,83, sementara untuk kelas kontrol sebesar 13,27. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

SIMPULAN

a. Berdasarkan Efektifitas Produk

Modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik sebagai pengguna sumber belajar modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dikategorikan layak digunakan untuk menunjang

kegiatan belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan perolehan nilai :

Ahli Materi : Memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,81% dengan kategori sangat layak.

Ahli Media : Memperoleh persentase nilai 98,21% dengan kategori sangat layak.

Respon peserta didik (uji kelompok besar) : dengan perolehan rata-rata persentase 82,75% yang menunjukkan modul sangat menarik, mudah digunakan dan materi yang disajikan mudah untuk dipahami.

b. Berdasarkan Efektifitas Produk

Melalui analisis data uji efektivitas modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar mandiri pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi Pancasila. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji independen sampel T-tes yang menunjukkan pengikatan nilai rata-raya hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk dengan hasil nilai pretest 11,97 sedangkan pada nilai posttest mendapat perolehan nilai rata sebesar 15,83 setelah belajar menggunakan sumber belajar modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*). Dengan demikian produk modul digital yang telah dikembangkan dapat dikategorikan efektif untuk digunakan sebagai sumber belajar.

SARAN

1. Saran pemanfaatan

Berlandaskan pada penelitian ini yang menunjukkan bahwa menggunakan modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) pada mata pelajaran

pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, disarankan agar dalam proses pembelajaran mandiri dapat menggunakan modul digital sebagai sumber belajar dan dimanfaatkan secara berkelanjutan. Selama pembelajaran guru dapat mengintegrasikan modul untuk menjadi sumber belajar tambahan selama pembelajaran di dalam kelas atau diluar kelas.

2. Saran diseminasi

Modul digital berbasis CASE (*Creative, Active, Systematic, Effective*) pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi Pancasila secara khusus dikembangkan untuk peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Tanjunganom Nganjuk dengan tujuan untuk menjadi Solusi permasalahan yang ada di lapangan. Apabila modul digital di diseminasi ke sekolah dan guru lain maka harus dilakukan pengkajian ulang untuk menyesuaikan kebutuhan, karakteristik peserta didik serta lingkungan sekolah dan kurikulum yang digunakan. Sehingga sumber belajar berupa modul digital dapat dimanfaatkan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Walida, S. El. (2017). Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya, 21 Oktober 2017 Surabaya. In *Universitas Airlangga* (Vol. 197).
- Ali Masyhadi, M. (2017). *Pengembangan Modul Elektronik Smk Multimedia*.
- Ampun Bantali, S. P. I. M. P. (2022). *Psikologi Perkembangan: Konsep Pengembangan Kreativitas Anak*: Vol. 14 X 21 Cm. Jejak Pustaka.
- Branch, R. M. (2010). Instructional Design: The Addie Approach. In *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer Us.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.
- Direktorat, E. O., Menengah, S., Direktorat, P., Manajemen, J., Dasar, P., & Menengah, D. (2006). *W U R I H A Nd A Y A N I*.
- Dr. E. Kosasih, M. P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Drs. Daryanto, & Drs. Syaiful Karim, M. T. (2017). *Pembelajaran Abad 21* (1st Ed.). Gava Media.
- Eny Winaryati, Muhammad Munsarif, Mardiana, & Suwahono. (2021). *Circular Model Of Rd&D (Model Rd&D Pendidikan Dan Sosial)*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Januszewski, A., Molenda, M., & Technology, A. For E. C. And. (2008). *Educational Technology: A Definition With Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Pendidikan, F. (2023). *Pengembangan E-Modul Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, And Effective) Pada Materi Pengukuran Di Kelas Iv Sekolah Dasar Development Of Case-Based E-Modules (Creative, Active, Systematic, And Effective) On Measurement Materials In Class Iv Elementary School*.
- Kurniawan, C., Kuswandi, D., & Anam, S. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.

- <Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Rfgveaaaqbaj>
- Kusumawati, H. (2019). *Perekembangan Peserta Didik* (1st Ed.). Literasi Nusantara.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. In *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2).
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2016). *Metodelogi Penelitian Pendidikan : Vol. 21 Cm* (2nd Ed.). Pt Rajagrafindo Persada.
- Marinda, L. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.*
- Nurdin, Syarifuddin, & Adriantoni. (2016). *Kurikulum Dan Pembelajaran.* Pt Rajagrafindo.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (1st Ed.). Gramasurya.
- Nurzaki Alhafiz. (2022). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smp Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 1(5), 1133–1142.
- Putri, T. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Pada Mata Pelajaran Korespondensi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4956–4967.
- Rahmaniah, W. A., & Zainuddin, A. (2023). Modul Digital Matematika Berbasis Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sd. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 169–176.
- Rosnaningsih, A., & Puspita, D. R. (2023a). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Bahasa Inggris Berbasis Creative, Active, Systematic, Dan Effective (Case) Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Kota Tangerang. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 48–54.
- Selvia Surwuy, G., Martin, A., Nurvicalesti, N., Octaviani, D., Laka, L., Iman, A., Yulianti, R., Nasar, A., Aryani, D., Hajar Larekeng, S., & Hilir, A. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar* (S. Pd. , M. P. Syarifah Suryana, Ed.; 1st Ed.). Pt. Mifandi Mandiri Digital.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D: Vol. 16 X 24 Cm* (19th Ed.). Alfabetika.
- Sumarni, Fahmi Abdul Halim, Nur Astri Fatihah, Lusiana Rahmawati, Wenselinus Nang Kardinus, Arif Al- Anshari, & Deetje Josephine