

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
BERBASIS *TEAM BASED LEARNING* BERBANTU *HEYZINE*
FLIPBOOK DAN *VEED.IO* (FASE E ELEMEN
BHINNEKATUNGGAL IKA)**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh :
ATIKA MELIA SARI
NPM (2110013311008)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Atika Melia Sari
NPM : 2110013311008
Progra Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila
Berbasis *Team Based Learning* Berbantu *Heyzine Flipbook*
dan *Veed.io*(Fase E Elemen Bhinneka Tunggal Ika)

Disetujui oleh :

Pembimbing



Dr. M. Nursi, M.S.i.

Mengetahui,

Dekan



Dr. Yetti Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dra. Pebriyenni, M.Si

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal Dua Puluh Enam Agustus

Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama : Atika Melia Sari

NPM : 2110013311008

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegeraan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Team Based Learning Berbantu Heyzine Flipbook dan Veed.io* (Fase E Elemen Bhinneka Tunggal Ika)

Padang, Agustus 2025

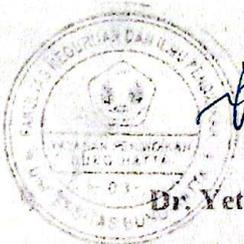
Tim Penguji

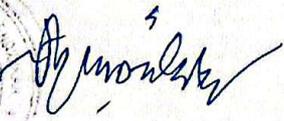
No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. M. Nursi, M.Si	Ketua	1. 
2	Heri Effendi, S.Pd.I, M.Pd.	Penguji 1	2. 
3	Darwianis, S.Sos., M.H.	Penguji 2	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 26 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan




Dr. Yetti Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dra. Pebriyenni, M.Si

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
BERBASIS *TEAM BASED LEARNING* BERBANTU *HEYZINE FLIPBOOK* DAN
VEED.IO (FASE E ELEMEN BHINEKA TUNGGAL IKA)**

Atika Melia Sari¹, M. Nursi¹

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : atikmeliasari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis *Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang valid, (materi, bahasa, dan desain), praktis, dan efektif, dengan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dari tiga ahli yaitu ahli materi dengan presentase 96,5% dengan kriteria sangat valid, ahli Bahasa dengan presentase 95,31% dengan kategori sangat valid, dan ahli desain dengan presentase 93,10% dengan kategori sangat valid. Rata-rata dari ketiga aspek memperoleh presentase 94,97% dengan kategori sangat valid. Untuk uji coba praktikalitas oleh guru Pendidikan Pancasila memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat praktis, dan praktikalitas oleh siswa memperoleh presentase 94,27% dengan kategori sangat praktis. Rata-rata hasil praktikalitas guru dan siswa memperoleh presentase 97,14% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya uji efektivitas hasil belajar peserta didik terhadap e-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila di ukur dari *PreeTest* dan *PostTest*. Nilai siswa pada *PreeTest* memperoleh presentase 67% dengan kategori cukup efektif yang mana belum menggunakan e-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sementara nilai siswa pada saat *PostTest* memperoleh presentase 95% dengan kategori sangat efektif yang mana telah menggunakan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa validitas e-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Learning* Berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* untuk kelas X dinyatakan sangat valid baik dari aspek materi, Bahasa, dan desain. Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis baik oleh guru maupun siswa. Selanjutnya hasil efektivitas dinyatakan sangat efektif ketika melihat perbandingan nilai *PreeTest* yang tidak menggunakan e-modul dan nilai *PostTest* yang telah menggunakan e-modul. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* layak digunakan oleh siswa maupun guru di SMK Muhammadiyah 1 Padang.

Kata Kunci : E-modul, Pendidikan Pancasila, *Team Based Learning*, *Heyzine Flipbook*

PENGEMBANGAN *E-MODUL* PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS *TEAM BASED LEARNING* BERBANTU *HEYZINE FLIPBOOK* DAN *VEED.IO* (FASE E ELEMEN BHINNEKA TUNGGAL IKA)

Atika Melia Sari¹, M. Nursi¹

¹Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail : atikmeliasari@gmail.com

ABSTRAC

This study aims to produce a valid e-module of Pancasila education learning phase E of Bhinneka Tunggal Ika elements based on Team Based Learning assisted by Heyzine Flippbok and Veed.io(material, language, and design), to produce a practical e-module of Pancasila Education Learning Phase E of Bhinneka Tunggal Ika elements based on Team Based Learning assisted by Heyzine Flipbook dan Veed.io, to produce and effective e-module of Pancasila Education Phase E of Bhinneka Tunggal Ika elements based on Team Based Learning Asissted by Heyzine Flipbook dan Veed.io. This type of research is development (R&D). The development model used is ADDIE. The results of the study show the level of validity of three experts, namely material experts with a percentage of 96,5% with very valid criteria, language experts with a percentage of 95,31% with a very valid category, and design experets with a percentage of 93,10% with a very valid category. The average of the three aspects obtained a percentage of 94,97% with a very valid category. For the practicality trial by Pancasila education teachers obtained a percentage of 100% with very practical category, and practicality by students obtained a percentage of 94,27% with a very practical category. The average practicality results of theacers and students obtained a percentage of 97,14% with a very valid category. Furthermore, the effectiveness test of student learning outcomes on the Pancasila Education Learning e-module was measured from the Pre-Test and Post-Test. Student scores on the Pre-Test obtained a percentage of 67% with a fairly effective category which had not used the Pancasila Edcation Learning e-module. While student crores on the Post-Test obtained a percentage of 95% with very effective category which had used the Pancasila Education Learning e-module based on Team Based Learning assisted by Heyzine Flipbok and Veed.io for class X was declared very valid, both int erms of material, language and design. The practicality results were declared very practical by both theacers and student. Furthemore, the effectiveness results were declared very effective when comparing the Pre-Test scores whitsout the e-module whits the Post-Test scores whith the e-module. This indicates that the Team Based Learning Pancasila Education e-module, supported by Heyzine Flipbook dan Veed.io, is suitable for use by student and teachers st SMK Muhammadiyah 1 Padang.

Keywords : *E-module, Pancasila education, Team Based Learning, Heyzine Flipbook*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang Masalah.....	1
C.Pembatasan Masalah.....	4
D.Rumusan Masalah.....	5
E.Tujuan Pengembangan.....	5
F.Manfaat Pengembangan.....	6
G.Spesifikasi Produk.....	7
H.Kebaruan Produk yang Dikembangkan.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	11
A.Kajian Teori.....	11
1.Tinjauan tentang Pendidikan Pancasila.....	11
2.Tinjauan tentang Modul Pembelajaran.....	16
3.Tinjauan tentang E-modul.....	18
4.Tinjauan Umum tentang Kurikulum Merdeka.....	25
5.Tinjauan tentang Pembelajaran.....	26
6.Tinjauan tentang Bhineka Tunggal Ika.....	28
7.Tinjauan Model Pembelajaran.....	30
B.Penelitian Relevan.....	35

C.Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	39
A.Model Pengembangan.....	39
B.Prosedur Pengembangan.....	39
1.Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	40
2.Tahap Desain (<i>Design</i>).....	42
3.Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4.Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	46
5.Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	46
C.Uji Coba Produk.....	46
1.Subjek Uji Coba.....	47
2.Jenis Data.....	47
3.Instrumen Pengumpulan Data.....	47
4.Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A.Hasil Pengembangan.....	54
1.Penyajian Data Uji Coba.....	54
2.Hasil Analisis Data.....	76
B.Pembahasan.....	84
1. Hasil Validitas <i>E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Team Based Learning Berbantu Heyzine Flipbook dan Veed.io</i>	85
2. Hasil Praktikalitas <i>E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Team Based Learning Berbantu Heyzine Flipbook dan Veed.io</i>	88

3. Hasil Eektivitas <i>E</i> -modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis <i>Team Based Learnng</i> Berbantu <i>Heyzine Flipbook</i> dan <i>Veed.io</i>	90
BAB V PENUTUP	92
A.Kesimpulan.....	92
B.Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	98

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan sangat penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu menghadapi tantangan global. Melalui pendidikan yang berorientasi pada penguatan nilai moral, pengembangan pemikiran kritis, pengenalan etika digital, serta peningkatan keterampilan sosial, generasi muda dapat dilatih untuk menjadi individu yang lebih bijaksana, bertanggung jawab dan mampu menghadapi tantangan zaman. Pendidikan bukan hanya mengejar ilmu pengetahuan tetapi juga tentang membentuk karakter yang luhur dan mulia (Anjelita et al., 2024).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan pendidikan nasional itu diperlukan kurikulum. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Perubahan kurikulum menjadi sebuah keniscayaan dalam merespon dinamika pendidikan. Dalam kontes ini kurikulum merdeka hadir sebagai alternatif yang menekankan pada kemandirian belajar dan diferensiasi pembelajaran. Kurikulum merdeka adalah penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Karena itu, kurikulum merdeka belajar bersifat memberikan berbagai kemudahan dan lebih fleksibel berbanding kurikulum sebelumnya. Salah satu perbedaannya adalah memberikan kebebasan lebih banyak bagi para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik dan secara berdiferensiasi (Wibawa et al., 2023)

Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mewujudkan pendidikan nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila, secara khusus pendidikan Pancasila diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Pencapaian proses pembelajaran seperti yang dijelaskan diatas adalah adalah proses pembelajaran yang diinginkan oleh setiap guru, namun dalam realitasnya pencapaian tujuan pembelajaran itu tidak selalu didukung oleh ketepatan model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Padang pada tanggal 3 Februari 2025 diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi menggunakan metode ceramah saja, dan guru juga kurang kreatif dalam memvariasikan modul

pembelajaran yang digunakan sehingga siswa kurang memperhatikan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 10 Februari 2025 dengan siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Padang, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas X sangat membosankan bagi siswa, karena guru menggunakan metode ceramah yang mana hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dan sulit untuk memahami materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila Pada Fase E dengan elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis *Team Based Learning* di SMK Muhammadiyah 1 Padang, yang mana sebagai solusi dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Model pembelajaran *Team Based Learning* atau (TBL) adalah pembelajaran yang menekankan pada kolaborasi antara siswa dalam kelompok kecil yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, melatih keterampilan berpikir kritis, serta memperkuat penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata (Aziz, 2025:12)

Bagi peneliti, penelitian ini sangat urgensi sekaligus memiliki manfaat yang sangat besar bagi guru dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Padang. Adapun penelitian pengembangan ini berjudul "Pengembangan *E-Modul* Pendidikan Pancasila Berbasis *Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* (Fase E Bhinneka Tunggal Ika)".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya dan merujuk pada pendekatan berbasis, *Team Based Learning* beberapa permasalahan dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik.
2. Modul yang digunakan oleh guru pendidikan Pancasila pada fase E di SMK Muhammadiyah 1 Padang masih kurang menunjukkan kreativitas. Hal ini terlihat dari tampilan dan desain modul pembelajaran yang ada, yang membuatnya kurang menarik bagi peserta didik saat proses belajar
3. Belum tersedianya media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik, seperti *E-modul* yang memanfaatkan platform *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* terkhusus pada fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika yang berbasis *Team Based Learning* di SMK Muhammadiyah 1 Padang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, penting untuk menetapkan batasan masalah agar penelitian ini dapat terfokus pada objek yang diteliti. Penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan *E-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila, terkhususnya pada elemen Bhineka Tunggal Ika. Pendekatan yang digunakan adalah *Team Based Learning* dengan fokus pada penggunaan *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* sebagai media pendukung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan terdapat beberapa rumusan masalah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan *E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang valid, (materi, bahasa, dan desain)?
2. Bagaimana menghasilkan *E-modul Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Team Base learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang praktis?
3. Bagaimana menghasilkan *E-modul Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan *E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang valid, (materi, bahasa, dan desain).
2. Untuk mengasilkan *E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang praktis?

3. Untuk mengasikkan *E-modul Pendidikan Pancasila Fase E* elemen Bhineka Tunggal Ika berbasis *Team Based Learning* berbantu *Heyzine Flipbook* dan *Veed.io* yang efektif?

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber rujukan atau bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi guru Pendidikan Pancasila

Sebagai sumber belajar yang inovatif dalam membantu guru menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih efektif. Sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran. Berbasis tim yang mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan mandiri.

b. Bagi siswa

Dapat membantu siswa memahami konsep Bhineka Tunggal Ika dalam Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah, serta dapat Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi sambil mempelajari nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika.

3. Manfaat Akademik

Bagi peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, serta memberikan pengalaman berharga dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi produk pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan pembelajaran elektronik yaitu e-modul interaktif Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis *Team Based Learning* Berbantu *Flipbook dan Veed.io*. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

- a. Pada halaman pertama berisi cover
- b. *E-modul Pendidikan Pancasila* dikembangkan dengan mengembangkan model *Team Based Learning*.
- c. *E-modul* berisi kalimat ajakan untuk aktivitas atau motivasi bagi pengguna *e-modul*, kata pengantar, daftar isi, deskripsi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian pembelajaran, alur pembelajaran, prntunjuk penggunaan modul, peta konsep, pree-test, latihan soal, , penugasan kelompok, instrument dan rubrik penilain, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis.
- d. *E-modul pembelajaran* ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *canva, veed, io dan heyzine flipbook* yang membuat *e-modul* menjadi interaktif ,praktis dan menarik.
- e. Produk *e-modul pembelajaran* yang akan dihasilkan memiliki langkah-langkah pembelajaran *Team Based Learning* sebagai berikut :

- a) Tahap persiapan (pra-kelas), sebelum proses pembelajaran dikelas dimulai secara individu dan mandiri, siswa hendaknya menerus-menerus mempelajari isi materi pembelajaran, berdiskusi dengan teman sekelas, dan mencari materi pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam *Team Based Learning*, siswa harus mengembangkan yang lebih baik terkait materi pembelajaran yang akan dibahas dikelas karena harus menarik kesimpulan tentang bagaimana dan kapan materi dipelajari relevan untuk digunakan didunia nyata.
- b) Tahap kesiapan siswa (*Readines Assurance*), Pertemuan pertama kelas *Readiness Assurance Process* (RAP). Kunci pertama keberhasilan pelaksanaan pembelajaran *Team Based Learning* adalah *Readiness Assurance Proses* (RAP). RAP memiliki lima komponen utama yaitu sebagai berikut:
- 1) Tugas membaca (*Assigned reading*), Awal pembelajaran dikelas siswa ditugaskan untuk mempelajari konsep tentang materi yang akan dipelajari. Tahap ini dilakukan pada saat preparation (pra-kelas).
 - 2) Tes individu/ART (*Individual Readines Assurance Test*), Kegiatan pertama yang dilakukan dikelas adalah IRAT (tes Kesiapan individu) atas materi yang telah ditugaskan untuk dibaca (*Assigned Reading*) pada saat pra-kelas. Tes yang diberikan pada saat IRAT ini berupa tes pemahaman konsep Siswa. Bukan tambahan dalam tes individu.
 - 3) Tes tim/TRAT (Tes Kesiapan Tim), Setelah siswa mengikuti Tes individu (IRAT), mereka akan menyerahkan hasil jawabannya.

Kemudian siswa berkumpul bersama tim nya untuk melaksanakan tes tim.

- 4) Banding secara tertulis (*Written Appeals*), Pada titik ini, siswa memiliki kesempatan untuk berkonsultasi dengan bacaan referensi atau e-modul khusus untuk menjawab pertanyaan yang belum terselesaikan.
 - 5) Komentar guru (*Instructor Feedback*), Bagian terakhir RAP Adalah umpan balik instruktur. Umpan balik (timbang balik) ini dilakukan langsung oleh guru setelah proses pengadu tertulis dan guru sebagai instruktur untuk menjelaskan konsep-konsep yang belum dipahami dengan jelas oleh siswa. Selain dilakukan pada akhir fase RAP instruktur harus melakukan umpan balik secara teratur atau (timbang balik) sehingga siswa tidak melakukan kesalahan konseptual.
- c) Tahapan implementasi atau penerapan konsep (*Application Of Course*), Menerapkan konsep kursus aktivitas berorientasi aplikasi pada tahap ini, siswa diberikan aktivitas yang berorientasi pada pemecahan masalah. Pada kali ini siswa akan diberikan latihan-latihan yang berkaitan dengan penyelesaian masalah agar dapat bekerja sama.

H. Kebaruan Produk yang Dikembangkan

Kebaruan Produk yang Dikembangkan berupa :

1. *E-modul Pendidikan Pancasila* ini memanfaatkan avatar digital dalam *Veed.io* sebagai latihan dan penyampai materi yang belum pernah digunakan dalam *e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila* sebelumnya.

2. *E*-modul Pendidikan Pancasila ini menyajikan video beravatar bukan hanya suara atau teks sehingga lebih menarik dan komunikatif bagi peserta didik.