

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase F Elemen NKRI Berbasis *Team Based Project* berbantu iSpring Suite, dapat disimpulkan bahwa:

1. E-modul ajar Pendidikan Pancasila berbasis *Team-Based Project* yang dikembangkan dengan bantuan iSpring Suite telah memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi materi memperoleh rata-rata 93,22% dengan kategori sangat valid, validasi bahasa mencapai 100% dengan kategori sangat valid, dan validasi media memperoleh rata-rata 88,42% dengan kategori valid. Secara keseluruhan, hasil rata-rata validasi menunjukkan kategori sangat valid, sehingga e-modul ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Praktis didapatkan data dari angket pendidik dan peserta didik, E-modul Pendidikan Pancasila berbasis *Team-Based Project* bantuan iSpring Suite Fase F SMK Dhuafa Nusantara dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata presentase kepraktisan 95,42% oleh pendidik, dan dinyatakan sangat efektif dengan rata-rata persentase keefektifan e-modul 89,53% oleh peserta didik.
3. Efektifitas menggunakan dua kelas (kelas Eksperimen dan kelas Kontrol) dari dua kelas Terdapat hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Fase F berdasarkan nilai N-Gain Skor pada kelas eksperimen sebesar 0,80 dan

kelas kontrol 0,40 sehingga dengan tafsiran N-Gain menggunakan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Project* berbantu iSpring Suite sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru Pendidikan Pancasila Fase F, e-modul ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang interaktif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran berbasis proyek. Guru diharapkan dapat menggunakan e-modul ini sebagai sumber belajar tambahan yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
2. Bagi murid Fase F, e-modul Pendidikan Pancasila berbasis *Team Based Project* berbantu iSpring Suite ini diharapkan dapat digunakan dengan baik sebagai sumber belajar, baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Murid juga diharapkan dapat memanfaatkan fitur interaktif dalam e-modul untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung pemanfaatan e-modul Pendidikan Pancasila ini sebagai bahan ajar digital yang dapat memperkaya sumber pembelajaran. Dengan adanya e-modul, sekolah dapat menambah variasi media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai perkembangan teknologi.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas, kepraktisan, dan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggraeni, D. R., Elmunyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Aristin, N. F., & Purnomo, A. (2022). Improving Critical Thinking Skill Through Team-based Projects, is it Effective? *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(4), 586–594. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i4.48090>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia interaktif berbasis iSpring suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1727>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asiyah, S. (2019). Peran Pendidikan dalam Mewariskan Nilai-Nilai Budaya Bangsa. *Jurnal MITRA*, 2(17), 155–163.
- Astutik, E. P., Purwasih, S. M., & Rofi'i, R. (2023). Pengembangan e-modul metode statistika berbasis Team Based Project. *EduPedia*, 7(2), 173–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/ed.v7i2.2392>
- Azhar, A., & Nugroho, F. (2020). Pengaruh Desain Visual terhadap Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan E-Modul. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(22), 65–75.
- Budiastuti, R. E., Hartono, R., Astuti, P., & Wahyuni, S. (2022). Team-Based Project Learning dan Critical Thinking Mahasiswa: Sebuah Tantangan Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 660.
- Busthan, A. (2022). *Filsafat Pendidikan: Sebuah Pengantar Awal* (S. Gary (ed.); 1st ed.). Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nabire.
- Chaeruman, U. A. (2023). *Pelaksanaan Pembelajaran dengan Case Method dan Team Based Project* (3rd ed.).
- Chen, D., & Srimadana, A. (2023). Development of Electronic Modules Using Professional Pdf Flip on Measurement Materials. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 95–100. <https://doi.org/10.59052/edufisika.v8i1.22559>

- Dariman, K. (2019). Students' Creative Thinking With 4'R Applications in Procedure Text Project Based Learning. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(1), 15. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i1.1375>
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: GavaMedia.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fadhol. (2024). 10 pendekatan pembelajaran efektif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. *Matakuliah.Id*.
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran.
- Hakim, L. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Lembaga Pendidikan Islam Madrasah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim*, 44.
- Hamzah, A., & Mentari, R. (2017). Analisis Praktikalitas Modul Interaktif pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 40–49.
- Haryati, S. (2019). Analisis Kelayakan Modul Pembelajaran Ditinjau dari Aspek Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(24), 72–81.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). *Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA*. 5(2), 180–191.
- Hosnan. (2020). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Indrawijaya, S., & Siregar, A. P. (2022). Peningkatan Kreativitas melalui Penerapan Pembelajaran Team-Based Project pada Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 268–273. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.301>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka (2024).
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91--103>
- Kuncahyono, & Sudarmiati. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik indahnya negeriku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 156–163. <https://core.ac.uk/download/pdf/287322336.pdf>

- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning pada Siswa Kelas V SD. *Wahana Didakti*, 18(3).
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Mahayukti, G. A., Suarsana, I. M., & Wijaya, I. G. A. P. (2013). Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Daya Matematik dan Prestasi Belajar Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 17–30.
- Majid, A. (2021). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Maksum, D. (2018). Hubungan Pemahaman NKRI dan Kesadaran Akan Keragaman Budaya Lokal Dengan Sikap Cinta Tanah Air di Kelas V Sekolah Dasar di Gugus VI Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Jurnal Program Studi PGMI*, 2(5), 213–224. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/340>
- Marcellino, A. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Based Project Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Di Sma N 9 Bandar Lampung. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Issue 2).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2022). *The Cambridge Handbook Of Multimedia Learning*, ed. Fiorella and Logan (Fiorella a). Cambridge University Press.
- Muslich, M. (2010). *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Bumi Aksara.
- Nasir, R. (2022). Refleksi penilaian kontribusi pada Team-Based Project secara daring. *Aksioma*, 11(1), 2745–9241. <https://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jax>
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. Enschede: University of Twente.
- Nurhayati, L. (2020). Relevansi Bahasa dalam Modul Pembelajaran dengan Karakteristik Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(15), 129–140.
- Prahara, Y. D. (2023). *Pendidikan Pancasila* (I. R. Ernawati (ed.); 2nd ed.). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis*

*kompetensi implementasi model ADDIE. Kencana.*

- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Putu, L., et al. (2022). Sumber Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia di Sekolah Dasar. *Urnal Kewarganegaraan*, 2(6).
- Rahmadi, M. T., Ali Nurman, Eni Yuniastuti, Mbina Pinem, Nurmala Berutu, M Taufik Rahmadi, Tria Maulia, M Rizky Pratama Ginting, & Dilvia Saqina. (2022). Analisis Penerapan Case Method dan Team Based Project Dalam Kebijakan Jurusan di Universitas Negeri Medan. *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area*, 10(2), 137–143. <https://doi.org/10.31289/publika.v10i2.8348>
- Rahmawati, N., & Wiyatmo, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software iSpring Suite 9 untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas X pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 123–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpf.v8i2.17857>
- Ramadhan, S., & Linda, R. (2020). Pengembangan e-module interaktif chemistry magazine berbasis kvisoft flipbook maker pada materi laju reaksi. *Jurnal Zarah*, 8(1), 7–13.
- Rianti, N. L. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas II di SD Negeri 1 Sibanggede. In *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Ricu Sidiq., et al. (2020). Utilization of Interactive E-Modules in Formation of Students's Learning Independence. *International Journal of Educational Research & Social Science*.
- Rizka, F. H., Kurniawan, D. A., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Elektronika Dasar di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Rokhmawati, A. (2023). Pengembangan E-LKM Metodologi Penelitian Pendidikan Berbasis Team Based Project Di STKIP PGRI Lumajang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1349–1358.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian problematika teacher centered learning dalam pembelajaran siswa studi kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 5(1), 78–80. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/9996>
- Rozi, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Team Based Project ( Tbp ) Berbantu Google Sites Pgsd Fip Unimed Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan Program*

- Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, Universitas N. 14(November), 1–10.
- Semadi, Y. P. (2019). Filsafat Pancasila dalam Pendidikan di Indonesia Menuju Bangsa Berkarakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(2), 82–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jfi.v2i2.21286>
- Septiani, D., & Suryana, D. (2020). Analisis Kualitas Grafis pada Modul Digital untuk Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(22), 50–60.
- Setyosari, P. (2020). *Desain Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sidiq, R., & Suhendro, P. (2021). Utilization of Interactive e-modules in formation of students's independent characters in the era of pandemi. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukawirya, G. B., Ketut, I., Arthana, R., & Sugihartini, N. (2017). Pengembangan E-modul pada Mata Pelajaran Pemrograman Perangkat Bergerak Kelas XII Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Project Based Learning di SMK Negeri 2 Tabanan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6, 203–213.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Susanti, A., & Oktarina, N. (2022). Implementasi Metode Team-Based Project Dalam Pembelajaran Manajemen Pelayanan di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Administrasi Kantor*, 10, 79–90.
- Swangganegara, A. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Ispring Suite Pada Materi Laju Reaksi. *UIN Jakarta*.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Bahasa*. Angkasa.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, L. S. L. (2012). *Pengantar Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2 39 (2003). <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Wijayanto, B. (2023). *Pengembangan e-modul berbasis techno geospatial dan efektivitasnya terhadap kompetensi technological pedagogical and content knowledge (tpack) calon guru geografi*. Universitas Negeri Malang.
- Yuliani, D. (2021). Praktikalitas E-Modul dalam Mendukung Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 1(9), 55–63.



Yuniarti, Y. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdota Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.2.73-81>