

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS
PEMBELAJARAN MENDALAM DAN CASE METHOD
BERBANTU ARTICULATE STORYLINE 3**

SKRIPSI

*Ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh :
FEBI FEBYOLA
2110013311004**



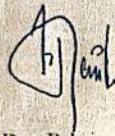
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Febi Febyola
NPM : 2110013311004
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Pembelajaran Mendalam Dan *Case Method* Berbantu Articulate Storyline 3

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Pebriyenni, M.Si

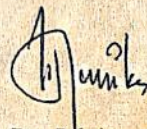
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dra. Pebriyenni, M.Si

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Senin Tanggal Dua Puluh
Dua Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama Mahasiswa : Febi Febyola
NPM : 2110013311004
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis
Pembelajaran Mendalam Dan *Case Method* Berbantu
Articulate Storyline 3

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

1. Dra. Pebriyenni, M.Si

Ketua

2. Dr. Muslim, S.H., M. Pd

Penguji 1

3. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd

Penguji 2

Mengetahui,



Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dra. Pebriyenni, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Febi Febyola

NPM : 2110013311004

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Pembelajaran Mendalam Dan *Case Method* Berbantu Articulate Storyline 3

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Pembelajaran Mendalam Dan *Case Method* Berbantu Articulate Storyline 3” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 13 September 2025

Saya yang menyatakan


Febi Febyola

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS
PEMBELAJARAN MENDALAM DAN *CASE METHOD*
BERBANTU ARTICULATE STORYLINE 3**

Feby Febyola¹, Pebriyenni¹

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: febyolaya05@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah saat ini masih menggunakan buku teks dan metode ceramah yang berpusat pada guru. Hal ini membuat siswa kurang aktif dalam belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media digital yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 60 siswa kelas X SMK Negeri 10 Padang yang dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen terdiri dari 30 siswa yang menggunakan E-Modul, sedangkan kelompok kontrol sebanyak 30 siswa menggunakan pembelajaran biasa. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil validasi dari tiga ahli menunjukkan ahli materi memberikan nilai 97,66%, ahli bahasa 97,5%, dan ahli desain 97,14% dengan rata-rata 97,43% kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan guru memberikan nilai 100% kategori sangat praktis, sedangkan siswa memberikan nilai rata-rata 93,78% kategori sangat praktis. Uji efektivitas melalui analisis N-Gain menunjukkan kelompok eksperimen mencapai 0,73 kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol memperoleh 0,54 kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 10 Padang.

Kata Kunci: E-Modul, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran Mendalam, *Case Method*, Articulate Storyline 3.

**DEVELOPMENT OF PANCASILA EDUCATION E-MODULE
BASED ON DEEP LEARNING AND *CASE METHOD*
ASSISTED BY ARTICULATE STORYLINE 3**

Febi Febyola¹, Pebriyenni¹

¹Civic Education Study Program
Department of Social Science Education
Faculty of Teacher Training and Education
Bung Hatta University
Email: febyolaya05@gmail.com

ABSTRACT

Pancasila Education learning in schools currently still uses textbooks and lecture methods that are teacher-centered. This makes students less active in learning. Therefore, digital learning media that are more attractive and interactive are needed. This study aims to develop a Pancasila Education E-Module Phase E Bhinneka Tunggal Ika element based on Deep Learning and *Case Method* assisted by Articulate Storyline 3 that is valid, practical, and effective. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were 60 students of class X SMK Negeri 10 Padang who were divided into two groups. The experimental group consisted of 30 students using the E-Module, while the control group of 30 students used regular learning. Research instruments included expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The validation results from three experts showed that material experts gave a score of 97.66%, language experts 97.5%, and design experts 97.14% with an average of 97.43% in the very valid category. The practicality test showed that teachers gave a score of 100% in the very practical category, while students gave an average score of 93.78% in the very practical category. The effectiveness test through N-Gain analysis showed that the experimental group achieved 0.73 in the high category, while the control group obtained 0.54 in the medium category. Based on the research results, it can be concluded that the Pancasila Education E-Module Phase E Bhinneka Tunggal Ika element based on Deep Learning and *Case Method* assisted by Articulate Storyline 3 is proven to be valid, practical, and effective in improving student learning outcomes at SMK Negeri 10 Padang.

Keywords E-Module, Pancasila Education, Deep Learnin., *Case Method*, Articulate Storyline 3.

KATA PENGANTAR



Segala puji penulis sampaikan ke hadirat Allah Swt., atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* Berbantu Articulate Storyline 3". Salawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang penuh ilmu pengetahuan saat ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si., selaku Ketua Prodi PPKn FKIP Universita Bung Hatta dan pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Bapak Dr. Muslim, S.H., M.Pd., dan Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Darwianis, S.Sos, M.H., selaku validator ahli materi, Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli bahasa, serta Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd., selaku validator ahli desain, yang dengan penuh perhatian telah memberikan arahan, masukan, dan saran yang sangat berharga sehingga peneliti dapat menyempurnakan produk maupun penyusunan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum., selaku Dekan, dan Ibu Dra. Zulfa Amrina M.Pd., selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ir. Herawaty, selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Padang yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik, serta kepada, Ibu Asriyati, S.Hum., guru Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut yang telah mendukung dan memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Teristimewa pintu surgaku, Ibu Animar, ibu tunggal yang luar biasa hebat, yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkahku. Sosok istimewa yang telah mengajarkan arti keteguhan hati, bukan hanya sebagai seorang ibu, tetapi juga ayah dalam waktu yang sama pelindung, penguat, sekaligus sumber kasih sayang yang tak pernah padam. Terima kasih telah melahirkan, membesarkan, dan berjuang sekuat tenaga mengusahakan segalanya untuk diriku. Segala

kesuksesan dan hal baik yang akan penulis raih di masa depan adalah berkat doa dan perjuangan Ibu. Tolong, hiduplah lebih lama lagi, agar aku diberi kesempatan untuk mengabdikan dan membalas, meski tak akan pernah sebanding dengan segala pengorbanan yang Ibu lakukan selama ini.

8. Kepada Oriza Sativa, kakak tersayang, terima kasih atas doa, perhatian, dan dukungan yang selalu menjadi penguat dalam setiap langkah penulis.
9. Kepada Ayahanda, Alm., Em Joni, meskipun Ayah telah tiada, kasih sayang, teladan, dan doa yang Ayah tinggalkan tetap hidup dalam setiap langkah penulis. Semoga segala perjuangan dan keberhasilan ini menjadi amal jariyah yang mengalir untuk Ayah, serta Allah Swt., menempatkan Ayah di tempat terbaik di sisi-Nya.

Penulis telah berupaya semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini namun sebagai manusia tidak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Oleh karena itu dengan penuh rasa rendah hati penulis menerima kritikan dan saran yang sifatnya membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca. Amin.

Padang, Agustus 2025
Penulis

Febi Febyola

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	iiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Pengembangan	11
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Pustaka.....	15
1. Tinjauan tentang Pendidikan	15
a. Pengertian Pendidikan	15
b. Tujuan Pendidikan	16
2. Tinjauan tentang Pendidikan Pancasila	17
a. Pengertian Pendidikan Pancasila	17
b. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila	18
c. Tujuan Pendidikan Pancasila	19
3. Tinjauan tentang E-Modul.....	20
a. Pengertian E-Modul.....	20
b. Karakteristik E-Modul	21
c. Manfaat E-Modul.....	24
4. Tinjauan tentang Pembelajaran Mendalam (<i>Deep Learning</i>)	25

a.	Konsep Pembelajaran Mendalam	25
b.	Prinsip-prinsip Pembelajaran Mendalam.....	26
5.	Tinjauan tentang <i>Case Method</i>	27
a.	Pengertian <i>Case Method</i>	27
b.	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Case Method</i>	28
c.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Case Method</i>	29
6.	Tinjauan tentang Articulate Storyline 3	30
a.	Pengertian Articulate Storyline 3.....	30
b.	Kelebihan dan Kekurangan Articulate Storyline 3	31
B.	Penelitian Relevan.....	32
C.	Kerangka Berpikir	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN		16
A.	Model Pengembangan	16
B.	Lokasi Penelitian	42
C.	Prosedur Pengembangan	42
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	42
2.	Tahap Desain (<i>Design</i>)	46
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	48
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	48
D.	Uji Coba Produk.....	49
1.	Subjek Uji Coba	49
2.	Jenis Data	50
3.	Instrumen Pengumpulan Data	50
a.	Lembar Validasi.....	50
b.	Lembar Praktikalitas	52
E.	Teknik Analisis Data.....	55
1.	Analisis Validasi E-Modul	55
2.	Analisis Data Uji Coba Produk (Kepraktisan)	56
a.	Analisis Data Praktikalitas Pendidik.....	56
b.	Analisis Respon Murid	56
3.	Analisis Uji Efektivitas E-Modul	57

a. Analisis Hasil Belajar Murid	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan	42
1. Penyajian Data Uji Coba	42
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	42
b. Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	65
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)b	70
d. Implementasi (<i>Implementation</i>)	79
e. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
2. Hasil Analisis Data	80
a. Hasil Analisis Data Validasi	80
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	83
c. Analisis Data Efektivitas E-Modul	86
B. Pembahasan.....	97
1. Hasil Validasi E-Modul	97
a. Pada Validasi Materi.....	97
b. Pada Validasi Bahasa	98
c. Pada Validasi Desain	99
2. Hasil Praktikalitas E-Modul	100
a. Pada Praktikalitas Guru	100
b. Pada Praktikalitas Murid.....	101
3. Hasil Efektifitas E-Modul	102
a. Hasil Belajar Murid	102
C. Keterbatasan Dalam Penelitian	102
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Tahapan Model ADDIE	42
Gambar 2 Pembuatan game kuis interaktif menggunakan Educaplay.....	71
Gambar 3 Pengaturan pembagian kelompok menggunakan Wheel of Names... 71	
Gambar 4 Pembuatan pretest, posttest, dan evaluasi dengan Google Form	72
Gambar 5 Desain visual diedit menggunakan Canva.....	72
Gambar 6 Pengembangan E-Modul menggunakan Articulate Storyline 3.....	73
Gambar 7 Upload E-Modul ke GitHub dan <i>deployment</i> melalui Vercel.....	74
Gambar 8 Tampilan E-Modul pada smartphone dan tablet.	75
Gambar 9 Tampilan E-Modul pada perangkat laptop.	75
Gambar 10 <i>Plot of Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Normalitas	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Skala penilaian.....	51
Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Validasi E-Modul Oleh Ahli Materi	51
Tabel 3 Kisi-kisi Lembar Validasi E-Modul Oleh Ahli Desain.....	51
Tabel 4 Lembar instrumen Validasi aspek bahasa.....	52
Tabel 5 Angket Praktikalitas E-Modul ajar oleh pendidik.....	53
Tabel 6 Angket Praktikalitas E-Modul ajar oleh murid	54
Tabel 7 Kriteria Penilaian Validitas.....	56
Tabel 8 Kriteria Data Kepraktisan	56
Tabel 9 Kriteria Penilaian Efektivitas	57
Tabel 10 Kategori Nilai N-Gain.....	58
Tabel 11 Komponen E-Modul Pembelajaran.....	65
Tabel 12 Saran Validator Pada Aspek Materi, Bahasa, dan Desain.....	76
Tabel 13 Revisi Pada E-Modul Materi	77
Tabel 14 Revisi Pada E-Modul Bahasa.....	78
Tabel 15 Revisi Pada E-Modul Desain	78
Tabel 16 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Materi	81
Tabel 17 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Bahasa	82
Tabel 18 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Desain.....	82
Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Validasi E-Modul Oleh Ahli Validator.....	83
Tabel 20 Hasil Analisis Praktikalitas E-Modul Pendidik	84
Tabel 21 Hasil Analisis Praktikalitas E-Modul Oleh Murid.....	85
Tabel 22 Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas E-Modul	85
Tabel 23 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	86
Tabel 24 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	87
Tabel 25 Hasil Uji N-Gain Skor Kelas Eksperimen	88
Tabel 26 Hasil Uji N-Gain Skor Kelas Kontrol	89
Tabel 27 Hasil Uji Normalitas	91
Tabel 28 Hasil Homogenitas.....	94
Tabel 29 Hasil Uji Hipotesis Paired Sample Statistics	94
Tabel 30 Hasil Uji Hipotesis.....	95
Tabel 31 Hasil Uji T	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-Modul Oleh Ahli Materi	112
Lampiran 2 Angket Validasi E-Modul Oleh Ahli Materi	113
Lampiran 3 Hasil Analisis Validasi Materi E-Modul	115
Lampiran 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-Modul Oleh Ahli Bahasa	117
Lampiran 5 Angket Validasi E-Modul Ahli Bahasa	118
Lampiran 6 Hasil Analisis Validasi Bahasa E-Modul	120
Lampiran 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-Modul Oleh Ahli Bahasa	122
Lampiran 8 Angket Validasi E-Modul Oleh Ahli Desain.....	123
Lampiran 9 Hasil Analisis Validasi Desain E-Modul	126
Lampiran 10 Angket Validasi Praktikalitas E-Modul Oleh Pendidik.....	129
Lampiran 11 Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Pendidik.....	130
Lampiran 12 Angket Validasi Praktikalitas Oleh Murid	134
Lampiran 13 Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Murid	132
Lampiran 14 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	136
Lampiran 15 Lampiran Uji T	140
Lampiran 16 T Tabel	141
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	142
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	143
Lampiran 19 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari SMK Negeri 10 Padang.....	144
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan langkah-langkah yang diambil secara penuh kesadaran dan sistematis yang memiliki tujuan menciptakan situasi belajar serta mekanisme yang memfasilitasi peserta didik dalam pengembangan secara sadar terhadap potensi yang melekat dalam diri mereka. Potensi ini tidak hanya mencakup kapasitas agama dan spiritual tetapi juga atribut seperti pengaturan diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan kognitif, integritas moral, dan kompetensi yang diperlukan untuk pembangunan individu, sosial, nasional, dan global. Pendidikan dikonseptualisasikan bukan hanya sebagai transmisi pengetahuan; melainkan, itu dianggap sebagai proses multifaset pengembangan karakter, pembentukan sikap, dan perolehan keterampilan yang selaras dengan nilai-nilai sosial dan budaya yang berlaku, sehingga memungkinkan peserta didik untuk berkembang menjadi anggota masyarakat yang otonom dan akuntabel. (Pristiwanti et al., 2022:157).

Pendidikan bertujuan untuk membangun murid menjadi orang yang memiliki iman dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku mulia, sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan, kompeten, inovatif, serta mampu berdiri secara mandiri. Fakta ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan pendidikan perlu menghasilkan murid yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter kuat serta kemampuan hidup yang memadai sesuai dengan kebutuhan

masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya harus berfokus pada prestasi akademik, tetapi juga harus mampu membentuk kepribadian setiap murid sehingga mereka siap menghadapi tantangan zaman.

Untuk mencapai sasaran pendidikan nasional, kurikulum memegang peranan sentral sebagai dasar pandangan terhadap pendidikan sekaligus alat utama untuk mencapai tujuan tersebut. Kurikulum merupakan komponen vital dalam sistem pendidikan yang harus senantiasa berkembang mengikuti kemajuan zaman dan kebutuhan masyarakat global. Menurut Rohman dan Wulandari (2022:11), kurikulum harus diperbarui secara berkelanjutan agar relevan dengan tuntutan teknologi dan kompetensi abad ke-21, guna menghasilkan lulusan yang adaptif dan kompetitif dalam dunia yang dinamis.

Pendidikan Pancasila memiliki fungsi penting dalam pengembangan karakter bangsa melalui internalisasi nilai luhur kebangsaan yang diintegrasikan dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum tersebut mengusung pendekatan Pembelajaran Mendalam (deep learning) dengan menitikberatkan pada pengembangan delapan dimensi kompetensi lulusan, yaitu keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kewargaan, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, kemandirian, kesehatan jasmani dan rohani, serta keterampilan berkomunikasi secara efektif (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025:1).

Elemen Bhinneka Tunggal Ika pada Kurikulum Merdeka khususnya untuk fase E (kelas X SMA/SMK) bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan murid

dalam menghargai keberagaman, mengenali identitas dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia, serta membangun sikap toleran dalam kehidupan sosial. Namun, implementasi pembelajaran elemen ini di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penggunaan metode pembelajaran yang belum inovatif dan keterbatasan media ajar yang kurang mampu mengaktifkan partisipasi murid secara optimal.

Data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis tanggal 24 April 2025 di SMK Negeri 10 Padang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk fase E masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Dalam pengamatan terhadap pembelajaran yang berlangsung, terlihat bahwa guru belum memanfaatkan modul ajar berbasis digital seperti E-Modul. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung satu arah, yaitu guru menyampaikan materi secara lisan dan murid diminta menyimak serta mencatat isi materi dari buku cetak. Situasi ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan murid dalam kegiatan belajar, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal.

Sumber pembelajaran yang digunakan memiliki beberapa keterbatasan, antara lain: materi yang padat, minimnya variasi soal latihan, serta ukuran fisik yang kurang praktis untuk dibawa ke mana-mana. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, membosankan, dan menurunkan minat serta motivasi belajar murid. Guru juga belum memanfaatkan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif murid serta mengasah keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif yang menjadi tuntutan pendidikan abad ke-21.

Melalui wawancara dengan lima orang murid kelas X pada hari Kamis, 24 April 2025, peneliti memperoleh informasi bahwa murid tersebut belum pernah menggunakan bahan ajar digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model pembelajaran yang diterapkan pun belum bervariasi. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kurangnya peluang untuk menumbuhkan kreativitas murid. Sebagian murid menyatakan bahwa murid tersebut lebih tertarik menggunakan modul berbasis teknologi karena dinilai lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Namun, kebutuhan ini belum dapat dipenuhi karena guru belum menyediakan E-Modul yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar murid.

Wawancara lebih lanjut dengan guru Pendidikan Pancasila mengungkapkan bahwa kendala utama dalam pengembangan E-Modul adalah keterbatasan waktu dan keterampilan dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Meskipun sekolah sudah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan penggunaan modul digital interaktif masih sangat terbatas. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dan Himami (2021:201), yang membuktikan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang SMA masih banyak mengandalkan pendekatan *teacher-centered* dengan minimnya pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran yang bermakna, pendidikan memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Menurut Quinn et al. (2019:1), Pembelajaran Mendalam adalah metode pengajaran baru yang tidak hanya mempersiapkan murid untuk masa depan yang berkelanjutan, tetapi juga

menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan penuh kesenangan. Metode ini menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap materi, bukan hanya sekadar menghafal tanpa memahami. Pendekatan Pembelajaran Mendalam ini didasarkan pada tiga prinsip utama, yaitu kesadaran penuh (*mindful*), relevansi dan makna materi (*meaningful*), serta pengalaman belajar yang menggembirakan dan memotivasi (*joyful*). Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut, proses belajar yang sebelumnya bersifat monoton dan mekanis dapat diubah menjadi pengalaman yang lebih berarti, reflektif, dan sadar. Dengan demikian, murid dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta keterampilan penting untuk menghadapi tantangan zaman sekarang.

Pembelajaran berbasis studi kasus dengan pendekatan mendalam dapat membentuk empati, sikap saling menghargai, serta kemampuan menyelesaikan masalah. Penelitian oleh Nugroho et al. (2022:1) memberikan gambaran bahwa penggunaan *Case Method* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila efektif dalam memperkuat kemampuan berpikir secara kritis hingga 78% dan sikap toleransi murid sebesar 85%. Pendekatan ini juga sesuai seiring dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang mengutamakan empat kompetensi utama, yaitu *critical thinking, creativity, communication, and collaboration* (4C).

Di era otomatisasi dan digitalisasi industri 4.0, inovasi teknologi digital menimbulkan efek yang nyata terhadap perkembangan pendidikan. Pemanfaatan media digital menjadi suatu keniscayaan, terutama dalam menjawab tantangan karakteristik murid generasi Z yang sangat akrab dengan perangkat teknologi. Suryani et al. (2019:13) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran digital

terbukti mampu mendorong motivasi belajar murid hingga 85% dibandingkan dengan metode konvensional.

Salah satu media pembelajaran digital yang memiliki potensi tinggi adalah E-Modul, yang memiliki keunggulan dalam kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan tingkat interaktivitas yang tinggi dalam proses belajar. Aplikasi *authoring tool* seperti Articulate Storyline 3 menjadi salah satu sarana penting yang mendukung pengembangan E-Modul beserta fitur-fitur unggulan seperti template menarik, animasi, integrasi multimedia, hingga evaluasi berbasis *assessment* yang menyeluruh (Prastowo, 2020:796).

Pemanfaatan perangkat ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid, di mana capaian belajar meningkat hingga 92%. Selain itu, media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 juga berhasil meningkatkan keterlibatan murid selama proses pembelajaran, dengan tingkat *engagement* mencapai 78% dan pemahaman konsep hingga 85% (Wijaya & Sari, 2023:312). Tingkat keterlibatan yang tinggi ini krusial untuk membangun atmosfer belajar yang menarik dan memotivasi murid untuk aktif berpartisipasi.

Keunggulan lain dari Articulate Storyline 3 terletak pada fleksibilitas output yang dapat diakses melalui berbagai platform, seperti web browser, perangkat seluler, dan *Learning Management System* (LMS). Fitur *tracking* pembelajaran yang tersedia juga memungkinkan guru untuk memantau progres belajar murid secara *real-time*, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah dan terukur. Dengan demikian, aplikasi ini mendukung efektivitas pembelajaran

sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dan murid dalam pengelolaan pembelajaran (Rahman et al., 2024).

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan, murid saat ini merupakan generasi yang memiliki kemampuan cukup baik dalam mengoperasikan teknologi digital secara mandiri. Oleh karena itu, pendekatan dan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik tersebut, termasuk dalam pengembangan modul digital yang interaktif dan kontekstual. E-Modul menjadi alternatif solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman materi oleh murid.

Mengacu pada hasil analisis permasalahan dan kebutuhan yang sudah dibahas sebelumnya, peneliti merancang sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* Berbantu Articulate Storyline 3”. Pendekatan R&D dipilih dalam penelitian ini dengan maksud untuk merancang produk pembelajaran sekaligus menguji efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran.

Pengembangan E-Modul ini diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan Pembelajaran Mendalam yang menekankan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. Khususnya, pendekatan ini diarahkan untuk menanamkan pemahaman dan sikap toleransi murid atas keragaman budaya, agama, serta etnis yang ada di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pembahasan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, serta dengan mengacu pada pendekatan Pembelajaran Mendalam dan *Case Method*

yang didukung oleh penggunaan aplikasi Articulate Storyline 3, peneliti mengidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi pendekatan konvensional dan *teacher-centered* dengan metode ceramah satu arah, di mana guru menyampaikan materi secara lisan dan murid hanya menyimak serta mencatat dari buku cetak, sehingga keterlibatan murid sangat minim dan pembelajaran menjadi monoton.
2. Belum dimanfaatkannya modul ajar berbasis digital seperti E-Modul dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, padahal murid menyatakan lebih tertarik menggunakan modul ajar berbasis teknologi karena dinilai lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, namun guru memiliki keterbatasan waktu dan keterampilan dalam mengembangkan E-Modul tersebut.
3. Implementasi pembelajaran elemen Bhinneka Tunggal Ika pada Kurikulum Merdeka fase E belum optimal karena belum diterapkannya pendekatan Pembelajaran Mendalam (*deep learning*) dan metode studi kasus (*Case Method*) yang dapat memberikan pengalaman kontekstual dan bermakna dalam menumbuhkan sikap toleransi serta kemampuan menghargai keberagaman pada murid.

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada latar belakang sn erta uraian tentang identifikasi masalah yang telah dijelaskan, diperlukan pembatasan masalah demi memastikan penelitian fokus dan tidak melenceng pada objek yang diteliti. Dengan demikian, penelitian ini dibatasi pada E-Modul dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam dan *Case*

Method serta menggunakan Articulate Storyline 3 untuk fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika.

D. Rumusan Masalah

Berpedoman pada identifikasi permasalahan yang dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria valid.

2. Untuk mengembangkan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria praktis.
3. Untuk mengembangkan E-Modul Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika berbasis Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki harapan untuk bisa menjadi dasar teoritis bagi kemajuan pengembangan kajian terkait integrasi Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* dalam E-Modul, serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media ajar sejenis berbasis prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru Pendidikan Pancasila

Sebagai alat guna meningkatkan kemampuan guru dalam merancang E-Modul yang siselementis, menarik, dan berbasis digital dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam. Selain itu, Penelitian ini bertujuan memotivasi guru agar lebih berkreasi dan berinovasi dalam menyusun pembelajaran berbasis studi kasus yang menerapkan prinsip *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*.

b. Bagi Murid

E-Modul yang dikembangkan menyuguhkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan sejalan dengan prinsip Pembelajaran Mendalam, sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta menumbuhkan sikap toleransi terhadap keberagaman melalui analisis kasus yang kontekstual.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berpotensi sebagai salah satu upaya untuk mendukung pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang menerapkan pendekatan Pembelajaran Mendalam dan relevan dengan karakteristik generasi Z.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menyediakan kesempatan pengembangan lanjutan dalam mengintegrasikan Pembelajaran Mendalam dengan teknologi pembelajaran, serta memperluas pengetahuan peneliti dalam merancang media ajar yang tidak sekedar valid dan praktis, melainkan juga relevan berdasarkan kebutuhan proses pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan Pembelajaran Mendalam.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk utama dari penelitian ini ialah E-Modul untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase E elemen Bhinneka Tunggal Ika dengan

menggunakan platform Articulate Storyline 3 berbasis *Case Method*, dengan karakteristik sebagai berikut:

1. E-Modul ditujukan untuk murid fase E (kelas X SMA/SMK) dan disusun mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam Kurikulum Merdeka dengan mengintegrasikan prinsip Pembelajaran Mendalam.
2. Penyusunan E-Modul mengikuti struktur Pembelajaran Mendalam dan *Case Method* yang mencakup: penyajian studi kasus dengan pendekatan *mindful* (penuh perhatian), analisis yang *meaningful* (bermakna), diskusi kelompok yang *joyful* (menyenangkan), pemecahan masalah, refleksi, dan evaluasi pembelajaran.
3. Menerapkan sistem *assessment* yang komprehensif meliputi: *Assessment for Learning* (AFL) berupa kuis formatif dan aktivitas refleksi untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan; *Assessment as Learning* (AaL) melalui fitur *self-assessment* dan *peer-assessment* yang memungkinkan murid melakukan evaluasi diri dan sesama dalam konteks studi kasus; serta *Assessment of Learning* (AoL) berupa evaluasi sumatif komprehensif yang mengukur pencapaian kompetensi keseluruhan dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam yang *meaningful* dan *joyful*.
4. Dilengkapi fitur interaktif yang menerapkan prinsip Pembelajaran Mendalam seperti kuis berbasis kuis Articulate (pilihan ganda, *drag and drop*, dan terdapat *game* yang menyenangkan yang dibuat menggunakan

Educaplay Studio), simulasi skenario kasus dengan jalur percabangan yang meaningful, serta video pendukung yang *engaging* dan *joyful*.

5. E-Modul dapat diakses melalui perangkat komputer, tablet, maupun smartphone, baik secara daring maupun luring, dan kompatibel dengan LMS seperti Google Classroom atau Moodle untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel dan bermakna.
6. Menggunakan kombinasi warna biru tua, hijau, dan putih serta *font* Bree Serif/Arial ukuran 20–23 untuk judul dan 18–21 untuk isi teks dengan desain yang mendukung suasana pembelajaran yang *mindful* dan *joyful*.
7. Menyediakan tampilan visual yang memikat dan mudah dioperasikan dengan fitur navigasi yang jelas, serta dilengkapi pelacakan progres belajar dan hasil evaluasi secara real-time untuk mendukung pembelajaran yang *meaningful*.
8. E-Modul menyajikan konten multimedia berupa video, gambar ilustratif, infografis, dan animasi bersifat edukatif yang dibuat untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan bermakna.
9. Produk ini tidak semata-mata dirancang untuk pembelajaran di kelas, tapi juga digunakan secara mandiri oleh murid di rumah dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam yang memungkinkan refleksi dan pemahaman yang lebih dalam.
10. Dilengkapi dengan sistem *assessment* terintegrasi menggunakan Google Form yang dapat diakses langsung melalui link yang tertanam dalam E-Modul, memungkinkan evaluasi pembelajaran secara komprehensif dengan

berbagai jenis soal pilihan ganda serta *feedback* otomatis untuk mendukung proses refleksi dalam Pembelajaran Mendalam.