

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS
TEACHMINT UNTUK EFEKTIVITAS BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK**

(Tesis)

Oleh

**NI WAYAN SAYUWAKTINI
(2323011003)**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *TEACHMINT*
UNTUK EFEKTIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
PESERTA DIDIK

Oleh

Ni Wayan Sayuwaktini

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) potensi dan kondisi pengembangan (2) proses (3) produk, dan (4) kemenarikan modul digital berbasis *teachmint* bagi peserta didik. Metode penelitian mengadaptasi penelitian dan pengembangan (*R&D*) Borg and Gall dengan populasi peserta didik kelas VIII dan sampel 60 peserta didik. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, observasi, angket dan dokumentasi, sementara analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan: (1) potensi dan kondisi pengembangan modul berdasarkan validasi ahli memperoleh hasil sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, dengan persentase dari ahli materi 90%, ahli media 77,5%, dan ahli desain 76%. (2) proses pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* menunjukkan tingkat efektivitas 91% yang termasuk kategori sangat efektif. (3) produk pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dengan nilai *effect size* $\theta = 6,05$ yang menunjukkan *strong effect* (efek tinggi). (4) modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* memperoleh tingkat kemenarikan 91,5% yang termasuk kategori sangat menarik bagi peserta didik.

Kata kunci: *modul digital, teachmint, efektivitas belajar, pendidikan pancasila*

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF DIGITAL MODULE BASED ON TEACHMINT
FOR THE EFFECTIVENESS OF LEARNING PANCASILA EDUCATION
STUDENTS

By

Ni Wayan Sayuwaktini

This study aims to analyze: (1) the potential and conditions of development (2) the process (3) the product, and (4) the attractiveness of teachmint-based digital modules for students. The research method adapts Borg and Gall's research and development (R&D) with a population of class VIII students and a sample of 60 students. Data collection using questionnaires, observations, questionnaires and documentation, while data analysis using descriptive statistical analysis techniques and t-tests. The results of the study show: (1) the potential and conditions of module development based on expert validation obtained very valid results and can be used without revision, with a percentage of material experts 90%, media experts 77.5%, and design experts 76%. (2) the process of developing teachmint-based digital learning modules showed an effectiveness level of 91% which is included in the very effective category. (3) the product of developing teachmint-based digital learning modules has proven to be effective in improving learning outcomes with an effect size value of $\theta = 6.05$ which indicates a strong effect. (4) Teachmint-based digital learning modules achieved an interest rate of 91.5%, which is included in the very interesting category for students.

Keywords: digital modules, teachmint, learning effectiveness, Pancasila education

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS
TEACHMINT UNTUK EFEKTIVITAS BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK**

OLEH

NI WAYAN SAYUWAKTINI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

PERSETUJUAN

Judul : **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS
TEACHMINT UNTUK EFEKTIVITAS BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK**

Nama Mahasiswa : **Ni Wayan Sayuwaktini**

NPM : **2323011003**

Program Studi : **Magister Teknologi Pendidikan**

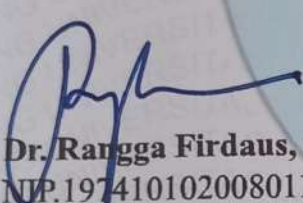
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

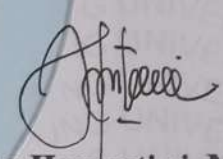
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

1. MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II

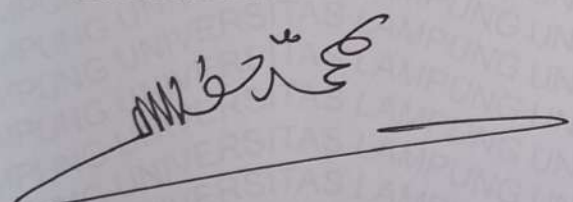

Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom
NIP.197410102008011015

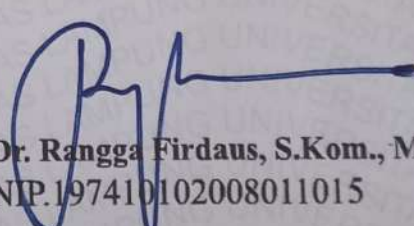

Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP.196409141987122001

2. MENGETAHUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP.197412202009121002


Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom
NIP.197410102008011015

PENGESAHAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom

Sekretaris : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Penguji Anggota : 1. Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd.

2. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 21 April 2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS TEACHMINT UNTUK EFEKTIVITAS BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK"** adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 21 April 2025

Pembuat Pernyataan



Ni Wayan Sayuwaktini

Ni Wayan Sayuwaktini
2323011003

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Desa Bali Sadhar Tengah Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan Provinsi Lampung pada Tanggal 09 Juli 1993. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak I Wayan Sutapa dan Ibu Ni Wayan Tingkih. Penulis lulus pendidikan formal dari SDN 4 Bali Sadhar pada Tahun 2005 dan lulus dari SMPN 2 Banjit Tahun 2008 lalu melanjutkan di SMAN 1 Banjit dan lulus Tahun 2011. Penulis diterima sebagai mahasiswa di Universitas Lampung pada Tahun 2011 di Jurusan Pendidikan IPS program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan berhasil menyelesaikan pendidikan S1 pada Tahun 2015. Penulis diterima sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) Tahun 2019 sebagai Guru PPKn di SMPN 2 Negeri Besar, Kabupaten Way Kanan lalu pada tahun 2021 pindah tugas sebagai Guru PPKn di UPT SMPN 1 Kasui hingga saat ini. Penulis aktif dalam berbagai program yang dilaksanakan Kemendikbud yaitu Program Pendidikan Guru Penggerak (PGP) Angkatan 4. Penulis mempunyai suami bernama I Komang Subawa, S.Pd.SD,Gr. Seorang Guru kelas di UPT SDN 1 Bali Sadhar Tengah Kabupaten Way Kanan. Penulis mempunyai dua anak perempuan yaitu Ni Putu Tania Widiari Pranidana dan Ni Kadek Riskia Daneswari yang keduanya merupakan siswa di TK Saraswati Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

Berakit-rakit ke hulu, berenang-renag ke tepian. Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian
(Anonim)

Hidup yang tidak dipertaruhkan, tidak akan pernah dimenangkan.
(Sutan Sjahrir)

Berani ke luar dari zona nyamanmu, karena melalui itu kau akan menemukan ilmu yang baru, orang-orang baru, dan akan mengantarkanmu ke tempat yang baru.
(Ni Wayan Sayuwaktini)

PERSEMBAHAN

Astungkara. Dengan segala kerendahan hati, mengucapkan syukur kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas segala nikmat, berkat, rahmat, dan karunia-Nya lah sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak I Wayan Sutapa dan Ibu Ni Wayan Tingkih, yang telah menanamkan benih keyakinan dalam jiwaku, yang tak pernah lelah berdoa saat aku mulai goyah, yang selalu percaya bahwa aku bisa meraih bintang-bintang. Kalian adalah pahlawan hidupku, alasan untuk setiap langkahku. Terimakasih atas segalanya!
2. Belahan jiwaku, I Komang Subawa, yang menjadi tempatku bersandar di kala lelah, yang tetap menggenggam tanganku saat badai menerjang, yang dengan sabar menemaniku merajut mimpi ini. Cintamu adalah kekuatanku.
3. Permata hatiku, Ni Putu Tania Widiari Pranidana dan Ni Kadek Riskia Daneswari, yang rela berbagi waktu dengan buku-buku dan tugas-tugasku, yang pengertian saat mama harus berangkat kuliah dan pulang larut, yang selalu memberi pelukan hangat yang meluluhkan lelahku. Kalian adalah alasan mama untuk tetap berjuang.
4. Adik-adikku tersayang, I Kadek Edi Sudhira dan Ni Nyoman Ita Triyani, yang tak henti memberikan dukungan tanpa pamrih, yang rela berkorban demi langkahku mencapai puncak, yang selalu ada saat kubutuhkan.
5. Kepada keluarga besarku tercinta, kedua mertuaku yang selalu siap membantu, kakak dan adik-adik iparku yang memperluas makna keluarga, sepupu-sepupuku yang setia dalam suka dan duka, serta keponakan keponakanku yang selalu memberi semangat yang selalu mendoakanku bahkan tanpa kuminta.

Terimalah persembahan ini sebagai tanda bahwa perjuangan kita tidak sia-sia. Setiap tetes keringat, air mata, dan doa kalian telah mengantarkanku sampai ke titik ini. Karya ini adalah milik kita bersama.

SANWACANA

Segala puji kehadiran Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Tuhan Yang Maha Esa) atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Modul Digital Berbasis *Teachmint* untuk Efektivitas Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik”. Tesis ini diajukan sebagai bagian dari syarat dalam rangka menyelesaikan studi pada program Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung. Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom. M.Kom., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana sekaligus selaku Pembimbing I.
6. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Pembimbing II
7. Bapak Prof. Dr. Undang Rosidin, M.Pd., selaku Pembahas I
8. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Pembahas II.
9. Ibu Yusmini, M.Pd. selaku Validator Ahli Materi Pembelajaran
10. Bapak Pujo Duryat, M.Pd., selaku validator Ahli Media Pembelajaran.
11. Bapak Fuad Mustofa, M.Pd., selaku validator Ahli Desain Pembelajaran.
12. Bapak dan Ibu staf administrasi Gedung N Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
13. Rekan-rekan Mahasiswa/i Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2023.
14. Bapak Yasir Adibroto, M.Pd., selaku Kepala UPT SMPN 1 Kasui.

15. Rekan-rekan pendidik di UPT SMPN 1 Kasui yang telah membantu dan mendukung selama saya menempuh pendidikan.
16. Peserta didik di UPT SMPN 1 Kasui yang telah menjadi sampel penelitian dalam tesis ini.
17. Almamater Program Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Tidak ada kata yang dapat disampaikan oleh penulis atas bantuan dan amal baik selain ucapan terimakasih dan doa semoga senantiasa memperoleh pahala yang berlimpah, diberikan kesehatan, keberkahan dan lindungan dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, Svaha.

Bandar Lampung, 2025

Penulis,

Ni Wayan Sayuwaktini

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
RIWAYAH HIDUP	vii
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Rumusan Masalah	11
1.4. Tujuan Penelitian	11
1.5. Manfaat Penelitian	11
1.6. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Efektivitas Belajar	14
2.1.1 Definisi Efektivitas Belajar	14
2.1.2 Faktor-Faktor Efektivitas Pembelajaran	15
2.1.3 Indikator Efektivitas Pembelajaran	17
2.2. Modul Pembelajaran Digital.....	19
2.2.1 Pengertian Modul Digital	19
2.2.2 Karakteristik Modul Digital	21
2.2.3 Prosedur Penyusunan Modul Digital	22
2.2.4 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Modul	23
2.2.5 Karakteristik Pembelajaran PPKn di SMP	24
2.3. <i>Teachmint</i>	26
2.4. Penelitian yang Relevan	30
2.5. Teori-teori Belajar yang Signifikan	34
2.5.1 Teori Belajar Kognitif	34
2.5.2 Teori Belajar Konstruktivisme	35
2.5.3 Teori Belajar Behavioristik	37
2.6. Kerangka Berpikir	40

2.7. Hipotesis Penelitian	43
---------------------------------	----

III. METODE PENELITIAN 44

3.1. Jenis Penelitian	44
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.3. Subjek Penelitian	47
3.4. Tahap Penelitian	49
3.4.1 Analisis Kebutuhan	49
3.4.2 Merencanakan Pembelajaran	50
3.4.3 Desain Awal Produk	51
3.4.4 Uji Ahli	52
3.4.5 Revisi Produk	53
3.4.6 Uji Lapangan	53
3.4.6.1 Desain Uji Coba Produk	53
3.4.7 Produk Modul Digital berbasis <i>Teachmint</i>	55
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	55
3.5.1 Definisi Konseptual Variabel	55
3.5.2 Definisi Operasional Variabel	56
3.6. Teknik Pengumpulan Data	58
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	59
3.8. Uji Prasarat Instrumen Penelitian	63
3.8.1 Uji Validitas Instrumen	63
3.8.2 Uji Reliabilitas	64
3.9. Teknik Analisis Data	64
3.9.1 Analisis Data Lembar Angket Validasi Modul Digital Berbasis <i>Teachmint</i>	65
3.9.2 Analisis Data Kemenarikan Pengembangan Produk	66
3.9.3 Analisis Data Efektivitas Belajar Peserta Didik	67
3.10 Teknik Analisis Efektivitas Produk Pengembangan	68

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 70

4.1. Hasil Penelitian	70
4.1.1 Potensi dan Kondisi Pengembangan Modul Digital Berbasis <i>Teachmint</i> untuk Efektivitas Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik	70
4.1.2 Proses Pengembangan Modul Digital berbasis <i>Teachmint</i>	72
4.1.3 Karakteristik Modul Digital berbasis <i>Teachmint</i>	86
4.1.4 Efektivitas Penggunaan Modul Digital berbasis <i>Teachmint</i> untuk Efektivitas Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik	86
4.1.5 Hasil Uji Efektivitas penggunaan produk	86
4.1.6 Hasil Uji Kemenarikan Produk Pengembangan Modul	

Digital Berbasis <i>Teachmint</i>	90
4.2. Pembahasan	91
4.2.1 Efektivitas Penggunaan Produk Modul Digital berbasis Aplikasi <i>Teachmint</i>	91
4.2.2 Kemenarikan Produk Modul Digital berbasis Aplikasi Teachmint	92
4.3 Keterbatasan Penelitian	94
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1. Kesimpulan	95
5.2. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Efektivitas Pembelajaran	3
1.2 Daftar Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui	5
1.3 Alasan Peneliti Mengembangkan Modul	7
2.1 Penelitian yang Relevan	30
3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII UPT SMPN 1 Kasui Tahun Pelajaran 2023/2024	48
3.2 Prosedur Pengembangan Produk	49
3.3 Ahli Validasi Modul Digital Berbasis <i>Teachmint</i> dan Instrumen Efektivitas Pembelajaran	52
3.4 Kisi-kisi instrumen (angket) ahli materi	60
3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain	61
3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	61
3.7 Pedoman Penskoran	61
3.8 Kisi-kisi uji efektivitas pembelajaran	62
3.9 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan oleh Peserta Didik	63
3.10 Tingkat Besarnya Korelasi	64
3.11 Konversi Kriteria Tingkat Validitas	65
3.12 Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran	66
3.13 Interpretasi <i>Effect Size</i> untuk <i>Single Group/One Group</i>	67
3.14 Kriteria Efektivitas Penggunaan Produk	69
3.15 Tingkat Keefektivan Penggunaan Media	69
4.1 Hasil Penyebaran Angket Gaya Belajar Peserta Didik	71
4.2 Rancangan Awal Modul Digital Materi Peraturan di Negeraku	74
4.3 Deskripsi Presentase Hasil Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran	78
4.4 Deskripsi Persentase Hasil Uji Validitas Ahli Materi	79
4.5 Deskripsi Persentase Hasil Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran	80
4.6 Klasifikasi tahapan penelitian	85
4.7 Pengujian Normalitas Data (<i>Test Of Normality</i>)	87
4.8 Pengujian <i>Dependent Sample T-Test</i> Kelas VIII	88
4.9 Rangkuman Hasil Uji Efektivitas	88
4.10 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	89
4.11 Tingkat Efektivitas Penggunaan Modul Digital	90
4.12 Tingkat Kemenarikan Modul Digital dalam Pembelajaran	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tampilan aplikasi <i>teachmint</i>	26
2.2 Tampilan menu-menu pada aplikasi <i>teachmint</i>	26
2.3 Tampilan <i>study materials</i> pada aplikasi <i>teachmint</i>	28
2.4 Tampilan <i>fitur tes</i> pada aplikasi <i>teachmint</i>	29
2.5 Kerangka Berpikir	42
3.1. Model Pengembangan Menurut Borg and Gall	46
3.2. Model <i>One Group Pretest and Post Test Design</i>	55
4.1 Tampilan Cover Modul Digital.....	74
4.2 Tampilan Awal Kegiatan Belajar 1	74
4.3 Tampilan Modul.....	76
4.4 Peserta Didik Sebagai Sampel Uji Coba Terbatas	83
4.5 Kelas 8B sebagai Sampel Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil	84
4.6 Uji Lapangan	84

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia karena penting bagi pengembangan karakter, pengetahuan, dan keterampilan. Peran pendidikan semakin meningkat seiring dengan munculnya tantangan-tantangan baru dan dibutuhkannya berbagai keterampilan dalam kehidupan. Menurut Assoc. Prof. Suzanne Choo Shen Li (2021), di era yang sangat kompetitif pada abad 21 ini setiap individu harus menguasai beberapa keterampilan yang dikenal dengan 6 C yaitu: 1) *Citizenship* (kewarganegaraan); 2) *Character* (karakter); 3) *Critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan memecahkan masalah); 4) *Creativity* (kreativitas); 5) *Communication* (komunikasi); dan 6) *Collaboration* (kolaborasi). Pendidikan merupakan ilmu yang terus berkembang seiring berjalannya waktu, oleh sebab itu guru sebagai pendidik harus mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang ia bawa ke kelas agar dapat menarik peserta didik untuk belajar dengan giat, bersemangat, dan mendapatkan berbagai manfaat dari belajar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) merupakan mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk wawasan kebangsaan, karakter, dan kecakapan kewarganegaraan peserta didik sebagai warga negara Indonesia yang baik. Sebagaimana tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2016, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini sangat sesuai dengan keterampilan abad 21 yaitu 6 C tersebut.

Kompleksnya keterampilan yang harus dikuasai peserta didik sementara waktu pembelajaran di kelas terbatas, maka guru harus mampu mengemas kegiatan pembelajaran menjadi efektif. Menurut Ravianto (dalam Masruri & Muazansyah, 2017), efektivitas merupakan sebuah tolak ukur seberapa baik suatu pekerjaan dilakukan. Artinya suatu pekerjaan dianggap efektif jika diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik waktu, biaya, maupun mutunya. Efektivitas pembelajaran menurut Rohmawati (2015:17) adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antarsiswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap pembelajaran dan penguasaan konsep siswa. Sedangkan menurut Mardiasmo sebagaimana dikutip dalam (Alisman, 2014), menyatakan bahwa efektivitas yaitu suatu keadaan tercapainya tujuan yang diharapkan atau dikehendaki melalui penyelesaian pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang efektifitas pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif merupakan proses terencana yang mengombinasikan sumber daya material, manusia, dan fasilitas untuk mengarahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan waktu, biaya, dan mutu yang diharapkan. Menurut Wortuba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2015), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektifitas dalam proses pembelajaran adalah: pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluesan dalam pendekatan pembelajaran, serta hasil belajar siswa baik.

Pada pelaksanaannya di sekolah, masih dijumpai beberapa kelemahan pada efektivitas belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SMPN 1 Kasui pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII diperoleh informasi bahwa efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Hasil Observasi Berdasarkan Indikator Efektivitas Pembelajaran

No	Indikator Efektivitas Belajar	Kategori
1	Pengorganisasian materi yang baik.	Cukup baik dengan memvariasikan metode belajar pada setiap pertemuan
2	Komunikasi yang efektif	Rendah, siswa pasif dalam menjawab pertanyaan guru secara lisan
3	Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran	Rendah, siswa masih belum menguasai pembelajaran dengan maksimal dan tampak tidak terlalu bersemangat belajar karena peserta didik jarang membaca buku pelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, bahkan beberapa ada yang lupa mengerjakan PR dan ketinggalan buku pelajarannya
4	Sikap positif terhadap siswa	Cukup baik, guru memberikan ruang kepada peserta didik untuk berdiskusi dan tidak <i>teks book</i> dalam menjawab pertanyaan
5	Pemberian nilai yang adil	Baik, guru memberikan penilaian secara objektif
6	Keluwes dalam pendekatan pembelajaran	Cukup luwes sesuai dengan materi yang diajarkan
7	Hasil belajar siswa yang baik	Rendah, karena hanya di kelas favorit siswa mendapatkan nilai yang bagus namun pada kelas lainnya masih banyak siswa remedial.

Sumber: Observasi Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas VIII A-VIII D Semester Genap TP. 2023/2024 Menurut Wortuba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2015)

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas VIII masih rendah. Rendahnya efektivitas pembelajaran di kelas ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu bahan pembelajaran yang masih sederhana seperti powerpoint, buku paket, modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak, sarana dan prasarana terbatas, dan cara guru mengajar masih banyak menjelaskan materi sedangkan bahan tayang yang melibatkan media masih terbatas. Selain hal terkait pembelajaran, terdapat faktor lain di luar pembelajaran yaitu peserta didik lebih tertarik untuk bermain smartphone dari pada belajar. Bagi mereka materi-materi Pendidikan Pancasila merupakan materi pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Indikasinya dapat diamati dari beberapa hal, antara lain: waktu yang dimanfaatkan anak untuk belajar digunakan untuk bermain smartphone. Anak terlihat kurang aktif dalam proses

pembelajaran di kelas dengan alasan lelah dan mengantuk. Saat di rumah maupun di sekolah, mereka menjadi menurun aktivitas belajarnya. Di samping itu, hasil belajar sebagian anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan efektivitas pembelajaran yang rendah ini harus segera diselesaikan melalui cara mengajar yang sesuai dengan zaman dan kondisi peserta didik saat ini. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran begitu bermanfaat untuk menjadikan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan sehingga mampu menghadirkan semangat peserta didik dalam belajar (Yaumi, 2021). Hal ini akan menghadirkan banyak sekali informasi baru untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang terbaru, praktis serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan yang terpenting adalah bersifat fleksibel yaitu mudah diakses dimanapun dan kapanpun (Ritonga et al., 2020).

Media sebagai alat penyampaian sebuah informasi atau pesan kepada peserta didik atau penerima pesan (Sebrina, 2021). Perkembangan teknologi terbaru saat ini dalam dunia pendidikan dapat mengintegrasikan teknologi dengan media pembelajaran, sehingga mampu mengakomodir peserta didik dalam memahami materi secara lebih bermakna dengan lebih cepat namun tetap menyenangkan selama proses pembelajaran (Dofir, 2020). Kemajuan teknologi yang berkembang saat ini serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *mobile learning* contohnya *smartphone* (Danish & Hmelo-Silver, 2020). Melalui *smartphone* atau ponsel pintar peserta didik dapat mengakses informasi apapun dengan lebih praktis hanya dalam genggam tangan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki (Baurer et al, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan di UPT SMPN 1 Kasui khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila guru masih menggunakan media pembelajaran yang hanya dapat ditayangkan di kelas dan belum memanfaatkan *smartphone* yang dimiliki peserta didik secara maksimal. Adapun media pembelajaran yang digunakan serta kelemahan media tersebut ditampilkan pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Daftar Media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui

No	Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang digunakan	Kelemahan
1.	<i>Powerpoint</i>	1) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan <i>powerpoint</i> . 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer microsoft powerpoint sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan. 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks. Sanaki dalam Kamil (2018).
2.	Video	1) Sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar melalui teks. 2) Penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena harus mampu mengingat rincian setiap sesi yang ada dalam video. 3) Perlu pengulangan dan penekanan saat mengajar menggunakan media video Munir dalam Elly Anjarsari (2020). 4) Pengadaanya memerlukan biaya mahal 5) Tergantung pada energy listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, 6) Sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, 7) mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu. Sanaky dalam (Wulandari, 2020).
3.	Gambar/bagan/peta konsep	1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata, 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar,

		4) Gambar sulit dicari terutama pada materi sejarah yang mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan, 5) Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya. Sadiman dalam Karyati (2017).
4.	Modul cetak	1) Penyusunan modul yang baik membutuhkan keahlian tertentu. Bagus atau tidak kualitas dari suatu modul bergantung pada penyusunnya. 2) Sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan, serta membutuhkan manajemen pendidikan yang sangat berbeda dari pembelajaran konvensional, karena setiap siswa memiliki waktu yang berbeda-beda dalam menyelesaikan modul, yang bergantung pada kecepatan dan kemampuan masing-masing. Mulyasa dalam Puspitasari (2019).
5.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)/ Soal <i>print out</i>	1) Soal-soal yang tertuang pada lembar kerja peserta didik cenderung monoton, bisa muncul bagian berikutnya maupun bab setelah itu. 2) Adanya kekhawatiran karena guru hanya mengandalkan lembar kerja peserta didik tersebut serta memanfaatkan untuk kepentingan pribadi, misalnya siswa disuruh mengerjakan lembar kerja peserta didik kemudian guru meninggalkannya dan kembali untuk membahas lembar kerja peserta didik tersebut. 3) Lembar kerja peserta didik yang dikeluarkan penerbit cenderung kurang cocok antara konsep yang akan diajarkan dengan lembar kerja peserta didik tersebut. 4) Lembar kerja peserta didik hanya melatih siswa untuk menjawab soal, tidak efektif tanpa ada sebuah pemahaman konsep materi secara benar 5) Lembar kerja peserta didik didalamnya hanya bisa menampilkan gambar diam dan tidak bisa bergerak, sehingga siswa terkadang kurang dapat memahami materi dengan cepat. 6) Media cetak hanya lebih banyak menekankan pada pelajaran yang bersifat kognitif, jarang menekankan pada emosi dan sikap

		7) Menimbulkan pembelajaran yang membosankan bagi siswa jika tidak dipadukan dengan media yang lain. Nurdin dan Adriantoni (2016).
6.	Papan tulis	1) Penulisan manual dapat menghabiskan waktu pembelajaran. 2) Penggunaan kapur tulis pada papan tulis hitam dapat mempengaruhi kesehatan. 3) Tulisan yang kadang tidak dimengerti siswa. 4) Beberapa materi kurang dapat disampaikan dengan baik. Tegeh dalam Permatasari dan Maulidia (2016).

Sumber: Observasi Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui Tahun 2024

Dari beberapa media pembelajaran tersebut, bagi penulis modul pembelajaran merupakan hal yang paling wajib dikembangkan oleh guru karena beberapa alasan yang dijelaskan pada Tabel 1.3.

Tabel 1.3 Alasan Peneliti Mengembangkan Modul

No.	Alasan Modul perlu dikembangkan	Penjelasan
1	Komprehensif dan terstruktur	Modul pembelajaran dirancang secara sistematis dan komprehensif untuk mencakup seluruh materi pembelajaran, mulai dari tujuan pembelajaran, isi materi, latihan, hingga evaluasi. Modul memiliki struktur yang terorganisir, sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi secara bertahap dan mandiri.
2	Sumber belajar utama	Modul pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik. Meskipun ada media pendukung lainnya seperti PowerPoint, video, atau papan tulis, modul tetap menjadi acuan utama yang memuat materi lengkap dan terperinci. Peserta didik dapat mempelajari modul secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.
3	Fleksibilitas waktu dan tempat belajar	Modul pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun. Peserta didik dapat membawa modul ke mana saja dan mempelajarinya sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing. Hal ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar yang lebih besar dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya.

4	Memfasilitasi belajar mandiri	Modul pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi belajar mandiri peserta didik. Dengan instruksi yang jelas dan lengkap, peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri tanpa harus selalu bergantung pada penjelasan guru. Ini membantu mengembangkan kemandirian dan tanggung jawab belajar pada diri peserta didik.
5	Evaluasi belajar terintegrasi	Modul pembelajaran dilengkapi dengan evaluasi atau latihan yang terintegrasi ke dalam modul itu sendiri. Hal memungkinkan peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman mereka secara langsung setelah mempelajari materi. Guru juga dapat menggunakan evaluasi tersebut untuk memantau kemajuan belajar peserta didik.

Sumber: Data Diolah oleh Penulis (2024)

Modul yang memiliki beberapa kelebihan tersebut akan semakin efektif jika diintegrasikan dengan media. Sehingga modul digital dapat dimanfaatkan oleh peserta didik melalui *handphone* (Hp) masing-masing. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk dipelajari. Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat beberapa Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dikuasai oleh peserta didik, salah satu materi dalam CP tersebut adalah materi pada dimensi Undang-Undang Dasar (UUD) yaitu bab tentang peraturan di negaraku. Materi pada KD ini sangat padat sehingga pembelajaran harus dikemas secara efektif agar dapat disampaikan dan diserap oleh siswa dengan maksimal.

Teachmint adalah salah satu *star up* dan inovasi yang *up to date* dalam pembelajaran *all-in-one* terbesar untuk pengajar, guru, siswa, dan lembaga pelatihan yang semuanya tersaji lengkap dengan satu aplikasi yang berbasis seluler/website. *Teachmint* memudahkan guru dan siswa dapat terhubung di dalam dan di luar kelas, *Teachmint* memiliki *Learning Management System (LMS)* aplikasi dengan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran dalam jaringan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam merancang proses pembelajaran secara online. *Teachmint* dengan berbagai fitur yang dibutuhkan guru dan siswa yang di dalamnya terdapat fitur untuk mengerjakan kuis, pertemuan secara daring dan merekam saat pembelajaran tanpa batasan waktu, penyimpanan bahan atau materi belajar, berkomunikasi secara langsung, dan memantau kehadiran siswa pada saat proses

pembelajaran. Adanya media *teachmint* dapat memudahkan guru dan siswa dalam mengakses pembelajaran yang sedang berlangsung (Widyastutik, 2024).

Berdasarkan beberapa pemaparan masalah di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila karena penelitian ini masih jarang dilakukan. Pada media pembelajaran digital *teachmint* ini media tidak hanya dapat ditayangkan di kelas saja tetapi dapat diakses oleh peserta didik pada *smartphone* mereka, sehingga peserta didik dapat belajar melalui hal yang paling mereka sukai yaitu HP. Guru juga akan lebih mudah dalam memberikan materi, penugasan, PR, diskusi pada menu *chat* dan akan lebih mudah dalam melakukan penilaian.

Alasan penulis memberikan solusi pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik didukung oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Iin Tri Widyastutik (2024) pada penelitiannya yang berjudul *“Pemanfaatan Teachmint sebagai Media dalam Pembelajaran Menulis Resensi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.”* menunjukkan bahwa pemanfaatan media *teachmint* dapat menjadi faktor yang mendukung perkembangan siswa dalam pembelajaran menulis resensi dan memberikan dampak positif pada nilai akademis mereka.
2. Depri Saputri, Destiniar dan Murjaina (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Modul Digital Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD)* menunjukkan bahwa pengembangan modul digital berbasis multimedia flipbook pelajaran IPS materi daerah tempat tinggal pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Serapek, yang dikembangkan berdasarkan model pengembangan Alessi & Trolip dinyatakan : Valid.
3. Dewanta Eka Putra Bagus, Rusdianto dan Supeno (2023) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP* menunjukkan bahwa aplikasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa dengan kategori sedang.

4. Primanita Sholihah Rosmana, dkk (2023) *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat merangsang dan meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik.
5. Yani Sulastiani, dkk (2023) pada penelitiannya yang berjudul “*Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas VII di SMPN 5 Rongkasbitung dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*” bahwa penggunaan media video interaktif aplikasi *teachmint* menunjukkan keberhasilan dan berjalan dengan efektif dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Efektifitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui masih rendah karena indikator-indikator pembelajaran efektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum sesuai dengan pembelajaran efektif yang seharusnya.
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi peraturan di negaraku di UPT SMPN 1 Kasui masih konvensional, yaitu dengan menggunakan metode ceramah, media yang sebatas dapat ditayangkan di dalam kelas dan modul cetak yang belum sesuai dengan zaman sekarang yakni pembelajaran dengan media digital, padahal seharusnya pembelajaran pada materi ini dikemas pada platform digital sehingga bisa lebih efektif.
3. Hasil belajar berdasarkan dokumen khusus penilaian akhir semester genap pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa belum semua peserta didik mencapai nilai kompetensi yang baik.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana potensi dan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* untuk meningkatkan efektivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Bagaimana proses pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* untuk meningkatkan efektivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Apakah produk pengembangan, yaitu modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* efektif meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik?
4. Apakah produk pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* menarik bagi peserta didik?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah menganalisis :

1. Potensi dan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* dalam meningkatkan efektivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Proses pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* dalam meningkatkan efektivitas belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Produk pengembangan yaitu modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* efektif meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Kemenarikan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* bagi peserta didik.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis Penelitian

Manfaat teoritis penelitian ini antara lain:

1. Hasil penelitian yang berupa modul pembelajaran berbasis teknologi dapat memperkaya manfaat teknologi dalam kajian teknologi pendidikan.

2. Hasil penelitian yang berupa modul pembelajaran dapat memperkaya sumber belajar Pendidikan Pancasila terutama pada materi peraturan di negaraku.
3. Hasil penelitian yang menggambarkan tentang efektivitas belajar dapat dijadikan bahan masukan bagi guru untuk dapat lebih mengemas pembelajaran menjadi lebih efektif sesuai dengan perkembangan jaman peserta didik saat ini.
4. Hasil penelitian dapat dijadikan rencana tindak lanjut untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam hal pembuatan modul pembelajaran interaktif dan efektif.
5. Hasil penelitian pengembangan yang berupa modul digital dapat memperkaya manfaat kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan di bidang teknologi berbasis komputer.

1.5.2 Manfaat Praktis Penelitian

Manfaat praktis penelitian ini antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan tentang modul pembelajaran Pendidikan Pancasila digital berbasis *teacmint*.
2. Bagi guru, untuk menambah wawasan dan referensi mengenai modul pembelajaran yang efektif sesuai dengan perkembangan jaman.
3. Bagi guru, untuk memperkaya modul pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
4. Bagi peserta didik, mendapatkan pengalaman belajar menggunakan *smartphone* pada kegiatan pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang lingkup penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII UPT SMPN 1 Kasui Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Objek penelitian ini adalah pengembangan Modul Pembelajaran Digital Berbasis *Teachmint*.
3. Tempat penelitian ini dilakukan di UPT SMPN 1 Kasui, Jl. Mahoni Nomor 189-195, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

4. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.
5. Materi pokok yang akan dikembangkan dalam modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* adalah materi peraturan di negaraku. Alasan peneliti memilih materi peraturan di negaraku adalah karena materi ini adalah materi yang padat sehingga harus disampaikan dengan modul yang menarik yang kemudian dapat diupload pada aplikasi *teachmint* sehingga siswa dapat belajar secara efektif.
6. Pengembangan produk berupa modul pembelajaran digital Pendidikan Pancasila menggunakan aplikasi *teachmint* pada materi peraturan di negaraku.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Efektivitas Belajar

2.1.1 Definisi Efektivitas Belajar

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrahman et al., 2019). Penelitian Deassy dalam (Fathurrahman et al., 2019) juga menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar keterampilan spesifik, ilmu pengetahuan dan sikap dengan mudah, menyenangkan, dan dapat terselesaikan tujuan pembelajaran sesuai harapan. Sedangkan menurut Rohmawati (2015), Pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Efektivitas pembelajaran juga bisa diartikan sebagai berdaya dan berhasil guna seluruh komponen pembelajaran yang diorganisir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran efektif mencakup keseluruhan tujuan pembelajaran baik yang berdimensi mental, fisik, maupun sosial. Pembelajaran efektif memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat (Supriyono, 2014). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal melalui proses belajar mengajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan potensi serta kebutuhan peserta didik.

2.1.2 Faktor-Faktor Efektivitas Pembelajaran

Menurut Ambarwati & Trisnawati (2021), ada beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran, yaitu: mutu; ketepatan; intensif; dan waktu.

a. Mutu pengajaran

Mutu pengajaran yaitu sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Adapun indikator kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yaitu: memulai kegiatan pendahuluan; mengelola kegiatan inti; mengorganisasi proses kegiatan pembelajaran dengan baik; memberikan apresiasi kepada siswa; mengakhiri proses kegiatan pembelajaran. Penentuan keefektifan pembelajaran tergantung pada pemberian informasi yang disajikan terhadap siswa yang harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%.

b. Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap dalam menerima pembelajaran baru yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya. Adapun indikator aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu: mendengarkan atau memperhatikan penjelasan dari pendidik/ peserta didik; membaca Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD); berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam mengerjakan LKPD; mempresentasikan hasil kelompok; mendengarkan kelompok lain pada saat presentasi kelompok; mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok; merayakan reward; perilaku tidak relevan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

c. Insentif

Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan untuk mempelajari bahan yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran akan efektif dan akan memberikan perubahan yang positif terhadap siswa. Adapun indikator respon siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu: tanggapan siswa dalam mengikuti pembelajaran; tata bahasa; format penulisan.

d. Waktu

Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Adapun indikator hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran yaitu: representasi masalah; mengorganisasikan kegiatan proses belajar siswa; bahasa dan penulisan. Pembelajaran akan berjalan apabila keefektifan aktivitas siswa dilakukan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Menurut (Surakhmad, 1980, p. 80), faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran antara lain kemampuan guru dalam menggunakan metode. Metode dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas dan pengajar itu sendiri. Semakin baik dan semakin tepat penggunaan suatu metode, maka semakin efektif pula pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan mantap. Menurut Kurniasari, Pribowo dan Putro (2020) bahwa Indikator Efektifitas pembelajaran adalah : (a) akses (b) pendampingan (c) reaksi tugas (d) kesulitan mata pelajaran (e) materi (f) media (g) evaluasi (h) kejelasan interuksi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan tujuan, karakteristik peserta didik, situasi, fasilitas, serta ditunjang dengan akses, pendampingan, pemberian tugas, penjelasan materi dan kesulitan, pemanfaatan media, evaluasi, dan kejelasan instruksi yang baik. Oleh sebab itu maka dapat dikatakan bahwa efektivitas belajar dipengaruhi oleh: (1) faktor intern yaitu aktivitas guru dan siswa pada proses belajar mengajar; dan (2) faktor ekstern yaitu suasana kelas yang memungkinkan untuk belajar dengan nyaman. Dengan demikian dimensi atau ukuran efektivitas pembelajaran dapat diukur dari efektivitas interaksi antara: (1) guru/instruktur mengajar; (2) siswa/peserta didik yang belajar; (3) materi belajar/latihan; dan (4) dukungan lingkungan belajar/latihan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan metode yang efektif merupakan syarat mutlak bagi terjadinya proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif dapat menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, suasana hati yang gembira tanpa

tekanan, maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Menurut Supardi (2014) bahwa suatu pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusianya, materialnya, fasilitasnya, perlengkapannya, dan prosedur yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara situasi siswa dan guru. Efektivitas dapat dikatakan berhasil jika memang ada konsep pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga perlu adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Efektivitas pembelajaran juga harus didukung dari segala aspek yang ada di sekolah termasuk sarana dan prasarana yang mendukung media pembelajaran.

2.1.3 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Ambarwati & Trisnawati (2021) menyebutkan bahwa ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran. Pertama adalah keutuhan informasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kedua, kesesuaian tingkat pembelajaran yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa menerima materi baru. Ketiga, insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Keempat, waktu yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Menurut Dunne (1996:12) bahwa efektifitas pembelajaran memiliki dua karakteristik. Karakteristik yang pertama adalah “memudahkan murid belajar” sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua, yaitu bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti: guru, pengawas, tutor atau murid itu sendiri. Pendapat yang menyatakan tentang indikator sesuatu bisa dikatakan efektif apabila:

1. Menurut Sinabela (2006:78), bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran:

- a. Ketercapaian ketuntasan belajar
 - b. Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran),
 - c. Ketercapaian efektifitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.
2. Menurut Wortuba dan Wright dalam Yusufhadi Miarso (2015), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektifitas dalam proses pembelajaran adalah:
- a. Pengorganisasian materi yang baik
 - b. Komunikasi yang efektif
 - c. Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran
 - d. Sikap positif terhadap siswa
 - e. Pemberian nilai yang adil
 - f. Keluesan dalam pendekatan pembelajaran
 - g. Hasil belajar siswa baik
- Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya efektifitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu metode pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
3. Reigeluth (1983: 234) mengungkapkan indikator pembelajaran efektif, yaitu:
- a. Kecermatan penguasaan
 - b. Kecepatan unjuk kerja
 - c. Tingkat alih belajar
 - d. Tingkat retensi

Untuk kecermatan penguasaan dapat difokuskan pada peserta didik maupun pengajar. Peserta didik dengan penguasaan yang baik setelah pembelajaran itu berarti tujuan pembelajaran itu telah tercapai. Sedangkan bagi pengajar yang memiliki kecermatan penguasaan tergolong baik, hal ini merupakan modal utama dalam proses belajar mengajar untuk sampai pada tujuan

pembelajaran yang ditetapkan. Kecepatan unjuk kerja dapat diartikan kemampuan secara cepat untuk memperlihatkan atau mengaplikasikan hasil suatu pembelajaran. Dengan kecepatan unjuk kerja di atas standar yang ditetapkan maka peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Terkait dengan tingkat alih belajar pada masing-masing peserta didik berbeda tergantung kematangan penguasaan materi masing-masing. Bagi peserta didik dengan penguasaan pembelajaran cepat tentunya memiliki tingkat alih belajar yang cepat, karena untuk beralih pada pembelajaran berikutnya tak jarang dipengaruhi oleh pemahaman pembelajaran sebelumnya.

Memperhatikan pendapat para ahli tersebut, dengan membandingkan objektivitas, ketercapaian, dan aplikatif, maka dalam penelitian ini dipaparkan ada lima indikator pembelajaran efektif yaitu:

1. Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran
2. Proses komunikatif
3. Respon peserta didik
4. Aktivitas belajar
5. Hasil belajar.

2.2 Modul Pembelajaran Digital

2.2.1 Pengertian Modul Digital

Modul digital merupakan sumber belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu yang ditampilkan menggunakan komputer atau gawai (Priatna dkk, 2017). Komponen modul digital meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan yang memuat (deskripsi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, alokasi waktu dan petunjuk penggunaan), kemudian ada kegiatan pembelajaran yang memuat (tujuan dan materi pembelajaran, rangkuman serta latihan soal), kemudian ada evaluasi yang meliputi (kunci jawaban dan pedoman penskoran), kemudian ada glosarium dan daftar pustaka (Kemendikbud, 2017).

Penerapan modul digital dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menunjang pembelajaran mandiri peserta didik tanpa kehadiran guru. Modul digital merupakan alternatif dari bahan ajar yang menarik karena bukan materi dan gambar saja yang dapat dimuat, tetapi juga audio dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu, modul digital memungkinkan peserta didik mengatur waktu belajarnya secara efektif (Nolan, 2017). Modul digital dapat didesain sedemikian rupa agar menarik, dan ini merupakan perbedaan dengan modul cetak yang biasanya tidak berwarna sehingga gambar kurang jelas (Muhimatunnafingah dkk., 2018).

Selain itu juga modul digital kombinasi dari model pembelajaran bahan ajar cetak dan yang memanfaatkan teknologi komputer terdapat fitur video, audio, animasi, teks terkait materi (Arnita dkk., 2021). Modul digital adalah buku atau modul yang dibaca dengan PC atau android yang terdapat teks, gambar, efek suara, dan link interaktif. Penjelasan tentang sumber belajar dalam bentuk digital dapat diketahui definisi dari modul digital yang merupakan sebuah perangkat portable dan sistem perangkat lunak yang dapat menampilkan informasi berupa teks, dalam jumlah besar kepada pengguna (Ratnawati dkk., 2020). Perkembangan modul digital mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai bahan ajar cetak salah satunya modul dapat ditransformasikan penyajiannya kedalam bentuk digital atau elektronik, sehingga menghasilkan istilah modul digital yang dikenal dengan istilah *e-module*.

Modul digital merupakan penggabungan istilah dalam bentuk bahan belajar digital atau elektronik. Perbedaan modul digital dengan modul cetak terletak pada cara penyajian sedangkan untuk komponen-komponen penyusunan diantara modul tersebut sama pada umumnya. Modul digital membutuhkan komputer untuk dapat menyajikan isi dari modul. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa modul digital merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, disajikan dalam bentuk format digital dilengkapi dengan penyajian video, animasi, dan gambar yang oleh penggunanya dapat dioperasikan atau dikendalikan sehingga pengguna bebas memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

Umami Emilia (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022*" menyatakan, kelebihan modul digital yaitu:

- 1) Modul digital merupakan salah satu bahan ajar yang efektif dan efisien.
- 2) Ditampilkan menggunakan monitor atau layar monitor.
- 3) Lebih praktis dibawa kemana-mana.
- 4) Biaya produksinya lebih murah dibanding dengan modul cetak.
- 5) Tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu.
- 6) Dapat dilengkapi audio dan video dalam satu paket penyajiannya.

Kekurangan modul digital:

- 1) Tidak bisa diakses secara bebas
- 2) Menggunakan jaringan internet
- 3) Harus menggunakan media seperti laptop ataupun handphone

2.2.2 Karakteristik Modul Digital

Modul digital memiliki ciri khas yang membedakannya dengan bahan ajar lainnya. Modul digital yang baik harus disusun secara sistematis, menarik, dan jelas. Maka menurut Kemendikbud (2017) pengembangan modul digital harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul digital pembelajaran, antara lain:

- 1) *Self instructional*, peserta didik mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- 3) *Stand alone*, modul digital yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- 4) *Adaptif*, modul digital hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) *User friendly*, modul digital hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat atau akrab dengan pemakainya.
- 6) Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.

- 7) Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer.
- 8) Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- 9) Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software.
- 10) Perlu didesain secara cermat (memperlihatkan prinsip pembelajaran).

2.2.3 Prosedur Penyusunan Modul Digital

Prosedur penyusunan modul digital merupakan proses penyusunan materi pembelajaran yang dikemas secara sistematis sehingga siap dipelajari oleh pengguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan modul belajar mengacu pada tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berikut adalah tahap-tahap prosedur penyusunan (Kemendikbud, 2017):

1) Tahap Analisis Kebutuhan Modul Digital

Analisis kebutuhan modul digital merupakan kegiatan menganalisis kompetensi atau tujuan untuk menentukan jumlah dan judul modul digital yang dibutuhkan untuk mencapai suatu kompetensi tersebut. Analisis kebutuhan modul merupakan langkah awal yang penting sebelum merancang modul digital.

2) Tahap Desain Modul Digital

Tahap desain modul digital merupakan proses penyusunan dan pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu kompetensi atau sub kompetensi menjadi satu kesatuan yang sistematis. Penyusunan draft modul digital bertujuan menyediakan draft suatu modul digital sesuai dengan kompetensi atau sub kompetensi yang telah ditetapkan. Pada tahap ini peneliti sudah menentukan judul modul digital dan menggambarkan materi yang akan dituangkan di dalam modul secara garis besar.

3) Tahap Validasi

Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian modul digital dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan pengakuan kesesuaian tersebut, maka validasi perlu dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli sesuai dengan bidang-bidang terkait dalam modul digital.

Modul digital yang dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh dua dosen pakar yang berpengalaman dalam bidangnya.

4) Uji Coba

Uji coba draft modul digital adalah kegiatan penggunaan modul digital pada peserta terbatas, untuk mengetahui keterlaksanaan dan manfaat modul dalam pembelajaran sebelum modul tersebut digunakan secara umum. Kegiatan uji coba merupakan tahap yang penting untuk mengetahui kekurangan draft modul digital yang dibuat oleh peneliti.

5) Revisi

Revisi atau perbaikan merupakan proses penyempurnaan modul digital setelah memperoleh saran dari kegiatan uji coba dan validasi. Revisi merupakan kegiatan yang penting untuk dilakukan supaya modul digital yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Setelah pelaksanaan dan memperoleh hasil valid maka modul digital layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Prosedur penulisan modul digital yang dijelaskan oleh Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah juga diakomodasi peneliti untuk dasar penyusunan. Namun, prosedur penulisan modul digital masih disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan langkah-langkah penelitian pengembangan Bord and Gall.

2.2.4 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Modul

Menurut Daryanto bahan ajar berbentuk modul memiliki tujuan utama yaitu pembaca dapat menyerap materi atau bahan ajar secara mandiri (Wibowo 2018). Salah satu tujuan penyusunan modul adalah menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi ajar dan karakteristik siswa, serta setting atau latar atau latar belakang lingkungan sosialnya. Modul memiliki berbagai manfaat, baik ditinjau dari kepentingan siswa maupun dari kepentingan guru.

Manfaat modul bagi siswa antara lain:

- 1) Siswa memiliki kesempatan melatih diri belajar secara mandiri.
- 2) Belajar lebih menarik karena dapat dipelajari diluar kelas dan diluar jam pembelajaran.
- 3) Siswa mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan diri dengan menyesuaikan minat dan kemampuan tentang bagaimana cara belajarnya.
- 4) Siswa mempunyai wadah untuk menguji kemampuan melalui latihan yang terdapat pada modul.
- 5) Siswa dapat melatih belajar dengan mandiri.
- 6) Mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.

Manfaat modul bagi guru antara lain:

- 1) Mengurangi ketergantungan terhadap ketersediaan buku teks.
- 2) Modul disusun dari berbagai referensi sehingga dapat memperluas wawasan guru.
- 3) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman menulis bahan ajar. Menciptakan komunikasi anantara guru dan siswa yang efektif mengingat kegiatan belajar mengajar tidak selalu harus tatap muka.
- 4) Modul yang dikumpulkan kemudian dijadikan menjadi buku dan diterbitkan maka menambah penghasilan.

2.2.5 Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP

Menurut permendikbud nomor 23 tahun 2016, standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki pada mata pelajaran PPKn pada jenjang sekolah menengah pertama adalah sebagai berikut:

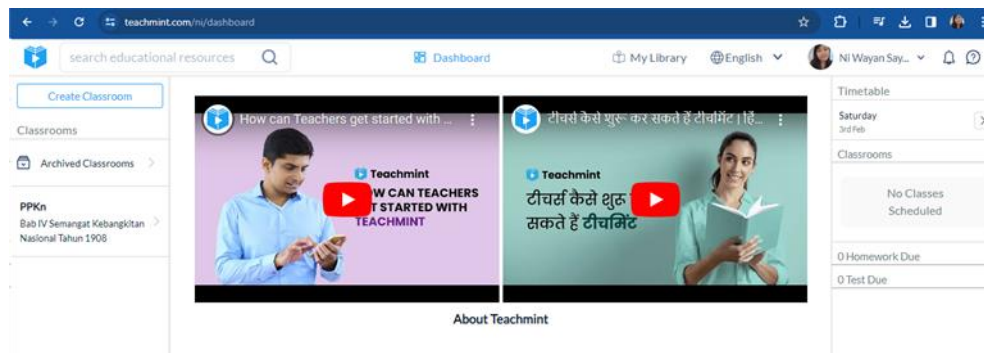
- 1) Memahami dan menunjukkan sikap positif terhadap norma-norma kebiasaan, adat istiadat, dan peraturan, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
- 2) Menjelaskan makna proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia sesuai dengan suasana kebatinan konstitusi pertama.

- 3) Menghargai perbedaan dan kemerdekaan dalam mengemukakan pendapat dengan bertanggung jawab.
- 4) Menampilkan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
- 5) Menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan kehidupan demokrasi dan kedaulatan rakyat.
- 6) Menjelaskan makna otonomi daerah, dan hubungan antara pemerintahan pusat dan daerah.
- 7) Menunjukkan sikap kritis dan apresiatif terhadap dampak globalisasi.
- 8) Memahami prestasi diri untuk berprestasi sesuai dengan keindividuannya.

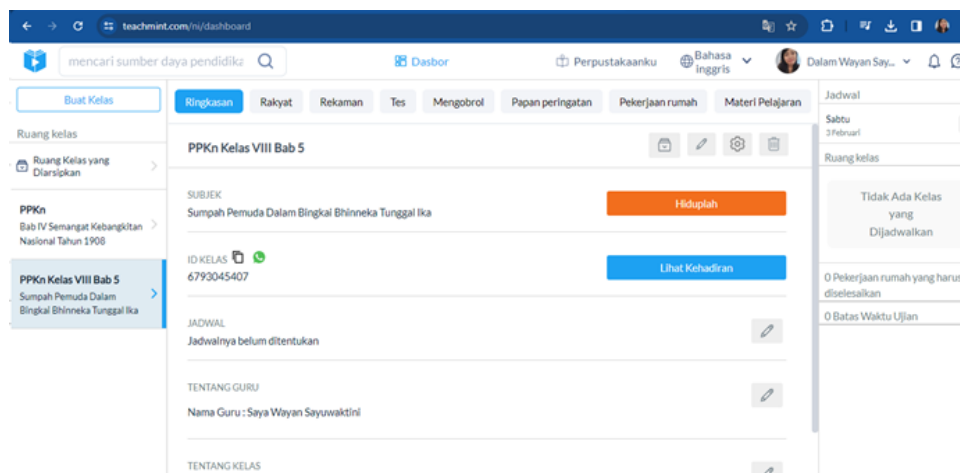
Berdasarkan paparan tersebut peserta didik khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama diharapkan memiliki kompetensi yang baik sebagai warga negara. Pada dasarnya pada jenjang sekolah menengah pertama yang lebih ditekankan adalah terkait dengan pengembangan nilai moral dan karakter, sebagaimana disebutkan oleh Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan 24 Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019 bahwa kandungan moral dan nilai Pancasila akan terinternalisasi secara langsung maupun tidak langsung melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu mata pelajaran Pendidikan Pancasila memegang peranan penting dalam mencapai tujuan tersebut.

Sebagaimana karakteristik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah menengah pertama adalah menumbuhkan rasa peduli melalui masalah dan tantangan di masyarakat, sehingga kepedulian yang berwawasan luas dan partisipasi aktif menghasilkan pengembangan keterampilan kewarganegaraan (Zuriah, 2022), maka penting bagi peserta didik untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam mempelajari serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 Teachmint



Gambar 2.1 Tampilan aplikasi *teachmint*



Gambar 2.2 Tampilan menu-menu pada aplikasi *teachmint*

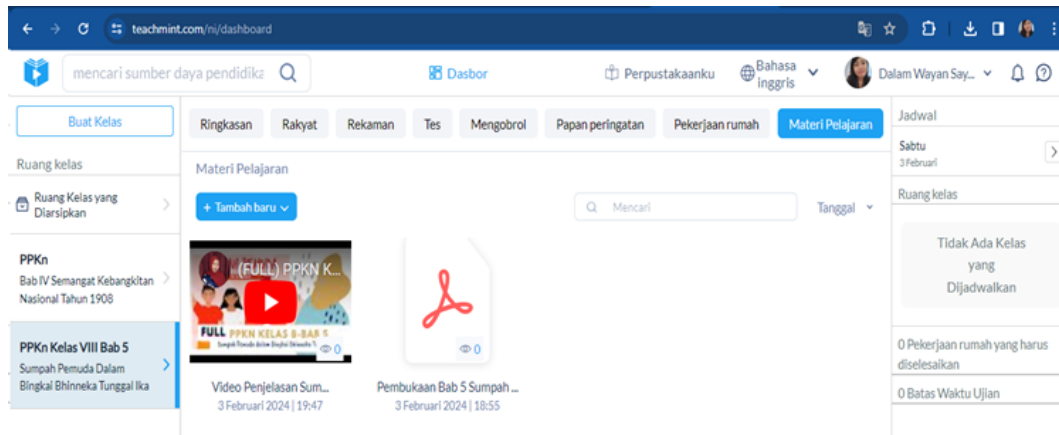
Teachmint merupakan platform pengajaran online global yang berasal dari India yang dikembangkan oleh Mihir Gupta, Payoj Jain, Divyansh Bordia, dan Anshuman Kumar pada Mei 2020. Tidak hanya di India, *teachmint* resmi diluncurkan di seluruh wilayah Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Sejak diluncurkan pertama kali, Teachmint telah tersedia dalam 20 bahasa dan diadopsi oleh lebih dari 10 juta pengguna dan 10.000 sekolah. Teachmint memiliki visi yang berfokus mendigitalisasi dunia Pendidikan.

(<https://technobusiness.id/news/2022/05/13/teachmint-asal-india-diluncurkan-di-asia-tenggara-termasuk-indonesia/> diakses pada tanggal 3 Februari 2024).

Aplikasi teachmint adalah salah satu penyedia infrastruktur pendidikan terbaik hingga memberikan manfaat bagi para guru. Dengan adanya teachmint, guru dapat mengelola semua aktivitas pembelajaran, seperti melakukan kegiatan belajar mengajar secara *live*, merekam, menyimpan materi, menyusun, dan berbagi materi pembelajaran. Media *teachmint* dapat dijadikan media pembelajaran yang tepat untuk membuat ruang kelas virtual dan tetap berjalan dengan efektif dan efisien. Fitur-fitur yang disediakan oleh teachmint dapat dioperasikan dengan mudah baik oleh guru maupun siswa. *Teachmint* mendapatkan respon positif dari siswa karena membuatnya mudah dan menyenangkan (Widyastutik, 2024).

Menurut sudut pandang pengguna aplikasi teachmint ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dideskripsikan. Kelebihan dari teachmint yaitu dapat berjalan pada sistem operasi windows, ios iphone, dan android, pembelajaran dengan *Teachmint* meminimalisir penggunaan LCD proyektor karena siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, komputer, dan lain-lain. Pembelajaran dengan aplikasi teachmint adalah salah satu bentuk penerapan *teaching technology*, aktivitas siswa dapat tercatat secara otomatis, sehingga guru dapat mengetahui siapa saja yang mengikuti kelas atau tidak. Pengoperasian aplikasi ini sangat mudah sehingga tidak menyulitkan guru dan fitur-fitur yang ada dapat digunakan secara gratis. Kekurangan dari aplikasi teachmint ini memerlukan data internet dan jaringan yang stabil, pembuatan soal dalam tes tidak bisa otomatis, ketika sudah membuat satu soal harus menyimpannya terlebih dahulu. Terlepas dari beberapa kekurangan pada media teachmint, peneliti telah mempertimbangkan solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Dengan demikian, hal yang dilakukan adalah dengan memilih lokasi penelitian yang jaringan internet stabil, menyediakan hotspot untuk siswa yang memiliki kuota internet terbatas dan tidak stabil. Berikut adalah fitur-fitur teachmint yang digunakan dalam penelitian.

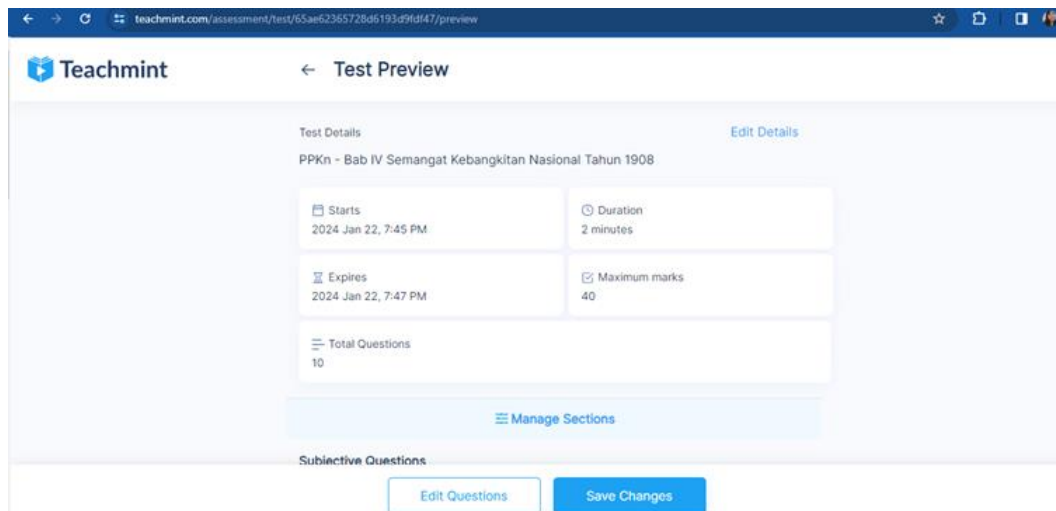
a. *Fitur Study Materials*



Gambar 2.3 Tampilan *study materials* pada aplikasi *teachmint*

Fitur *Study Materials* adalah suatu fitur yang dirancang dengan tujuan untuk menyimpan bahan materi yang akan dipelajari dalam kelas. Fungsinya mencakup penyimpanan berbagai sumber belajar seperti *salindia* (*slide powerpoint*), video, dokumen, dan materi lainnya. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII yaitu peraturan di negaraku, fitur ini digunakan untuk menyajikan materi berupa modul dalam bentuk pdf, presentasi *powerpoint* dan tayangan video penjelasan materi. Pemanfaatan fitur ini memberikan fleksibilitas kepada pengajar untuk menyimpan dan berbagi berbagai sumber belajar secara mudah, memungkinkan siswa mengaksesnya saat diperlukan. Pada umumnya, bahan materi dapat diproyeksikan menggunakan laptop yang terhubung ke proyektor di kelas, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, ketika proyektor mengalami masalah atau tidak dapat digunakan, fitur ini tetap dapat diakses melalui telepon seluler siswa. Pengaturan ruang kelas khusus di aplikasi memastikan bahwa hanya siswa yang dapat mengakses fitur ini, dan guru dapat memantau partisipasi siswa yang memasuki atau tidak memasuki ruang kelas virtual tersebut. Dengan demikian, fitur *Study Materials* menjadi solusi yang fleksibel dan adaptif dalam mendukung proses pembelajaran, terutama ketika menghadapi kendala teknis seperti masalah proyektor.

b. *Fitur Tes*



Gambar 2.4 Tampilan fitur tes pada aplikasi *teachmint*

Fitur tes pada media *teachmint* merupakan bagian dari fitur kuis yang disediakan untuk siswa. Tes ini dirancang untuk memungkinkan peserta didik memilih jawaban yang benar, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun esai. Fitur ini memiliki tujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir secara teliti, memastikan pemahaman mereka terhadap materi, dan mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Ketika tes dikerjakan bersama, fitur ini memberikan informasi tentang nama-nama peserta didik dan jumlah poin yang mereka peroleh. Hal ini dapat menciptakan atmosfer kolaboratif dalam pembelajaran, memberikan gambaran kepada peserta didik tentang sejauh mana mereka memahami materi, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif.

Dalam konteks penelitian, penggunaan fitur tes pada media *teachmint* dapat memberikan data yang relevan terkait kinerja peserta didik, pemahaman materi, dan kontribusi mereka dalam sesi pembelajaran. Analisis hasil tes dapat menjadi indikator efektivitas penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran, serta memberikan wawasan terkait kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan demikian, fitur tes pada media *teachmint* bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai elemen yang

mendukung pengembangan dan pemahaman peserta didik dalam konteks pembelajaran.

2.4 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan, yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini adalah seperti pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Nama dan Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	N Najuah, Ichwan Azhari, Pristi Suhendro Lukitoyo, Muhammad Ikhwal, Reny Sabrina Simamora (2022)	<i>Development Of Historical Electronic Module On The Impact Of European Colonization For The Indonesian Nation For Senior High School</i>	Materi modul elektronik sejarah dampak penjajahan Eropa bagi bangsa Indonesia kelas XI SMA Swasta Cerdas Murni yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah besar 3,45 kategori sangat baik.	Mengembangkan modul elektronik/digital	Penelitian dilakukan pada mata Pelajaran yang berbeda yaitu PPKn dan sejarah, ruang lingkupnya pun berbeda yaitu peserta didik SMP dan SMA.
2	Darpiyah & Sulastri (2023)	<i>The Effectiveness of Using an Interactive e-Module to Improve Learning Outcomes</i>	menunjukkan bahwa modul interaktif website berbasis pajak elektronik mempunyai dampak yang signifikan dan efektif terhadap peningkatan hasil pembelajaran.	Mengembangkan modul dengan memanfaatkan teknologi digital.	Variabel Y dan mata pelajaran yang berbeda.

3	Ismi Rahayu & Sukardi (2020)	<i>The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran E-modul berbasis project based learning valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar komputer dan jaringan.	Mengembangkan modul dengan memanfaatkan teknologi digital.	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development (R&D)</i> dengan prosedur pengembangan 4-D yang meliputi <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i> .
4	Yeni Nurhasanah et al., (2022)	<i>Development of Interactive Digital Learning Multimedia Applications as Independent Learning Module in 2-Dimensional Game Programming Courses</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini merupakan aplikasi pertama yang dibuat untuk menunjang pembelajaran mandiri pada mata kuliah pemrograman game 2D di Politeknik Negeri Media Kreatif, dan mendapat respon yang sangat baik.	Menggunakan media pembelajaran digital.	Menggunakan program kursus pemrograman dimensional game.
5	Muhammad Danial (2022)	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengungkapkan <i>Expression Of Sympathy</i> Melalui Model PMPDR Dan Aplikasi <i>Teachmint</i>	Penerapan Model Pembelajaran PMPDR dan Aplikasi <i>Teachmint</i> dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IX.B SMP Negeri 2	Menggunakan aplikasi <i>Teachmint</i> .	Variabel Y dan mata pelajaran yang berbeda.

			Bontomarannu, khususnya dalam materi pokok Ungkapan <i>Expression of Sympathy</i> .		
6	Yani Sulastiani, Sholih dan Isti Rusdiyani (2023)	Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi <i>Teachmint</i> pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas VII di SMPN 5 Rangkasbitung dalam Meningkatkan Prestasi Belajar	Penggunaan aplikasi <i>Teachmint</i> dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.	Menggunakan aplikasi <i>Teachmint</i> dan menunjukkan adanya pembelajaran efektif hal ini sesuai dengan hal penelitian pengembangan ini.	Penelitian tersebut menggunakan video interaktif sedangkan penelitian pengembangan ini menggunakan modul digital.
7	Theresia Febiola Sitorus dan Imelda Free Unita Manurung (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Media <i>Teachmint</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV di UPTD SDN 122332 Pematangsiantar	Model SAVI dengan media <i>teachmint</i> memberi pengaruh positif dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa kelas IV pada pelajaran IPAS materi Gaya.	Menggunakan aplikasi <i>Teachmint</i> .	Jenjang peserta didik yang dijadikan sampel adalah jenjang SD sedangkan pada penelitian pengembangan ini adalah jenjang SMP.
8	Arisan Candra Nainggolan, Kms. Muhammad Amin Fauz dan Pardomuan Sitompul (2023)	Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan <i>Teachmint</i>	Mahasiswa yang belajar dengan Problem Based Learning (PBL) berbantuan <i>Teachmint</i> memperoleh peningkatan kemampuan penalaran matematis yang lebih	Menggunakan aplikasi <i>Teachmint</i> .	Jenjang peserta didik yang dijadikan sampel adalah jenjang mahasiswa sedangkan pada penelitian pengembangan ini adalah jenjang SMP.

			tinggi dibandingkan yang belajar dengan ekspositori, dengan kriteria peningkatan kemampuan pada kedua kelas berada pada kategori sedang.		
9	Siti Mazilatus Sholikha, Muhammad Miftah Farid dan Eka Hendi Andriansyah (2022)	Penggunaan Modul Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Program Percepatan SKS di Wilayah Surabaya	Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan modul digital pada Sekolah yang menggunakan program SKS. Modul digital dapat membantu peserta didik untuk belajar secara efektif dalam mengejar ketertinggalan materi Pelajaran.	Mengembangkan modul dengan memanfaatkan teknologi digital dengan hasil meningkatkan efektivitas pembelajaran.	Variabel Y dan mata pelajaran yang berbeda.
10	Tri Ulva (2022)	Pengembangan Modul Digital berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV	Modul digital berbasis HOTS meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Ciwuni 01.	Mengembangkan modul digital.	Variabel Y dan mata pelajaran dan jenjang yang berbeda.

Sumber: Diadaptasi dari Berbagai Sumber

2.5 Teori-Teori Belajar yang Signifikan

2.5.1 Teori Belajar Kognitif

Pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* sesuai dengan teori belajar kognitif yang dapat diterapkan pada peserta didik tingkat SMP. Teori belajar kognitif adalah suatu usaha untuk memahami apa yang dipikirkan orang sewaktu mereka dihadapkan pada stimulus persuasive, dan bagaimana pikiran serta proses kognitif menentukan apakah mereka mengalami perubahan sikap & sejauh mana perubahan itu terjadi (Azwar dalam wisman, 2020).

Menurut (Wisman, 2020) teori kognitif meliputi kegiatan-kegiatan mental yang sadar seperti berpikir, mengetahui, memahami, dan dan kegiatan konsepsi mental seperti: sikap, kepercayaan, dan pengharapan, yang kemudian itu merupakan faktor yang menentukan di dalam sebuah perilaku seseorang. Menurut teori kognitif, semua perilaku itu tersusun secara teratur. Individu mengatur pengalamannya ke dalam aktivitas untuk mengetahui (*cognition*) yang kemudian memprosesnya ke dalam susunan kognitifnya (*cognitive structure*). Sehingga susunan ini menentukan jawaban (*response*) seseorang.

Teori ini mengemukakan bahwa secara umum semua anak berkembang melalui urutan yang sama, meskipun jenis dan tingkat pengalaman mereka berbeda satu sama lainnya. Perkembangan mental anak terjadi secara bertahap dari tahap perkembangan moral berikutnya. Berdasarkan pengertian dari teori belajar kognitif tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan stimulus model pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran modul digital peserta didik akan mampu memproses pengetahuan yang didapat melalui stimulus yang diberikan, sehingga memunculkan respon. Di dalam modul pembelajaran yang dikembangkan yaitu modul digital berbasis *teachmint* peserta didik dibimbing untuk diberikan stimulus yang menyenangkan melalui membaca modul menggunakan *handphone* mereka masing-masing, hal ini akan diproses lebih lanjut dengan memanfaatkan pengalaman serta olah pikir peserta didik untuk melatih proses belajar melalui platform digital melalui penyampaian materi yang disajikan dalam aplikasi *teachmint*.

2.5.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* juga sesuai dengan teori belajar kognitif yang dapat diterapkan pada peserta didik tingkat SMP. Konstruktivistik berasal dari akar kata konstruktif yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti memiliki sifat memperbaiki, membangun, serta membina, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut dengan *constructive* yang berarti sesuatu yang membangun (*the one who builds*) (Efgivia, Ry, et al., 2021), dalam istilah psikologi, kata konstruktif diartikan sebagai pemikiran yang menghasilkan kesimpulan baru (*thoughts that produce new conclusions*) (Efgivia, Adora Rinanda, et al., 2021), dan dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme diartikan sebagai aliran atau paham yang berupaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern (Suparlan, 2019), dengan demikian dapat ditarik benang merah bahwa teori konstruktivistik secara istilah adalah suatu teori yang sifatnya membangun suatu pemikiran-pemikiran sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang bersifat mutakhir atau baru.

Teori konstruktivistik dalam proses pembelajaran memandang bahwa pembelajar dikatakan telah belajar apabila mereka mampu membangun atau mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri tentang dunia di sekitar mereka dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman yang telah mereka dapatkan sebelumnya. Adapun Fosnot mengatakan bahwa konstruktivistik adalah teori tentang pengetahuan dan belajar, yang menguraikan tentang apa itu *knowing* (mengetahui) dan bagaimana seseorang *comes to know* (menjadi tahu) (Khodijah, 2018). Ini berarti teori ini membahas mengenai kapan seseorang dikatakan telah memiliki pengetahuan dan juga membahas bagaimana proses seseorang dalam memperoleh pengetahuan tersebut.

Asrori dalam bukunya mengatakan bahwa teori belajar konstruktivistik adalah suatu teori yang memandang bahwa pengetahuan itu ada dalam diri seseorang yang sedang mengetahui dan pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak pendidik ke kepala peserta didik, maka peserta didiklah yang harus membangun atau menafsirkan tentang apa yang telah mereka pelajari disesuaikan dengan

pengalaman-pengalaman mereka sebelumnya (Asrori, 2020). Sedangkan menurut Trianto, ia mengemukakan pengertian konstruktivistik dari segi proses, ia mengatakan konstruktivistik adalah teori yang menstimulus peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dapat dikatakan bahwa teori ini adalah teori perkembangan kognitif yang menitikberatkan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka tentang realita (Putri & Putra, 2019).

Ketika kita menemukan suatu pengetahuan yang baru, kita harus menyesuaikannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah kita dapat sebelumnya, kita perlu mengubah pengetahuan yang telah kita dapat tersebut, atau bahkan menyangkal pengetahuan tersebut karena tidak relevan, hal ini menunjukkan bahwasannya dalam proses pemerolehan pengetahuan, seseorang itulah yang merupakan pencipta aktif dari pengetahuan tersebut. Untuk itu, seseorang harus mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi, dan menilai apa yang telah ia ketahui sehingga nantinya akan memperoleh pengetahuan yang baru. Sejalan dengan itu, Donald juga menjelaskan bahwasanya teori konstruktivistik adalah suatu teori cara belajar mengajar yang bertujuan untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik (Masgumelar & Mustaf, 2021). Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Santrock bahwasanya seseorang akan belajar dengan baik apabila mereka mampu mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman mereka secara aktif (Isti`adah, 2020).

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivistik adalah teori yang menitikberatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pemahaman mereka terhadap apa yang telah mereka pelajari dengan cara mengumpulkan informasi dan menafsirkannya serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sebelumnya. Dalam pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* ini sangat cocok dengan teori konstruktivisme karena:

- 1) Konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar aktif dan bermakna.

- 2) Modul pembelajaran digital berbasis *Teachmint* memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, permainan, simulasi, dan media visual yang menarik.
- 3) Pembelajaran dengan modul digital memfasilitasi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan mengeksplorasi materi secara mandiri dan melalui interaksi dengan konten multimedia yang disajikan.
- 4) Teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Modul digital dapat menyajikan materi Pendidikan Pancasila dengan konteks yang dekat dengan kehidupan nyata siswa melalui contoh-contoh dan kasus yang relevan.
- 5) Pembelajaran dengan modul digital memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan belajar masing-masing, sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan keragaman individu dalam proses belajar.

Pengembangan modul pembelajaran digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Teachmint* memberikan lingkungan belajar yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sehingga sesuai dengan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme.

2.5.3 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang lebih mengutamakan pada perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya yang bertujuan merubah tingkah laku dengan cara interaksi antara stimulus dan respon. Menurut Watson tingkah laku siswa merupakan hasil dari pembawaan genetis dan pengaruh lingkungan, sedangkan menurut Pavlov merujuk pada sejumlah prosedur pelatihan antara satu stimulus dan rangsangan muncul untuk menggantikan stimulus lain dalam mengembangkan respon, terakhir menurut Skinner hubungan antara stimulus dan respons terjadi karena melalui interaksi dengan lingkungan yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku. Dengan demikian, teori belajar behavioristik lebih memfokuskan untuk mengembangkan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik (Novi, 2016).

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu adanya perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Hasil belajar diperoleh dari proses pembelajaran atas respon yang muncul saat pembelajaran, baik secara intern maupun eksternal. Pembelajaran behavioristik meningkatkan mutu pembelajaran yang dikenalkan dengan penerapannya dalam pembelajaran. Berdasarkan komponennya, teori ini relevan dengan pembelajaran yang ada saat ini. Penerapan teori belajar behavioristik mudah sekali ditemukan dalam pendidikan sekolah. Hal tersebut dikarenakan mudahnya penerapan teori ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik (Novi, 2016).

Salah satu tokoh teori behavioristik ini adalah Ivan Pavlov (1849-1936) dengan teori *classical conditioning*-nya. Teori tersebut meyakinkan bahwasanya untuk menghasilkan respon-respon (perilaku) yang diinginkan maka dibutuhkan pengkondisian stimulus-stimulus untuk menggantikan stimulus-stimulus alami. Dengan demikian, dalam proses belajar perubahan tingkah laku (perilaku) sebagai ukuran keberhasilannya dapat dilakukan melalui pengaturan dan manipulasi lingkungan (*conditioning proses*) (irham dan wiyani, 2015). Teori behaviorisme memandang bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Teori ini tidak menjelaskan perubahan yang disebabkan oleh faktor internal yang terjadi di dalam diri peserta didik. Tetapi teori ini hanya membahas perubahan perilaku yang dapat dilihat dengan indra dan semua yang dapat diamati. Behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam proses belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Teori ini menganggap peserta didik sebagai pelajar yang pasif (Herpratiwi, 2016).

Muhammad Rizal Al Hafizh dan Fauziah Fatah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Aplikasi Pembelajaran dan Teori Behavioristik terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan" menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan penggunaan aplikasi *mobile learning* dengan menerapkan teori behavioristik terhadap efektivitas pembelajaran siswa jurusan keagamaan. Temuan ini relevan dengan penelitian ini yang berfokus pada pengembangan modul digital berbasis *teachmint* untuk efektivitas belajar Pendidikan Pancasila. *Teachmint*

sebagai *platform* pembelajaran digital memiliki berbagai fitur yang mendukung prinsip behavioristik, seperti tugas terstruktur, latihan soal interaktif, umpan balik langsung, serta penguatan positif yang dapat membentuk pola belajar peserta didik secara sistematis. Dengan adanya fitur ini, peserta didik dapat menerima stimulus pembelajaran yang berulang serta mendapatkan penguatan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Abidin, A. Mustika (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)” menyatakan bahwa penerapan teori behavioristik menuntut guru agar mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan awal anak, menentukan indikator keberhasilan belajar, mengembangkan bahan ajar, mengembangkan strategi pembelajaran yang akan digunakan, mengamati stimulus yang mungkin bisa diberikan kepada anak seperti latihan atau tugas, mengamati dan menganalisis respon pembelajar, memberikan penguatan (*reinforcement*) baik penguatan positif maupun negatif, dan terakhir merevisi kegiatan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, modul digital berbasis *teachmint* dirancang dengan prinsip tersebut, di mana materi disusun secara sistematis dan bertahap untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila. Selain itu, fitur *teachmint* yang memungkinkan pemberian tugas, latihan, serta evaluasi berkala selaras dengan teori behavioristik yang menekankan pentingnya stimulus dan respon dalam proses belajar.

Amanah Surbakti, dkk (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Teori Behavioristik pada Media Pembelajaran Flipbook”, menyatakan bahwa dampak lain teori behavioristik diantaranya lahirnya formula pembelajaran kemahiran (*mastery learning*), yang menekankan pada pembelajaran tuntas. Pembelajaran tuntas sangat berimplikasi pada pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memberikan ketuntasan dalam belajar, artinya bagaimana belajar dikondisikan sedemikian rupa mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, dengan tahapan dan langkah-langkah yang jelas dan terstruktur, oleh karena itu dalam pengembangan media perlu ada *flowchart* sebagai

gambaran dalam pengembangan media pembelajaran. Prinsip ini sangat relevan dengan pengembangan modul digital berbasis *teachmint*, yang dirancang agar peserta didik dapat belajar secara bertahap dari konsep dasar hingga evaluasi akhir. Dengan memanfaatkan *flowchart* dalam pengembangan modul, pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dikondisikan secara sistematis, memastikan bahwa setiap peserta didik mencapai ketuntasan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi tetapi juga mengoptimalkan strategi pembelajaran behavioristik dalam pendidikan digital.

2.6 Kerangka Berpikir

Efektivitas belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran yang efektif memungkinkan peserta didik memahami materi secara mendalam, memiliki pengalaman belajar yang bermakna, serta mencapai hasil belajar yang optimal. Namun, berdasarkan hasil observasi di UPT SMPN 1 Kasui, efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa pemanfaatan teknologi yang memadai. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami materi, terutama pada topik yang kompleks seperti materi peraturan di negaraku, yang membutuhkan pemahaman mendalam dalam waktu pembelajaran yang terbatas.

Efektivitas belajar yang rendah ini berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Hanya kelas favorit yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara kelas lainnya masih banyak yang belum mencapai standar tersebut. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi peraturan di negaraku pada semester ganjil kelas VIII, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi peraturan-peraturan yang ada di Negara Indonesia dan memahami kedudukan dan fungsinya. Keterbatasan waktu di dalam kelas membuat eksplorasi materi menjadi kurang optimal, sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran digital berbasis *teachmint* menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Teachmint* sebagai platform pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih fleksibel dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk belajar tidak hanya di ruang kelas nyata tetapi juga dalam ruang kelas maya. Modul digital berbasis *teachmint* dirancang dengan mengacu pada beberapa teori belajar, yaitu teori behavioristik, teori kognitif, dan teori konstruktivisme, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan optimal.

1. Teori Belajar Behavioristik

Dalam perspektif behavioristik, efektivitas belajar ditentukan oleh pemberian stimulus yang tepat dan penguatan terhadap respons yang dihasilkan peserta didik. Modul digital berbasis *teachmint* dirancang dengan struktur yang jelas dan sistematis, di mana peserta didik mendapatkan stimulus berupa materi interaktif, latihan soal, serta umpan balik langsung dari guru. Penguatan (*reinforcement*) baik positif maupun negatif diberikan untuk meningkatkan motivasi belajar dan memastikan bahwa peserta didik mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih baik. Konsep ini selaras dengan pendapat Skinner yang menekankan bahwa pembelajaran yang efektif dapat dicapai melalui pembentukan perilaku yang diperkuat secara bertahap.

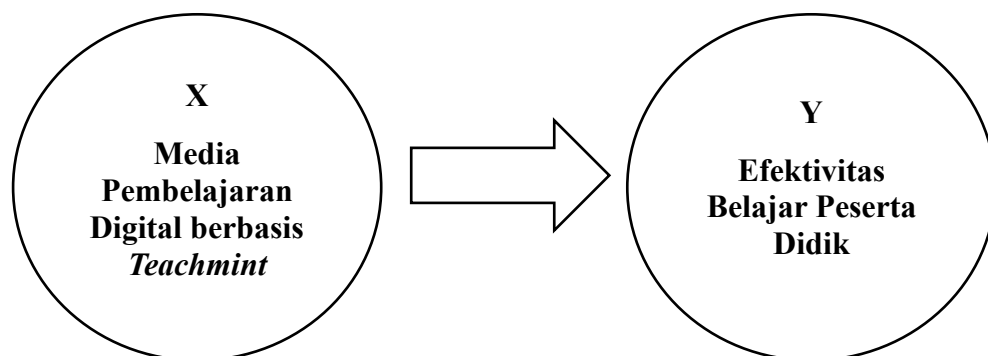
2. Teori Belajar Kognitif

Teori kognitif menekankan bahwa efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh bagaimana informasi diproses dalam pikiran peserta didik. Modul digital berbasis *teachmint* dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman mereka melalui berbagai aktivitas kognitif seperti pemetaan konsep, diskusi interaktif, dan latihan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, *teachmint* memungkinkan penyajian materi secara bertahap, sehingga peserta didik dapat menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki. Prinsip scaffolding dalam teori Vygotsky juga diterapkan, di mana peserta didik diberikan bimbingan hingga mereka mampu belajar secara mandiri.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam modul digital berbasis *teachmint*, peserta didik tidak hanya mengakses materi, tetapi juga diberikan tugas-tugas berbasis proyek, diskusi kelompok, dan studi kasus yang memungkinkan mereka mengeksplorasi serta menerapkan konsep-konsep Pendidikan Pancasila dalam kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan fitur diskusi dan *real-time collaboration* yang tersedia pada aplikasi *teachmint*, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan guru untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari.

Dengan menerapkan pendekatan berbasis teori behavioristik, kognitif, dan konstruktivisme dalam pengembangan modul digital berbasis *teachmint*, efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan meningkat secara signifikan. Peserta didik dapat belajar dengan ritme mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, serta mengeksplorasi konsep-konsep lebih luas dengan bantuan teknologi. Peningkatan efektivitas belajar ini akan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik, peningkatan motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi modul digital berbasis Teachmint sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP. Selanjutnya untuk kerangka berpikir penelitian dapat dirumuskan dalam Gambar 2.6.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2017: 96). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat efektivitas penggunaan produk modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* untuk efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Ha : Terdapat efektivitas penggunaan produk modul pembelajaran digital berbasis *teachmint* untuk efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian R&D yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model desain pengembangan Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (2007: 589) menyatakan “*educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*”. Artinya bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk berdasarkan uji lapangan dan kemudian direvisi, sehingga menghasilkan produk yang valid dapat digunakan. Penelitian pengembangan ini dimaksudkan bukan untuk menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam menunjang keberhasilan kegiatan pendidikan.

Borg and Gall (1983: 772), menyebutkan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, terdapat sepuluh langkah atau sepuluh tahapan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu sebagai berikut:

- 1) *Research and information collection* (penelitian dan pengumpulan informasi)
Tahap ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan, *mereview* literatur, mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu adanya pengembangan produk baru. Untuk mengetahui keadaan tersebut dapat dilakukan melalui survei sebagai langkah untuk menganalisis kebutuhan.
- 2) *Planning* (perencanaan)
Tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan produk yang dikembangkan untuk memecahkan masalah yang ditemukan melalui survey yang telah dilakukan oleh peneliti.

- 3) *Develop preliminary form of product* (mengembangkan bentuk awal produk)
Tahap ini mulai disusun bentuk awal produk yang diperlukan. Proses penelitian pada tahap ini dilakukan dengan melakukan validasi rancangan produk oleh pakar yang ahli dalam bidangnya. Validator minimal terdiri dari dua orang profesional/ahli dalam bidangnya, hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki rancangan produk awal sebelum diujicobakan.
- 4) *Priminary field testing* (uji coba terbatas)
Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas. Setelah produk siap digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan produk yang dikembangkan. Tahap ini, uji coba yang dilakukan adalah uji coba skala kecil. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dievaluasi untuk memperbaiki produk yang dikembangkan untuk kemudian diterapkan pada tahap berikutnya.
- 5) *Main product revision* (revisi produk awal)
Revisi produk awal dilakukan berdasarkan hasil uji coba terbatas pada tahap pertama, dengan menganalisis kekurangan yang ditemukan selama uji coba produk skala kecil, maka kekurangan tersebut dapat diperbaiki. Kekurangan-kekurangan yang ditemukan dan direvisi sesuai dengan masukan guru dan validator dapat menjadi penyempurnaan terhadap produk yang dikembangkan dan dapat digunakan pada uji coba lapangan atau skala besar.
- 6) *Main field testing* (uji coba lapangan/uji skala besar)
Setelah melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan atau skala besar. Pada tahap ini produk yang dikembangkan diimplementasikan dalam wilayah yang lebih luas. Pengujian produk di lapangan disarankan mengambil sampel yang lebih banyak dari sampel pada uji coba skala kecil.
- 7) *Operational product revision* (revisi produk operasional)
Setelah produk diterapkan atau diujicobakan dalam wilayah yang lebih luas, jika masih ditemukan kekurangan dalam produk yang dikembangkan berdasarkan pengamatan, saran guru dan validator maka dilakukan revisi terhadap produk. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang yang ditemukan pada implementasi produk yang dikembangkan.

8) *Operational field testing* (uji lapangan operasional)

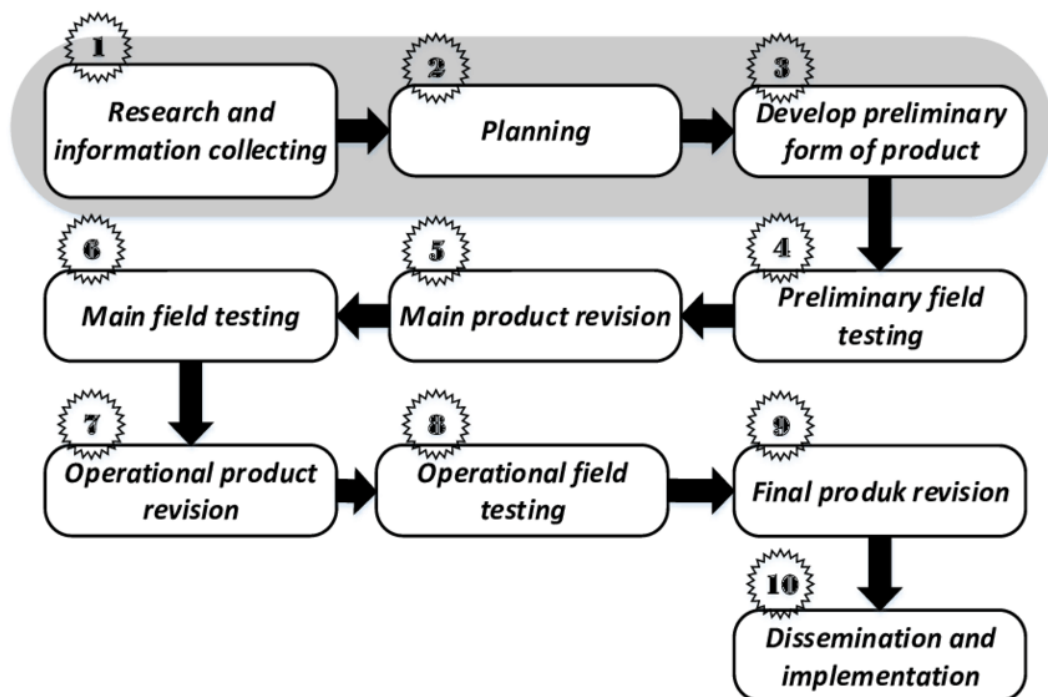
Setelah melalui pengujian dua kali dan revisi juga sudah dilakukan sebanyak dua kali, implementasi produk dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan terhadap pembelajaran peserta didik setelah pengimplementasian produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

9) *Final product revision* (revisi produk akhir)

Sebelum produk dipublikasikan ke sasaran pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi produk.

10) *Dissemination and Implementation* (diseminasi dan implementasi)

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah. Inti dari prosedur model pengembangan Borg and Gall ini dapat diilustrasikan dari gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Model Pengembangan Menurut Borg and Gall (1983:775)

Menurut Effendi (2018:5), beberapa penelitian pengembangan yang berhasil diperoleh menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan Borg & Gall bisa tidak dilakukan semuanya, tapi dapat dimodifikasi ke dalam beberapa langkah dan

tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan menurut Borg & Gall yang dikutip Adelina Hasyim (2016:88) dalam Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah: *“If you plan to do an R & D project for a thesis or dissertation, you should keep these cautions in mind. It is best to undertake a smallscale project that involves a limited amount of original instructional design. Also, unless you have substantial financial resources, you will need to avoid expensive instructional media such as 16-mm film and synchronized slidetape. Another way to scale down the project is to limit development to just a few steps of the R & D cycle.”*

Hal di atas menjelaskan bahwa langkah-langkah *R&D* dapat disederhanakan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti karena penelitian menggunakan *R&D* dengan skala besar membutuhkan biaya yang tidak sedikit, waktu yang cukup lama, dan originalitas. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hanya menggunakan sampai tahap ke 7. Pada penelitian ini, peneliti tidak memakai langkah 8 *Operational field testing* (uji lapangan operasional), 9 *final product revision* (revisi produk akhir) dan 10 *disemination and implementation* (diseminasi dan implementasi). Hal ini karena didasari dengan keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti yang dirasa tidak memungkinkan untuk melaksanakan langkah ke 8, 9 dan 10.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMPN 1 Kasui, Jl. Mahoni No.189-195, Jaya Tinggi, Kec. Kasui, Kabupaten Way Kanan, Lampung 34765. Pada Semester ganjil tahun 2024.

3.3 Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berasal kelas VIII di UPT SMPN 1 Kasui tahun pelajaran 2024/2025. Diketahui bahwa N adalah jumlah peserta didik dari kelas VIII yang diuraikan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VIII UPT SMPN 1 Kasui Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Kelas	Jumlah peserta didik
1	VIII A	29
2	VIII B	29
3	VIII C	29
4	VIII D	28
Jumlah		115

Sumber : database UPT SMPN 1 Kasui Tahun 2024

Total peserta didik yang dijadikan populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 115 orang. Alasan memilih kelas VIII sebagai populasi penelitian adalah karena materi peraturan di negaraku adalah materi kelas VIII. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dengan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Nilai e adalah taraf kesalahan yang dikehendaki, bernilai 10%. n merupakan sampel yang akan dicari tahu jumlahnya. Hasil perhitungan menggunakan rumus slovin adalah (Pratiwi, 2017).

$$\begin{aligned}
 n &= N / (1 + N \cdot e^2) \\
 n &= 115 / (1 + 115 \cdot (10\%)^2) \\
 n &= 115 / (1 + 115 \cdot (0,1)^2) \\
 n &= 115 / (1 + 115 \cdot (0,01)) \\
 n &= 115 / (1 + 1,15) \\
 n &= 115 / 2,15 \\
 n &= 53,48
 \end{aligned}$$

Sehingga dapat kita tentukan sampel yang akan menjadi responden dalam penelitian ini sebanyak 54 peserta didik namun dikenakan menjadi 60 orang yang dipilih secara *random sampling* dari 4 kelas, sehingga setiap kelas dipilih 15 orang peserta didik secara acak. Penulis menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak sederhana dari populasi tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2019: 149).

3.4 Tahap Penelitian

Tahapan penelitan dan pengembangan modul digital berbasis *teachmint* digambarkan dalam Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Prosedur Pengembangan Produk

No	Tahapan	Keterangan
1	Analisis kebutuhan	Studi pustaka dan studi lapangan
2	Merencanakan pembelajaran	• Menentukan KD • Menentukan tujuan pembelajaran • Merencanakan pembelajaran dalam kelas (RPP)
3	Pengembangan draft awal produk	Mendesain produk modul digital berbasis <i>teachmint</i> (materi peraturan di negaraku)
4	Uji ahli	• Uji ahli media pembelajaran • Uji ahli desain pembelajaran • Uji ahli materi pembelajaran
5	Revisi produk	Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain, materi dan media pembelajaran.
6	Uji lapangan	• Uji coba satu-satu • Uji coba kelompok kecil • Uji lapangan: uji efektivitas
7	Revisi produk modul digital berbasis <i>teachmint</i>	Menghasilkan modul digital yang siap pakai

3.4.1 Analisis Kebutuhan

Tahap pertama pengembangan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan dimana merupakan langkah awal untuk mempersiapkan pengembangan produk. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan berbagai informasi mengenai proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui. Pengumpulan data dilakukan melalui meninjau kajian pustaka, kegiatan observasi/ pengamatan kelas serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta merangkum permasalahan yang ada di lapangan. Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara wawancara, mengenai garis besar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan waka kurikulum dan satu orang guru Pendidikan Pancasila. Hasil analisis kebutuhan yang didapatkan merupakan masalah-masalah yang ditemukan, kemudian dikaji dan dianalisis berdasarkan

kajian penelitian sebelumnya yang relevan, serta teori-teori berkaitan dengan pengembangan yang dilakukan sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ditemukan di lapangan. Informasi-informasi yang didapatkan dalam studi lapangan dapat dijadikan dasar pengembangan dari modul pembelajaran yang dihasilkan. Pada studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan menganalisis kebutuhan modul digital, yaitu melakukan wawancara kepada Bapak M. Heri Mujiko, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui.

3.4.2 Merencanakan Pembelajaran

Pada tahap merencanakan pembelajaran, hal yang dilakukan yaitu:

a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran.

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran ini mengacu pada kebutuhan peserta didik kelas VIII yang telah disesuaikan dengan tuntutan kurikulum SMP yang digunakan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

b. Menganalisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan umum pembelajaran atau Tujuan Pembelajaran (TP) ini untuk mendapatkan sub-sub kompetensi yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari analisis pembelajaran ini adalah mencakup TP, tujuan umum pembelajaran atau sub kompetensi, dan semua langkah atau TP yang diperlukan oleh pembelajar untuk mencapai tujuan umum pembelajaran atau sub kompetensi tersebut.

c. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (indikator pencapaian).

Dari analisis pembelajaran perilaku awal, selanjutnya dapat dirumuskan tujuan khusus pembelajaran yang menjadi arah proses pengembangan instruksional karena didalamnya tercantum rumusan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang akan dicapai peserta didik pada akhir proses pembelajaran.

d. Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan. Cara pengorganisasian isi paket dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan kata lain, strategi pembelajaran merupakan prosedur yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang dalam hal ini adalah tujuan khusus pembelajaran (indikator pencapaian). Dalam pengembangan bahan ajar ini mencakup strategi pembelajaran dan alokasi waktu yang dibutuhkan. Urutan kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu: 1) pendahuluan, 2) penyajian, 3) penutup.

3.4.3 Desain Awal Produk

Perencanaan pengembangan produk merupakan tahapan untuk menentukan: (a) tujuan pembuatan produk; (b) bentuk dan pengguna produk; dan (c) proses pembuatan produk. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, pengembang terlebih dahulu melakukan wawancara dan diskusi dengan kepala sekolah dan guru di UPT SMPN 1 Kasui untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan kemampuan yang diharapkan yang dapat dimiliki pembelajar, seperti yang terdapat didalam kurikulum. Kegiatan awal dimulai dengan membuat analisis instruksional, mengidentifikasi modul yang dapat digunakan dalam pembelajaran, merancang modul digital yang akan diupload pada aplikasi *teachmint* (materi peraturan di negaraku). Kemudian mengemasnya menjadi modul digital yang menarik.

Produk modul digital berbasis *teachmint* dibuat dengan tujuan meningkatkan efektivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Secara spesifik, modul digital berbasis *teachmint* untuk pembelajaran Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada bab 2 kelas VIII Peraturan perundang-undangan di Indonesia. Berbagai macam aktifitas dikembangkan agar dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Modul pembelajaran dikembangkan secara interaktif dan komunikatif. Setelah diamati lebih lanjut, modul digital berbasis *teachmint* dipilih untuk menggantikan modul pembelajaran yang cetak yang dipakai oleh peserta didik selama ini. Produk berbentuk modul digital yang dirancang dapat

membantu peserta didik dalam memahami materi peraturan di negaraku dengan menarik. Pengguna produk modul digital berbasis *teachmint* adalah peserta didik Kelas VIII SMP. Peserta didik kelas VIII berusia antara 12 – 14 tahun. Peserta didik pengguna ini diasumsikan juga sebagai pebelajar di SMP yang menggunakan HP di rumah, sehingga memberikan penugasan untuk memahami materi melalui modul digital melalui HP masing-masing peserta didik dirasa efektif. Perencanaan draft merupakan proses penentuan isi modul berdasarkan materi yang dikembangkan. Setelah draf jadi maka sebelum dilakukan uji coba, dilakukan validasi ahli yang melibatkan ahli bahasa (materi), ahli Desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran.

3.4.4 Uji Ahli

Uji ahli (*expert judgement*) ditetapkan dengan melakukan uji produk awal pada 3 orang ahli yaitu 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli desain pembelajaran untuk memperoleh masukan-masukan terhadap penyempurnaan produk. Uji ahli dilakukan oleh ahli yang berkualifikasi akademik minimal S2, yaitu 1) ahli materi Pendidikan Pancasila (*material review*), 2) ahli media untuk menilai kriteria penampilan (*presentation criteria*), dan 3) ahli desain pembelajaran untuk menilai kelayakan produk dari segi desain pembelajaran untuk diujicobakan di lapangan. Uji ahli dilakukan menggunakan instrumen observasi, data hasil observasi dapat berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan produk yang dituangkan dalam lembar observasi, maupun diskusi bersama. Ahli validasi modul digital pada penelitian pengembangan ini dijelaskan pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Ahli Validasi Modul Digital Berbasis *Teachmint* dan Instrumen Efektivitas Pembelajaran

Subjek Validasi (Validator)	Nama Validator	Produk yang divalidasi
Ahli Media	Pujo Duryat, M.Pd.	1.Modul digital berbasis <i>Teachmint</i> . 2.Platform pembelajaran digital <i>Teachmint</i>

Ahli Materi	Yusmini, M.Pd.	1.Silabus, 2.RPP 3.Modul digital berbasis <i>teachmint</i> 4.Lembar evaluasi pembelajaran
Ahli Desain	Fuad Mustofa, M.Pd.	Desain modul digital berbasis <i>Teachmint</i> .

3.4.5 Revisi Produk

Hasil dari uji ahli media, uji ahli materi, dan uji ahli desain digunakan untuk merevisi produk awal. Saran, masukan, kritik yang di berikan oleh para ahli menjadi dasar untuk melakukan revisi atau perbaikan produk sehingga penulis dapat memperbaiki produk sampai memenuhi standar kelayakan untuk dilakukan uji coba pada tahap berikutnya.

3.4.6 Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : (1) Uji coba satu-satu, (2) uji coba kelompok kecil dan (3) uji lapangan (kelas). Uji coba terbatas dan uji coba lapangan merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan dan pedoman guru dalam hal proses pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah melewati dua tahap uji coba, maka dilakukanlah uji operasional untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan produk yang dikembangkan. Hasil dari uji operasional menjadi landasan untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang dikembangkan dan akan menghasilkan produk final.

3.4.6.1 Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data atau hasil yang bisa digunakan sebagai acuan untuk menetapkan keefektifan atau kelayakan dari produk pengembangan modul digital berbasis *teachmint* (materi peraturan di negaraku) yang merupakan produk dari pengembangan ini. Uji coba ini merupakan tahap

selanjutnya setelah produk dikembangkan. Produk yang dikembangkan sebelumnya telah divalidasi oleh ahli materi modul pembelajaran, kemudian produk berupa modul pembelajaran tersebut diterapkan di lapangan. Produk yang akan diujicobakan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba terbatas dalam skala kecil dan uji coba lapangan diperluas dalam skala yang lebih besar, sehingga didapatkan data tingkat kelayakan dan efektivitas dari produk yang telah dikembangkan. Hasil dari uji coba lapangan yang diperluas, menjadi landasan untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk yang akan dikembangkan dan akan menghasilkan produk final.

a. Uji Coba Lapangan Awal (Uji Coba Terbatas)

Setelah produk yang telah dikembangkan berupa modul digital berbasis *teachmint* (materi peraturan di negaraku) dinyatakan valid oleh tim ahli (validator) dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kemenarikan, kejelasan dan pemahaman guru terhadap produk panduan Modul digital berbasis *teachmint* yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan dengan melibatkan 6 Peserta didik kelas VIII pada materi peraturan di negaraku.

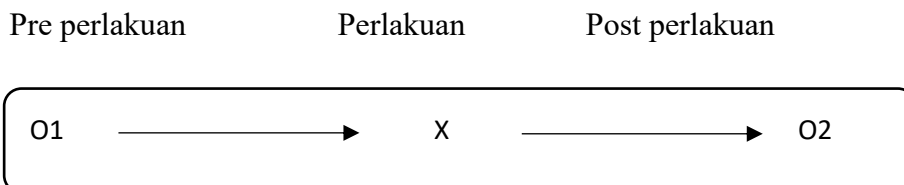
b. Uji Coba Lapangan (Skala Besar)

Uji coba lapangan diperluas atau uji coba skala besar merupakan uji coba tahap selanjutnya setelah dilakukan uji coba terbatas dan melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan, berdasarkan masukan dari guru pada saat uji coba terbatas. Uji coba lapangan diperluas dilakukan dengan skala yang lebih besar dari uji terbatas. Uji coba lapangan diperluas dalam penelitian ini, dilakukan dengan melibatkan 29 peserta didik kelas VIII B pada materi peraturan di negaraku.

c. Uji Operasional

Uji operasional merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan. Uji operasional ini melibatkan 60 peserta didik kelas VIII yang berlaku sebagai sampel penelitian. Uji operasional menggunakan *Quasi Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest and Posttest Design*. Uji produk yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimental* dengan desain penelitian

One Group Pretest and Posttest Design, yaitu desain yang memberikan *pretest* sebelum dikenakan perlakuan, serta *posttest* sesudah dikenakan perlakuan pada masing-masing kelompok. Desainnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Model *One Group Pretest and Post Test Design* (Sugiyono, 2011:75)

Keterangan:

- O1: nilai sebelum perlakuan untuk melihat pemahaman materi peraturan di negaraku (*pretest*)
- X : perlakuan dengan menggunakan modul digital berbasis *teachmint* (materi peraturan di negaraku)
- O2: nilai setelah diberikan perlakuan untuk melihat pemahaman materi peraturan di negaraku (*posttest*).

3.4.7 Produk Modul Digital berbasis *Teachmint*

Setelah dilakukan uji coba dan revisi maka menghasilkan produk akhir modul digital berbasis *teachmint* yang siap digunakan dalam pembelajaran.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas produk, kemenarikan, modul digital berbasis *teachmint* dan efektivitas belajar Pendidikan Pancasila.

1. Potensi adalah daya, kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan kondisi adalah keadaan, lingkungan atau suasana yang mengungkapkan hubungan objek dengan fenomena-fenomena sekitar.
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.

3. Efektivitas produk adalah hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
4. Kemenarikan adalah daya tarik berdasarkan penyajian materi, tampilan media pembelajaran, proses pembelajaran dan manfaat media pembelajaran pada peserta didik.
5. Modul digital berbasis *teachmint* adalah bahan ajar berbentuk modul digital yang diunggah pada aplikasi *teachmint*, modul ini kemudian dapat dibaca pada gadget berupa komputer, laptop, tablet, maupun handphone.
6. Efektivitas belajar Pendidikan Pancasila adalah tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara optimal melalui proses belajar mengajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan potensi serta kebutuhan peserta didik.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas produk, kemenarikan, modul digital berbasis *teachmint* dan efektivitas belajar Pendidikan Pancasila yaitu:

1. Potensi dan Kondisi merupakan tingkat kesiapan sekolah dalam implementasi modul digital berbasis *teachmint* yang diukur melalui wawancara dengan 5 pertanyaan yaitu: kurikulum, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, kesesuaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kurikulum, jenis/bahan ajar Pendidikan Pancasila, dan durasi mengajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. 12 butir pertanyaan wawancara untuk guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Proses Pengembangan merupakan tahapan sistematis pengembangan modul digital Pendidikan Pancasila berbasis *teachmint* menggunakan model Borg and Gall (langkah 1-7) yang divalidasi melalui penilaian ahli materi, media, dan desain menggunakan instrumen validasi dengan skala Likert 1-5, mencakup 20 butir penilaian untuk aspek ahli desain, 10 butir penilaian untuk aspek ahli materi, dan 20 butir penilaian untuk aspek ahli media. Kategori data yaitu tingkat validitas 76% – 100% sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi), 51% – 75%

- cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil), 26% – 50% tidak valid (tidak dapat digunakan) dan 0% – 25% sangat tidak valid (terlarang digunakan).
3. Efektivitas Belajar Peserta Didik merupakan tingkat keberhasilan implementasi modul digital berbasis *teachmint* yang diukur melalui 5 indikator (pengelolaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar) menggunakan instrumen observasi dan tes dengan 20 butir penilaian pada skala Likert 1-4, dengan skor maksimal 80 dan minimal 0. Kategori data yaitu tingkat skor 86%-100% (sangat efektif), 76%-85% (efektif), 60%-75% (cukup efektif), 55%-59% (kurang efektif), dan $\leq 54\%$ (tidak efektif).
 4. Kemenarikan merupakan tingkat daya tarik modul digital yang diukur melalui angket dengan 5 indikator (tampilan modul, materi dalam modul, fitur interaktif dalam modul, penggunaan aplikasi *teachmint*, dan dampak terhadap pembelajaran) menggunakan 20 butir pernyataan pada skala Likert 1-4, dimana skor 4 menunjukkan sangat setuju dan skor 1 menunjukkan tidak setuju, dengan total skor maksimal 80. Kategori data yaitu tingkat skor 80% – 100% (sangat menarik), 60% – 79% (cukup menarik), 50% – 59% (kurang menarik) dan 0%–49% (tidak menarik).
 5. Modul Digital Berbasis *Teachmint* merupakan bahan ajar digital interaktif mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas VIII tentang peraturan di negaraku yang dikembangkan dan kemudian diunggah pada platform *teachmint*, yang diukur kualitasnya melalui penilaian ahli menggunakan instrumen validasi dengan skala Likert 1-5 mencakup aspek konten, penyajian, dan teknis.
 6. Efektivitas Belajar Pendidikan Pancasila merupakan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diukur melalui 5 indikator (pengelolaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktivitas belajar, dan hasil belajar) menggunakan instrumen observasi dan tes hasil belajar dengan 20 butir penilaian, menggunakan skala Likert 1-5, dengan kriteria keberhasilan minimal 75% peserta didik mencapai KKM.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari (a) wawancara, (b) observasi, dan (c) angket/kuesioner. Adapun ketiganya dijelaskan sebagai berikut:

a. Wawancara

Penelitian ini menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data awal mengenai keterlaksanaan dan melakukan analisis kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui, dari segi kegiatan pembelajaran serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran. Data yang didapatkan dari hasil wawancara juga dijadikan sebagai bahan untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang ditemukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan modul digital yang dapat dikembangkan dan handphone yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Wawancara yang dilakukan adalah model wawancara yang tidak terstruktur.

b. Angket dan kuesioner

Angket merupakan alat pengumpulan data berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu angket tertutup. Penggunaan angket tertutup, responden menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban yang telah disediakan sehingga responden hanya tinggal memilih, sementara angket terbuka responden menjawab pertanyaan sesuai dengan jawabannya sendiri. Hasil dari angket bertujuan untuk membantu penelitian mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk dilakukan perbaikan dalam aspek materi dari modul digital berbasis *teachmint*. Angket dan kuesioner dalam penelitian ini ditujukan bagi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, peserta didik dan guru untuk melihat kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas dari modul digital berbasis *teachmint*.

c. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan aktivitas dan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada pelaksanaan observasi penulis menggunakan pedoman observasi untuk mengetahui pemahaman peraturan di negaraku melalui proses pembelajaran serta melihat keefektifan

penggunaan modul digital berbasis *teachmint*. Dalam penelitian ini menggunakan jenis observasi nonpartisipan yaitu observasi terstruktur. Observasi nonpartisipan adalah peneliti tidak terlibat atau tidak berpartisipasi, peneliti disini hanya sebagai pengamat independen. Observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

d. Tes Tertulis berupa pilihan ganda dan Essay

Tes tertulis berupa pilihan ganda dan essay diberikan untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi peraturan di negaraku. Tes diberikan di awal (*pre-tes*) dan di akhir (*pos-test*) proses pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi.

3.7 Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Data diperoleh dari instrument yang digunakan peneliti yaitu diantaranya adalah wawancara dengan guru, lembar angket untuk ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, serta observasi pada peserta didik kelas VIII. Adapun instrument tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Pedoman Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan sebagai bahan untuk menganalisis kebutuhan dari informasi yang didapatkan tentang pertanyaan seputar kegiatan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, baik dalam sarana prasarana, kegiatan proses pembelajaran, yang berkaitan dengan meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Pedoman wawancara ini juga memuat susunan pertanyaan sekitar ketersediaan modul digital disekolah. Wawancara yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara tidak struktur dan ditujukan bagi guru.

b. Lembar Angket

Instrumen angket dalam penelitian pengembangan ini ditujukan untuk ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran, peserta didik dan guru. Skala yang akan digunakan dalam lembar angket pada penelitian ini menggunakan skala likert, rentang yang akan digunakan ini dimulai dari 1 sampai 5 dengan rentangan sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Kisi-kisi pernyataan angket untuk ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran, peserta didik dan guru adalah sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen (angket) ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran selain itu juga dilakukan untuk mengukur tingkat keakuratan dan kualitas materi yang tersaji pada produk modul digital berbasis *teachmint*. Indikator pada instrument ini di adopsi dari Giyanti, (2019). Kisi-kisi angket ahli materi dijabarkan pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen (angket) ahli materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	1-2
2	Keakuratan materi	3-4
3	Kemutahiran materi	5-6
4	Mendorong rasa ingin tahu	7-8
5	Kemudahan digunakan dan dipahami	9-10

Sumber : Giyanti (2019)

2. Kisi-kisi instrument (angket) ahli desain pembelajaran

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa model dan komunikasi visual. Instrument dalam kisi-kisi ini diadopsi dari Giyanti (2019). Adapun aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi seperti pada Tabel 3.5.

Tabel. 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

Aspek Komunikasi Visual		
1	Tipografi	1-4
2	Gambar	5-8
3	Tata letak	9-12
4	Warna	13-16
5	Desain	17-20

Sumber : Giyanti (2019)

3. Kisi-kisi instrument (angket) ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen. Instrument dalam kisi-kisi ini diadopsi dari Giyanti (2019). Adapun aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi yang dijabarkan pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Rekayasa Model	Nomor Pertanyaan
1	Kefektifan dan Keefisienan	1-5
2	Reabilitas (konsisten)	6-10
3	Maintainable (dapat dipelihara)	11-15
4	Tampilan	16-20

Sumber : Giyanti (2019)

Untuk menginterpretasikan skor yang diperoleh, pedoman penskoran yang digunakan seperti pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Pedoman Penskoran

No.	Jawaban responden	Skor
1	Sangat setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-ragu (RG)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Mawardi (2019)

4. Kisi-kisi uji efektivitas pembelajaran

Kisi-kisi instrument untuk uji efektivitas pembelajaran diadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu Bistari Basuni Yusuf (2018) yang merangkum beberapa indikator dari beberapa ahli seperti Wotruba dan Wright dalam Hamzah Uno (2013), serta Reigeluth (1983: 234) alasan peneliti menggunakan indikator tersebut dikarenakan indikator cocok untuk diimplementasikan menggunakan pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini yaitu pembelajaran digital. instrument yang dikembangkan berikut merupakan instrument pada pretest dan posttest menyesuaikan dengan modul digital yang diteliti yaitu seperti dijabarkan pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kisi-kisi uji efektivitas pembelajaran

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Soal
1	Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran	1. Melaksanakan kegiatan pendahuluan 2. Melaksanakan kegiatan inti 3. Melaksanakan kegiatan penutup	1-3
2	Proses belajar mengajar yang komunikatif	1. Mengutamakan makna sebenarnya 2. Ada interaksi 3. Orientasi kompetensi 4. Menemukan kaidah berbahasa/berkomunikasi 5. Materi ajar bermakna	4-8
3	Respon peserta didik	1. Memberikan tanggapan seperti: antusias, ras dan perhatian 2. Memberikan reaksi seperti: kepuasan, keingintahuan, dan senang	9-10
4	Aktivitas belajar	Memanfaatkan panca indera, mental, dan intelektual	11
5	Hasil belajar	Proses belajar mengajar dikatakan tuntas untuk satu kelas bila paling sedikit 85% dari jumlah siswa di kelas tersebut memiliki hasil belajar mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	12
Jumlah			12 Soal

Sumber: Bistari Basuni Yusuf (2018)

Kisi-kisi untuk uji efektivitas ini diadopsi dari Wotruba dan Wright dalam Hamzah Uno (2013) yang dikembangkan sendiri menyesuaikan dengan media yang diteliti seperti pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan oleh Peserta Didik

No	Aspek yang dievaluasi	Indikator	Jumlah butir	Nomor pertanyaan
1	Kemenarikan media pembelajaran digital berbasis <i>teachmint</i> untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik	Penyajian materi	2	1-7
2		Tampilan	2	7-10
3		Pembelajaran	3	10-15
4		Manfaat	3	15-20
Jumlah				20 Butir Soal

Sumber : Giyanti (2019)

3.8 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Tes dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) berupa tes efektivitas belajar peserta didik menggunakan rubrik penilaian dengan 5 aspek penilaian yaitu: (1) pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses belajar mengajar yang komunikatif, (3) respon peserta didik, (4) aktivitas belajar, (5) hasil belajar. Masing-masing aspek penilaian memiliki rentang antara 1-4. Uji prasyarat instrumen penilaian meliputi uji validitas dan reliabilitas, sebagai berikut:

3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen pengukuran atau tes benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Untuk menentukan keabsahan item digunakan perhitungan *product moment* dari Pearson (Rosidin, 2017). Rumus yang digunakan adalah *koefisien korelasi product moment* dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X^2 = Jumlah skor X

Y^2 = Jumlah skor Y

Dengan taraf signifikan 5%, apabila dari hasil perhitungan di dapat rhitung > rtabel maka dikatakan butir soal nomor tersebut telah signifikan / telah valid. Apabila rhitung < rtabel, maka dikatakan bahwa butir soal tersebut tidak signifikan/tidak valid. Hasil perhitungan dilakukan menggunakan SPSS 24.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus *alfa Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2}{a_{12}} \right]$$

keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument

k = banyaknya soal

$\sum a^2$ = jumlah varians butir

a_{12} = varian total

Adapun, kategorisasi nilai reliabilitas disajikan pada Tabel 3.10 berikut:

Tabel 3.10 Tingkat Besarnya Korelasi

No	Besarnya r	Interpretasi
1	Antara 0,80-1,00	Sangat tinggi
2	Antara 0,60-0,79	Tinggi
3	Antara 0,40-0,59	Cukup
4	Antara 0,20-0,39	Rendah
5	Antara 0,00-0,19	Sangat rendah

Arikunto (2013:75)

3.9 Teknik Analisis data

Analisis data digunakan untuk mengolah data penelitian yang ditentukan sebelumnya. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Analisis data yang dilakukan meliputi: (1) analisis

data lembar validasi modul digital berbasis *teachmint*, (2) Analisis data lembar tanggapan peserta didik, dan (3) Analisis data lembar observasi efektivitas belajar.

3.9.1 Analisis Data Lembar Angket Validasi Modul Digital berbasis *Teachmint*

Analisis data lembar angket validasi modul digital berbasis *teachmint* dilakukan untuk meninjau kevalidan produk yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari validator. Menurut Mulyana (2015) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan nilai validitas media pembelajaran digital (V) hasil data lembar angket validasi media pembelajaran sebagai berikut:

$$v = \frac{JSEV - s_{min}}{s_{max} - s_{min}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Nilai Validitas Media Pembelajaran

$JSEV$ = Jumlah Skor Emprik Validator

s_{max} = Jumlah skor maksimum seluruh aspek

s_{min} = Jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria validitas. Kriteria validitas seperti pada Tabel 3.11 berikut:

Tabel 3.11 Konversi Kriteria Tingkat Validitas

No	Nilai (%)	Tingkat Validitas
1	76 – 100	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	51 – 75	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	26 – 50	Tidak valid (tidak dapat digunakan)
4	0 – 25	Sangat tidak valid (terlarang digunakan)

Sumber : Mulyana (2015)

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kelayakan dalam kategori sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil).

3.9.2 Analisis Data Kemenarikan Pengembangan Produk

Analisis data angket peserta didik dilakukan untuk meninjau kemenarikan produk modul digital berbasis *teachmint* yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menjumlahkan skor empirik yang diperoleh dari peserta didik. Menurut Mulyana (2015) bahwa rumus yang digunakan dalam menentukan persentase kemenarikan (PK) hasil data lembar angket peserta didik sebagai berikut :

$$PK = \frac{\sum x - S_{min}}{\sum X_s - S_{min}} \times 100\%$$

Keterangan :

PK = Persentase kemenarikan

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan dari jawaban

$\sum X_s$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

S_{min} = jumlah skor minimum seluruh aspek

Cara memberikan interpretasi terhadap nilai yang diperoleh yaitu dengan menentukan kriteria penilaian produk untuk memberi makna atau arti terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria tersebut, yaitu seperti pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Kriteria Kemenarikan Produk Media Pembelajaran

No	Nilai	Kualifikasi
1	80 – 100	Sangat Menarik
2	60 – 79	Cukup Menarik
3	50 – 59	Kurang Menarik
4	0 – 49	Tidak Menarik

Sumber : Mulyasa (2015)

Berdasarkan Tabel 3.12 maka produk pengembangan digunakan jika memenuhi kriteria kemenarikan kategori menarik (dapat digunakan tanpa revisi) dan cukup menarik (dapat digunakan dengan revisi kecil).

3.9.3 Analisis Data Efektivitas Belajar Peserta Didik

Pengujian efektivitas dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai pretest dan posttest. Nilai pretest dan posttest kemudian diuji menggunakan rumus *effect size*. *Effect size* merupakan suatu ukuran mengenai signifikansi praktis hasil penelitian yang berupa ukuran besarnya korelasi atau perbedaan atau efek dari suatu variabel pada variabel lain. Effect size ini digunakan untuk memberikan interpretasi besarnya tingkatan efektivitas dalam penggunaan produk. Berikut merupakan rumus *effect size* menurut cohen (dalam santoso, 2015) untuk *single group/one group* dan interpretasi yang dijelaskan pada Tabel 3.13.

$$\theta = \frac{\mu_1 - \mu_2}{\sigma}$$

Keterangan:

θ = Effect size

μ_1 = nilai rata-rata pretest

μ_2 = nilai rata-rata posttest

σ = standar deviasi

Tabel 3.13 Interpretasi *Effect Size* untuk *Single Group/One Group*

No	Nilai	Kualifikasi
1	0-0,20	<i>Weak effect</i> (efek lemah)
2	0,21-0,50	<i>Modest effect</i> (efek sederhana)
3	0,51-1,00	<i>Moderate effect</i> (efek sedang)
4	>1,00	<i>Strong effect</i> (efek tinggi)

Sumber : Fajar & Putri (2017)

Penulis melakukan pengujian hasil penerapan modul digital berbasis *teachmint* pada pembelajaran peraturan di negaraku untuk meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Penulis ingin melihat apakah ada perbedaan efektivitas belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan modul digital berbasis *teachmint*. Sebelum melakukan analisis uji statistik perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Selanjutnya melakukan uji hipotesis.

3.10 Teknik Analisis Efektivitas Produk Pengembangan

Tujuan analisis ini adalah untuk menguji dan menganalisis efektivitas produk yang telah dikembangkan. Sumber data untuk mengelola diperoleh dari hasil pretest dan posttest peserta didik. Teknik analisis yang digunakan berupa uji dependent t-test / paired t-test dengan bantuan SPSS 22. Pada pengujian ini terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan terhadap data yang dihasilkan pada *pretest* dan *posttest*. Dilakukan uji normalitas untuk mengetahui data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilihat pada hasil dari uji *Shapiro-wilk* yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Services Solutions*) 22 for Windows. Pengujian normalitas berdasarkan pada hipotesis berikut:

Ho : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Ha : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Data berdistribusi normal jika Ho diterima dan Ha ditolak. Pada taraf signifikansi 5%, Ho ditolak jika $< 0,05$ dan Ho diterima jika $> 0,05$.

b. Uji *Paired Sample t-Test* (Uji t Sampel Berhubungan)

Uji Hipotesis dengan menggunakan *Paired Sample t-test* digunakan untuk sampel yang sama atau berhubungan, yaitu nilai pretest dan posttest kelas yang diberikan perlakuan menggunakan kelompok eksperimen. Hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) yang termasuk hipotesis komparatif dan variabel dalam penelitian ini adalah: H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara efektifitas belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik saat pretest dengan efektifitas belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik posttest setelah diberikan perlakuan belajar dengan modul digital berbasis *teachmint*. Uji-t dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hipotesis 1 digunakan uji *paired sample t-test* setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Untuk Hipotesis 2 digunakan uji *independent*

samples t-test setelah data dinyatakan berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan yaitu Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima. Atau H_0 diterima apabila nilai Sig. $> 0,05$. H_a diterima apabila nilai Sig. $\leq 0,05$.

c. Uji Efektifitas Penggunaan Produk

Uji ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan modul digital berbasis *teachmint*. Pengujian ini dilakukan dengan deskriptif statistik dengan persentase tanpa menggunakan uji asumsi. Berikut kriteria efektivitas yang disajikan pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14 Kriteria Efektivitas Penggunaan Produk.

Skor	Deskripsi
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Sugiyono (2020)

Selanjutnya, setelah data diperoleh lalu dikelola dengan menggunakan rumus persentase. Hasil persentase diinterpretasikan melalui kriteria tingkat efektivitas penggunaan modul digital seperti pada Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Tingkat Keefektivan Penggunaan Media

No	Tingkat Penguasaan	Kriteria
1	86 % - 100 %	Sangat Efektif
2	76 % - 85 %	Efektif
3	60 % - 75 %	Cukup Efektif
4	55 % - 59 %	Kurang Efektif
5	≤ 54 %	Kurang Efektif

Sumber : Sugiyono (2020)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Potensi pengembangan modul digital berbasis *teachmint* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila signifikan sebagai solusi pembelajaran interaktif yang mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran era digital, serta membuat materi lebih mudah diakses dan dipahami dengan dukungan infrastruktur internet yang memadai di UPT SMPN 1 Kasui. Sedangkan kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SMPN 1 Kasui masih kurang efektif dengan 23,4% peserta didik menyatakan adanya permasalahan pembelajaran. Proses belajar masih dominan berpusat pada guru, menggunakan buku paket dan PowerPoint yang kurang interaktif, dan belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, lokasi sekolah strategis dengan akses internet memadai, menciptakan peluang pengembangan modul digital berbasis *teachmint* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Proses pengembangan produk yang dikembangkan melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Tanggapan ahli media pembelajaran menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 77,5% (sangat valid) dan dapat digunakan tanpa revisi. Validasi ahli materi memperoleh persentase 90% (sangat valid), sementara validasi ahli desain pembelajaran mencapai 76% (sangat layak) dalam hal aspek desain pembelajaran, kesesuaian dengan materi dan KD, komponen modul, dan tampilan keseluruhan modul digital berbasis *teachmint*.
3. Modul digital berbasis *teachmint* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi yaitu 91% (sangat efektif), berdasarkan hasil lapangan

menunjukkan bahwa peserta didik yang diberikan perlakuan dengan menggunakan modul digital berbasis *teachmint* mendapatkan dampak positif dalam hasil belajar dan efektivitas belajarnya. Dengan demikian, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara penggunaan modul digital berbasis *teachmint* untuk efektivitas belajar peserta didik. Efektivitas diperkuat berdasarkan aspek aktivitas belajar, motivasi dan respon peserta didik.

4. Produk modul digital berbasis *teachmint* sangat menarik bagi peserta didik terbukti dengan tingkat kemenarikan mencapai 91,5%.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru Pendidikan Pancasila, disarankan mengimplementasikan modul digital berbasis *teachmint* secara menyeluruh pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan memanfaatkan infrastruktur internet yang sudah memadai.
2. Pertahankan kolaborasi dengan ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran dalam pengembangan modul digital berikutnya, dengan tetap memperhatikan aspek-aspek yang telah dinilai sangat valid, serta lakukan evaluasi berkala untuk menjaga kualitas modul sesuai standar yang telah dicapai.
3. Integrasikan modul digital berbasis *teachmint* ke dalam kurikulum pembelajaran Pendidikan Pancasila secara terstruktur dengan mempertimbangkan keberhasilan peningkatan hasil belajar sebesar 91%, serta kembangkan sistem pemantauan untuk mengukur keberlanjutan dampak positif terhadap aktivitas belajar, motivasi dan respon peserta didik.
4. Perluas penerapan model modul digital berbasis *teachmint* yang telah terbukti memiliki tingkat kemenarikan 91,5% ke mata pelajaran lain dengan melakukan adaptasi sesuai karakteristik dan kebutuhan masing-masing mata pelajaran, sehingga manfaat yang dirasakan dapat lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Mustika. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. Bone: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bone-Indonesia.
- Adelina, Hasyim. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Al Hafizh, Muhammad Rizal & Fatah, Fauziah. (2022). *Pengaruh Aplikasi Pembelajaran dan Teori Behavioristik terhadap Efektivitas Pembelajaran Siswa Jurusan Keagamaan*. Bandung: Jurnal UPI.
- Alisman. (2014). *Analisis Efektivitas dan Efisiensi Manajemen Keuangan di Aceh Barat*. Banda Aceh: Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik Indonesia.
- Ambarwati, L., & Trisnawati, N. (2021). *Keefektifan Pembelajaran Jarak Jauh bagi Siswa pada Mata Pelajaran Korespondensi*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 14(2), 158–170. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39564>.
- Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto Selatan: CV. Pena Persada.
- Bauer, P., Kolb, C., & Bastian, J. (2020). *Mobile Learning in Higher Education*. Proceedings of the 16th International Conference Mobile Learning 2020, ML 2020, 5(4(SE)), 97–101. [https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i4\(se\).2017.1942](https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i4(se).2017.1942)
- Borg. W.R., & Gall, M.D. (1983) *Education Research: An Introduction in Longman* (4th ed.). New York: Longman.
- Choo, S. S. L. (2021). *From 4Cs to 6Cs: What Should Teachers Know and Prepare for Successful Language Learning in the 21st Century*. SEAMEO QITEP in Language Webinar.
- Danial, Muhammad. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mengungkapkan Expression of Sympathy Melalui Model PMPDR Dan Aplikasi Teachmint*. Gowa: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah.
- Danish, J., & Hmelo-Silver, C. E. (2020). *On Activities and Affordances For Mobile Learning*. Contemporary Educational Psychology, 60(November 2019). <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101829>

- Darpiyah dan Sulastri. (2023). *The Effectiveness of Using an Interactive e-Module to Improve Learning Outcomes*. Malang: Journal Of Accounting and Business Education.
- Dewanta et al. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Terintegrasi Android untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP*. Jember: Jurnal Pendidikan MIPA
- Dofir. (2020). *Analisis Kontrastif Pendidikan Di Indonesia, Di Finlandia, Dan Ajaran Ki Hajar Dewantara*. Jurnal Ta'dib, 18(1).
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall*. Universitas Negeri Padang: International Seminar on Education (ISE) 2nd
- Efgivia, M. G., Adora Rinanda, R., Suriyani, Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarjo, A. (2021). *Analysis of Constructivism Learning Theory. Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHICISHSSH 2020)*, 585, 208–212. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020>.
- Emilia, Umami. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Digital Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa SMP Kelas VIII Tahun Pelajaran 2021/2022*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Fathurrahman, A., Sumardi, Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). *The Enhancement of Learning Effectiveness Through the Increase of Pedagogical Competence and Teamwork*. Journal of Educational Management, 7(2), 843–850.
- Giyanti, G. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Untuk Peserta Didik Tunarungu SMP-LB Pada Materi Gerak Dan Gaya (Doctoral dissertation)*. Bandar Lampung: UIN Raden Intan.
- Gupta, T. M., Rana, J., Sharma, S., Agarwal, N., & Kumar, S. (2022). Elearning modules have been an effective tool during COVID-19 pandemic to manage employee psychosocial issues at IndianOil. *Safety and Health at Work*, 13, S106. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.shaw.2021.12.1085>.
- Halomoan S Budi, Mansyur Abil, (2021). *Best Practice, Pengembangan Media dan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Multimedia*, Medan FMIPA.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Irham, Muhammad dan Novan Ardy Wiyani. (2015). *Psikologi Pendidikan; Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan - Google Books*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Kamil, Popo Musthopa. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso*. Siliwangi: Bioedusiana.

- Khodijah, N. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Masgumelar, N. K., & Mustaf, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. GHAITSA: Islamic Education Journal, 2(1), 49-57.
- Masruri & Muazansyah. (2017). *Analisis Efektifitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan (PNPM-MP)*. Yogyakarta: Journal of Governance and Public Policy.
- Mawardi, M. (2019). *Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(3), 292–304. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304>
- Miarso Yusufhadi. (2015). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muhimatunnafingah, S., Herimanto, & Musadad, akhmad arif. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Mandiri Menggunakan Modul Digital dan Modul Cetak terhadap Hasil Belajar Sejarah Ditinjau dari Minat Baca Siswa*. 18(2), 30–45.
- Muttaqin, I., Widiaty, I., & Rinekasari, N. R. (2020). Pengembangan Modul Digital Berbasis Self-Determined Learning Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Dasar Pekerjaan Sosial di SMKN 15 Bandung. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(1), 47–57. <https://ejournal.upi.edu/index.php/familyedu/article/view/25841>
- Nahar, Novi Irwan. (2016). *Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran*. Agam: Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial).
- Nainggolan Arisan Candra, Fauz, Muhammad Amin & Sitompul Pardomuan. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Teachmint*. Medan: Journal on Education.
- Najuah, N. et al., (2022). *Development Of Historical Electronic Module On The Impact Of European Colonization For The Indonesian Nation For Senior High School*. Medan: International Journal of Educational Research & Social Sciences.
- Nolan, R. (2017). *Advantages and Disadvantages of E-Learning Technologies for student*. Retrieved February 3, 2020, from 31 juli website: <https://www.joomlams.com/blog/guest-post/elearning-advantagesdisadvantages.html>
- Nurhasanah, Yeni. (2022). *Development of Interactive Digital Learning Multimedia Application as Independent Learning Module in 2-Dimensional Game Programming Courses*. Jakarta: Jurnal Universitas Negeri Jakarta.

- Priatna, i komang, Putrama, i made, & Divayana, dewa gede hendra. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual* di. Ejournal.Undiksha.Ac.Id, 6, 70–78. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/9931>.
- Putri, H., & Putra, P. (2019). *Konsep Teori Belajar Konstruktivisme Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Primearly, II (2), 192–199.
- Rahayu, Ismi & Sukardi. (2020). *The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School*. Padang: Journal of Education Technology. Vol. 4(4) PP. 398-403.
- Ritonga, A. W., Ritonga, M., Nurdianto, T., Kustati, M., Rehani, Lahmi, A., Yasmadi, & Pahri. (2020). *E-Learning Process of Maharah Qira'ah in Higher Education During The COVID-19 Pandemic*. International Journal of Higher Education, 9(6). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p227>
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 15–32.
- Rosidin. (2017). *Evaluasi dan Assesment Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademia.
- Rosmana, Primanita Sholihah et al. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler*. Bandung: Jurnal Sinetik.
- Saputri, Depri et al. (2023). *Pengembangan Modul Digital Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD)*. Mataram: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.
- Sebrina, N., & Putri, E. (2021). *Pengaruh Pembelajaran Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Al-Falah Bekasi*. Research and Development Journal of Education, 7(2), 353-362. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10384>.
- Siti Mazilatus Sholikha, Muhammad Miftah Farid & Eka Hendi Andriansyah. (2022). *Penggunaan Modul Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Program Percepatan SKS di Wilayah Surabaya*. Surabaya: Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan.
- Sitorus, Febiola Theresia & Manurung, Imelda Free Unita. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran SAVI berbantuan Media Teachmint untuk Meningkatkan Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV di UPTD SDN 122332 Pematangsiantar*. Rokan Hulu. Jurnal Pendidikan Tambusai.

- Solikha, Siti Mazilatus, Farid, Muhammad Miftah, & Andriansyah, Eka Hendi. (2022). *Penggunaan Modul Digital dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Program Percepatan SKS di Wilayah Surabaya*. Surabaya: Journal Unesa.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sulastiani, Yani, Sholih & Rusdiyani, Isti. (2023). *Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint Pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas Vii Di Smpn 5 Rangkasbitung Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Banten: JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran) : Edutech and Intructional Research.
- Suparlan, S. (2019). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Islamika, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Supriyono dan Abu Ahmadi. (2014). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ulva, Tri. (2022). *Pengembangan Modul Digital berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Widyastutik, Tri Iin. (2024). *Pemanfaatan Teachmint Sebagai Media dalam Pembelajaran Menulis Resensi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024*. Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-215.
- Yani Sulastiani, Sholih & Isti Rusdiyani. (2023). *Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas VII di SMPN 5 Rangkasbitung dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Banten: Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Yaumi, Muhammad. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yeni Nurhasanah, Khairunisa, Y., & Kuswoyo, D. (2022). *Development of Interactive Digital Learning Multimedia Applications as Independent Learning Module in 2-Dimensional Game Programming Courses*. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 307–321. <https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.29769>.
- Yusuf, Bistari Basuni. (2018). *Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif*. Pontianak: Universitas Tanjungpura

Zuriah, N., & Sunaryo, H. (2022). *Konstruksi Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Panduan Guru PPKn Di Sekolah Dasar*. Jurnal Civic Hukum, 7(1).