

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Astiya^{1*}, Shofia Nurun Alanur², Hasdin³, Sunarto Amus⁴, Sukmawati⁵, Windy Makmur⁶
Universitas Tadulako¹²³⁴⁵⁶

E-mail: astiyaherman05@gmail.com^{1*}, shofianurun@untad.ac.id², hasdinbangkep@gmail.com³,
sunartoamus@untad.ac.id⁴, sukmawati@untad.ac.id⁵, windy_ips@yahoo.com⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran digital berbasis Pendidikan Pancasila dengan tema "Mematuhi Norma" serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII di MTs Alkhairat Lobu Gio. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), data dikumpulkan melalui kuesioner validasi ahli, observasi, dan tes hasil belajar. Temuan menunjukkan bahwa modul digital ini dikategorikan "Sangat Layak" berdasarkan validasi ahli materi dan media. Hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada keaktifan belajar siswa, yang dibuktikan dengan kenaikan rerata skor partisipasi kelas dari sebelum dan sesudah penggunaan media. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah tersedianya sumber belajar mandiri yang adaptif terhadap karakteristik siswa generasi Z. Nilai orisinalitas penelitian ini terletak pada integrasi nilai-nilai norma lokal ke dalam struktur modul digital yang interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat madrasah.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar; Modul Pembelajaran Digital; Pendidikan Pancasila.

Abstract

This study aims to develop a digital learning module for the Pancasila Education subject on the topic "Obeying Norms" and to determine its feasibility and effectiveness in improving students' learning activeness in Grade VII at MTs Alkhairat Lobu Gio. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through interviews, questionnaires, and observations. The research instruments were Likert-scale questionnaires administered to material experts, media experts, teachers, and students. The data were analyzed using mean score calculations to determine the feasibility level of the developed module. The results indicate that the developed digital learning module falls into the feasible and highly feasible categories. The material expert validation obtained an average score of 3.12

119

Jannah, S. R., Widodo, S. (2026). Analisis Kualitas Website Sistem Informasi Kinerja Pegawai Terintegrasi (SIJAPATI) Kuningan Menggunakan Metode WebQual 4.0 dan Importance Performance Analysis (IPA). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 7(1), 119-130. <https://doi.org/10.52060/39z46598>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

(good category), while the media expert validation achieved an average score of 3.23 (good category). The teacher's response showed an average score of 3.26 (agree category), and students' responses reached an average score of 3.28 (highly feasible category). The implementation of the digital learning module effectively increased students' learning activeness, as indicated by greater participation in discussions, active engagement in learning activities, and enthusiasm in completing digital-based evaluations. Therefore, the developed digital learning module is effective as an innovative teaching material to enhance the quality of Pancasila Education learning.

Keywords: Learning Activity; Digital Learning Module; Pancasila Education.

Submitted: 2026-03-02. **Revision:** 2026-03-16. **Accepted:** 2026-03-17. **Publish:** 2026-04-01.

PENDAHULUAN

Eskalasi teknologi menuntut transformasi pendidikan dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning* yang menekankan keterampilan abad ke-21 (Alanur et al., 2025) (Yogi et al., 2025). Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tantangan utama bukan sekadar transfer pengetahuan, melainkan pembentukan karakter dan etika digital yang bertanggung jawab. Namun, pesatnya digitalisasi seringkali tidak dibarengi dengan kesiapan pedagogis, yang memicu rendahnya partisipasi dan ketergantungan pada sumber belajar tunggal (Chaerani et al., 2024) (Santoso, 2025).

Kajian mengenai digitalisasi perangkat pembelajaran telah berkembang pesat dalam satu dekade terakhir. Beberapa penelitian menekankan pentingnya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di era digital, khususnya pada mata pelajaran ilmu sosial (Yogi et al., 2025). Pengembangan media berbasis *flipbook* telah terbukti efektif dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa Generasi Z yang cenderung visual dan interaktif (Sengkengbelangi dkk., 2024).

Selain itu, integrasi *Cognitive Load Theory* dalam media pembelajaran multisensorik mulai digunakan sebagai kerangka neuro-kognitif untuk mengoptimalkan pemahaman siswa di era digital (Wasi dkk., 2025). Secara teknis, rancang bangun media interaktif berbasis Android juga telah banyak dikembangkan untuk mempermudah aksesibilitas materi secara mandiri (Wibowo, 2024). Berbagai studi tersebut secara kolektif menunjukkan bahwa adaptasi teknologi bukan lagi pilihan, melainkan keharusan untuk mempertahankan relevansi pendidikan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini menjadi krusial untuk memperkuat pilar kewarganegaraan digital agar siswa tidak hanya cakap secara teknis tetapi juga bijak di ruang siber. Kondisi ideal tersebut berbanding terbalik dengan realita di MTs Alkhairat Lobu Gio. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket fisik. Keterbatasan akses terhadap media interaktif menyebabkan siswa kurang mandiri dan pasif dalam mengeksplorasi nilai-nilai norma. Secara empiris, minimnya variasi

media menyebabkan materi Pendidikan Pancasila sering dianggap menjemukan dan doktriner. Hal ini sejalan dengan temuan (Kurniawan et al., 2025) bahwa minimnya media interaktif berdampak langsung pada rendahnya keterlibatan siswa. Masalah ini menjadi mendesak karena materi "Patuh terhadap Norma" memerlukan visualisasi dan konteks nyata yang sulit diakomodasi hanya melalui teks konvensional (Menter, 2023). Media konvensional tidak dapat mensimulasikan situasi sosial, sehingga pemahaman siswa terbatas pada tingkat kognitif rendah. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam media pembelajaran digital sangat penting untuk menggambarkan konsep norma secara lebih jelas. Dalam penelitian ini, pengembangan media interaktif dianggap sebagai cara kreatif untuk mengubah lingkungan belajar menjadi lebih hidup dan relevan dengan karakteristik siswa generasi alpha. Generasi ini memerlukan stimulus visual yang kuat untuk membangun empati dan penalaran moral terhadap aturan-aturan yang berlaku di masyarakat.

Sebagai solusi, pengembangan modul pembelajaran digital menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri (Mansur et al., 2024). Modul digital yang mengintegrasikan teks, video, dan evaluasi interaktif terbukti efektif meningkatkan retensi informasi dan kemandirian belajar (Jafnihirda et al., 2023). Keunggulan modul ini dibanding media lain terletak pada kemampuannya menyajikan pengalaman belajar yang sistematis namun tetap adaptif terhadap kecepatan belajar masing-masing siswa. Meskipun penelitian

mengenai modul digital telah banyak dilakukan, terdapat celah literatur (*research gap*) terkait bagaimana nilai-nilai kewarganegaraan digital disisipkan secara spesifik dalam materi norma hukum dan sosial di lingkungan madrasah

Meskipun penelitian mengenai modul digital telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi konten kewarganegaraan digital di dalam materi norma untuk jenjang Madrasah Tsanawiyah yang menggabungkan kearifan lokal kesantunan dengan etika global di dunia maya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan modul digital Pendidikan Pancasila, serta menganalisis efektivitasnya terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa di MTs Alkhairat Lobu Gio. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan bahan ajar inovatif berbasis teknologi.

Meskipun penelitian mengenai media digital telah banyak dilakukan, terdapat kesenjangan (*research gap*) di mana sebagian besar pengembangan modul digital masih bersifat umum dan jarang menyentuh spesifikasi materi Pendidikan Pancasila yang memerlukan penanaman nilai afektif seperti norma sosial. Studi terdahulu cenderung berfokus pada penguasaan kognitif semata, sementara kebutuhan akan media yang mampu secara eksplisit memicu keaktifan partisipatif siswa di lingkungan Madrasah Tsanawiyah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila dengan fokus pada materi "Mematuhi Norma". Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada desain instruksional modul yang menggabungkan kemudahan akses digital dengan strategi peningkatan keaktifan belajar yang terukur secara empiris, guna mengisi celah keterbatasan sumber belajar interaktif bagi siswa kelas VII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan fokus materi "Patuh terhadap Norma". Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki kerangka kerja sistematis dalam merancang materi pembelajaran yang efektif (Hidayat et al., 2021). Penelitian dilaksanakan di MTs Alkhairat Lobu Gio, Kabupaten Parigi Moutong, Sulawesi Tengah. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Pancasila, serta peserta didik kelas VII sebagai pengguna akhir. Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui wawancara, angket, dan observasi guna menjamin validitas hasil penelitian (Khaddafi et al., 2025). Wawancara mendalam dilakukan pada tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar. Angket digunakan untuk mengukur validitas produk dari aspek materi

dan media, serta respon pengguna. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar peserta didik selama tahap implementasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi dan kuesioner yang disusun menggunakan skala Likert 1 sampai 4. Pemilihan skala genap (1-4) bertujuan untuk menghindari kecenderungan responden memilih jawaban kategori tengah atau netral, sehingga diperoleh data yang lebih tegas (Samadi & Handayani, 2022). Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, desain tampilan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas fitur interaktif.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Skor rata-rata yang diperoleh dari validator dan responden dihitung menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2018):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata dalam tiap butir pertanyaan

$\sum x$: Jumlah nilai dari seluruh penilaian dalam tiap butir pertanyaan

n : Jumlah butir pertanyaan

Data yang telah dikonversi ke dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria kelayakan sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase	Kriteria	Keterangan
81.26-100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
62.51-81.25%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
43.76-62.50%	Kurang Layak	Revisi sebagian dan perlu tinjauan ulang
25.00-43.75%	Tidak layak	Revisi total atau tidak dapat digunakan

Penentuan kriteria ini menjadi dasar untuk memutuskan apakah modul digital Pendidikan Pancasila yang dikembangkan sudah memenuhi standar kualitas bahan ajar atau masih memerlukan perbaikan sebelum diuji coba pada tahap implementasi yang lebih luas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan modul pembelajaran digital ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut adalah paparan hasil pengembangan beserta pembahasannya.

Tahap Analisis

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTs Alkhairat Lobu Gio, ditemukan bahwa proses pembelajaran

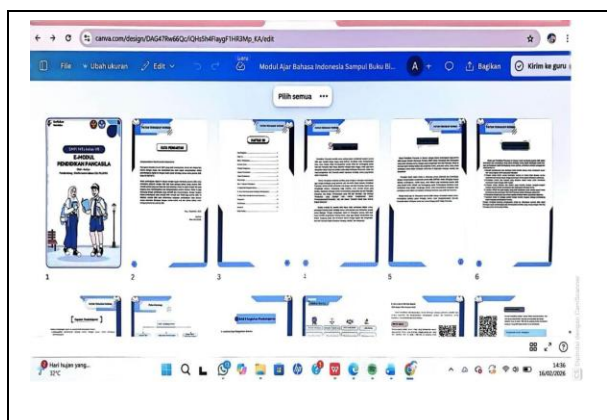
Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional. Guru cenderung mendominasi dengan metode ceramah dan ketergantungan tinggi pada buku paket fisik yang jumlahnya terbatas. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dan memiliki kemandirian belajar yang rendah. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan peserta didik generasi Z yang akrab dengan teknologi dengan ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan penelitian (Rahayu, 2023) bahwa Generasi Z, yang telah tumbuh dengan teknologi, mengharapkan teknologi dilibatkan dalam pembelajaran. Mereka sudah terbiasa menggunakan *smartphone*, *tablet*, dan *komputer*, dan mereka tumbuh di lingkungan di mana alat-alat ini diintegrasikan ke dalam proses belajar. Karena media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti platform pembelajaran yang digamifikasi dan konten multimedia, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam kelas (Tangkelangi et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan modul digital berbasis konteks kehidupan nyata menjadi solusi strategis untuk meningkatkan relevansi materi "Patuh terhadap Norma" dengan pengalaman sehari-hari peserta didik.

Tahap Perancangan

Pada fase ini, dilakukan perumusan kerangka instruksional (*instructional framework*) yang komprehensif, mencakup elaborasi naskah substansi melalui *word processor*, artikulasi estetika visual pada platform *Canva*, hingga transformasi digital menggunakan *Heyzine Flipbook*. Strategi

pengembangan media ini mengintegrasikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran (*instructional message design*) yang menitikberatkan pada sinergi aspek visual dan interaktivitas. Karena penggunaan elemen multimedia, termasuk teks, gambar, grafik, suara, dan video, sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan komprehensif (Wibowo, 2024)

Secara teoretis, desain yang terstruktur secara sistematis dan menarik secara visual bukan sekadar elemen dekoratif, melainkan determinan krusial dalam memitigasi beban kognitif (*cognitive load theory*) sekaligus mengoptimalkan keterlibatan (*engagement*) peserta didik. Integrasi elemen visual dan auditori terbukti mampu mengaktifasi area otak yang bertanggung jawab atas pemrosesan multisensori, yang menurut studi (Wasi et al., 2025) secara signifikan meningkatkan retensi serta keterlibatan peserta didik hingga 73%. Dalam konteks ini, partisipasi aktif melalui penggunaan contoh nyata dan simulasi menjadi krusial untuk menciptakan pengaruh positif dalam lingkungan belajar yang efektif.



Gambar 1. Perancangan Modul

Implementasi elemen interaktif pada *digital flipbook* ini berfungsi untuk mempertahankan atensi berkelanjutan dalam ekosistem pembelajaran mandiri (*self-regulated learning*). Melalui pendekatan ini, bahan ajar tidak hanya berperan sebagai transmisi informasi, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang memicu rasa ingin tahu, selaras dengan pandangan bahwa estetika media memiliki korelasi positif terhadap motivasi intrinsik dan retensi pemahaman konsep siswa di era digital (Jamaludin et al., 2024).

Tahap Pengembangan

Tahap ini merealisasikan rancangan menjadi produk modul digital yang utuh. Modul yang dikembangkan mencakup komponen standar seperti capaian pembelajaran, peta konsep, materi kontekstual, hingga evaluasi interaktif. Sebelum diuji coba, modul melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media.



Gambar 2. Pengembangan Modul

Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Kategori
Kelayakan isi	3.22	Baik
Bahasa	3.14	Baik
Pembelajaran	3.00	Baik
Rata-rata	3.12	Baik

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori
Desain media	3.67	Baik
Tata letak	3.00	Baik
Daya tarik desain	3.00	Baik
Pemograman	3.25	Baik
Rata-rata	3.23	Baik

Hasil pengembangan modul digital Pendidikan Pancasila menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, di mana rata-rata skor validasi dari ahli materi mencapai 3.12% dan ahli media sebesar 3.23%, yang keduanya berada pada kategori "Sangat Layak". Data observasi keaktifan belajar siswa juga menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dari rata-rata skor awal [masukkan angka] menjadi [masukkan angka] pada akhir siklus implementasi. Tingginya tingkat kelayakan dan keaktifan

ini dipicu oleh integrasi elemen multimedia interaktif yang mampu mereduksi beban kognitif siswa sesuai dengan prinsip *Cognitive Load Theory*, sehingga materi norma yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diinternalisasi oleh peserta didik (Wasi et al., 2025). Secara teoretis, peningkatan keaktifan ini terjadi karena modul digital memberikan ruang otonomi belajar yang lebih besar kepada siswa, yang selaras dengan karakteristik belajar mandiri Generasi Z. Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh (Ningrum et al., 2024) yang menyatakan bahwa digitalisasi media berbasis visual meningkatkan partisipasi kelas secara efektif. Namun, penelitian ini melampaui temuan (Alvinca & Suyato, 2025) dengan menunjukkan bahwa inovasi digital tidak hanya meningkatkan motivasi secara umum, tetapi secara spesifik mampu mengubah perilaku partisipatif siswa dalam diskusi mengenai nilai-nilai norma sosial, yang membuktikan bahwa modul digital dapat menjadi instrumen penguatan karakter afektif di tingkat Madrasah

Hasil validasi menunjukkan bahwa modul layak digunakan dengan beberapa revisi kecil, seperti penyederhanaan teks dan penambahan ilustrasi. Skor "Baik" dari para ahli memberikan jaminan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum Pendidikan Pancasila dan prinsip-prinsip desain instruksional media digital. Kesesuaian dengan kurikulum pendidikan Pancasila memastikan bahwa modul ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai alat ideologis yang akurat untuk menanamkan nilai-nilai

luluh bangsa (Jamaludin et al., 2022). Dengan menggabungkan prinsip-prinsip desain instruksional, modul ini dapat mengubah konsep abstrak menjadi materi yang lebih konkret, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya (Dahur & Solosumantoro, 2024).

Tahap Implementasi

Modul diimplementasikan pada 28 peserta didik kelas VII MTs Alkhairat Lobu Gio. Respon terhadap penggunaan modul diambil melalui angket untuk guru dan peserta didik.

Tabel 4. Hasil angket respon guru

Aspek	Skor	Kategori
Pembelajaran	3.55	Setuju
Kurikulum	3.33	Setuju
Isi materi	3.00	Setuju
Penggunaan kata dan bahasa	3.50	Setuju
Tampilan pada layar	3.23	Setuju
Desain tampilan	3.00	Setuju
Keterlaksanaan	3.00	Setuju
Rata-rata	3.26	Setuju

Tabel 5. Hasil angket respon siswa

Aspek	Skor	Kategori
Isi materi	2.83	Layak
Desain media	3.52	Sangat layak

Penggunaan	3.50	Sangat layak
Rata-rata	3.28	Sangat layak

Data di atas menunjukkan penerimaan yang sangat baik dari pengguna. Guru menilai modul ini membantu mengefisienkan waktu karena materi telah tersusun sistematis. Sementara itu, peserta didik merasa lebih antusias karena adanya fitur evaluasi berbasis kuis interaktif yang membuat suasana belajar tidak monoton. Hal ini membuktikan bahwa e-modul dengan elemen multimedia mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Integrasi elemen multimedia dalam pengembangan e-modul telah membawa perubahan signifikan dalam paradigma pendidikan modern, terutama melalui peningkatan aspek interaktivitas yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih dinamis. Pemanfaatan teknologi ini terbukti secara empiris meningkatkan keterlibatan aktif serta motivasi intrinsik siswa dalam proses transmisi ilmu pengetahuan (Intan Witari et al., 2024). Keunggulan utama e-modul, selain aspek interaktivitasnya, adalah fleksibilitas dan aksesibilitasnya yang tinggi. Sebagai perangkat ajar digital, ini memungkinkan siswa mempelajari materi tanpa batasan ruang atau waktu, yang sangat penting untuk menerima berbagai gaya belajar dan jadwal pribadi siswa yang berbeda (Az-zahra et al., 2025).



Gambar 4. Modul Pembelajaran Digital

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk melihat efektivitas akhir dan kepraktisan modul. Berdasarkan umpan balik, modul ini terbukti efektif dalam memfasilitasi kemandirian belajar. Peserta didik dapat mempelajari materi kapan saja melalui perangkat digital mereka. Salah satu poin evaluasi penting adalah penyesuaian durasi waktu pada kuis evaluasi *Wayground* agar lebih fleksibel bagi peserta didik. Secara keseluruhan, penggabungan materi yang kontekstual dengan teknologi digital dalam modul ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga merangsang minat peserta didik terhadap nilai-nilai norma. Hal ini didukung oleh prinsip *Multimedia Learning* dari Richard Mayer, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar

(multimedia) dibandingkan hanya dari kata-kata saja, terutama ketika materi tersebut dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari (kontekstual) (Rajabalee, 2023; Sakti et al., 2024). Meskipun kendala teknis seperti stabilitas internet ditemukan, hal tersebut dapat dimitigasi dengan fitur *offline* pada perangkat tertentu atau penyediaan fasilitas Wi-Fi sekolah. Implementasi strategi mitigasi ini memastikan bahwa aksesibilitas, yang merupakan pilar utama dalam *Digital Equity* di dunia pendidikan, tetap terjaga bagi seluruh peserta didik (Alanur et al., 2024).

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan modul pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi “Patuh terhadap Norma” telah berhasil dilaksanakan melalui prosedur model ADDIE yang sistematis. Produk yang dihasilkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang masing-masing mencapai kategori baik, serta didukung oleh respon positif dari guru dan peserta didik. Lebih lanjut, implementasi modul digital ini terbukti secara signifikan mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas VII di MTs Alkhairat Lobu Gio. Integrasi elemen multimedia dalam modul tidak hanya mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mandiri, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas.

Hasil penelitian ini membawa implikasi teoretis yang menegaskan betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran kewarganegaraan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan perilaku siswa pada materi teoretis. Secara praktis, modul digital ini membantu guru mengatasi kejenuhan belajar. Ini juga mendorong sekolah untuk meningkatkan ekosistem pembelajaran digital mereka. Keberhasilan pengembangan ini juga menjadi landasan penting bagi peneliti selanjutnya untuk mempelajari bagaimana materi digital berfungsi pada lebih banyak materi atau jenjang pendidikan. Mereka juga dapat membantu akselerasi digitalisasi pendidikan di seluruh negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, S. N., Jamaludin, Makmur, W., & Nasran. (2024). WORKSHOP PENYUSUNAN RENCANA AKSI PADA PELATIHAN MANDIRI DI PLATFORM MERDEKA MENGAJAR DAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 8(6), 5866–5878.
- Alanur, S. N., Khasanah, U., Mustaqimah, N., Nuraisyiah, Qur'ani, B., Praptiningsih, Ridwan, W., Bahar, A. S., Usman, N. F., Maida, A. N., Niza, A. K., & Gawarti. (2025). *PENDIDIKAN UNTUK MASA DEPAN: MEWUJUDKAN VISI INDONESIA EMAS 2045* (S. N. I. Trisnawati (ed.)). Tahta Media Group.
- Alvinca, M. F., & Suyato. (2025). Systematic Literature Review: Civic Engagement in the Context of Digital Citizenship. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 1–11.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v6i1.2587>
- Az-zahra, F., Roland, H., Sitorus, P., Alona, J., & Bangun, B. (2025). Platform Media Sosial TikTok dalam Mempengaruhi Partisipasi Politik pada Pemilih Pemula di SMA Swasta Nasrani 2 Medan. *CIVIC EDUCATION AND SOCIAL SCIENCE JOURNAL (CESSJ)*, 7(1), 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32585/cessj.v7i1.5908>
- Chaerani, D., Harianto, J. E., Baehaqi, L., Frantius, D., & Mulvia, R. (2024). Digital Literacy in the 21st Century Classroom: Bridging the Gap Between Technology Integration and Student Engagement. *Global International Journal of Innovative Research*, 9(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.59613/global.v2i9.303>
- Dahur, A. J., & Solosumantoro, H. (2024). Tantangan Dan Penerapan Literasi Digital Dalam Pendidikan Transformatif Manusia Di Era Post-Truth. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 418–430.
<https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2476>
- Intan Witari, Rahmiati, Linda Rosalina, & Muhammad Giatman. (2024). E-Module Media Based on Flip Book Maker in the Basic Hair Trimming Course. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13(3), 554–561.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i3.83252>
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Jamaludin, J., Alanur, S. N., Makmur, W.,

- Nasran, N., & Amus, S. (2024). Instruction on Creating Interactive Quizzes Using Mentimeter Application in Civics Education Learning. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 495. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i2.10736>
- Jamaludin, J., Alanur S, S. N., Amus, S., & Hasdin, H. (2022). Penerapan Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Kampus Mengajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 698–709.
- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Yusuf Abdullah, M. (2025). Innovation in Interactive Learning Methods to Enhance Student Engagement and Understanding in the Classroom: A Case Study of 10th-Grade Students at Madrasah Aliyah. *Edusoshum : Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 5(3), 230–239. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v5i3.138>
- Mansur, H., Mastur, & Yuniarti, F. (2024). Designing Flexibility, Accessibility, and Independent Learning through the Use of Hyperapp Blended LearningModule. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 8(1), 51–59.
- Menter, I. (2023). The Palgrave Handbook of Teacher Education Research: Volume 1,2. In *The Palgrave Handbook of Teacher Education Research: Volume 1,2* (Vols. 1–2). <https://doi.org/10.1007/978-3-031-16193-3>
- Ningrum, L. S., Huda, I. A. S., & Putri, U. M. (2024). Perancangan Peta Digital Berbasis Web Di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 48–57. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1503>
- Rahayu, D. (2023). Investigation of Optimal Pedagogical Approaches for Generation Z to Develop a High-Caliber Generation. *Enigma in Education*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.61996/edu.v1i1.5>
- Rajabalee, Y. B. (2023). Aligning interactive multimedia development practices with Mayer’s split-attention effect principle. In *Aligning Interactive Multimedia Development Practices With Mayer’s Split-Attention Effect Principle* (pp. 11–26). <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-4940-0.ch002>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11.
- Santoso, H. (2025). Kesenjangan Literasi Digital Siswa dan Implikasinya terhadap Kualitas Pembelajaran. *Iftitiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 44–49. <https://doi.org/10.55656/ijpiaud.v3i2.484>
- Tangkelangi, N. I., Upa, R., & Yasir, F. N. (2024). Digitalization of “English for Informatics” for Generation Z Students: A Flipbook-Based Learning Media. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 11(2), 645–659. <https://doi.org/10.30605/25409190.783>
- Wasi, R. A., Ismail, S., Mulyadi, Y., & Rindiani, A. (2025). INTEGRASI COGNITIVE LOAD THEORY DAN PEMBELAJARAN MULTISENSORIK: KERANGKA NEURO-KOGNITIF UNTUK

OPTIMALISASI PEMAHAMAN
DAN KETERLIBATAN SISWA DI
ERA DIGITAL. *PAEDAGOGY :
Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*,
5(3), 1165–1177.
[https://doi.org/https://doi.org/10.51878/
paedagogy.v5i3.6532](https://doi.org/https://doi.org/10.51878/ paedagogy.v5i3.6532)

Wibowo, D. S. (2024). Rancang Bangun
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Android. *Seminar Nasional Teknologi
Informasi Dan Komunikasi - 2024*,
707–713.

Yogi, A. S., Pahriyah, S., Ani, S. I., Japar,
M., & Kardiman, Y. (2025). Inovasi
Pembelajaran Pkn Di Era Digital
Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam
Meningkatkan Motivasi Dan Minat
Belajar Siswa. *SOCIAL : Jurnal
Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484–494.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i2.57>
25