



PRO PATRIA

Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial dan Politik

<http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/propatria>

P-ISSN: 2622-9862 E-ISSN: 2622-707X

Vol.8 No. 2 September 2025



PENGEMBANGAN E-MODUL PANCASILA BERBASIS *KVISOFT* *FLIPBOOK MAKER* DENGAN PENDEKATAN *SCAFFOLDING* UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE* PESERTA DIDIK

Lina Marlina*, Roni Rustandi
Universitas Pamulang, Indonesia
Tangerang Selatan, Indonesia

Article History:

Submitted: 06-07-2025

Revised: 14-09-2025

Accepted: 23-09-2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker, memanfaatkan pendekatan scaffolding untuk meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik kelas X-2 di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat Peserta Didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Pancasila, yang dinilai abstrak dan teoritis, serta masih didominasi menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh validasi ahli media dan materi dengan tingkat kelayakan 89,2% (sangat layak). Uji coba dan lapangan terbatas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam Civic Knowledge siswa, dengan skor rata-rata pretest 65,4 meningkat menjadi 82,7 pada posttest. Selain itu, 85% Peserta Didik menyatakan bahwa e-modul membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, dan 78% Peserta Didik merasa bahwa fitur interaktif dalam e-modul mendukung proses pembelajaran mereka. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa E-Modul Pancasila Berbasis Pembuat Flipbook Kvisoft dengan Pendekatan Scaffolding dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada konsep Pancasila, dan menjadi alternatif solusi inovatif dalam pendidikan berbasis teknologi.

Keywords:

E-Modul Pancasila, Kvisoft Flipbook Maker, Pendekatan Scaffolding, Civic Knowledge

Corresponding author:

Lina Marlina

Teacher Professional Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email address: dosen02921@unpam.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi abadi yang harus dikejar setiap orang. Pendidikan berfungsi sebagai cara untuk menavigasi kehidupan di masa sekarang. Hal ini juga termasuk dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, yang menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menumbuhkan lingkungan belajar dan proses belajar, memungkinkan Peserta Didik untuk secara aktif meningkatkan potensi spiritualitas religius, disiplin diri, karakter, kecerdasan, nilai-nilai etika, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan dapat dianggap sebagai dasar utama untuk mengembangkan individu yang lebih baik (Hatta et al., 2024).

Jenis pemahaman tentang *Civic Knowledge* ini sangat penting karena menghasilkan peluang dan pilihan di kalangan masyarakat umum untuk memahami bagaimana mereka harus terhubung satu sama lain sambil juga menghormati perspektif yang berbeda dan saling membantu setiap kali ada kebutuhan yang muncul di masyarakat (Oliver et al., 2020). Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, sistem pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia, harus terus beradaptasi agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu cita-cita luhur bangsa Indonesia yang tertuang

dalam Pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang menekankan pentingnya pendidikan dalam pembangunan nasional.

Perkembangan teknologi telah menjadi salah satu alternatif dalam mengubah pola belajar, khususnya dalam pembelajaran berbasis digital. Teknologi dapat memudahkan Peserta Didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih fleksibel dan interaktif (Aydin, B., & Aytekin, 2018). Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi, tetapi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Hal ini menjadikan teknologi sebagai bagian penting dalam mendukung tujuan pendidikan di era digital. Namun, di tengah pesatnya perkembangan teknologi pendidikan, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan dan bisa menjadi masalah utama adalah kurangnya minat Peserta Didik memahami materi yang dianggap abstrak dan teoretis. Banyak Peserta Didik kesulitan memahami konsep kewarganegaraan, terutama yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara dan sistem pemerintahan (Fadillah, 2023). Pembelajaran konvensional yang masih didominasi oleh metode pembelajaran satu arah juga memperburuk kondisi ini karena

tidak aktif melibatkan Peserta Didik dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media interaktif dalam penelitian ini terkait dengan penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Kurniasari, Subandowo, dan Karyono (2023) mengembangkan media pembelajaran berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA AT Tarbiyah Surabaya menggunakan model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut valid, sangat layak digunakan, serta efektif dalam meningkatkan kreativitas dan ketertarikan peserta didik. Selanjutnya, penelitian Pricillya, Firman, dan Sariyani (2023) di SMP Negeri 17 Kota Jambi mengembangkan media Flipbook Maker pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan 91% peserta didik mencapai ketuntasan belajar, sehingga media ini terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian terbaru oleh Andani (2024) juga menemukan bahwa penggunaan Flip Book Maker dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik secara signifikan.

Kesamaan penelitian-penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan media edukasi berbasis *Flipbook Maker* yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan inovatif. Adapun perbedaannya terletak pada fokus subjek dan lokasi penelitian; penelitian ini diarahkan pada peserta didik kelas X-2 di SMAN 6 Kota

Tangerang Selatan pada mata pelajaran Pancasila, sehingga diharapkan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media interaktif pada konteks pembelajaran di tingkat sekolah menengah atas.

Bahan ajar memiliki fungsi strategis dalam proses pembelajaran karena merupakan alat utama dalam transfer pengetahuan dari pendidik ke Peserta Didik (Badri Munawar, & Hasyim, 2020). Penggunaan bahan ajar digital interaktif memungkinkan proses pembelajaran yang lebih sistematis dan koheren, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran (Haryonik, T., & Bhakti, 2018). Struktur pembelajaran yang jelas dan terarah memudahkan Peserta Didik untuk memahami materi dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, bahan ajar digital juga memberikan fleksibilitas bagi Peserta Didik untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang adaptif dan fleksibel.

Mendukung efektivitas bahan ajar digital, dengan adanya inovasi pembangunan E-Modul Pancasila Berbasis Kvisoft Flipbook Maker dengan Pendekatan Scaffolding untuk Meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik, khususnya Peserta Didik di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan menjadi Salah satu pendekatan pedagogis yang dapat diintegrasikan dengan pendekatan Scaffolding yang dapat meningkatkan Civic Knowledge

Peserta Didik khususnya pada Peserta Didik kelas X-2 di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan sehingga penelitian ini dapat dikatakan penting untuk dilakukan. Pendekatan ini memberikan dukungan secara bertahap yang kemudian berkurang seiring dengan meningkatnya pemahaman siswa, sehingga mendorong pembelajaran mandiri (Indrani, S., & Lazulva, 2020). Scaffolding memungkinkan Peserta Didik untuk membangun pemahaman secara bertahap, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan memperkuat kemampuan pemecahan masalah secara mandiri.

Pentingnya pendekatan scaffolding juga terlihat dalam pengembangan karakter dan kompetensi kewarganegaraan siswa. Pendidikan Pancasila berperan sentral dalam membentuk karakter, moral, dan identitas bangsa, sehingga diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian nilai-nilai dasar kewarganegaraan. Inovasi teknologi dapat mendukung hal tersebut, salah satunya melalui penggunaan Kvisoft Flipbook Maker, aplikasi yang dapat mengubah bahan ajar menjadi e-modul interaktif dalam bentuk digital dengan fitur multimedia seperti video, gambar, audio, dan hyperlink (Hidayatullah, R., & Rakhmawati, 2016). Fitur-fitur ini memungkinkan Peserta Didik untuk mengakses dan memahami materi dengan lebih mandiri dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Kvisoft Flipbook Maker adalah alat pendidikan yang dapat meningkatkan minat Peserta Didik dalam pembelajaran karena tidak hanya menggabungkan membaca tetapi juga audio, animasi, dan video. Fitur media pembelajaran digital berbasis flipbook antara lain kegiatan praktis, ringkasan materi ringkas, dan video pembelajaran yang meningkatkan pengalaman belajar dan membuatnya lebih menarik. Media pembelajaran interaktif ini menarik, mencegah monoton dan kekakuan, serta memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mandiri. Menurut teori belajar konstruktivisme, peserta didik akan lebih termotivasi ketika terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui media yang interaktif. Penelitian oleh Kurniasari, Subandowo, dan Karyono (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Flipbook Maker dapat meningkatkan kreativitas dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi. Hal serupa ditemukan oleh Pricillya, Firman, dan Sariani (2023) yang melaporkan bahwa media interaktif berbasis Flipbook Maker mampu meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran PPKn. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga efektif dalam menumbuhkan minat belajar dan memperdalam pemahaman peserta didik pada materi Pancasila. Peserta Didik melihat flipbook dengan baik sebagai alat untuk mengembangkan dan memanfaatkan

sumber belajar digital. Media pembelajaran digital berbasis flipbook dapat meningkatkan pengalaman pendidikan.(Hatta et al., 2024)

Penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran secara umum juga telah terbukti meningkatkan motivasi Peserta Didik untuk belajar, memperdalam pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, teknologi ini dapat menjadi media inovatif untuk mendukung penyampaian materi secara lebih kontekstual, visual, dan aplikatif.

Pendekatan *scaffolding* yang diterapkan dalam e-modul ini bertujuan memberikan bimbingan awal yang secara bertahap dikurangi seiring dengan peningkatan pemahaman peserta didik. Dengan kata lain, *scaffolding* atau Scaffolding merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pemberian dukungan sementara hingga peserta didik mampu belajar mandiri. Pendekatan ini telah terbukti mengurangi beban kerja Peserta Didik sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep (Chang et al., 2001; Dwi & Okmarisa, 2023). Melalui model pembelajaran ini, Peserta Didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan membangun kompetensi kewarganegaraan secara aktif, kritis, dan bertanggung jawab. *Civic Knowledge* terkait erat dengan pemahaman Peserta Didik tentang hak dan kewajiban warga negara, serta struktur dan sistem pemerintahan yang ideal (Fadillah,

2023). Pemahaman ini penting untuk membangun kesadaran nasional dan negara serta membentuk karakter warga negara yang bertanggung jawab serta berkontribusi positif kepada masyarakat.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pancasila berbasis kvisoft flipbook maker dengan pendekatan Scaffolding untuk meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik kelas X-2 SMAN 6 Kota Tangerang Selatan. Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menguji efektivitas e-modul dalam mendukung pembelajaran aktif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan Peserta Didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (RnD), dengan subjek penelitian Kelas X-2 SMAN 6 Kota Tangerang Selatan, metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Menurut (Wagiran, 2013) di (Dalimunthe, R. F., Siregar, N. R., & Harahap, 2021) Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dan inovatif. Dalam penelitian RnD, ada beberapa model pengembangan yang sering digunakan.

(Amali, et. al. 2019) menyebutkan tiga model utama dalam penelitian RnD, yaitu Model Pengembangan 4D, Model Pengembangan ADDIE, dan Model Pengembangan Borg & Gall.

ADDIE Development Model terdiri dari lima tahapan utama yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam penelitian ini, model yang digunakan adalah Model Pengembangan ADDIE seperti yang dijelaskan oleh (Christina, 2016). Model ini memiliki struktur sistematis dalam proses pengembangan produk, mulai dari tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah.

Selanjutnya, tahap desain dilakukan untuk mengembangkan konsep dan strategi pengembangan produk. Setelah itu, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi produk yang siap diuji. Implementasi dilakukan dengan menerapkan produk yang telah dikembangkan di lingkungan nyata untuk menilai efektivitasnya. Terakhir, tahap evaluasi bertujuan untuk mengidentifikasi kelemahan dan keunggulan produk agar dapat direvisi atau ditingkatkan agar produk lebih optimal. Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini memastikan bahwa produk dikembangkan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga lebih efektif dan dapat dievaluasi secara bertahap untuk meningkatkan kualitasnya.

Penelitian ini menggunakan kerangka kerja ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang termasuk dalam kategori studi Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas E-Modul Pancasila dengan memanfaatkan Kvisoft Flipbook Maker dengan metode scaffolding untuk meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik kelas satu.

Subjek pada penilian ini adalah Peserta Didik kelas sepuluh di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan, dengan sampel yang dipilih melalui metode purposive sampling, khususnya satu kelas yang dianggap representatif sebagai kelompok percobaan kecil.

Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan memberikan pre-test dan post-test kepada siswa. Alat penelitian dibuat mengikuti indikator yang selaras dengan tujuan penelitian dan telah mendapatkan validasi dari spesialis materi dan media, serta dinilai untuk menetapkan tingkat keandalannya.

Analisis data dilakukan baik secara kualitatif maupun kuantitatif secara deskriptif. Data kualitatif dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan validasi ahli, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui survei respon Peserta Didik dan hasil pre-test dan post-test, yang dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji perbandingan.

Sumber daya dan peralatan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat komputer yang dilengkapi dengan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk pembuatan media dan modul ajar yang telah tersedia dalam bentuk PDF/Word, perangkat lunak untuk manipulasi kata dan data, serta alat penelitian seperti kuesioner, formulir observasi, dan pertanyaan penilaian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul pancasila berbasis kvisoft flipbook maker dengan pendekatan scaffolding untuk meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik SMAN 6 di Kota Tangerang Selatan.

a. Pengembangan E-Modul Interaktif

Berdasarkan tahapan Penelitian dan Pengembangan (RnD) model ADDIE yang diadaptasi, pengembangan e-modul dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1) Analisis Kebutuhan – Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan Peserta Didik menunjukkan bahwa materi Pendidikan Pancasila masih disampaikan secara konvensional, menyebabkan kurangnya minat terhadap pembelajaran siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dalam sebuah penelitian oleh (Arvinda, 2018), yang

menekankan pentingnya mengembangkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

- 2) Desain Produk – Modul elektronik dikembangkan dengan fitur interaktif, termasuk teks, gambar, video, dan pertanyaan latihan berbasis Scaffolding untuk membantu Peserta Didik memahami materi langkah demi langkah. Pendekatan Scaffolding ini telah terbukti efektif dalam penelitian oleh (Wulandari, R., & Sulistyowati, 2022), yang mengembangkan e-modul interaktif yang dilengkapi dengan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
- 3) Validasi Ahli – Hasil validasi oleh pakar media dan pakar materi pelajaran menunjukkan bahwa e-modul memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata 89,2% (sangat layak). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Wulandari, R., & Sulistyowati, 2022) yang juga memperoleh hasil validasi tinggi untuk e-modul interaktif yang mereka kembangkan.
- 4) Uji Coba Terbatas – Uji coba dilakukan pada 10 Peserta Didik dengan hasil respon positif terkait

kemudahan penggunaan dan daya tarik e-modul.

- 5) Uji Coba Lapangan – Diterapkan pada 30 Peserta Didik di kelas X, menunjukkan peningkatan Civic Knowledge berdasarkan hasil pretest dan posttest.

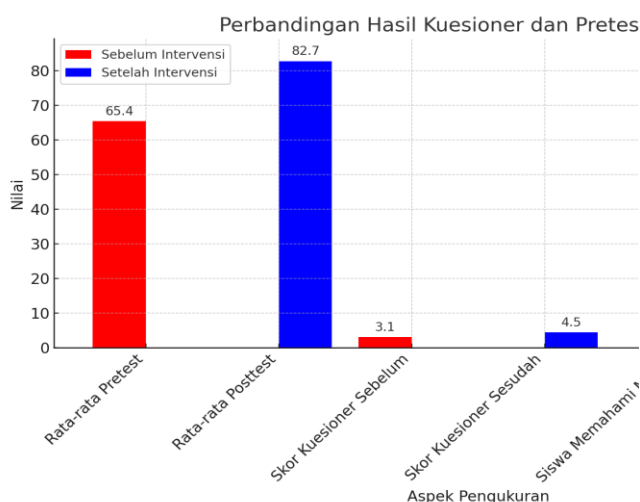
b. Meningkatkan Civic Knowledge Siswa

Pengukuran efektivitas e-modul dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest Peserta Didik sebelum menggunakan e-modul adalah 65,4, sedangkan setelah menggunakan e-modul meningkat menjadi 82,7. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul pancasila berbasis pembuat flipbook kvisoft dengan pendekatan scaffolding berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman Peserta Didik tentang pengetahuan kewarganegaraan. Selain itu, data kuesioner juga dianalisis untuk mengukur respon Peserta Didik terhadap e-modul ini. Skor rata-rata hasil kuesioner sebelum intervensi adalah 3,1 pada skala 5, menunjukkan bahwa Peserta Didik memiliki persepsi yang cukup rendah tentang pembelajaran konvensional. Setelah penggunaan e-modul, skor meningkat menjadi 4,5 pada skala 5, menandakan peningkatan yang signifikan dalam minat dan pemahaman siswa.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa 85% Peserta Didik merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan e-modul ini, sementara 78% menyatakan bahwa fitur interaktif membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kuesioner dan Pretest-Posttest

Kuran g	Aspek Pengukuran	Sebelum Interven si	Setelah Interven si
1	Skor Pretest Rata-Rata	65,4	-
2	Skor Posttest Rata-Rata	-	82,7
3	Skor Kuesioner Rata-Rata	3.1 (Skala 5)	4.5 (Skala 5)
4	Peserta Didik yang merasa lebih mudah memahami materi	-	85%
5	Peserta Didik yang mengangga p fitur interaktif berguna dalam pembelajara n	-	78%



Grafik 1. Perbandingan Kuesioner dan Hasil Pretest-Posttest

Pembahasan

a. Keuntungan E-Modul Interaktif Berbasis Scaffolding

Pendekatan Scaffolding dalam modul elektronik membantu Peserta Didik memahami konsep secara bertahap melalui panduan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka. Fitur interaktif di Kvisoft Flipbook Maker juga meningkatkan minat Peserta Didik dalam pembelajaran, yang sejalan dengan teori konstruktivisme dalam pembelajaran digital.

b. Implikasi untuk Pembelajaran

Penggunaan e-modul ini tidak hanya meningkatkan Civic Knowledge tetapi juga minat Peserta Didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Guru juga merasakan manfaat dalam menyampaikan materi karena e-modul menyediakan

konten yang sistematis dan mudah dipahami. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Wulandari, R., & Sulistyowati, 2022), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar Peserta Didik secara signifikan. Selanjutnya, hasil penelitian ini berimplikasi pada pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan e-modul interaktif ini sebagai alat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama untuk mengatasi kebosanan Peserta Didik dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan scaffolding, Peserta Didik dapat memahami materi secara bertahap sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

c. Perbandingan dengan Studi Sebelumnya

Hasil penelitian ini mendukung temuan tersebut (Wulandari, R., & Sulistyowati, 2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis e-modul interaktif mampu meningkatkan pemahaman Peserta Didik lebih efektif daripada metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari (Arvinda, 2018) yang menekankan pentingnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

d. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas e-modul, masih ada beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan jangkauan peserta ke satu sekolah dan terbatasnya akses ke perangkat untuk banyak siswa. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk mengembangkan e-modul ini agar lebih adaptif di berbagai lingkungan pendidikan dan menguji efektivitasnya dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Pengembangan e-modul pancasila berbasis kvisoft flipbook maker dengan pendekatan scaffolding untuk meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik Kelas X-2 SMAN 6 Kota Tangerang Selatan telah berhasil mengatasi masalah rendahnya minat dan pemahaman Peserta Didik yang tidak memadai dalam proses pembelajaran pada Peserta Didik kelas X-2 di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan.

Setelah penggunaan e-modul, skor dari hasil kuesioner meningkat menjadi 4,5 pada skala 5, menandakan peningkatan yang signifikan dalam minat dan pemahaman siswa. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa 85% Peserta Didik merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan e-modul ini, sementara 78% menyatakan bahwa fitur interaktif membantu mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-

modul pancasila berbasis kvisoft flipbook maker dengan pendekatan scaffolding yang dapat meningkatkan Civic Knowledge Peserta Didik kelas X-2 SMAN 6 Kota Tangerang Selatan

Pengembangan e-modul ini meningkatkan pemahaman Peserta Didik dengan menggabungkan komponen multimedia dan bantuan Scaffolding yang terorganisir, yang mengarah pada pengalaman pendidikan yang lebih relevan dan berfokus pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa a didikkemajuan digital ini meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila sehingga dapat meningkatkan Civic Knowledge.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Rahman, T., & Suryani, N. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis R&D dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 112–124.
- Andani, N. P. S. A. (2024). Pengaruh media pembelajaran Flip Book Maker terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. *Indonesian Research Journal in Education*, 8(2), 1–10. <https://www.irje.org/irje/article/view/1248>

Arvinda, D. (2018). Pengembangan bahan ajar

- digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(2), 45–60.
- Aydin, B., & Aytekin, C. (2018). Peran teknologi digital dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 123–134.
- Badri Munawar, & Hasyim, AF (2020). Pentingnya bahan ajar dalam pendidikan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Internasional*, 9(3), 78–85.
- Christina, Anggota Parlemen (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–56.
- Dalimunthe, R. F., Siregar, NR, & Harahap, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Research and Development (RnD) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 203–215.
- Erlina, E. E. (2017). Inovasi Pembelajaran Melalui Penelitian Dan Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 121–148.
<https://doi.org/10.24042/albayan.v8i1.356>
- Fadillah, R. (2023). Civic Knowledge dan perannya dalam pembangunan nasional. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 67–80.
- Haryonik, T., & Bhakti, A. (2018). Peran bahan ajar digital dalam proses pembelajaran. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 120–135.
- Hatta, TA, Sari, IP, Hariani, PP, & Novita, A. (2024). Pengembangan E-Modul Teks Biografi Kelas X di SMA Dr Wahidin Sudirohusodo Medan Berbasis Aplikasi Digital K-Visoft Flipbook Maker. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1–10.
- Hidayatullah, R., & Rakhmawati, A. (2016). Kvisoft Flipbook Maker sebagai alat pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(2), 98–112.
- Indrani, S., & Lazulva, K. (2020). Teknik Scaffolding dalam pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 58–73.
- Kurniasari, Y., Subandowo, M., & Karyono, H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 403.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6627>
- Oliver, M., Gistered, M., & Liberty, M. (2020). Strategi pengajaran yang digunakan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah menengah di Zambia. *Jurnal Penelitian Internasional - GRANTHAALAYAH*, 8(2), 39–46.

<https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v8.i2.2020.182>

- Pricillya, P., Firman, & Sariani. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Flipbook Maker untuk meningkatkan minat belajar siswa PPKn di kelas VIII C SMP Negeri 17 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 12(3), 155–164.
<https://online-journal.unja.ac.id/jppsmmy/article/view/29805>
- Wagiran. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Research and Development untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(2), 78–89.
- Wulandari, R., & Sulistyowati, E. (2022). Pengembangan Flip PDF E-Modul Interaktif Berbasis Profesional di PPKn Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 78–95.