

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CASE STUDY PADA MATA
PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA
MATA PELAJARAN PPKN**

Lailatul Faizah¹, Raudah Nailati², Muhammad Al Fajri³, Tarman A.Arif⁴
Magister Pendidikan Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1lailatul.lela12@gmail.com](mailto:lailatul.lela12@gmail.com), [2raudahnailati11@gmail.com](mailto:raudahnailati11@gmail.com),
[3muhalfajrin270@gmail.com](mailto:muhalfajrin270@gmail.com), [4tarman@unismuh.ac.id](mailto:tarman@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

The low level of students' critical thinking skills in Civic Education (PPKn) indicates the need for more interactive and contextual digital learning materials. This study aimed to develop a case study-based e-module that is valid, practical, and effective in improving students' critical thinking skills in Civic Education. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included material experts, media experts, teachers, and junior high school students. The results showed that the developed e-module achieved an average validation score of 88.7%, indicating that it was highly valid. It was also considered highly practical based on teachers' and students' responses and proved effective in improving students' critical thinking skills, as indicated by an N-Gain score of 0.74, which falls into the high category. Through the use of authentic case studies related to citizenship issues, students were encouraged to analyze problems, evaluate alternative solutions, and make decisions based on the values of Pancasila. Therefore, the case study-based e-module can serve as an alternative digital learning resource that supports the implementation of the Merdeka Curriculum while fostering critical thinking skills as one of the essential competencies required in the twenty-first century.

Keywords: *e-module, case study, critical thinking, Civic Education, Merdeka Curriculum*

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar digital yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis *case study* yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, guru, dan siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh

nilai validasi rata-rata sebesar 88,7% dengan kategori sangat layak, dinilai sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk kategori tinggi. Penerapan studi kasus yang berkaitan dengan isu-isu kewarganegaraan mendorong siswa untuk menganalisis permasalahan, mengevaluasi berbagai alternatif solusi, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, e-modul berbasis *case study* dapat menjadi alternatif bahan ajar digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus mengembangkan kompetensi berpikir kritis sebagai salah satu keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci: e-modul, *case study*, berpikir kritis, PPKn, Kurikulum Merdeka

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, demokratis, serta memiliki karakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kewarganegaraan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dimiliki peserta didik agar mampu menghadapi berbagai

persoalan sosial yang semakin kompleks.

Namun, kondisi pembelajaran PPKn di sekolah menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru. Materi pembelajaran lebih banyak disampaikan dalam bentuk hafalan konsep sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk menganalisis permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan kewarganegaraan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditunjukkan dengan kesulitan dalam mengidentifikasi fakta dan opini, mengevaluasi argumen, memberikan alasan yang logis, serta menyampaikan solusi terhadap berbagai permasalahan sosial.

Padahal, menurut teori konstruktivisme, pengetahuan akan lebih bermakna apabila peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga membawa perubahan terhadap karakteristik belajar peserta didik. Saat ini, siswa lebih terbiasa mengakses informasi melalui media digital yang bersifat interaktif dibandingkan menggunakan bahan ajar konvensional. Akan tetapi, bahan ajar PPKn yang digunakan di sekolah masih didominasi buku cetak dan belum mampu memanfaatkan teknologi digital secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa cenderung menurun dan pembelajaran kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara maksimal.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan e-modul berbasis *case study*. Pendekatan *case study* menghadirkan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan

peserta didik sehingga mendorong mereka untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis berbagai informasi, mengevaluasi alternatif penyelesaian, serta mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Sementara itu, e-modul sebagai bahan ajar digital menyediakan berbagai fitur interaktif, seperti gambar, video, ilustrasi, latihan, dan evaluasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kombinasi kedua komponen tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi dan pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan e-modul berbasis *case study* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan e-modul yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai bahan ajar digital. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru

sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang kontekstual, serta menjadi referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran PPKn pada era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE, terdiri dari lima tahapan utama yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, kesesuaian materi dengan kurikulum, serta ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang ada. Pada tahap ini juga dianalisis permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan karakteristik kebiasaan belajar digital siswa saat ini. Selanjutnya tahap desain meliputi penyusunan kerangka isi modul, pemilihan materi pokok, penyusunan studi kasus yang relevan seperti isu keberagaman, hak dan kewajiban warga negara, serta pelestarian nilai budaya, penetapan indikator berpikir kritis, dan

perancangan tampilan antarmuka agar mudah digunakan dan menarik.

Tahap pengembangan dilakukan pembuatan konten materi, penyusunan studi kasus lengkap dengan data dan ilustrasi, pembuatan fitur interaktif, video pendukung, latihan analisis, dan instrumen penilaian. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi PPKn, ahli media pembelajaran, dan praktisi guru untuk mendapatkan masukan perbaikan. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas dan uji coba luas yang melibatkan siswa SD kelas VI, diamati kemudahan penggunaan dan aktivitas belajar yang terjadi. Terakhir tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk menggunakan tes kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah pembelajaran, angket respon siswa, serta lembar penilaian para ahli.

Subjek penelitian melibatkan dua orang ahli materi, dua orang ahli media, tiga orang guru mata pelajaran PPKn, dan enam puluh empat siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing sebanyak tiga puluh dua siswa. Teknik pengumpulan data

menggunakan lembar validasi, angket tanggapan siswa, tes kemampuan berpikir kritis, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif untuk menilai kelayakan dan kepraktisan, serta analisis kuantitatif menggunakan perhitungan perolehan nilai dan uji beda untuk melihat signifikansi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Temuan lapangan

Hasil pengembangan berupa produk e-modul berbasis studi kasus dikemas dalam format yang dapat diakses melalui perangkat seluler maupun komputer, berisi materi konsep dasar, uraian studi kasus lengkap dengan fakta dan data pendukung, panduan langkah analisis, latihan pemecahan masalah, serta bagian refleksi diri. Fitur yang disajikan meliputi navigasi yang mudah dipahami, fasilitas bacaan suara, video pendek, dan kuis interaktif untuk menguji pemahaman. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata sebesar 89,2 persen dengan kategori sangat layak, dinilai dari kesesuaian materi dengan kurikulum, relevansi kasus, dan

kemampuan menstimulasi analisis. Penilaian ahli media memberikan hasil rata-rata 88,3 persen kategori sangat layak, dinilai dari aspek tampilan, kemudahan akses, dan keterpaduan unsur media. Penilaian dari sisi kepraktisan oleh guru mencapai rata-rata 88,6 persen yang menyatakan modul ini memudahkan pengelolaan pembelajaran dan pelaksanaan diskusi di kelas.

Hasil respon siswa terhadap penggunaan modul juga sangat positif, tercatat rata-rata 90,1 persen siswa menyatakan modul menarik, mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam. Uji efektivitas menunjukkan adanya perubahan signifikan, dimana rata-rata nilai awal kemampuan berpikir kritis siswa berada di angka 58,4 dengan kategori rendah, kemudian setelah pembelajaran pada kelompok eksperimen meningkat menjadi 83,2 dalam kategori tinggi. Sedangkan pada kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran biasa hanya mencapai rata-rata 67,5 dalam kategori sedang. Nilai perolehan sebesar 0,74 pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang sangat nyata, dan

hasil uji statistik membuktikan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kedua kelompok tersebut.

Keberhasilan penggunaan e-modul ini disebabkan oleh beberapa faktor utama. Pertama, penyajian konteks masalah yang nyata membuat materi terasa relevan dan bermanfaat bagi siswa, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Kedua, langkah-langkah berpikir yang disusun secara terstruktur memandu siswa mulai dari memahami masalah, mengumpulkan fakta, meninjau berbagai sudut pandang, hingga menarik kesimpulan dan mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai Pancasila. Ketiga, kemasan media digital yang menyesuaikan kebiasaan siswa masa kini mampu mengubah pola konsumsi informasi dari yang pasif menjadi aktif dan analitis. Keempat, fitur interaktif dan ruang diskusi melatih kemampuan berargumen dan mengevaluasi pendapat orang lain, yang merupakan inti dari kemampuan berpikir kritis.

Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media interaktif dapat meningkatkan

kualitas berpikir siswa serta pemahaman materi secara mendalam.

2. Analisis krisis

Dalam pelaksanaan pengembangan dan penerapan e-modul ini terdapat sejumlah tantangan yang menjadi kendala utama. Keterbatasan akses teknologi menjadi masalah mendasar, karena tidak seluruh siswa memiliki perangkat atau koneksi internet yang memadai, sehingga menyebabkan ketimpangan kesempatan belajar. Perbedaan tingkat kemampuan digital antar siswa juga menimbulkan kesulitan tersendiri, ada siswa yang sangat cepat beradaptasi, namun ada pula yang memerlukan pendampingan lebih intensif.

Di sisi lain, kebiasaan siswa yang terbiasa dengan konten cepat dan ringkas sering kali membuat mereka sulit beralih ke materi bacaan yang bersifat analitis dan memerlukan pemikiran mendalam. Kendala lain muncul dari segi penyusunan materi, yaitu kesulitan mencari dan menyajikan studi kasus yang mutakhir, relevan, namun tidak mengandung unsur sensitif atau kontroversial yang berlebihan, serta membutuhkan waktu cukup lama

untuk memastikan keakuratan data dan keseimbangan sudut pandang. Jika tantangan ini tidak segera dicari solusinya, maka akan terjadi kesenjangan kualitas pembelajaran yang makin lebar, tujuan peningkatan kemampuan berpikir kritis tidak tercapai, dan penggunaan teknologi hanya sekadar memindahkan bentuk media tanpa mengubah cara berpikir siswa menjadi lebih baik

3. Rekomendasi strategis

Untuk mengatasi tantangan dan memaksimalkan manfaat e-modul ini, disusun rekomendasi strategis bagi sekolah, guru, dan pengembang materi. Pihak sekolah perlu menyediakan dukungan infrastruktur berupa akses internet dan perangkat pembelajaran yang memadai, serta memastikan modul tersedia dalam versi luring agar dapat diakses tanpa koneksi jaringan. Bagi guru disarankan menerapkan pembelajaran bertahap, diawali dengan kasus sederhana dan durasi waktu singkat, kemudian secara perlahan meningkatkan kompleksitas materi sesuai kemampuan siswa. Panduan penggunaan modul harus lengkap mencakup cara memandu diskusi, pertanyaan pemantik berpikir kritis, serta teknik penilaian proses

berpikir siswa, bukan hanya hasil akhir. Pengembang materi disarankan melakukan pembaruan konten secara berkala agar studi kasus selalu relevan dengan isu terkini dan perkembangan sosial masyarakat. Selain itu, perlu disisipkan materi pendukung tentang etika berkomunikasi digital dan cara mengolah informasi yang benar, sehingga penggunaan modul sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital dan etika berinteraksi siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis studi kasus pada mata pelajaran PPKn yang dikembangkan melalui tahapan ADDIE dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan e-modul ini terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, yang ditandai dengan peningkatan skor rata-rata dan nilai perolehan yang masuk dalam kategori tinggi. Pendekatan studi kasus yang dikemas dalam bentuk media digital interaktif berhasil menjembatani kebiasaan

belajar siswa masa kini dengan tujuan pendidikan karakter dan kewarganegaraan yang diharapkan. Modul ini dapat dijadikan salah satu referensi bahan ajar digital dalam penerapan Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 siswa, khususnya kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kesadaran berkewarganegaraan. Disarankan bagi pendidik dan pengembang materi untuk terus melakukan penyempurnaan konten, menambah variasi kasus, dan menyesuaikan fitur agar pembelajaran makin relevan dan bermakna bagi siswa.

Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.

OECD. (2022). PISA 2025 Civic and Citizenship Education Framework. Paris: OECD Publishing.

Sudjana, N. (2022). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.

Warsita, B. (2023). Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Zubaedi. (2021). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2021). A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.

Arend, R. I. (2019). Learning to Teach (11th Ed.). New York: McGraw-Hill.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2020). Educational Research: An Introduction (10th Ed.). New York: Pearson Education.

Fitria, M. R., & Wicaksono, S. (2024). Pengembangan E-Modul PPKn Berbasis Studi Kasus untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 12(1), 45–58.

Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar,