

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA BERBASIS *PROBLEMBASED LEARNING* BERBANTU  
*SIMPLEBOOKLET* (FASE E ELEMEN NKRI)**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Prsyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :  
**RAHMA ZAKIA**  
NPM (2110013311015)



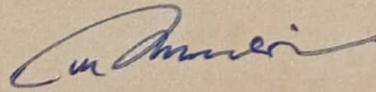
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
2025**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rahma Zakia  
NPM : 2110013311015  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu *Simplebooklet* (Fase E Elemen NKRI)

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. M. Nursi, M.Si

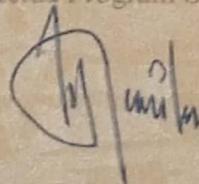
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



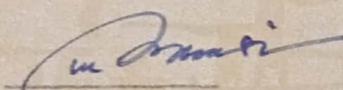
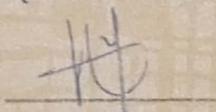
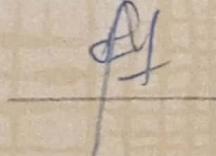
Dra. Pebriyenni, M.Si

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Delapan** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Rahma Zakia  
NPM : 2110013311015  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan *E-Modul* Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu *Simplebooklet* (Fase E Elemen NKRI)

### Tim Penguji

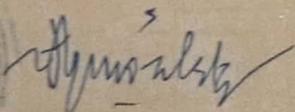
No	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. M. Nursi, M.Si Ketua	
2.	Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd Penguji 1	
3.	Darwianis, S.Sos., M.H Penguji 2	

Lulus Ujian Tanggal 08 September 2025

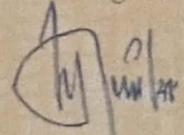
Mengetahui,

Dekan FKIP



  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

  
Dra. Pebriyenni, M.Si

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN  
PANCASILA BERBASIS *PROBLEMBASED LEARNING* BERBANTU  
*SIMPLEBOOKLET* (FASE E ELEMEN NKRI)**

**Rahma Zakia<sup>1</sup>, M. Nursi<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bung Hatta  
E-Mail: [rahmazakia29@gmail.com](mailto:rahmazakia29@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu *Simplebooklet* pada fase E elemen NKRI yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas X SMA Negeri 5 Padang. Instrument penelitian terdiri atas lembar validasi, angket praktikalitas, serta *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* memperoleh skor validasi dengan kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 96,75%, yaitu pada aspek materi sebesar 100%, aspek bahasa sebesar 98,43% dan aspek desain sebesar 91,84%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa *e-modul* dinilai sangat praktis dengan rata-rata 96,52%, yaitu skor praktikalitas guru sebesar 100% dan skor praktikalitas peserta didik sebesar 93,05%. Uji efektivitas melalui tes hasil belajar memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 39 poin, dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 53 dan *posttest* sebesar 92. Dari semua hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *problem Based Learning* berbantu *Simplebooklet* layak digunakan sebagai media pembelajaran karena terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** *E-Modul, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila, Simplebooklet*

**DEVELOPMENT OF A PANCASILA EDUCATION LEARNING E-MODULE BASED ON PROBLEM BASED LEARNING WITH SIMPLEBOOKLET (PHASE E NKRI ELEMENT)**

**Rahma Zakia<sup>1</sup>, M. Nursi<sup>2</sup>**

**<sup>1</sup>Pancasila Citizenship Education Study Program  
Department of Social Sciences Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
Bung Hatta University  
E-Mail: [rahmazakia29@gmail.com](mailto:rahmazakia29@gmail.com)**

**ABSTRAK**

This study aims to produce a valid, practical, and effective e-module for Pancasila Education learning based on Problem Based Learning assisted by *Simplebooklet* in phase E of the NKRI element. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were 30 students of class X of SMA Negeri 5 Padang. The research instrument consisted of a validation sheet, a practicality questionnaire, and pretest and posttest. The results showed that the e-module obtained a validation score in the very valid category with an average value of 96.75%, namely in the material aspect of 100%, the language aspect of 98.43% and the design aspect of 91.84%. The results of the practicality test showed that the e-module was considered very practical with an average of 96.52%, namely a teacher practicality score of 100% and a student practicality score of 93.05%. The effectiveness test through the learning outcome test showed a significant increase of 39 points, with an average pretest score of 53 and a posttest of 92. From all the test results, it can be concluded that the Pancasila Education learning e-module based on Problem Based Learning assisted by *Simplebooklet* is suitable for use as a learning medium because it has been proven to be valid, practical, and effective in increasing students' understanding and learning motivation.

**Keywords: E-Module, Problem-Based Learning, Pancasila Education, *Simplebooklet***

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Pengembangan .....	10
F. Manfaat Pengembangan .....	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
H. Kebaruan Produk yang Dikembangkan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>15</b>
A. Kajian Teori.....	15
1. Tinjauan tentang Pendidikan .....	15
a. Pengertian Pendidikan.....	15
b. Tujuan Pendidikan .....	16
2. Tinjauan tentang Kurikulum Merdeka .....	17
a. Pengertian Kurikulum Merdeka.....	17
b. Tujuan Kurikulum Merdeka.....	18
3. Tinjauan tentang Pendidikan Pancasila .....	19
a. Pengertian Pendidikan Pancasila .....	19
b. Tujuan Pendidikan Pancasila .....	20

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila .....	21
4. Tinjauan tentang <i>E-Modul</i> .....	22
a. Pengertian <i>E-Modul</i> .....	22
b. Karakteristik <i>E-Modul</i> .....	24
c. Kriteria <i>E-Modul</i> Yang Baik .....	25
5. Tinjauan tentang Modul Pembelajaran .....	26
a. Pengertian Modul Pembelajaran .....	26
b. Perbedaan Modul Ajar dan Modul Pembelajaran .....	27
c. Langkah-Langkah Pengembangan Modul Pembelajaran .....	28
d. Prinsip-Prinsip Pengembangan Modul Pembelajaran .....	29
e. Karakteristik Modul Pembelajaran .....	30
6. Tinjauan Tentang Pembelajaran .....	31
a. Pengertian Pembelajaran .....	31
b. Model Pembelajaran .....	32
7. Tinjauan Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> .....	32
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem-Based Learning</i> .....	32
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	33
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	34
d. Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	34
B. Penelitian Relevan .....	35
C. Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>39</b>
A. Model Pengembangan .....	39
B. Prosedur Pengembangan .....	39
1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	40
a. Analisis Kurikulum Merdeka .....	41
b. Analisis Kebutuhan .....	41
c. Analisis Peserta Didik .....	42
d. Analisis Konsep .....	43
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	43

3.Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	45
4.Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	46
5.Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	46
C. Uji Coba Produk .....	47
1.Subjek Uji Coba .....	47
2.Jenis Data.....	48
3.Instrumen Pengumpulan Data .....	48
a.Lembar Validasi.....	49
b.Lembar Praktikalitas .....	51
D. Teknik Analisis Data .....	52
1.Analisis Validasi <i>E-Modul</i> .....	53
2.Analisis Data Uji Coba Produk (Kepraktisan) .....	54
3.Analisis Uji Efektifitas <i>E-Modul</i> .....	54
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. Hasil Pengembangan .....	56
1.Penyajian Data Uji Coba .....	56
a.Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	56
b.Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	60
c.Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	70
d.Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	74
e.Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	75
2.Hasil Analisis Data .....	75
a.Hasil Analisis Data Validasi .....	75
b.Hasil Analisis Data Praktikalitas .....	79
c.Hasil Analisis Efektifitas <i>E-Modul</i> Pembelajaran .....	81
B. Pembahasan .....	82
1.Hasil Validitas <i>E-Modul</i> Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berdasarkan <i>ProblemBased Learning</i> Berbantu <i>Simplebooklet</i> .....	82
2.Hasil Praktikalitas .....	86
3.Hasil Efektifitas .....	88

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>97</b>

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan krusial dalam pengembangan karakter dan kompetensi individu dalam kehidupan lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk membina, membentuk, mengarahkan, mencerdaskan serta melatih peserta didik baik secara akademik maupun non-akademik (Nurhayati & Rosadi, 2022:452). Menurut (Zahara et al., 2024:4) pendidikan adalah fondasi yang terpenting dalam mewujudkan perubahan karena melalui pendidikan, sikap, cara pandang serta perilaku manusia dapat bertransformasi dengan lebih baik. Pendidikan berfungsi sebagai tempat utama dalam proses mengembangkan potensi seseorang, baik secara intelektual, emosional maupun sosial agar mampu berperilaku positif dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap peserta didik agar menjadi warga negara yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia. Lebih lanjut, pendidikan juga diarahkan untuk membentuk individu yang sehat jasmani, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kreatif, serta mampu mengemban tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat dalam kehidupan yang demokratis (Ibrahim dkk.,

2022:171). Salah satu tujuan penting lainnya adalah usaha membentuk manusia yang terbaik, yaitu manusia memiliki kedamaian dalam hidup, mempunyai akal kecerdasan serta keimanan yang kuat, dengan melalui pendidikan akan dapat memajukan potensi peserta didik agar terbentuk menjadi manusia berakal, beriman, berilmu, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan ini, pemerintah memperkenalkan Kurikulum Mandiri (Kurikulum Merdeka) sebagai pendekatan inovatif dalam pendidikan nasional. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang fleksibel dan adaptif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas masing-masing. Kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan efektif, sekaligus memperkuat keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan akhlak mulia. Lebih lanjut, Kurikulum Mandiri juga menekankan pengembangan kreativitas, emosi, dan inisiatif siswa, sehingga membentuk individu pembelajar sepanjang hayat yang berkarakter Pancasila (Permendikbudristek, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Mandiri yang berperan krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Mata pelajaran ini juga berfungsi untuk memantau perkembangan individu, terutama di tengah derasnya arus globalisasi. Selain sebagai sarana transfer ilmu, Pendidikan Pancasila juga berperan

dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Nurgiansah, 2021:35). Melalui pembelajaran ini, diharapkan peserta didik mampu menginternalisasi dan mengamalkan norma-norma tersebut dalam praktik keseharian, serta menumbuhkan kesadaran akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia.

Hal-hal yang mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan tidak hanya terletak pada kurikulum atau mata pelajaran semata, tetapi juga bergantung pada strategi dan pendekatan yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu elemen penting yang mampu menunjang keberhasilan pembelajaran ialah model pembelajaran. Model pembelajaran memberikan fleksibilitas, dimana para pendidik memiliki kebebasan untuk menentukan model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020:15). Penerapan model pembelajaran tidak hanya membantu pendidik menyampaikan materi secara terarah dan efektif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, membangun keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan sikap kolaboratif dan rasa tanggung jawab.

Seiring dengan pentingnya penerapan model pembelajaran yang efektif, perkembangan teknologi digital juga menuntut adanya inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Di era digital semua aspek kehidupan termasuk pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Pembelajaran dari cara tradisional menjadi pendekatan yang lebih interaktif, kreatif dan *human-centered*. Teknologi

seperti komputer, smartphone, dan platform digital menjadi sarana utama dalam proses pembelajaran, mulai dari tingkat pendidikan awal sampai perguruan tinggi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut ialah penggunaan media pembelajaran digital seperti e-book dan *flipbook* yang dapat menyajikan materi secara visual, menarik dan mudah diakses. Pembelajaran pada era digital, menurut (Ardiansyah, 2021:853) kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak yang signifikan dalam merubah metode pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik diharapkan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal untuk meningkatkan efektifitas, tetapi juga mendukung perkembangan karakter dan kreatifitas peserta didik secara *holistic*.

Namun, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada 4 Februari 2025 mengenai modul ajar yang disusun dan diterapkan oleh guru Pendidikan Pancasila Fase E di SMA N 5 Padang menunjukkan bahwasanya masih menggunakan metode ceramah dan latihan bukupaket, serta LKS sebagai satu-satunya sumber belajar. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran digital seperti *E-Modul* dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdampak terhadap rendahnya minat, konsentrasi, dan keterlibatan peserta didik. Buku ajar yang digunakan bersifat statis, satu arah, serta kurang menarik secara visual. Selain itu, materi pembelajaran dalam buku tersebut kurang kontekstual dan tidak mendorong interaksi, eksplorasi, maupun diskusi mendalam. Sehingga

tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan peserta didik kelas X pada tanggal 4 Februari 2025, diketahui bahwa masih belum ada penggunaan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 5 Padang. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan juga cenderung tidak variatif. Kondisi ini berdampak pada hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila yang kurang optimal, serta mengurangi peluang peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini terjadi karena aktivitas yang dijalankan tidak seimbang dengan penyajian materi yang terdapat dalam modul dan buku cetak. Tampilan modul yang digunakan guru dinilai monoton dan kurang menarik. Proses pembelajaran di kelas berlangsung secara pasif dan membosankan karena metode yang digunakan tidak variatif, hanya berupa ceramah dan tugas latihan.

Kondisi ini menyebabkan rendahnya konsentrasi dan minat untuk belajar dari peserta didik. Kemudian pada saat proses pembelajaran tidak tersedia media pembelajaran dan modul yang inovatif sehingga peserta didik sulit memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Di samping itu peserta didik lebih cenderung tertarik pada teknologi dalam pembelajaran karena dianggap lebih menyenangkan dan cepat di pahami. Namun guru belum menyediakan media pembelajaran. Peserta didik berharap materi dan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berbasis digital. Sebagai generasi yang cenderung menguasai teknologi,

peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam teknologi dan dapat menggunakan perangkat teknologi secara baik dan mandiri. Oleh karena itu, guru perlu memenuhi kebutuhan ini dengan merancang materi pembelajaran dan media pembelajaran berbasis digital.

Untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, para peneliti berupaya meningkatkan kualitas bahan ajar agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah pengembangan *e-modul* interaktif berbasis digital, yang tidak hanya menyajikan materi secara visual tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara aktif, mandiri, dan bermakna. Menurut Erdi & Padwa (202:24), *e-modul* adalah platform pendidikan yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar dengan animasi, metode pembelajaran, penilaian, grafik, dan video. Pengembangan *e-modul* berbasis digital ini sejalan dengan kebutuhan peserta didik di era digital yang cenderung akrab dengan teknologi dan memiliki kemampuan untuk mengakses informasi secara mandiri. Penyajian materi melalui *e-modul* dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif menggali informasi, membangun pemahaman sendiri serta menjadikan mereka pusat pembelajaran (*student centered learning*).

Salah satu platform yang mendukung hal ini adalah *Simplebooklet*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mempublikasikan dan berbagi konten dalam format buku digital interaktif atau *flipbook*. Menurut (Setiadi, et al., 2021:1072), media pembelajaran *flipbook* dapat

dikembangkan dengan menulis teks yang berisi informasi pembelajaran, melengkapinya dengan visual dan video menarik yang sesuai dengan topik, menambahkan efek suara menarik, membuat peta konsep, menyediakan kuis, dan menyediakan soal latihan. Simplebooklet dirancang untuk menyederhanakan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Platform Simplebooklet sangat cocok digunakan di bidang pendidikan karena mudah dioperasikan dan dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, pemilihan model pembelajaran yang sesuai sangat penting dalam mendukung efektivitas *e-modul*. Model *Problem Based Learning* (PBL) dinilai relevan karena mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah kehidupan nyata, dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan praktik sosial, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase E, Elemen NKRI dalam Kurikulum Merdeka

Model *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana peserta didik menyelesaikan masalah nyata dengan tujuan membangun pengetahuan mereka sendiri dengan tujuan untuk membangun pemahaman mereka sendiri, serta meningkatkan proses penyelidikan dan keterampilan berpikir kritis (Riyanto, et al., 2024:2). PBL tidak hanya mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk merefleksikan proses berpikir mereka sendiri. PBL adalah pendekatan pembelajaran yang

fokus pada masalah yang dihadapi peserta didik selama proses belajar (Gunawan, et al., 2022:53). Penerapan *Problem Based Learning* dalam pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui keterlibatan yang lebih dalam. Dengan menghadirkan masalah-masalah aktual yang membutuhkan solusi berdasarkan nilai-nilai Pancasila, siswa diajak untuk berpikir kritis dan reflektif. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami dengan lebih baik relevansi materi yang dipelajari dalam konteks kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Problem-Based Learning Berbantu Simplebooklet* (Fase E Elemen NKRI)". Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (*research and development*) dengan tujuan mengembangkan produk berupa *e-modul* sekaligus mengevaluasi efektivitasnya dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya dan dengan menerapkan pendekatan *Problem Based Learning*, jadi peneliti merumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Model pembelajaran masih bersifat statis dan satu arah.
2. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah, disebabkan bahan ajar yang tersedia

kurang menarik, monoton dan tidak memotivasi peserta didik untuk belajar dengan antusias

3. Saat ini, di SMA N 5 Padang belum ada pengembangan e-modul interaktif berbasis *Prblem Based Learning* berbantu *Simplebooklet* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, padahal hal tersebut sangat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik.

### C. Pembatasan Masalah

Berlandaskan penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah penting untuk melakukan pembatasan masalah agar fokus tetap pada objek penelitian. Penelitian ini hanya akan difokuskan terhadap Pengembangan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Problem-Based Learning* Berbantu *Simplebooklet* (Fase E Elemen NKRI).

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, oleh karena itu dapat diidentifikasi rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana untuk menghasilkan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Problem Based Learning* bantuan *Simplebooklet* Fase E Elemen NKRI yang valid dari segi materi, bahasa, dan desain?
2. Bagaimana untuk menghasilkan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila* pada Fase E Elemen NKRI yang berbasis *Problem Based Learning* yang praktis menggunakan *Simplebooklet*?

3. Bagaimana untuk menghasilkan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E Elemen NKRI Berbasis Problem Based Learning* berbantu *Simplebooklet* yang efektif?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila* berbasis *Problem Based Learning* berbantu *Simplebooklet* Fase E Elemen NKRI yang valid baik materi, bahasa, dan desain.
2. Untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila* berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Simplebooklet* Fase E Elemen NKRI.
3. Untuk menguji tingkat efektivitas *E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila* berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Simplebooklet* Fase E Elemen NKRI.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Diharapkan penelitian ini akan memberikan kontribusi yang meliputi hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis

Kajian ini dapat sebagai sumber ide atau bahan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis dalam bidang yang sama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru Pendidikan Pancasila

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan untuk membuat *e-modul* pembelajaran yang sistematis dan berkualitas tinggi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai pengembangan bahan ajar yang inovatif dan interaktif, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya penggunaan platform *Simplebooklet* dengan pendekatan *Problem-Based Learning*.

### b. Bagi Peserta Didik

Mampu mendukung peserta untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui bahan ajar yang lebih menarik serta interaktif dan mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman kontekstual terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan *Problem-Based Learning*, serta menunjang peserta didik dalam memahami materi secara mandiri dan kolaboratif.

c. Bagi Sekolah

Sebagai sarana dan prasarana yang mampu mendukung serta memajukan inovasi baru dan kreatif dari para pendidik dalam proses Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Peneliti

Bagi, peneliti dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan *e*-modul pendidikan Pancasila, serta memanfaatkan teknologi sebagai bahan dalam pembuatan *e*-modul untuk pembelajaran yang akurat, efektif dan interaktif.

### G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil pengembangan pada penelitian ini berupa *E*-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* pada Fase E Elemen NKRI berbantu *Simplebooklet* yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. *E*-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI ditujukan kepada Fase E
2. *E*-modul pembelajaran mengimplementasikan model pembelajaran *Problem-Based Learning* yang memiliki lima langkah yaitu :
  - a. Pengenalan siswa untuk belajar;
  - b. Organisasi peserta didik agar berproses;
  - c. Bimbing penyelesaian individu maupun kelompok;
  - d. Dapat melakukan pengembangan dan menyajikan hasil atau kelompok; dan

- e. Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah
3. *E-Modul* dirancang berlandaskan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebagai dasar untuk memastikan keselarasan dengan Kurikulum Merdeka
4. *E-Modul* ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
5. *E-modul* dapat diakses melalui link yang dibagikan melalui grup whatsapp dan aplikasi lainnya yang terhubung dengan jaringan internet. *E-Modul* mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop/pc, smarphone/hp, dan tablet.
6. *E-modul* dibuat dengan sistem navigasi yang praktis dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat secara cepat beralih antara berbagai aktivitas atau materi pembelajaran.
7. *E-modul* yang dihasilkan dapat diakses diberbagai tempat, seperti saat proses pembelajaran di sekolah maupun diakses peserta didik sebagai media belajar mandiri dirumah atau diluar lingkungan sekolah.

#### **H. Kebaharuan Produk yang Dikembangkan**

Kebaharuan *e-modul* yang dikembangkan dengan memanfaatkan media digital interaktif sebagai berikut:

1. *E*-modul dikembangkan menggunakan desain yang menarik, modern dan komukatif dengan menggunakan aplikasi canva guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. *E*-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* dikembangkan menggunakan *Simplebooklet*, yang menyajikan tampilan buku digital interaktif dengan efek membalik halaman.
3. Navigasi *e*-modul sangat mudah melalui tombol dan link antar halaman.
4. *E*-modul dikembangkan dengan beberapa elemen interaktif seperti kuis dengan link langsung ke wordwall dan video dengan link langsung ke youtube.
5. Tampilan *responsive* yang menyesuaikan layar perangkat yang digunakan.
6. *E*-Modul ini dilengkapi dengan kolom komentar yang berfungsi untuk memfasilitasi peserta didik dalam menyampaikan pertanyaan kepada guru dan bediskusi sesama peserta didik.