

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA FASE E
ELEMEN UUD 1945 BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU PLATFORM GENIALLY**

SKRIPSI

*Ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh:
RAHMAT FAJRI
2110013311005**



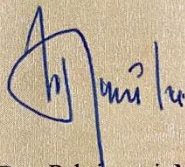
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Rahmat Fajri
NPM : 2110013311005
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E
Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning*
Berbantu Platform Genially

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Pebriyenni, M.Si.

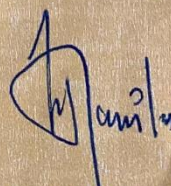
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dra. Pebriyenni, M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Kamis** Tanggal **Sebelas** Bulan **September** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima**, bagi:

Nama Mahasiswa : Rahmat Fajri
NPM : 2110013311005
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E
Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning*
Berbantu Platform Genially

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

1. Dra. Pebriyenni, M.Si.

Ketua

: 

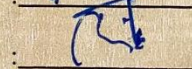
2. Dr. Muslim, S.H., M.Pd.

Penguji 1

: 

3. Dr. Karmila Suryani, M.Kom.

Penguji 2

: 

Lulus Ujian Tanggal 11 September 2025

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



Dra. Pebriyenni, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmat Fajri
NPM : 2110013311005
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E
Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning*
Berbantu Platform Genially

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially.” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan,



Rahmat Fajri

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA FASE E
ELEMEN UUD 1945 BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU PLATFORM GENIALLY**

Rahmat Fajri¹, Pebriyenni²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
rahmatfajri102002@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan bahan ajar yang digunakan oleh guru masih terpaku pada buku paket, kemudian model pembelajaran cenderung bersifat ceramah dan belum tersedianya e-modul. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 berbasis *Problem Based Learning* berbantu platform Genially yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian adalah *Research and Development (R&D)* dengan desain pengembangan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengembangan e-modul dilakukan dengan mendesain materi menggunakan aplikasi canva, kemudian dikonversi menjadi PDF dan dipublikasikan melalui web Genially. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dari tiga ahli (materi, bahasa, desain), angket praktikalitas untuk guru dan murid, serta tes hasil belajar pretest dan posttest. Populasi penelitian adalah 50 murid kelas X di SMA Kartika 1-5 Padang, dengan sampel dua kelas yang dipilih secara random sampling, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data mencakup analisis persentase validasi dan praktikalitas, Uji N-Gain Score untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, serta untuk mengukur efektifitas. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan desain, dengan presentasi (>90%) dikategorikan sangat valid. Uji Praktikalitas dilakukan oleh guru dengan hasil (92%) dan praktikalitas oleh murid (95,2%). Uji Efektifitas dilakukan pada kelas sampel (eksperimen dan kontrol) data hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dengan nilai N-Gain Score 0,71 dikategorikan efektif. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan nilai signifikasi $0,00 < 0,05$, H1 diterima, Dapat disimpulkan bahwa e-modul Pendidikan Pancasila fase e elemen UUD 1945 berbasis *Problem Based Learning* berbantu platform Genially layak digunakan karena terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: E-modul Pendidikan Pancasila., *Problem Based Learning*., Platform Genially., Elemen UUD 1945.

**PENGEMBANGAN E-MODUL PENDIDIKAN PANCASILA FASE E
ELEMEN UUD 1945 BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU PLATFORM GENIALLY**

Rahmat Fajri¹, Pebriyenni²

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
rahmatfajri102002@gmail.com

ABSTRACT

This development research was motivated by the limited teaching materials used by teachers, which are still focused on textbook-based resources. In addition, the learning model tends to rely on lectures, and no e-module is currently available. This study aims to develop a Problem-Based Learning-based e-module for Pancasila Education Phase E, focusing on the element of the 1945 Constitution (UUD 1945), assisted by the Genially platform, which is valid, practical, and effective. This research is a type of Research and Development (R&D) using a development design that includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The e-module development process involved designing materials using the Canva application, then converting them into PDF format and publishing them through the Genially web platform. The instruments used included validation sheets assessed by three experts (subject matter, language, and design), practicality questionnaires for teachers and students, and pretest-posttest learning outcome assessments. The research population consisted of 50 tenth-grade students at SMA Kartika 1-5 Padang, with two classes selected through random sampling: one experimental class and one control class. Data analysis techniques included percentage analysis for validation and practicality, N-Gain Score testing to compare learning outcomes between the experimental and control classes, and to measure effectiveness. The results showed that validation by the three experts (subject matter, language, and design) scored above 90%, categorized as very valid. Practicality tests conducted by teachers resulted in a score of 92%, while students gave a score of 95.2%. Effectiveness testing in the sample classes showed a significant improvement in the experimental class compared to the control class, with an N-Gain Score of 0.71, categorized as effective. Hypothesis testing using the t-test showed a significance value of $0.00 < 0.05$, meaning that H1 was accepted. It can be concluded that the Problem-Based Learning-based e-module for Pancasila Education Phase E on the element of the 1945 Constitution, assisted by the Genially platform, is feasible to use as it has been proven to be valid, practical, and effective.

Keywords: Pancasila Education E-Module, Problem-Based Learning, Genially Platform, 1945 Constitution Element

KATA PENGANTAR



Segala puji peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt., atas limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw., yang telah menjadi teladan bagi umat manusia. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Dalam proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh banyak arahan, dukungan, serta masukan berharga dari berbagai pihak. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui program Kartu Indonesia Pintar (KIP) Kuliah yang disalurkan oleh Universitas Bung Hatta, yang telah memberikan bantuan pembiayaan pendidikan sehingga penulis dapat menjalani perkuliahan dan menyelesaikan studi dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si., selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya, sekaligus selaku Ketua Prodi PPKn FKIP Universitas Bung Hatta
2. Bapak Dr. Muslim, S.H., M.Pd., dan ibu Dr. Karmila Suryani S.Kom.,M.Kom.,

sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, yang senantiasa membekali peneliti dengan ilmu, pengalaman, serta wawasan berharga selama menempuh perkuliahan.

3. Validator ahli materi Ibu Darwianis, S.Sos, M.H., validator bahasa bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd., validator ahli desain, bapak Heri Effendi S.Pd., dengan penuh perhatian telah memberikan arahan, masukan, dan saran yang sangat berharga sehingga penulis dapat menyempurnakan produk ini dengan sebaik-baiknya
4. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum., sebagai Dekan, dan Ibu Dra. Zulfa Amrina M.Pd., sebagai Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang yang telah memberikan kesempatan serta izin sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
5. Ibu Yetti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMA Kartika 1-5 Padang yang telah memberikan izin sehingga peneliti dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan baik. Ibu Emijowati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Kartika 1-5 Padang yang telah memberikan kesempatan serta dorongan kepada peneliti dalam proses pelaksanaan penelitian.
6. Teristimewa untuk kedua orang tua yang sangat penulis cintai dan sayangi kepada ayah Candra dan ibu Suhermi dengan penuh rasa syukur dan cinta. Tanpa doa, kasih sayang, serta pengorbanan tanpa batas dari orang tua, peneliti tidak bisa sampai pada titik ini. Setiap langkah yang peneliti ambil selalu didampingi oleh semangat dan dukungan orangtua yang tak pernah pudar.
7. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya

teman-teman angkatan 2021, peneliti sampaikan terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, serta dukungan yang telah terjalin baik dalam suka maupun duka selama menempuh perkuliahan.

Peneliti telah berusaha dengan sebaik-baiknya dalam menyusun skripsi ini. Namun, sebagai manusia tentu masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti dengan lapang dada menerima segala kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya ini. Harapannya, skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun pihak-pihak yang membutuhkan.

Padang, Agustus 2025

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rahmat Fajri', with a stylized, cursive script.

Rahmat Fajri

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
H. Kebaharuan Produk Yang Dikembangkan	10
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila	11
a. Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila.....	11
b. Tujuan Pendidikan Pancasila	12
2. Tinjauan Tentang Model PBL	13
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	13
b. Langkah – Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	14
c. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	14
b. Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	15
3. Tinjauan Tentang E-modul.....	16
a. Pengertian E-modul	16
b. Langkah-langkah Pembuatan E-modul.....	16
c. Karakteristik E-modul.....	17
d. Keunggulan E-modul	18
4. Tinjauan Tentang Platform Genially	19
a. Pengertian Platform Genially.....	19
b. Keunggulan Platform Genially	20
c. Kekurangan Platform Genially.....	21
5. Tinjauan Tentang UUD 1945	22
a. Pengertian UUD 1945.....	22
b. Peran UUD 1945.....	22
6. Tinjauan Tentang Media Interaktif.....	23
a. Pengertian Media Interaktif	23
b. Manfaat Media Interaktif	24

c. Contoh Media Interaktif.....	24
B. Penelitian Relavan.....	25
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Lokasi Penelitian	30
C. Prosedur Pengembangan.....	31
D. Uji Coba Produk.....	35
1. Subjek Uji Coba	35
2. Jenis Data	35
3. Intrumen Pengumpulan Data	36
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Analisis Validasi	38
2. Analisis Data Uji Coba Produk (Kepraktisan)	39
3. Analisis Uji Efektivitas	39
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan	42
1. Penyajian Data Uji Coba.....	42
2. Hasil Analisis Data	60
B. Pembahasan	73
1. Hasil Validasi	74
2. Hasil Praktikalitas.....	77
3. Hasil Efektifitas	79
C. Keterbatasan Dalam Penelitian	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan Kerangka Berpikir	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Tahapan model ADDIE	30
Gambar 2 Proses Editing Evaluasi Pembelajaran	54
Gambar 3 Proses editing kuis interaktif menggunakan Genially.....	55
Gambar 4 Proses editing game interaktif menggunakan educaplay	55
Gambar 5 Proses editing desain e-modul menggunakan Canva	55
Gambar 6 Proses editing e-modul menggunakan Genially.....	55
Gambar 7 Proses Tampilan e-modul menggunakan Laptop dan hp	55
Gambar 8 Normalitas	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-modul Oleh Ahli Materi.....	36
Tabel 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-modul Oleh Ahli Desain.....	36
Tabel 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi E-modul Oleh Ahli Bahasa.....	37
Tabel 4 Skala Penilaian.....	37
Tabel 5 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas E-Modul Pendidik	37
Tabel 6 Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas E-Modul Murid	38
Tabel 7 Kriteria Penilaian Validitas.....	39
Tabel 8 Kriteria Penilaian Kepraktisan.....	39
Tabel 9 Kategori Nilai N-Gain	40
Tabel 10 Komponen E-Modul	45
Tabel 11 Saran Validator Pada Aspek Materi, Bahasa, dan Desain.	57
Tabel 12 Revisi E-Modul Oleh Ahli Materi	58
Tabel 13 Revisi E-modul Oleh Ahli Bahasa	59
Tabel 14 Revisi E-modul Oleh Ahli Desain.....	59
Tabel 15 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Materi.....	61
Tabel 16 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Bahasa	62
Tabel 17 Hasil Analisis E-Modul Pada Aspek Desain	63
Tabel 18 Rekapitulasi Hasil Validasi E-Modul Oleh Ahli Validator	64
Tabel 19 Hasil Analisis Praktikalitas E-Modul Pendidik	64
Tabel 20 Hasil praktikalitas E-Modul Oleh murid	65
Tabel 21 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	66
Tabel 22 Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	67
Tabel 23 Hasil Uji N-Gain Skor Kelas Eksperimen	68
Tabel 24 Hasil Uji N-Gain Skor Kelas Kontrol.....	69
Tabel 25 Tabel Normalitas Tests of Normality	70
Table 26 Homogenitas Test of Homogeneity of Variance	72
Tabel 27 Hipotesis Paired Samples Statistics.....	72
Tabel 28 Uji T independent Samples Test	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 Instrumen Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	90
Lampiran 2 Hasil Analisis Validasi Materi.....	94
Lampiran 3 Angket Validasi Bahasa	98
Lampiran 4 Hasil Analisis Validasi Bahasa.....	101
Lampiran 5 Angket Validasi Desain	104
Lampiran 6 Hasil Analisis Validasi Desain.	109
Lampiran 7 Angket Validasi E-Modul Oleh Pendidik.....	112
Lampiran 8 Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Pendidik	115
Lampiran 9 Hasil Praktikalitas.....	117
Lampiran 10 Angket Praktikalitas oleh Murid	120
Lampiran 11 Posttest murid kelas eksperimen	120
Lampiran 12 Pretest murid kelas eksperimen	121
Lampiran 13 Pretest murid kelas kontrol	121
Lampiran 14 Posttest murid kelas kontrol	121
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	122
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Padang	123
Lampiran 17 Surat Selesai Penelitian	124
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	125

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024, Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berisi muatan Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, dan bertanggung jawab. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, diaplikasikan melalui praktik belajar kewarganegaraan berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, di mana konten lebih optimal agar murid memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga

pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat murid(Yulianti et al., 2022 : 293).

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 dan 11 April 2025 mengenai bahan ajar yang disusun dan diterapkan oleh guru Pendidikan Pancasila kelas X di SMA Kartika 1-5 Padang menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, bahan ajar yang diterapkan oleh guru masih terpaku pada buku paket sehingga pembelajaran menjadi monoton. Guru belum memanfaatkan e-modul yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan murid. Guru belum mengoptimalkan model pembelajaran yang bisa meaktifkan murid untuk membangun pengetahuan. Model pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat ceramah dan tidak bervariasi sehingga rendahnya partisipasi murid yang terlihat saat umpan balik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 11 April 2025 dengan murid kelas X E2 peneliti memperoleh informasi dari murid bahwa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, guru belum menggunakan bahan ajar berbasis digital seperti e-modul. Proses pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan penyampaian materi secara lisan oleh guru. Situasi ini berdampak pada kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar, yang menurut murid terasa monoton dan kurang menarik. murid juga menyampaikan bahwa penggunaan model pembelajaran digunakan guru cenderung bersifat ceramah di mana guru lebih banyak memberikan penjelasan.

Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik hendaknya mempersiapkan e-modul Pendidikan Pancasila yang menarik perhatian murid. Salah satunya adalah mengembangkan e-modul berbantu platform Genially dan memilih model pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam menerapkan serta meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Salah satunya model pembelajaran *Problem based learning* sangat relevan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945.

E-modul menjadi pilihan baik untuk mendukung peningkatan pemahaman pembaca serta dapat menarik perhatian siswa. Pengajar tidak hanya dapat menyampaikan informasi dalam bentuk teks dan gambar, tetapi juga menyertakan materi interaktif, termasuk contoh berupa video, dapat dibuat secara mandiri atau diambil dari platform yang telah tersedia, seperti YouTube. Hal ini tentunya menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta lebih praktis dan efektif karena disusun secara sistematis oleh pengajar Chairunisa & Zamhari (2022 : 86-87). E-modul dapat disajikan dalam bentuk flipbook, salah satunya dengan memanfaatkan platform Genially.

Platform Genially merupakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan beragam fitur, termasuk presentasi, video pembelajaran, poster digital, permainan edukatif, serta berbagai jenis media interaktif lainnya. Media Genially mempunyai gambar dan teks yang menarik, sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam menyimak materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, media ini memudahkan siswa dalam mengakses materi

melalui gawai atau laptop dimana saja dan kapan saja Khoirun et al., (2022 : 3-6). Adapun untuk memberikan game dan quiz secara interaktif, penggunaan media interaktif memungkinkan hubungan timbal balik dan kolaboratif yang lebih efektif dalam interaksi antara guru dan murid selama kegiatan pembelajaran.

Media interaktif termasuk ke dalam jenis media konstruktivistik yang mencakup media pembelajaran, peserta didik, serta proses belajar. Media ini memadukan berbagai unsur seperti teks, grafis, gambar, foto, suara, video, dan animasi yang disatukan secara terpadu Sukma, (2022 : 1022). Dalam memberikan model pembelajaran yang bervariasi guru dapat memanfaatkan model *Problem Based Learning* guna meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam proses belajar.

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah difokuskan pada pemecahan masalah sebagai sarana utama dalam proses pembelajaran sehingga mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, dan membangun pengetahuan baru melalui pemecahan masalah yang relevan dengan aktivitas sehari-hari dan situasi nyata Feziyasti et al., (2024 : 33-34). Cara menghadirkan situasi nyata yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, murid dapat bekerja dalam kelompok untuk menganalisis masalah, mencari solusi, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan minat dan semangat murid.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially ”

Metode pengembangan (R&D) diterapkan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk merancang produk tertentu dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dengan menggunakan pendekatan berbasis *problem based learning*, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang diterapkan oleh guru masih terpaku pada buku paket.
2. Model pembelajaran cenderung bersifat ceramah sehingga rendahnya partisipasi siswa yang terlihat saat umpan balik selama proses pembelajaran.
3. Belum tersedianya E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian dapat fokus pada objek yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan pengembangan dalam bentuk rumusan masalahnya, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially yang Valid?

2. Bagaimana Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially yang Praktis?
3. Bagaimana Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially yang Efektif?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diketahui tujuan pengembangan yaitu:

1. Untuk Mengembangkan E-modul Pendidikan Pancasila Pada Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially Yang Valid.
2. Untuk Mengembangkan E-modul Pendidikan Pancasila Pada Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially Yang Praktis.
3. Untuk Mengembangkan E-modul Pendidikan Pancasila Pada Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially Yang Efektif.

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mendorong guru dalam mengembangkan proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan alternatif. Guru dapat meningkatkan kemampuannya seiring dengan perkembangan teknologi

teknologi informasi. Pengembangan ini dapat dilakukan melalui pelatihan komputer untuk menyusun e-modul berbantu platform Genially, serta secara mandiri dengan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia, seperti internet. Hal ini berpotensi mengubah sistem pembelajaran menjadi lebih bervariasi sesuai dengan perkembangan kurikulum.

2. Bagi Murid

Dengan e-modul yang berkualitas, proses belajar di sekolah dapat bertransformasi dari metode ceramah menuju pendekatan yang lebih interaktif dan partisipatif. ke metode yang lebih interaktif dan sesuai kurikulum. Hal ini memberikan manfaat besar bagi murid karena murid tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru, melainkan dapat belajar mandiri mengikuti petunjuk dalam e-modul serta mengukur kemampuan mereka melalui latihan soal yang disediakan.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap perluasan wawasan peneliti dalam merancang E-modul interaktif yang telah memenuhi standar validitas, praktikalitas, dan efektivitas, serta memanfaatkan teknologi terkini. Selain itu, hasilnya dapat menjadi pedoman pengembangan materi ajar Pendidikan Pancasila yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman murid. E-modul berbasis teknologi diharapkan memudahkan pembelajaran yang fleksibel, mandiri, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi secara inovatif sesuai kebutuhan zaman.

G. Spesifikasi produk yang diharapkan

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk berupa E-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem based learning* Berbantu Platform Genially, dengan rincian diantaranya yaitu :

1. E-modul ini membahas tentang Pendidikan Pancasila ditujukan untuk Fase E Elemen UUD 1945.
2. Penulisan dalam E-modul menggunakan font Itim. Pada bagian judul menggunakan format tulisan yang menarik (bold) dengan font size 92 px, sedangkan pada bagian isi tanpa di bold dengan ukuran huruf yang berbeda antara judul dengan isi yaitu font size 70 px, kombinasi warna pada desain E-modul yaitu biru muda, biru tua, dan coklat
3. E-modul terdapat video pembelajaran yang terdapat di setiap pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4 yang bisa diakses secara langsung menggunakan aplikasi youtube antara lain video kesadaran hukum, peraturan tertulis dan tidak tertulis, hak dan kewajiban sebagai warga negara , kasus hierarki.
4. Warna dalam E-modul ini dominan biru muda sering melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kelembutan.
5. E-modul memiliki ukuran dengan tampilan otomatis menyesuaikan perangkat yang digunakan.
6. E-modul ini bisa di akses melalui link yang dibagikan harus terhubung dengan jaringan internet. E-modul ini mudah digunakan dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, atau ponsel.

7. E-modul ini dilengkapi dengan beberapa media interaktif antara lain:
 - a. Kuis menggunakan Genially yang terdapat disetiap pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4 Kuis menggunakan Genially yang terdapat disetiap pembelajaran
 - b. Google form terdapat pertanyaan yang terdapat di setiap pembelajaran sampai pembelajaran 4 sebagai tugas kelompok untuk mengukur kemampuan murid.
 - c. Game edukasi yang terdapat di setiap pembelajaran 1 sampai pembelajaran 4, contoh game tersebut ialah game kodok di pembelajaran 1 dan 4, game tekateki silang di pembelajaran 2, game puzzle di pembelajaran 3. Game ini untuk mengukur kemampuan murid.
8. E-modul ini disajikan dalam format digital interaktif menggunakan platform Genially, yang memungkinkan tampilan buku digital seperti buku fisik dengan kemampuan untuk membalik halaman dan interaktivitas lainnya.
9. Fitur-fitur yang memudahkan murid menggunakan e-modul berbantu Genially terdapat antara lain, tombol klik untuk membuka halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol home, tombol petunjuk penggunaan,
10. Fitur-fitur yang memudahkan murid menggunakan e-modul berbantu Genially terdapat antara lain, tombol klik untuk membuka halaman selanjutnya dan sebelumnya, tombol home, tombol petunjuk penggunaan, tombol tanya, tombol kembali.

H. Kebaharuan Produk yang Dikembangkan

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

1. E-modul dilengkapi link kasus disetiap pertemuan pada Langkah kedua pembelajaran.
2. E-modul dikembangkan dengan desain yang menarik, dengan menggunakan aplikasi canva guna meningkatkan motivasi murid.
3. E-modul dilengkapi dengan kuis dan video yang langsung bisa diakses didalam e-modul.
4. E-modul ini dilengkapi dengan game interaktif di setiap pertemuannya yang dapat di akses dengan link.

