

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian e-modul Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Platform Genially yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. E-modul pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 dengan model *Problem Based Learning* berbantu Platform Genially Fase E SMA Kartika 1-5 E-modul dinyatakan valid berdasarkan penilaian dari tiga validator, yang terdiri dari validator materi, validator bahasa, dan validator desain. Validasi materi memperoleh nilai presentase sebesar 96% kategori sangat valid, validasi bahasa mencapai 98% kategori sangat valid, serta validasi desain memperoleh 90% yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata presentase 94,66% dinyatakan sangat valid, bahwa E-modul ini berfungsi sebagai bahan ajar murid Fase E.
2. Kepraktisan e-modul diperoleh melalui pengisian angket oleh pendidik dan murid. Dari hasil tersebut diketahui bahwa e-modul Pendidikan Pancasila Fase E Elemen UUD 1945 Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Platform Genially di SMA Kartika 1-5 Padang dinilai berada dalam kategori sangat praktis. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata persentase kepraktisan sebesar 92% menurut pendidik dan 95,20% menurut murid.
3. Efektifitas melibatkan dua kelompok yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari dua kelas Terdapat hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Fase E berdasarkan nilai N-Gain Skor pada kelas eksperimen sebesar 0,71 dan kelas kontrol 0,43 sehingga dengan tafsiran N-Gain menggunakan e-modul

Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Platform Genially cukup efektif dapat meningkatkan prestasi belajar.

## **B. Saran**

Hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dirumuskan beberapa saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Diharapkan mendorong guru dalam mengembangkan proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan alternatif. Guru dapat meningkatkan kemampuannya sejalan dengan kemajuan teknologi informasi. Pengembangan ini dapat dilaksanakan melalui pelatihan komputer untuk menyusun e-modul, 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**

. Diharapkan murid untuk memanfaatkan e-modul secara mandiri sebagai bahan belajar. 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**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman sekaligus memperluas pengetahuan peneliti dalam mengembangkan e-modul interaktif yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar

mengajar 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.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. (2019). Memaknakan Fungsi Undang-Undang Dasar Secara Ideal Dalam Pembentukan Undang-Undang. *Masalah-Masalah Hukum*, 48(3), 283. <https://doi.org/10.14710/mmh.48.3.2019.283-293>
- Anjani, C. K., Nisa, A. F., Masjid, A. Al, & Khosiyono, B. H. C. (2025). Jigsaw Type Cooperative Learning Assisted by Genially Media to Improve the Students Activity and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(3), 1147-1157. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i3.10409..>
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy. *Jurnal Pendidikan Sejarah Criksetra*, 11(1), 84–96.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Enstein, Bulu, & Nahak. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi*. 02(01), 101–109.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Genderang Asa: *Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.
- Feziyasti, A., Putra, A., & Sundari, P. D. (2024). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Model Problem based learning Materi Getaran Harmonis Sederhana. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 12(1), 32–38. <https://doi.org/10.24252/jpf.v12i1.40557>.
- Florentina, Yuniati, & Kusmiarti. (2025). *Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Teks*. 5(02), 285–291.
- Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>.
- Hayqal, & Najicha. (2023). Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan Peran Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Mahasiswa. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 55–62. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/civic-edu/index>
- Hendri, G. (2018). Efektivitas Penggunaan E-Modul terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 53(9), 1689–1699.

- Herawati, & Muhtadi. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (e- Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol 5, No. 2 : hl 180-191. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jit>
- Herzegovina. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Problem based learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 9 Subtema 3 SDN 107418 Bangun Sari Baru T.A 2022/2023. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(2), 82–91. <http://jscm.ut.ac.ir>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem based learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Inayati, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Pembelajaran PAI; Teori david ausubel, vigotsky, jerome s. bruner. Al Yasini: *Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 144-159.
- Isrofiana, Z., & Tiyas, E. (2025). *The Use of Media Interaction on Students ' Learning Outcomes in Grade 4 of State Elementary School 238 Gresik*. 5(2), 204–210.
- Jerimas. (2023). UUD 1945 Sebagai Landasan Konstitusional Terhadap Perlindungan Hak Warga Negara Indonesia. *JOCER: Journal of Civic Education Research*, 1(1), 24–28. <https://doi.org/10.60153/jocer.v1i1.11>
- Khoirun, Warsiman, W., & Hermiati. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Kuncahyono, & Aini, D. F. N. (2020). Pengembangan Pedoman E-Modul Berorientasi Student Active Learning Sebagai Pendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 292–304. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13999>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem based learning Pada Siswa Kelas V Sd. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>

- Luthfia, D., Irdiyansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Kerjasama di Lingkunganku. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 64–82. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1253>
- Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v4i2.1253>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.
- Musaad, F., & Suparman, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem based learning Untuk Memacu Kemampuan Berfikir Kritis Abad-21. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3162. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6119>
- Nisa, Handoyo, E., Supriyadi, Dirwanto, & Akanto, B. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem based learning Terintegrasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 340–350. <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.20967>
- Nurjannah, (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, Vol 5, No 1, hlm. 290-298
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- Panggalih, R. H., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbantuan Aplikasi Sac Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 176. <https://doi.org/10.30829/tar.v30i1.2693>
- Putri, Islamiah, & Andini. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Rahmawati, D., Yuberti, Y., & Syafrimen, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 106–112. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i1.7546>

- Rendra. (2015). Panduan Pembuatan Modul Pembelajaran Dilingkungan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasilmalaya. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 3(1), 115. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/articleabstract/34/13/2201/4852827%0Ainternalpdf://semisupervised3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model Problem based learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 62–71. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
- Sagita, N., & Ikashaum, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem based learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 3(2), 148–157. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v3i2.955>
- Shalimar, & Rukmana. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V*. 12(2), 272–290.
- Siahaan, & Nelwati. (2024). Konstitusi dan Implikasi UUD 1945 dalam Era Modern. *Mandub : Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(3), 129–137. <https://doi.org/10.59059/mandub.v2i3.1363>
- Sianturi. (2025). Test Normality As a Condition of Hypothesis Testing. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 10(1), 1–14.
- Sidni, Az Zahra, F., Naima, N., & Hasanah, N. (2024). Menjadi Generasi Maju dengan Memahami Demokrasi, Pancasila dan UUD 1945 Dalam Konteks Indonesia. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 687–693. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1192>
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:
- Sukma. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>

- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- Widayat, A. (2021). Peningkatan minat belajar matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe problem-based learning. *Annals of Mathematical Modeling*, 1(1), 1-7.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Problem based learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61–67.
- Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Yulianti, Heni, & Ladamay, I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, 10 Nomor 0(2), 53. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Yolanda, A., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6244–6251.