

**PENGEMBANGAN E-LKPD PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU ARTICULATE STORYLINE 3
(FASE E ELEMEN PANCASILA)**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:
LUTVIA AZZAHARA
NPM (2110013311009)



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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Lutvia Azzahara
NPM : 2110013311009
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu
Articulate Storyline 3 Fase E elemen Pancasila

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. M. Nursi, M. Si

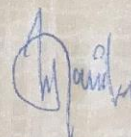
Mengetahui,

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 **Dua Puluh Dua Bulan September** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** Bagi :

Nama Mahasiswa : Lutvia Azzahara
NPM : 2110013311009
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Articulate Storyline 3 Fase E elemen Pancasila

Tim Penguji:

No. Nama

Tanda Tangan

1. Dr. M. Nursi, M. Si

Ketua



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

Penguji 1



3. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd

Penguji 2



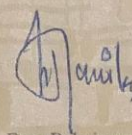
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



Dra. Pebriyenni, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lutvia Azzahara

NPM : 2110013311009

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila
Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Articulate Storyline
3 Fase E elemen Pancasila

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Articulate Storyline 3 Fase E elemen Pancasila” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan 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



Lutvia Azzahara

**PENGEMBANGAN E-LKPD PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTU ARTICULATE STORYLINE 3
(FASE E ELEMEN PANCASILA)**

Lutvia Azzahara¹, M. Nursi¹

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Email: Lutviaazzahara04@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Electronic* Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* (PBL) berbantu perangkat lunak Articulate Storyline 3, khususnya untuk Fase E Elemen Pancasila, serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dihasilkan. Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya variasi media pembelajaran interaktif di sekolah, dominannya metode konvensional berupa ceramah, serta kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMKN 10 Padang, sedangkan instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli (materi, bahasa, dan desain), angket praktikalitas guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata penilaian 93% dari tiga validator. Uji praktikalitas memperoleh hasil sangat praktis dengan rata-rata 92,21%, terdiri dari praktikalitas guru 93,75% dan praktikalitas peserta didik 90,22%. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan skor N-Gain sebesar 0,64 (kategori tinggi) pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0,32 (kategori sedang). Temuan ini membuktikan bahwa integrasi model PBL dengan media digital Articulate Storyline 3 mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran inovatif berupa E-LKPD berbasis PBL yang interaktif, valid, praktis, dan efektif, serta relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, sekolah, dan pengembang media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan teknologi digital.

Kata kunci: E-LKPD, Pendidikan Pancasila, *Problem Based Learning*, Articulate Storyline 3, Pengembangan Media Pembelajaran.

**DEVELOPMENT OF E-LKPD FOR EDUCATIONAL LEARNING
PANCASILA BASED PROBLEM BASED LEARNING
ASSISTED WITH STORY ARTICULATION 3
(PHASE E OF PANCASILA ELEMENTS)**

Lutvia Azzahara¹, M. Nursi¹
Civic Education Study Program
Department of Social Science Education
Faculty of Teacher and Education
Email: Lutviaazzahara04@gmail.com

This research aims to develop an Electronic Student Worksheet (E-LKPD) for Pancasila Education learning based on Problem Based Learning (PBL) assisted by Articulate Storyline 3, specifically for Phase E of Pancasila Elements, as well as to test the validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The urgency of this study arises from the limited use of interactive learning media in schools, the dominance of conventional lecture-based methods, and the lack of active student participation in the learning process. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study were Grade X students of SMKN 10 Padang, while research instruments consisted of expert validation questionnaires (content, language, and design), teacher and student practicality questionnaires, and learning achievement tests. The results indicate that the developed E-LKPD meets the criteria of being highly valid, with an average score of 93% from three expert validators. The practicality test obtained an average score of 92.21%, categorized as highly practical, with teacher practicality at 93.75% and student practicality at 90.22%. Furthermore, the effectiveness test revealed an improvement in student learning outcomes, where the experimental class achieved an N-Gain score of 0.64 (high category), while the control class obtained a score of 0.32 (medium category). These findings confirm that integrating the PBL model with Articulate Storyline 3 enhances students' motivation, engagement, and understanding of Pancasila Education. In conclusion, this research produces an innovative learning product in the form of an interactive, valid, practical, and effective PBL-based E-LKPD that is aligned with the goals of the Merdeka Curriculum, which emphasizes active student involvement. The study contributes to the development of digital-based instructional media and provides valuable insights for teachers, schools, and educational media developers in improving the quality of Pancasila Education through the use of technology.

Keywords: E-LKPD, Pancasila Education, Problem Based Learning, Articulate Storyline 3, Learning Media Development.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunianya, yang telah memberikan kekuatan dan kemudahan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Ariculate Storyline 3 (Fase E Elemen Pancasila)”. Shalawat dan salam peneliti sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr. M. Nursi, M.Si selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Bapak Dr. Muslim, S.H., M.Pd. dan Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si. selaku Ketua Prodi PPKn FKIP Universitas Bung Hatta.
4. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

5. 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 izin untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Ir. Herawaty sebagai Kepala Sekolah SMK Negeri 10 Padang yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
7. Ibu Asriyati, S.Hum sebagai guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMK Negeri 10 Padang yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melaksanakan penelitian dengan lancar.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta kepada ayah Darwin dan ibu Desmaniarti orang tua hebat yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak pertamanya, memberikan support terbaik kepada peneliti, dan terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis berkorban tenaga dan pikiran, mendoakan, dan memberikan dukungan moril maupun materil kepada peneliti, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau mampu medidik penulis sehingga penulis bisa merasakan bangku perkuliahan
9. Kepada 3 pilar saya M. Arsad Alfatahul Mazihi, Fahjar Febriano, Vino Aprilio terima kasih telah hadir dan memberikan warna di kehidupan kakak yang mengharapkan kakaknya menjadi seorang sarjana.
10. Kepada pemilik NIM 22234083 dengan nama Muhamad Farhan Rakhmil, penulis mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan peranmu sebagai

penyemangat di setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih atas doa, cinta, perhatian, dan motivasi yang senantiasa menguatkan penulis di saat menghadapi kesulitan. Kehadiranmu tidak hanya memberi warna dalam kehidupan penulis, tetapi juga menjadi alasan kuat untuk tetap berjuang ketika hampir menyerah, hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

11. Kepada pemilik nama Tessa Malina Hanifah, Febi Febiola penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat serta motivasi kepada penulis, terimakasih telah menjadi teman-teman yang selalu ada disaat penulis dalam kesusahan.

Padang, September 2025
Penulis

Lutvia Azzahara

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ivv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ixx
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian Pustaka	14
1. Tinjauan tentang E-LKPD.....	14
a. Pengertian E-LKPD.....	14
b. Karakteristik E-LKPD.....	15
2.. Tinjauan tentang Pendidikan Pancasila.....	15
a. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	15
b. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	16
c. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila.....	17
3. Tinjauan tentang Articulate Storyline 3	18

a. Pengertian Articulate Storyline 3.....	18
b. Kelebihan Articulate Storyline 3.....	19
4. Tinjauan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	20
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	20
b. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	21
c. Langkah-Langkah Pembelajaran PBL.....	22
d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran PBL.....	23
B. Penelitian Relavan	25
C. Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	30
1. Tahap Analisis (<i>Analisis</i>)	30
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	32
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	34
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	35
C. Uji Coba Produk.....	35
1. Subjek Uji Coba	36
2. Jenis Data	36
3. Instrumen Pengumpulan Data	37
D. Teknik Analisis Data.....	41
1. Analisis Validasi E-LKPD	42
2. Analisis Data Uji Kepraktisan	42
3. Analisis Uji Efektivitas E-LKPD	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Pengembangan	46
1. Penyajian Data Uji Coba	46
2. Hasil Analisis Data.....	66

B. Pembahasan.....	77
1. Hasil Validasi E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Articulate Storyline 3	78
2. Hasil Praktikalitas	81
3. Hasil Efektivitas	83
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ...	22
Tabel 3. 1 Penilaian skala Likert.....	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Instrument Validitas Materi	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Instrument Validitas Bahasa	39
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validitas Desain	40
Tabel 3. 5 Skala penilaian kepraktisan E-LKPD pembelajaran.....	41
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Validitas.....	42
Tabel 3. 7 Presentase Penilaian Praktikalitas.....	43
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Keberhasilan	44
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Indeks Gain (N-Gain).....	45
Tabel 4. 1 Komponen E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Problem Based Learning berbantu Articulate Storyline 3	51
Tabel 4. 2 Revisi E-LKPD Ajar	64
Tabel 4. 3 Hasil Analisis E-LKPD Pada Aspek Materi	67
Tabel 4. 4 Hasil Analisis E-LKPD Pada Aspek Bahasa	68
Tabel 4. 5 Hasil Analisis E-LKPD Pada Aspek Desain.....	69
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Validasi E-LKPD Oleh Ahli Validator.....	69
Tabel 4. 7 Hasil Praktikalitas Pendidik.....	70
Tabel 4. 8 Hasil Praktikalitas Murid	71
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Guru dan Murid	72
Tabel 4. 10 Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4. 11 Data Pretest dan Posttest	74
Tabel 4. 12 Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen.....	75
Tabel 4. 13 Hasil Uji N-Gain Score Kelas Kontrol	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE	30
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Menu Utama.....	60
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Materi Pembelajaran	61
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Navigasi	61
Gambar 4. 4 Proses Memasukan Link Quiz ke Articulate Storyline 3	62
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Latihan	62
Gambar 4. 6 Pembuatan Profil dan Kata Pengantar.....	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	28
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Validasi Materi	92
Lampiran 2 Hasil Validasi Materi.....	94
Lampiran 3 Angket Validasi Bahasa.....	96
Lampiran 4 Hasil Validasi Bahasa	99
Lampiran 5 Angket Validasi Desain	102
Lampiran 6 Hasil Analisis Validasi Desain	106
Lampiran 7 Instrument Praktikalitas Guru.....	110
Lampiran 8 Hasil Analisis Praktikalitas Guru	112
Lampiran 9 Instrumen lembar Praktikalitas Murid	114
Lampiran 10 Hasil Analisis Praktikalitas Murid.....	118
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dari Kampus	120
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dari Provins Dinas Pendidikan Sumatra Barat	121
Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari SMKN 10 Padang.....	122
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian	123
Lampiran 15 Lembar Pretest dan Posttest Eksperimen.....	128
Lampiran 16 Pretes dan Posttest Kelas Kontrol.....	130

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan pesatnya pertumbuhan multikulturalisme, pendidikan Pancasila sangat penting untuk membangun masyarakat yang toleran dan menghargai keberagaman. Pancasila sebagai inti atau ideologi dasar negara Indonesia, tidak hanya menjadi dasar dalam menjalankan pentingnya nilai-nilai demokrasi, persatuan dan kekurangan. Pendidikan Pancasila di era multikulturalisme memiliki berapa tujuan yaitu membentuk keperibadian dan individu yang berintegritas dan bertanggung jawaban terhadap diri sendiri, masyarakat dan negara. Dalam konteks multikultural, individu harus mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dengan menghargai perbedaan dan menghindari diskriminasi berdasarkan suku, agama, ras dan golongan.

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk generasi muda yang mampu berperan aktif dalam membangun persatuan, menjaga keutuhan bangsa, dan mengamalkan nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Di tengah era multikulturalisme yang semakin kompleks, pendidikan Pancasila menjadi fondasi yang solid untuk membangun masyarakat yang toleran dan menghargai keragaman (Saputra et al., 2023:578-580).

Urgensi Pendidikan Pancasila di era sekarang sangat penting karena dapat menanamkan nilai-nilai dasar bangsa seperti gotong royong, keadilan sosial, dan toleransi sejak dini, sehingga generasi muda mampu menghadapi berbagai tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi. Pancasila juga berfungsi

sebagai pembatas budaya yang dapat diterima dan bermanfaat, serta menjaga eksistensi kepribadian bangsa Indonesia di tengah arus informasi internasional yang mudah masuk ke masyarakat Indonesia. Selain itu, pendidikan ini membantu membangun sikap saling menghormati, kreativitas, dan partisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Saputra et al., 2023:573-580)

Pendidikan Pancasila di Indonesia saat ini menghadapi beberapa tantangan yang kompleks dan perlu mendapatkan perhatian serius. Salah satu tantangan utama adalah menjaga relevansi Pancasila dalam menghadapi dinamika globalisasi dan perubahan sosial yang cepat. Masyarakat Indonesia kini semakin terhubung dengan informasi dari berbagai belahan dunia, sehingga perlu upaya ekstra agar nilai-nilai Pancasila tetap relevan dan berdaya saing di tengah arus globalisasi. Tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meliputi beberapa aspek, seperti relevansi dengan perkembangan zaman dan keberagaman budaya. Pendidikan Pancasila harus tetap relevan di tengah arus globalisasi dan perubahan sosial yang cepat, serta mampu bersaing dan tetap relevan di kalangan masyarakat yang semakin terkoneksi dengan informasi dari seluruh dunia. Selain itu, pengelolaan keberagaman dan potensi konflik yang muncul dari perbedaan pandangan memerlukan pendekatan yang inklusif dan mampu merangkul berbagai budaya, agama, dan suku di Indonesia. Kurangnya konsistensi dalam implementasi kurikulum dan metode pembelajaran yang variatif juga menjadi tantangan, sehingga diperlukan upaya serius untuk memastikan bahwa kurikulum mampu membentuk karakter yang kokoh dan memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam (Mihit, 2023:357-366).

Menurut Syahputra et al., (2023:816-827) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era digital sangat penting karena dapat meningkatkan akses, interaksi, dan efisiensi proses belajar mengajar. Teknologi memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif dan menarik, serta memudahkan akses sumber belajar dari berbagai sumber secara real-time. Selain itu, teknologi mendukung pembelajaran jarak jauh dan memperluas kesempatan belajar bagi semua kalangan, termasuk mereka yang berada di daerah terpencil. Dengan demikian, teknologi menjadi alat yang vital untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Oleh karena itu konsep E-LKPD sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran didasarkan pada kemampuannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif, yang mengintegrasikan visualisasi digital, grafik, dan diagram yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan E-LKPD juga menunjukkan bahwa penggunaannya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa secara signifikan, sehingga menjadi strategi yang efektif dalam proses pembelajaran (Artini et al., 2023:36-45). E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan bahan ajar berbentuk digital yang memuat materi, rangkuman, dan latihan soal yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik melalui perangkat elektronik seperti komputer atau gawai. Konsep ini sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu membuat suasana belajar lebih menarik, interaktif, dan efisien. E-LKPD juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar, terutama dengan pemanfaatan teknologi yang sudah menjadi kebiasaan peserta didik di era digitalisasi (Firtsanianta & Khofifah, 2022:140-147).

Keunggulan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam membentuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah meliputi pengembangan kemampuan analisis, evaluasi, dan penalaran kritis peserta didik. PBL juga mendorong peserta didik untuk aktif mencari, mengintegrasikan, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemandirian dalam memecahkan masalah (Hariyani, 2023:51-55).

Menurut Sugiyono (dalam Rohmah, 2020) Articulate Storyline 3 memiliki potensi besar sebagai alat pengembangan media pembelajaran interaktif karena kemampuannya untuk mendukung pembuatan konten yang menarik dan mudah dipublikasikan secara online maupun offline. *Software* ini dilengkapi dengan template interaktif yang memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan, serta mendukung berbagai format seperti web, CD, dan LMS. Selain itu, Articulate Storyline 3 juga memudahkan pengguna dalam mengubah konten menjadi media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kemampuannya untuk mendukung pembuatan media yang interaktif dan *user-friendly* menjadikannya pilihan yang potensial dalam pengembangan media pembelajaran modern.

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu kebijakan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Nadiem Makarim yang memberikan kebijakan. Perencanaan konsep Kurikulum Merdeka ini pada dasarnya merupakan inovasi pembelajaran untuk mendapatkan kualitas pembelajaran yang berkualitas (Sapitri, dkk 2020:3). Seperti halnya peserta didik belajar sesuai dengan tahap kesiapan belajar mereka, pendidik dan satuan pendidik juga perlu belajar mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sesuai dengan kesiapan masing-masing dan berangsur-angsur semakin mahir dalam menggunakannya (Fauzi, 2022:18-22). Seiring perkembangan dunia, maka peningkatan mutu dan kualitas pada ranah pendidikan juga mesti dilakukan. Demi meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan ini dibutuhkan upaya dan usaha yang digarap oleh pemerintah Indonesia salah satunya yaitu meningkatkan dan memperbarui kurikulum pendidikan yang sedang berjalan (Amelia, dkk 2023:1-23).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada tanggal 16 April 2025 di SMK Negeri 10 Padang terhadap proses belajar mengajar peserta didik dikelas ditemukan permasalahan berupa kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dimana tidak sesuai dengan kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Metode yang diterapkan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah. Proses pembelajaran tidak bervariasi yang membuat pelaksanaan pembelajaran di kelas belum efektif.

Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dan bantuan Articulate Storyline 3 sangat relevan dan diperlukan karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui media yang interaktif, menarik, dan inovatif. PBL mampu membentuk keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik, serta mendorong mereka aktif mencari dan mengintegrasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Sementara itu, Articulate Storyline 3 mendukung pembuatan media pembelajaran yang *user-friendly* dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Di era digital dan globalisasi, teknologi menjadi alat penting untuk memperluas akses, meningkatkan motivasi, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, pengembangan E-LKPD berbasis teknologi juga mampu membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif, serta memudahkan pemahaman materi, yang sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan keberagaman budaya. Dalam konteks kebijakan pendidikan seperti Kurikulum Merdeka dan pendidikan Pancasila, inovasi ini mendukung upaya meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan nasional secara inklusif dan adaptif terhadap perubahan sosial dan teknologi.

Selanjutnya penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Huda, (2025:167-173) tentang Implementasi Media Articulet storyline 3 pada mata pelajaran intasi penerangan listrik menunjukan hasil bahwa implementasi media pembelajaran interaktif Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik kelas XI TITL 1 SMK Negeri 1 Pariaman dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Hasil ini dapat dilihat dari ranah pengetahuan yaitu peningkatan hasil belajar pretest dan posttest. Dari hasil pretest posttest kemudian dianalisis dengan menggunakan Effect Size yang memiliki efek dengan kategori besar dimana ketuntasan hasil belajar siswa juga sangat besar diiringi dengan aktivitas belajar siswa yang juga meningkat. Oleh karena itu, media interaktif Articulate Storyline 3 memiliki keefektifan terhadap pemahaman siswa sebagai salah satu alternatif penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik di SMK Negeri 1 Pariaman.

Dari uraian yang sudah dijelaskan maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Problem Based Learning* Berbantu Articulate Storyline 3 Fase E Elemen Pancasila” dengan menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode ini digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan dipakai untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dengan menggunakan pada pendekatan berbasis *Problem Based Learning*, maka penelitian dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

1. Terbatasnya variasi media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang interaktif untuk peserta didik Fase E.

2. Model pembelajaran yang digunakan disekolah belum cukup efektif dikarenakan model pembelajaran yang digunakan masih memakai model pembelajaran konvensional.
3. Belum tersedianya E-LKPD Pendidikan Pancasila yang mengintegrasikan *Problem Based Learning* dan dikembangkan dengan Articulate Storyline 3 untuk Fase E pada Elemen Pancasila.
4. Motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih perlu ditingkatkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah untuk menfokuskan pada objek penelitian yaitu:

1. Produk yang dikembangkan adalah E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Materi yang dicakup adalah Elemen Pancasila untuk Fase E.
3. Model pembelajaran yang diintegrasikan adalah *Problem Based Learning* (PBL).
4. Perangkat lunak bantu pengembangan adalah Articulate Storyline 3.
5. Uji coba produk akan dilakukan pada lingkup terbatas di Fase E SMKN 10 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang praktis?
3. Bagaimana menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang memiliki tingkat kepraktisan tinggi dalam proses pembelajaran.

3. Untuk menghasilkan E-LKPD Pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantu Articulate Storyline 3 yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Fase E Elemen Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait integrasi model *Problem Based Learning* dengan media digital interaktif Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian tentang pengembangan perangkat ajar digital yang mendukung pencapaian Capaian Pembelajaran Fase E Elemen Pancasila.
2. Manfaat Akademik:
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan perangkat pembelajaran digital berbasis model pembelajaran inovatif. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan inovasi teknologi pendidikan.
3. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran interaktif berupa E-LKPD yang dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah dan meningkatkan keterlibatan siswa.

c. Bagi Sekolah

Mendukung digitalisasi pembelajaran dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka melalui media interaktif yang inovatif.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Articulet Storyline 3* dengan rincian di antaranya yaitu:

1. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Pancasila ditujukan kepada Fase E.
2. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning*.
3. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Interaktif dan Responsif, dimana peserta didik berinteraksi langsung dengan konten, seperti melalui pilihan ganda, isian singkat, atau simulasi. Peserta didik

juga dapat menyesuaikan tampilan di berbagai perangkat (komputer, tablet, ponsel) tanpa mengurangi fungsionalitas dan kenyamanan pengguna.

4. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Teknologi dan Multimedia, dimana Integrasi Multimedia menggunakan unsur suara, video, animasi, dan gambar untuk memperkaya pemahaman peserta didik. Pemanfaatan platform digital menggunakan aplikasi perangkat lunak yaitu *Articulet storyline 3* yang mendukung integrasi digital.
5. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila memuat tujuan pembelajaran yang jelas.
6. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi, dimana E-LKPD tersebut menyediakan soal atau aktivitas yang tidak hanya menguji ingatan, tetapi juga analisis, evaluasi dan kreativitas peserta didik.
7. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai desain menarik, tampilan estesi menggunakan kombinasi warna, font, ikon, dan layout yang menarik serta tidak membingungkan dengan navigasi yang mudah dimana penggunaan tombol, petunjuk, dan urutan halaman yang jelas sehingga mudah digunakan secara mandiri oleh peserta didik.
8. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif dimana memfasilitasi pembelajaran secara mandiri melalui petunjuk yang jelas dan *scaffolding* (dukungan bertahap).

9. E-LKPD pembelajaran Pendidikan Pancasila memuat petunjuk dan instruksi yang jelas dimana E-LKPD memberikan instruksi yang sistematis dan mudah dipahami, baik untuk penggunaan E-LKPD maupun pelaksanaan tugasnya dan disertai dengan panduan navigasi jika menggunakan media interaktif.