

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA FASE B BERBASIS MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *CANVA***

SKRIPSI

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

Oleh:
MUTIA YULANDA
NPM. 2210013411150



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Mutia Yulanda
NPM : 2210013411150
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem
Based Learning* Menggunakan *Canva*

Disetujui untuk diujikan oleh :
Pembimbing



Darwianis, S.Sos., M.H.

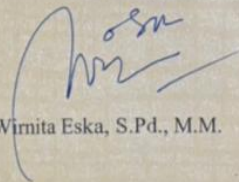
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

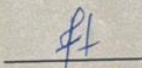

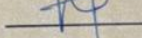
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Mutia Yulanda
NPM : 2210013411150
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*

Tim Penguji:

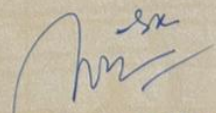
No. Nama		Tanda Tangan
1. Darwianis, S.Sos., M.H.	Ketua :	
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.	Penguji 1 :	
3. Heri Effendi, S.Pd.L., M.Pd.	Penguji 2 :	

Mengetahui,

Dekan FKIP


Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD


Dr. Wirmita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutia Yulanda

NPM : 2210013411150

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*” 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, Maret 2026
Saya yang menyatakan



METERAN
TEMPERAN
1000
R
90ANX296996175

Mutia Yulanda

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA FASE B BERBASIS MODEL *PROBLEM
BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *CANVA***

Mutia Yulanda¹, Darwianis¹

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

e-mail: mutiayulanda63444@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif pembelajaran Pendidikan Pancasila fase B berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *canva* di SDN 06 Sialang Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe 4D yaitu, *define* (pendefenisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Bahan ajar yang dirancang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menggunakan lembar validasi berupa angket. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal pre test dan post test kepada peserta didik. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 06 Sialang. Data untuk validitas diperoleh dari hasil lembar validasi yang telah dinilai oleh validator ahli materi 100%, ahli bahasa 84,61%, dan ahli desain 90,9%, sehingga rata-rata keseluruhan nilai validitas dari tiga orang dosen ahli 91,8% dengan kriteria sangat valid. Data untuk praktikalitas diperoleh dari lembar praktikalitas (angket respon guru dan siswa) yang mendapatkan nilai praktikalitas oleh guru 96,42% dan praktikalitas oleh siswa 92,3% dengan kriteria sangat praktis. Untuk efektivitas hasil pre test dan post test terdapat peningkatan hasil belajar dengan presentase peningkatan 66,73% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahan Ajar, Pendidikan Pancasila, *Canva*, *Problem Based Learning*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, kesempatan, serta kemampuan yang diberikan-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia keluar dari kegelapan menuju cahaya keilmuan yang terang benderang, sebagaimana kita nikmati hingga kini.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Darwianis, S.Sos, M.H. selaku pembimbing yang telah memberikan nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku penguji I dan Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti untuk kesempurnaan skripsi ini.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar yang telah membantu memfasilitasi sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
4. Dekan dan wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian ini sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom, Ibu Risa Yulisna, S.Pd., MPd dan Bapak Dr. Adriantoni, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli desain, validator ahli kebahasaan, dan validator ahli materi yang telah banyak memberikan masukan serta saran dalam perbaikan bahan ajar Pendidikan Pancasila yang dikembangkan.
6. Bapak dan Ibu dosen program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak Jarjis, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 06 Sialang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
8. Bapak Harunzi, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SDN 06 Sialang, Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
9. Terima kasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Efriyanto dan Ibunda Yusniwati, dua orang yang mengusahakan anak pertamanya ini menempuh pendidikan

setinggi-tingginya. mereka telah memberikan segalanya hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.

10. Adik laki-laki penulis Zafares Yusef, yang senantiasa menjadi pelengkap dinamika dalam hidup penulis.
11. Kepada keluarga besar dan saudara-saudari yang telah memberikan doa, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak hingga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada Sahabat terbaik penulis Akhilla Zaskia, Salwa Rihhadatul Aisy, Adinda Rezkika, Veronika Canesta, Noren Narres Wari, Nadila Romi yang senantiasa hadir dalam suka dan duka, memberikan semangat, dan tawa di setiap proses yang di lalui.
13. Kepada manusia-manusia terbaik penulis Rani Juliani, Rana Yuhana, Amidatul Mei Yusa, Lola Nurmaini, Diga Laila yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak semester satu perkuliahan hingga akhirnya bisa lulus bersama-sama.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang Masalah.....	14
B. Identifikasi Masalah	19
C. Batasan Masalah.....	20
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan Penelitian	20
F. Manfaat Penelitian	21
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	9
H. Kebaharuan dan Orisinilitas	23
I. Definisi Operasional	24
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan tentang Belajar dan Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Belajar	Error! Bookmark not defined.
b. Pengertian Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan tentang Pembelajaran Pendidikan Pancasila	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila ...	Error! Bookmark not defined.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila.....	Error! Bookmark not defined.
c. Hakikat Pendidikan Pancasila	16
3. Tinjauan tentang Bahan Ajar	17
a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif	17
b. Fungsi Bahan Ajar Interaktif	19
c. Kriteria Pengembangan Bahan Ajar	20
d. Langkah-langkah Penyusunan Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
e. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Interaktif	Error! Bookmark not defined.
4. Tinjauan tentang Model <i>Problem Based Learning</i> ..	Error! Bookmark not defined.
a. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
b. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
c. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
d. Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	28
B. Penelitian Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	37
C. Subjek Penelitian	38
D. Instrumen Penelitian.....	38
1. Lembar Validasi	38
2. Lembar Angket Uji Praktikalitas.....	38
3. Instrumen Efektivitas Bahan Ajar	39

E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis Hasil Validasi Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
2. Analisis Hasil Praktikalitas Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
3. Analisis Data Efektivitas Bahan Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
G. Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Pengembangan.....	45
1. Penyajian Data	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Analisis Data.....	45
B. Pembahasan.....	60
1. Validitas Bahan Ajar.....	61
2. Praktikalitas Bahan Ajar.....	64
3. Efektivitas Bahan Ajar	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR RUJUKAN.....	69
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	43



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Validator Bahan Ajar Pembelajaran Pendidikan.....	36
2. Daftar Skor Jawaban Validator.....	40
3. Kategori Kevalidan Bahan Ajar.....	41
4. Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	42
5. Persentase Penilaian Praktikalitas.....	42
6. Persentase Penilaian Efektivitas.....	43
7. Jadwal Penelitian.....	43
8. Analisis Angket Validasi Ahli Materi.....	55
9. Analisis Angket Validasi Ahli Bahasa.....	55
10. Analisis Angket Validasi Ahli Desain.....	56
11. Rekapitulasi Hasil Validasi Bahan Ajar Pendidikan Pancasila.....	56
12. Hasil Praktikalitas Guru.....	57
13. Hasil Praktikalitas Siswa.....	58
14. Hasil Efektivitas Siswa.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Modul Ajar.....	73
2. Tampilan Bahan Ajar.....	85
3. Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Bahasa.....	110
4. Angket Validitas oleh Ahli Bahasa.....	111
5. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa.....	117
6. Kisi-kisi Lembar Validasi oleh Ahli Materi.....	119
7. Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	120
8. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	123
9. Kisi-kisi Lembar oleh Ahli Desain.....	124
10. Angket Validasi oleh Ahli Desain.....	125
11. Hasil Uji Validitas Ahli Desain.....	131
12. Kisi-kisi Praktikalitas oleh Guru.....	132
13. Angket Praktikalitas oleh Guru.....	133
14. Hasil Uji Praktikalitas oleh Guru.....	135
15. Kisi-kisi Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	137
16. Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	138
17. Hasil Uji Praktikalitas oleh Siswa.....	144
18. Soal Pre Test dan Post Test.....	146
19. Hasil Uji Efektivitas oleh Siswa.....	154
20. Dokumentasi Penelitian.....	156
21. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	159
22. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	160

23. Surat Keterangan Sudah Menyelesaikan Penelitian.....161



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental sekaligus kewajiban bagi setiap individu dalam menuntut ilmu. Tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada mutu pendidikan yang dienyam, yang pada akhirnya menjadi pilar utama bagi kemajuan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003:1) pasal 1 yang menyatakan bahwa, 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 pendapat Darsyah, (2023:857) “Pendidikan merupakan suatu aspek yang mendasar dalam usaha mempersiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi proses dan dinamika kehidupan masyarakat dalam bernegara dan berbangsa”. Tantangan yang akan muncul kedepan adalah era globalisasi yang mau tidak mau menuntut adanya kualitas sumber daya manusia yang mempunyai daya kompetitif. Dengan adanya sumber daya manusia yang kompetitif dan handal, maka tantangan dan hambatan yang di hadapi oleh masyarakat akan teratasi sehingga masyarakat yang beradab akan dapat tercapai. Pendidikan sering disebut sebagai ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan adalah kelanjutan dari ilmu pengetahuan. Dengan demikian pendidikan dapat didefinisikan sebagai kegiatan bertukar pengetahuan untuk meningkatkan kehidupan. Dengan menerapkan landasan hidup,

sistem kehidupan menjadi lebih teratur dan sesuai dengan agama. Tujuan pendidikan adalah apa yang ingin dicapai selama proses pembelajaran, serta arah ke mana bimbingan dituju (Rahman dkk, 2022:2).

Salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Nurniada (dalam Natasya & Shokib, 2024:429) “Pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru tentunya mengandung banyak materi, salah satu materi yang disampaikan adalah materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila didalamnya mengajarkan suatu aturan, nilai dan juga moral”. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam proses pembentukan karakter karena merupakan salah satu subjek yang mengandung prinsip-prinsip dasar kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia.

Sebagai bagian dari upaya untuk membentuk karakter yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia, Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya dapat dipahami secara teoretis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ideologi, pedoman hidup, dan identitas bangsa Indonesia ditanamkan dalam Pendidikan Pancasila. Diharapkan pengajaran dan kebiasaan sekolah yang mencerminkan nilai-nilai ini dapat menumbuhkan sikap toleransi dan kolaborasi pada siswa. Tujuan Pendidikan Pancasila ini adalah untuk memasukkan nilai-nilai dasar bangsa ke dalam kurikulum dan mengembangkan siswa yang percaya, bertakwa, dan bertanggung jawab (Rinny & Jacobus, 2024:122).

Mengingat betapa pentingnya Pendidikan Pancasila bagi siswa, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Pancasila. Dengan

menggunakan bahan ajar digital, guru memiliki kemampuan untuk menghasilkan terobosan dan inovasi baru. Bahan ajar adalah seperangkat pengetahuan yang harus dipelajari siswa dengan cara yang menyenangkan. Bahan ajar merupakan sumber belajar visual dan audiovisual yang dapat digunakan sebagai cara alternatif untuk berkomunikasi selama proses belajar. Menurut Apriati, dkk (2021:15) “Bahan ajar dapat berfungsi dalam pembelajaran individual yang dapat digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses pemerolehan informasi peserta didik”. Bahan ajar digital adalah jenis media pendidikan yang dibuat dan dirancang untuk digunakan dengan bantuan media digital. Bahan ajar digital mencakup seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan mengacu pada kurikulum yang relevan untuk mencapai kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Salah satu contohnya adalah pembuatan bahan ajar yang digunakan melalui aplikasi *canva*. Ada banyak fitur dalam *canva* yang memungkinkan pendidik membuat materi pembelajaran kreatif yang diharapkan melibatkan kelas dan *canva* membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka. Menurut Khairunnisa & Apoko, (2023:192) “Media pembelajaran berbasis *canva* dapat membantu dan mempermudah pendidik untuk belajar. Media yang kreatif membuat siswa senang belajar”.

Sejalan dengan pendapat Ahmad dkk, (2024:204) “Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan juga selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Dengan menggunakan bahan ajar yang interaktif dan menarik,

siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar”.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru harus memahami karakteristik model pembelajaran saat membuat bahan ajar. Mereka juga harus memahami kegiatan yang akan dilakukan siswa sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang sangat disarankan untuk diterapkan di sekolah dasar adalah pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning*, karena mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah. Memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah, memungkinkan mereka untuk menerapkan apa yang mereka ketahui atau mencoba mempelajari lebih banyak tentang apa yang mereka ketahui. Pembelajaran *Problem Based Learning* dan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar. Ini disebabkan oleh fakta bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mengajukan masalah sebagai langkah awal dalam mengintegrasikan dan memperoleh pengetahuan baru (Alzani & Nurmayani, 2023:108).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4 dan 5 Desember pada hari Kamis dan Jumat 2025 di SDN 06 Sialang, Kabupaten Lima Puluh Kota khususnya kelas IV diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi efektivitas dan keberhasilan pembelajaran, salah satu temuan utama peneliti adalah guru cenderung hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan buku paket ini membuat pembelajaran menjadi kurang variatif dan

kurang menarik bagi siswa, sehingga potensi interaksi dan kreativitas dalam pembelajaran menjadi terbatas.

Pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi dan pengelola pembelajaran. Guru juga belum mengembangkan bahan ajar selain bahan yang sudah tersedia di sekolah, seperti bahan cetak atau modul pembelajaran yang dapat lebih mendukung pemahaman dan keterlibatan siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih mengandalkan bahan ajar berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS).

Hal ini mengindikasikan minimnya inovasi dalam penyediaan bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses dengan mudah serta mendukung model pembelajaran yang mengedepankan pemecahan masalah (*Problem Based Learning*).

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Bapak Harunzi, S.Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 06 Sialang pada 05 Desember pada hari Jumat 2025 guru mengatakan bahan ajar yang dipakai, seperti buku paket dan LKS kurang menarik minat belajar peserta didik sebagai panduan pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang sulit dikondisikan selama proses belajar, sehingga pembelajaran jadi kurang lancar dan optimal.

Permasalahan ini muncul karena proses pembelajaran yang berjalan belum mengikuti perkembangan zaman saat ini, terutama dalam hal pemanfaatan

teknologi, mendorong kebutuhan untuk menghadirkan inovasi. Guru diharapkan dapat memperbarui proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang menarik. Dari observasi yang telah dilakukan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Fase B SD Negeri 06 Sialang sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai satu-satunya sumber bahan ajar.
2. Proses pembelajaran yang berlangsung masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*).
3. Kondisi kelas belum sepenuhnya kondusif, ditandai dengan adanya peserta didik yang sulit dikendalikan selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Proses pembelajaran yang dilaksanakan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran.
5. Sebagian peserta didik cenderung kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dan lebih sibuk dengan aktivitasnya masing-masing.
6. Guru yang kurang merancang atau mengembangkan bahan ajar secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*. Sehingga hanya dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban semester 2 di kelas IV SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria praktis?
3. Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan, tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria valid.

2. Untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria praktis
3. Untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva* yang memenuhi kriteria efektif.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang mendalam terhadap ilmu pendidikan, terutama dalam pengembangan bahan ajar dan penerapan model pembelajaran inovatif dan juga menambah wawasan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan bantuan bahan ajar dari *canva* yang berbasis model *Problem Based Learning* di SD Negeri 06 Sialang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperdalam pemahaman tentang teknologi digital, yakni *canva*, dalam perancangan materi pembelajaran berbasis interaktif.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Guru

Bagi guru dan calon guru sebagai alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan bisa memberikan referensi dan masukkan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan bahan ajar lainnya sesuai dengan penggunaan Kurikulum Merdeka.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, modul pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Lambang Negara Indonesia ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran meningkatkan semangat belajar peserta didik.

3. Manfaat Akademik

Memberikan tambahan ilmu dan pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *canva* berbasis *Problem Based Learning* serta sebagai syarat menyelesaikan studi strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Adapun spesifikasi dari produk hasil pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan *canva* berbasis *Problem Based Learning*, diantaranya:

1. Bahan ajar yang dibuat, disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, termasuk elemen capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang relevan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Desain bahan ajar menggunakan platform *canva* yang menampilkan tampilan visual menarik, mudah digunakan
3. Produk berupa bahan ajar digital interaktif untuk pembelajaran yang dapat diakses secara online maupun offline.
4. Terdiri dari konten pendidikan pancasila yang dikemas dalam bentuk teks, gambar, video pendek, quiz interaktif, dan tugas berbasis masalah.
5. Dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru dan siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan bahan ajar.

6. Fungsionalitas produk memungkinkan siswa belajar aktif dengan mengerjakan studi kasus dan problem solving sesuai topik Pancasila.
7. Struktur produk disesuaikan dengan kurikulum dan kemampuan siswa di Fase B SD.
8. Produk ini lebih fleksibel dan interaktif dibanding bahan ajar konvensional (buku paket, LKS).
9. Tampilan bahan ajar seperti buku yang terdiri dari banyak halaman
10. Produk ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

H. Kebaharuan dan Orisinilitas

1. Kebaharuan

Penelitian ini merupakan salah satu pengembangan bahan ajar Pendidikan Pancasila yang secara spesifik memanfaatkan platform *canva* untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik bagi siswa SD. Penelitian ini berbeda dari studi-studi sebelumnya yang biasanya menitikberatkan pada mata pelajaran IPA, Matematika, atau PKn secara umum, karena menghasilkan produk yang sangat kontekstual melalui penggabungan nilai-nilai Pancasila dalam skenario pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sosial siswa.

2. Orisinilitas Penelitian

Penelitian ini memiliki tingkat orisinalitas yang tinggi karena merupakan upaya untuk mengembangkan bahan ajar interaktif pembelajaran pendidikan pancasila fase B berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *canva* SD

Negeri 06 Sialang. Beberapa faktor orisinalitas yang membedakan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah:

- a. Integrasi nilai Pancasila dalam pembelajaran: Penelitian ini mengadopsi pendekatan kreatif yang menempatkan nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi praktis, bukan sekadar konsep abstrak, untuk membentuk perilaku dan watak siswa yang autentik. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami Pancasila secara teoritis, melainkan merasakannya sebagai kompas etis yang memandu tindakan sehari-hari di tengah dinamika sosial modern.
- b. Melakukan penelitian di SD 3T (Tertinggal, Terdepan, dan Terpencil): Melakukan penelitian di SDN 06 Sialang, merupakan SD yang berada di ujung Kabupaten Lima Puluh Kota, yang jauh dari akses kota, tetapi sudah memiliki jaringan internet. Ini juga menjadi kebaruan dari penelitian sebelumnya yang pernah diteliti.

I. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, dan maksud dari judul skripsi ini lebih jelas dipahami, peneliti perlu menjelaskan kata-kata yang terdapat dalam judul tersebut, antara lain:

1. Pengembangan

Dalam penelitian ini, pengembangan adalah proses membuat bahan ajar interaktif, memprosesnya, dan menyempurnakannya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan pendekatan terstruktur, yang mencakup perancangan, evaluasi, dan revisi berdasarkan tanggapan pengguna dan penguji.

2. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang mencakup nilai-nilai dasar Pancasila sebagai dasar negara dan pedoman hidup bangsa Indonesia. Ini diajarkan kepada siswa SD untuk secara aktif dan kontekstual membentuk karakter dan wawasan kebangsaan mereka sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.

3. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif adalah media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki fitur yang mendukung interaksi seperti animasi, kuis, video, dan tautan yang dapat diklik yang membuat materi Pendidikan Pancasila lebih menarik dan mudah dipahami.

4. Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang membantu Anda membuat bahan ajar interaktif dengan berbagai template, elemen visual, dan fitur multimedia tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Platform ini mendukung pembuatan media pembelajaran yang efektif dan menarik.