

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila fase B berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *canva*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil uji validitas pada penelitian berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Pancasila Fase B Berbasis Model *Problem Based Learning* Menggunakan *Canva*” menunjukkan skor 100% untuk aspek materi kategori (sangat valid), 84,61% untuk aspek bahasa kategori (sangat valid), dan 90,9% untuk aspek media kategori (sangat valid). Rata-rata persentase keseluruhan mencapai 91,8% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid dan layak untuk diuji coba di lapangan.
2. Hasil uji kepraktisan bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan peneliti dinyatakan praktis oleh guru dan siswa kelas IV SD. Tingkat kepraktisan oleh guru mencapai 96,42% kategori (sangat praktis), berdasarkan respons siswa serta 92,3% kategori (sangat praktis) dari respons siswa. Oleh karena itu, bahan ajar ini dinyatakan layak diterapkan di lapangan.
3. Hasil uji efektivitas bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila fase B berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *canva* yang dikembangkan peneliti menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup baik. Hal ini terlihat dari

perbandingan skor pre-test dan post-test siswa kelas IV SDN 06 Sialang, di mana rata-rata pre-test mencapai 56,5% dan post-test naik menjadi 85%, dengan peningkatan persentase sebesar 66,73% dengan kategori (cukup efektif). Temuan ini mengindikasikan bahwa bahan ajar tersebut berhasil mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila fase B berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *canva*, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar interaktif Pendidikan Pancasila fase B berbasis model *Problem Based Learning* menggunakan *canva* pada materi atau mata pelajaran lain, serta mengombinasikannya dengan model atau strategi pembelajaran yang berbeda agar produk yang dihasilkan semakin inovatif dan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi.
2. Bagi guru kelas IV, disarankan untuk memanfaatkan bahan ajar ini dengan sebagai salah satu bahan ajar digital yang interaktif guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan bahan ajar secara optimal, aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran berbasis masalah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama melalui aktivitas yang tersedia.

4. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis digital dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung, serta mendorong guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran di kelas.



DAFTAR RUJUKAN

- Abd, Rahman., Asri, M. S., Andi, F., Yuyun, K., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *PT.Fajar Interpretama Mandiri*, 2(1), 43.
- Adi, A., & Anisya, S. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalh*.
- Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, K. M. (2024). *Integrasi Canva Dalam Pengembangan Bahan Ajar Jurnal Pendidikan dan*. 6, 201–213. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp>
- Alzani, U., & Nurmayani. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Tema 7 Di Kelas V Sd Negeri 106804 Percut*. 2(4), 10842–10852.
- Annisa, M., Opan, A., & Era, J. (2022). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL)*. 3(2), 167–175.
- Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Mohammad, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pelajaran Tematik dengan Tema “ Indahnya Kebersamaan ” untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(1), 13–22.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Darsyah, S. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5, 857–861.
- Effendi, H., Muslim, M., Pebriyenni, P., & Aisyah, S. (2023). Rancangan modul digital hukum Islam berbasis kebhinnekaan di Perguruan Tinggi. *Journal of moral and civic education*, 7(1), 46-57.
- Eilmelda, Y. (2021). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 1 Kelas IV Menggunakan Aplikasi Flipbook*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fauziah, E., & Rohmah, U. S. (2024). *Pengembangan Materi dan Bahan Ajar PAI Dengan Model Dick And*. 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.37680/ssa.v2i1.4740>
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak*. 1–17.
- Haizatul, F., & Rahmat, K. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Hendrizar. (2020). *Kajian Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (Issue September 2009).
- Hendrizar, H., Laili, I., Darwianis, D., Nursi, M., & Daswarman, D. (2025).

- Penguatan civic literacy melalui media digital dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2923-2930.
- Hidayat, Annisa Nur, Kelana, Jajang Bayu, S. C. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran RADEC untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 5(3), 129–137.
- Hulopi, M. S. (2024). *Teknik Dan Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar Pa*. 3(1), 45–55.
- Jannah, R., Tahir, M., Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Buku Bergambar Materi Menulis Puisi Kelas IV SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Cahaya Mandalika*, 2(1), 14–25.
- Karima, M. K., Hafild, M. N. R., Putri, T. P., Ivana, D. F., Emilia, S., Dea, A., Amelia, Z., Dyah, W. S., Gito, R., & Moda, A. M. (2025). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka pada Fase A : Sebuah Analisis*. 9–18.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). *Kewarganegaraan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran*. 20(September), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>.
- Lestari, F., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Peserta didik Kelas V Sd. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 18(3), 255–269. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v18i3.4395>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. 2, 97–104.
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). *Bahan Ajar*. 2(5). <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Amalia, D. A., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis bahan ajar*. 2, 311–326.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). *Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. 1(1), 29–40.

- Natasya, M. M., & Shokib, R. W. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar, 1–9.
- Nursela, Yesi, A., & Rahmatina. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Di Kelas V SDN 02 Pekan Selasa Solok Selatan*. 10.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. 1(1).
- Pipit, A. K., Bagus, S. D., & Nengah, S. (2025). *Memahami Hakikat Pembelajaran Pkn Sebagai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. 10(September), 494–506.
- Rahmalia, D., Yulimarta, E., Sarmita, D., Warnelis, E., & Desmaneni. (2025). *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Group Investigation Siswa Kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok*. 3, 153–164.
- Rahmi, H., Erry, E., Agwin, D., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., Simanungkalit, L. N., Missouri, R., Winarsih, S., Priyanti, N. Y., Syarifah, T., Suyitno, M., Wardoyo, T. H., Hatiningsih, N., Ariantara, R. G., Nurdini, I., & Agustinus Talindong, H. N. A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar*. <https://books.google.co.id>
- Rinny, S., & Jacobus, N. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0*. 09. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19326>
- Salma, N., & Ulya, A. A. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran Ips Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV Sekolah Dasar Kecamatan Luak Kabupaten 50 Kota*. 11.
- Salsabila, S., Bisma, N. A., & Gusmaneli, G. (2024). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan*. 4(2).
- Selvi, M., M, D., & Upik, Y. (2020). *Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. 3(3), 195–207. <https://doi.org/10.20961/jpmm%20solusi.v8i4.68654>
- Simbolon, G. S., & Purba, G. I. D. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. 1(2), 422–438.
- Siti, A., Evih, N., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2, 62–65.

<https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>

Sudirman, Nasriaty, Nia, K., Sepdyana, K. K., Gemala, W., Rika, S., Vonnisy, Tirta, S. P., Silka, Fauziah, L. S., Putu, A. L., & Mery, M. P. (2023). *Proses Belajar dan Pembelajaran*.

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.

Theresia, Monica, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Narasi Menggunakan Strategi Think, Talk, Write (TTW) di Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal Education and development*, 8(4), 448–454.

Triana, P., Widowati, H., & Achani. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai*. 165–169.
<http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>

Pemerintah Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.

Utami, Fitri, Witono Hari, S. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(1), 24–28.

Yuli, K. P., Subyantoro, & Rahayu, P. (2023). *Urgensi Bahan Ajar Interaktif Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Dalam Pembelajaran Menulis*. 9(1), 324–331.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7527626>