

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF
DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
PADA PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MENGHARGAI
KEBERAGAMAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR
GUGUS JAMBI TIMUR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
ATTHAHIRAH AZZAHRA
NIM. 21129021

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) PADA PENDIDIKAN
PANCASILA MATERI MENGHARGAI KEBERAGAMAN
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR GUGUS JAMBI TIMUR

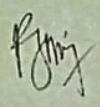
Nama : Atthahirah Azzahra
NIM : 21129021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,

Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing,


Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020


Dra. Reinita, M.Pd
NIP. 19630604198803200

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model
Problem Based Learning (PBL) pada Pendidikan
Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV
Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur

Nama : Aithahirah Azzahra

NIM/BP : 21129021/2021

Departemen/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2025

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

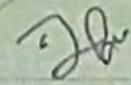
1. Ketua : Dra. Reinita, M.Pd

()

2. Anggota : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd

()

3. Anggota : Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd

()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Atthahirah Azzahra
NIM/BP : 21129021/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model
Problem Based Learning (PBL) pada Pendidikan Pancasila
Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar
Gugus Jambi Timur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 11 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Atthahirah Azzahra
NIM. 21129021

ABSTRAK

Atthahirah Azzahra. 2025. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar umumnya masih disampaikan secara konvensional dan cenderung belum mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Di tengah kemajuan teknologi saat ini, pendekatan pembelajaran yang dianggap monoton, seperti Pendidikan Pancasila, seharusnya mulai diintegrasikan dengan bahan ajar berbasis teknologi yang relevan untuk meningkatkan daya tariknya. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) yang menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi yang melibatkan tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket praktikalitas dari guru dan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah dasar yaitu SDN 119/IV Kota Jambi, SDN 049/IV Kota Jambi, dan SDN 001/IV Kota Jambi, dengan peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan tiga aspek utama. Pada aspek validitas, bahan ajar memperoleh penilaian sebesar 86% dari ahli materi, 86,7% dari ahli media, dan 92% dari ahli bahasa, yang seluruhnya tergolong sangat valid. Pada aspek praktikalitas, hasil angket menunjukkan bahwa guru dan peserta didik dari tiga sekolah dasar memberikan penilaian sangat praktis, dengan persentase antara 80,38% hingga 100%. Di SDN 119/IV, guru menilai 100% dan siswa 86%; di SDN 049/IV, guru 90% dan siswa 86%; dan di SDN 001/IV, guru 96% dan siswa 80,38%. Sementara itu, aspek efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bahan ajar: di SDN 119/IV dari 72,08 menjadi 72,71; SDN 049/IV dari 54,55 menjadi 62,41; dan SDN 001/IV dari 77,96 menjadi 81,07. Temuan ini membuktikan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Problem Based Learning dinyatakan sangat valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Bahan Ajar Interaktif, Problem Based Learning (PBL), Pendidikan Pancasila

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur**” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu peneliti ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M. Pd, selaku Kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, M. Pd, selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

3. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu luangnya, nasihat, semangat, serta dukungan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji I dan Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran, kritik, serta arahan demi kesempurnaan skripsi peneliti.
5. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd, Bapak Mansurdin, S.Sn, M.Hum selaku validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media atas semua sarannya terhadap penyempurnaan dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan peneliti.
6. Bapak dan Ibu staf dosen Departemen SI PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak Imran S.Pd, dan Ibu Hj. Musdariyantina selaku Kepala Sekolah SD N 001IV Kota Jambi, Ibu Nur Atika M.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 119IV Kota Jambi, dan Ibu Wilda Yanti S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 049IV Kota Jambi atas dukungan, nasihat, dan izinnya untuk peneliti dapat melakukan penelitian di sekolah.
8. Ibu Nurul Rahma S.Pd., Ibu Novita Ulandari S.Pd., Gr., dan Ibu Rusmini M.Pd. selaku guru kelas 4 yang dimana peneliti jadikan subjek penelitian.
9. Terima kasih banyak peneliti ucapkan kepada kedua orangtua terkasih, Ayahanda Budi Hartono, Ibunda Murtahanim, Abang Ammar, Adik Al Kindi, serta Kakak Vitha atas segala dukungan, materi, serta semangat yang

telah diberikan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.

10. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi isi, sistematika, maupun penulisan. Hal ini semata-mata disebabkan oleh keterbatasan peneliti sebagai manusia yang tidak luput dari kekhilafan. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam bidang pendidikan dasar, serta dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Padang, 2025

Atthahirah Azzahra
NIM. 21129021

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIASI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Manfaat Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Landasan Teori	14
1. Bahan Ajar.....	14
2. Hakikat Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	27
3. Hakikat Pendidikan Pancasila	36
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	47
A. Model Pengembangan.....	47

B.	Prosedur Pengembangan	48
1.	Studi Pendahuluan.....	48
2.	Pengembangan Model	55
C.	Uji Coba Produk.....	71
1.	Subjek Uji Produk.....	71
2.	Jenis Data	71
3.	Instrumen Pengumpulan Data	72
4.	Teknik Analisis Data	76
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN	80
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	80
B.	Analisis Data	100
C.	Revisi Produk	121
D.	Pembahasan.....	133
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	141
A.	Kajian Produk yang Telah Direvisi	141
B.	Saran Pemanfaatan Produk	142
C.	Saran Diseminasi Produk	143
D.	Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	143
DAFTAR RUJUKAN		145
LAMPIRAN		151

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Langkah-langkah Problem Based Learning	30
Tabel 2. Storyboard Produk.....	58
Tabel 3. Prototipe Produk.....	62
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Validasi.....	77
Tabel 5. Kategori Interval Tingkat Validitas	77
Tabel 6. Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Respon Peserta Didik	78
Tabel 7. Kategori Interval Tingkat Praktikalitas	78
Tabel 8. Hasil Angket Kebutuhan Guru	81
Tabel 9. Data Analisis Kebutuhan Peserta Didik	85
Tabel 10. Kekurangan dan Perbaikan dari Modul Ajar	88
Tabel 11. Data Angket Sarana dan Prasarana.....	92
Tabel 12. Nama Dosen Ahli Validasi	96
Tabel 13. Data Validasi Ahli.....	97
Tabel 14. Data FGD	98
Tabel 15. Hasil Uji Validasi Aspek Materi.....	101
Tabel 16. Hasil Uji Validasi Aspek Media	101
Tabel 17. Hasil Uji Validasi Aspek Bahasa	102
Tabel 18. Hasil Persentase Rata-rata Uji Validasi Keseluruhan.....	103
Tabel 19. Hasil Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba	105
Tabel 20. Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba.....	105
Tabel 21. Hasil Angket Respon Guru Sekolah Implementasi	107
Tabel 22. Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Implementasi.....	107
Tabel 23. Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penyebaran	109
Tabel 24. Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penyebaran.....	109
Tabel 25. Analisis Hasil Aspek Pengetahuan Sekolah Uji Coba.....	111
Tabel 26. Analisis Hasil Aspek Pengetahuan Sekolah Implementasi	113
Tabel 27. Analisis Hasil Aspek Sikap Sekolah Implementasi.....	115
Tabel 28. Analisis Hasil Aspek Keterampilan Sekolah Implementasi	116
Tabel 29. Analisis Hasil Aspek Pengetahuan Sekolah Penyebaran.....	117
Tabel 30. Analisis Hasil Aspek Sikap di Sekolah Penyebaran.....	119
Tabel 31. Analisis Hasil Aspek Keterampilan di Sekolah Penyebaran	120
Tabel 32. Saran dan Revisi dari Ahli Materi	122
Tabel 33. Saran dan Revisi dari Ahli Media	124
Tabel 34. Saran dan Revisi dari Ahli Bahasa	129
Tabel 35. Rata-rata Sebelum dan Sesudah Penggunaan Bahan Ajar Interaktif.....	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Model Pengembangan ADDIE.....	48
Gambar 4. 1 Tampilan materi sebelum revisi.....	122
Gambar 4. 2 Tampilan materi setelah revisi.....	123
Gambar 4. 3 Tampilan mode bahan ajar interaktif sebelum revisi.....	124
Gambar 4. 4 Tampilan mode bahan ajar interaktif setelah revisi.....	125
Gambar 4. 5 Tampilan bagian awal sebelum revisi	125
Gambar 4. 6 Tampilan bagian akhir setelah revisi	125
Gambar 4. 7 Tampilan video lagu keberagaman sebelum revisi.....	126
Gambar 4. 8 Tampilan video lagu keberagaman setelah revisi.....	126
Gambar 4. 9 Tampilan gambar tari dan rumah adat sebelum revisi.....	127
Gambar 4. 10 Tampilan gambar tari dan rumah adat setelah revisi	127
Gambar 4. 11 Tampilan pemutaran video sebelum revisi	128
Gambar 4. 12 Tampilan pemutaran video setelah revisi	128
Gambar 4. 13 Tampilan halaman depan sebelum dan sesudah revisi	130
Gambar 4. 14 Tampilan daftar isi sebelum dan sesudah revisi	130
Gambar 4. 15 Tampilan TP sebelum dan sesudah revisi.....	131
Gambar 4. 16 Tampilan penulisan sebelum dan sesudah revisi.....	131
Gambar 4. 17 Tampilan kata sebelum dan sesudah revisi.....	132
Gambar 4. 18 Tampilan bab sebelum dan sesudah revisi	132
Gambar 4. 19 Tampilan LKPD sebelum dan sesudah revisi.....	133

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	46
Bagan 2. Alur Pengembangan Bahan Ajar Interaktif.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	152
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	155
Lampiran 3. Hasil Observasi.....	158
Lampiran 4. Hasil Wawancara	164
Lampiran 5. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	175
Lampiran 6. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru	178
Lampiran 7. Hasil Angket Karakteristik Peserta didik.....	187
Lampiran 8. Hasil Angket Sarana dan Prasarana	193
Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Angket Validasi dan Praktikalitas.....	199
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi Awal	201
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi Akhir	207
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Media Awal.....	213
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Media Akhir.....	218
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Bahasa Awal	223
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Bahasa Akhir	226
Lampiran 16. Hasil Praktikalitas (Angket Respon Guru)	229
Lampiran 17. Hasil Praktikalitas (Angket Respon Peserta Didik).....	241
Lampiran 18. Hasil Wawancara Evaluasi Penggunaan Bahan Ajar Interaktif.....	249
Lampiran 19. Hasil Evaluasi Peserta Didik	258
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	262
Lampiran 21. Dokumentasi Observasi dan Wawancara.....	264
Lampiran 22. Modul Ajar.....	266

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Nelson Mandela pernah berkata, “*Education is the most powerful weapon we can use to change the world.*” Kutipan ini menegaskan bahwa pendidikan adalah kunci utama dalam kehidupan manusia. Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Salmiyanti & Desyandri (2023), pendidikan menjadi salah satu faktor krusial dalam memajukan suatu negara. Dengan pendidikan yang berkualitas, akan lahir berbagai pengetahuan dan keterampilan baru yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan berupaya untuk membangun potensi peserta didik dari segala bidang tidak hanya pada bidang kognitif melainkan juga mengembangkan psikomotorik dan afektif. Semua tujuan itu dapat direalisasikan pada

Pendidikan Pancasila. Setiap institusi pendidikan formal di Indonesia, mulai dari tingkat dasar hingga universitas, mengajarkan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran penting. Dalam pembentukan warga negara yang bertanggung jawab dan jujur, mata pelajaran ini sangat penting. Program Pendidikan Pancasila di Indonesia bertujuan untuk membangun karakter dan identitas yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis serta menumbuhkan sikap dan tindakan demokratis (Fitriyah & Wardani, 2022).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berfokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berperilaku sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran tentang Pendidikan Pancasila harus diprioritaskan pada jenjang SD/MI. Karena disaat itu kita masih memiliki kesempatan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sejak dini, sehingga mereka dapat melakukan apa yang akan membangun identitas bangsa mereka.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah ketersediaan bahan ajar yang tepat. Perkembangan teknologi yang pesat turut memengaruhi pendidikan, termasuk penggunaan bahan ajar. Menurut Pane dalam Magdalena, Sundari, et al. (2020) bahan ajar adalah materi pelajaran yang disusun sistematis dan digunakan guru serta peserta didik dalam

pembelajaran. Awalnya berbentuk cetak seperti buku, kini bahan ajar berkembang menjadi format digital yang lebih modern dan interaktif. Nana (2019) dalam Dewi et al. (2022) menyatakan bahwa keberagaman bahan ajar membantu guru menghemat waktu dan beralih peran menjadi fasilitator, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

Selain bahan ajar, aspek lain yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Asyafah (2019) menyatakan bahwa *“model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran.”* Model yang efektif membantu pencapaian tujuan pembelajaran, memberikan informasi yang bermanfaat bagi peserta didik, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan menghindari kebosanan. Selain itu, keberagaman model diperlukan untuk menyesuaikan dengan perbedaan karakter, kebiasaan belajar, dan gaya mengajar pendidik. Kemampuan guru dalam menerapkan berbagai model juga mendukung profesionalisme serta semangat inovasi dalam mengajar (Asyafah, 2019). Oleh karena itu, memilih model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik memahami Pancasila secara utuh. Pendidikan Pancasila berfokus pada isu kewarganegaraan dalam masyarakat, di mana peserta didik diharapkan dapat merekonstruksi dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi nyata di sekolah diantaranya SD N 001IV Kota Jambi, SD N 119IV Kota

Jambi, SD N 049IV Kota Jambi, dan SD N 060IV Kota Jambi. Namun setelah observasi dan wawancara dilakukan SD N 060IV Kota Jambi tidak memenuhi kriteria akan kebutuhan bahan ajar interaktif ini dikarenakan SD N 060IV sudah pernah menggunakan bahan ajar interaktif serupa yaitu E-Book. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di ketiga sekolah lainnya.

Dari rangkaian observasi dan wawancara yang telah peneliti laksanakan pada SD N 001IV Kota Jambi pada tanggal 07 hingga 08 Januari 2025, SD N 119IV Kota Jambi pada tanggal 13 hingga 14 Januari 2025, dan SD N 049IV Kota Jambi pada tanggal 16 hingga 17 Januari 2025, memperoleh berbagai temuan, di antaranya: 1) Sebagian sekolah masih menggunakan bahan ajar konvensional berupa buku cetak, sementara lainnya mencoba media audio-visual seperti video pembelajaran, namun penggunaannya belum konsisten dan cenderung pasif. 2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pernah diterapkan, tetapi belum optimal akibat keterbatasan waktu dan manajemen, sehingga tujuan membentuk peserta didik yang mandiri dan bernalar kritis belum tercapai. 3) Peserta didik lebih bergantung pada guru daripada mencari sumber belajar secara mandiri, menunjukkan bahan ajar yang ada belum mendukung kemandirian belajar dan perbedaan gaya belajar. 4) Meskipun video pembelajaran dinilai menarik, bahan ajar interaktif khusus Pendidikan Pancasila belum pernah digunakan, sehingga masih ada peluang untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang interaktif dan mendukung pelaksanaan PBL.

Hasil analisis kebutuhan mendukung temuan observasi dan wawancara. Meskipun guru telah menggunakan media digital seperti video dan *PowerPoint*, belum ada yang memanfaatkan bahan ajar interaktif secara langsung di kelas. Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) juga masih terbatas dan belum mendalam. Peserta didik umumnya antusias terhadap pembelajaran berbasis teknologi, namun sebagian masih kesulitan memahami materi dan kurang aktif bertanya atau menjawab di kelas. Mayoritas memiliki gaya belajar visual tetapi juga terdapat variasi kinestetik dan auditori, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang variatif. Analisis kurikulum mengindikasikan bahwa capaian pembelajaran “Bhinneka Tunggal Ika” akan lebih optimal jika didukung media yang interaktif, kontekstual, dan mendorong kemandirian belajar.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan di lapangan, salah satunya melalui pemanfaatan bahan ajar interaktif berbasis teknologi.

Badri, Nindiasari, Fatah (2019) mendefinisikan bahan ajar interaktif sebagai media berbasis teknologi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi atau melakukan aktivitas tertentu, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam belajar.

Melalui animasi, interaksi, dan tampilan yang menarik, bahan ajar interaktif dapat mempermudah penyampaian materi. Selain itu, bahan ajar interaktif memungkinkan peserta didik berkomunikasi dua arah dengan guru dan peserta didik, membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik (Rafianti et al.,

2018). Selain itu, bahan ajar interaktif menggunakan berbagai media untuk mendukung gaya belajar yang berbeda untuk setiap peserta didik. Jika seorang peserta didik menerima pelajaran yang sesuai dengan gaya belajarnya, pelajaran akan lebih mudah dipahami (Nisa et al., 2024; Supit et al., 2023).

Pengembangan bahan ajar interaktif ini penulis integrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) akan membuat peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai kewarganegaraan melalui pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan situasi dunia nyata. *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada masalah nyata yang relevan dengan pengalaman mereka (Ardianti et al., 2021). Salah satu tujuan dari pembelajaran berbasis masalah adalah untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan berpikir pemecahan masalah dan intelektual; membantu mereka belajar tentang peran orang dewasa dengan berpartisipasi dalam pengalaman nyata atau simulasi; dan menjadi pembelajar yang independen dan mandiri (Siswanti & Indrajit, 2023). Dengan adanya bahan ajar interaktif yang dirancang sesuai sintaks *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dapat lebih terarah dalam mengeksplorasi dan memecahkan permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Materi utama yang dipilih untuk bahan ajar interaktif ini adalah "Menghargai Keberagaman," yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta

didik baik di sekolah maupun di masyarakat. Dengan memahami arti keberagaman, peserta didik dapat belajar untuk menghargai perbedaan dan menerapkan prinsip kesatuan serta persatuan dalam kehidupan mereka. Diharapkan, bahan ajar interaktif ini akan membantu peserta didik mempelajari keberagaman secara kontekstual. Melalui bahan ajar ini, peserta didik tidak hanya membaca teori dari buku teks, tetapi juga dapat melihat contoh nyata keberagaman melalui ilustrasi, animasi, atau simulasi interaktif. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami konsep keberagaman dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Tri Lestari (2024) berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas I MI”* menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis e-book layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini didukung oleh tingkat validitas dan praktikalitas yang tinggi, serta penyajian materi yang menarik melalui fitur lengkap sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Sejalan dengan temuan tersebut, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis teknologi yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala pembelajaran di sekolah dasar, seperti penggunaan bahan ajar yang monoton dan kurangnya keterlibatan aktif peserta

didik. Pengembangan ini diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif, mandiri, dan terampil dalam berpikir kritis.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar interaktif yang memadukan keunggulan model PBL dengan teknologi digital, dirancang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Materi yang menjadi fokus adalah “Menghargai Keberagaman” untuk kelas IV sekolah dasar, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti video pembelajaran, kuis interaktif, *flashcards*, dan cerita keberagaman. Bahan ajar ini tidak hanya dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, tetapi juga telah melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk memastikan kelayakan serta memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan yang ingin dicapai, berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar interaktif dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman di kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan bahan ajar interaktif dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman di kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur.
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan bahan ajar interaktif dengan model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman di kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bahan ajar interaktif yang menyajikan berbagai fitur seperti video pembelajaran, *flashcards*, studi kasus, cerita keberagaman, dan gambar keberagaman.
2. Bahan ajar interaktif yang mampu berintegrasi dengan konsep pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL).
3. Bahan ajar interaktif yang menyediakan materi dan soal latihan.
4. Bahan ajar interaktif yang memiliki desain menarik, pewarnaan dan penggunaan font yang seimbang.
5. Bahan ajar interaktif yang dapat digunakan secara online.

E. Manfaat Pengembangan

Setelah pengembangan dilaksanakan, hasil pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Bahan ajar interaktif yang dapat diakses melalui Android meningkatkan motivasi peserta didik, mengurangi kejenuhan, serta membuat pembelajaran lebih fleksibel dan menarik. Bahan ajar interaktif ini juga mendorong partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Bahan ajar interaktif ini menawarkan metode pembelajaran alternatif yang lebih efisien, efektif, dan tidak kaku. Pendidik dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik mereka dan menyadari pentingnya memilih model dan bahan ajar yang interaktif.

3. Bagi Sekolah

Bahan ajar interaktif ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendukung pencapaian kurikulum sekolah, dan menjadi acuan dalam penggunaan bahan ajar berbasis teknologi yang lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan bahan ajar interaktif ini memberi peneliti pengalaman langsung dalam merancang bahan ajar berbasis teknologi serta menginspirasi inovasi bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti berasumsi, pengembangan Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pendidikan Pancasila Materi Menghargai Keberagaman di Kelas IV Sekolah Dasar Gugus Jambi Timur dapat menjadi alat pembelajaran yang valid, praktis, dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

1. Bahan ajar interaktif berbasis PBL dapat divalidasi melalui penilaian ahli terkait materi, media, dan bahasa.

2. Bahan ajar interaktif ini dapat digunakan secara efektif oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran berbasis masalah dalam bahan ajar interaktif akan membantu peserta didik memahami konsep keberagaman dengan lebih kontekstual.
4. Peserta didik juga dapat lebih aktif menyelesaikan masalah yang disajikan dalam bahan ajar interaktif.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, antara lain:

1. Untuk kelas IV SD, bahan ajar interaktif ini tidak mencakup semua materi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, melainkan hanya pada materi Menghargai Keberagaman.
2. Berbeda dengan software pengembangan bahan ajar interaktif yang lebih kompleks, pengembangan bahan ajar interaktif ini mengandalkan aplikasi Canva yang mungkin memiliki fitur yang terbatas saat membangun bahan ajar berbasis interaktif.
3. Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas, jadi pengembangan dan pengujian bahan ajar interaktif terbatas dan tidak mencakup uji coba yang lebih luas.
4. Menciptakan fitur yang sepenuhnya optimal juga menantang karena keterbatasan pengalaman dalam pengembangan bahan ajar.
5. Penggunaan bahan ajar interaktif terbatas secara online.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan pada penelitian ini antara lain:

1. Bahan ajar mencakup segala hal yang dapat mendukung guru maupun instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari berbagai media pembelajaran, seperti teks, video, dan gambar, yang dirancang untuk berinteraksi.
3. Pendidikan Pancasila atau yang lebih dikenal PPKN ialah mata Pelajaran yang berada dalam Kurikulum Merdeka. Pada hakikatnya isi pembelajaran tetap sama seperti sebelumnya.
4. Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah.
5. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan dengan langkah-langkah *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan evaluasi.
6. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validitas data dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berpengalaman dengan memberikan produk yang telah dibuat dan lembar validasinya.
7. Praktikalitas didefinisikan sebagai seberapa praktis dan mudah pembelajaran melalui produk yang telah dirancang.
8. Efektivitas ialah seberapa jauh penelitian telah mencapai tujuan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pada tahapan validasi, praktikalitas, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Interaktif dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

1. Pertama, dari segi validitas, bahan ajar interaktif memperoleh penilaian sangat baik dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan rata-rata persentase sebesar 88,23% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa konten materi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa dalam bahan ajar telah memenuhi standar kelayakan.
2. Kedua, dari aspek praktikalitas, data yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik di tiga sekolah berbeda menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif sangat mudah digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran. Seluruh hasil angket menunjukkan kategori sangat praktis, dengan persentase antara 80,38% hingga 100%, yang mencerminkan kemudahan akses, tampilan menarik, dan keterpahaman isi bagi peserta didik maupun guru.

3. Ketiga, pada tahap efektivitas, penggunaan bahan ajar interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai di ketiga sekolah, yaitu: SDN 119/IV dari 72,08 menjadi 72,71; SDN 049/IV dari 54,55 menjadi 62,41; dan SDN 001/IV dari 77,96 menjadi 81,07. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang mengalami penurunan nilai, hal tersebut diduga disebabkan oleh faktor non-instruksional seperti motivasi, kesiapan belajar, dan kemampuan adaptasi terhadap teknologi. Secara keseluruhan, bahan ajar interaktif dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Bahan ajar interaktif yang dikembangkan berfungsi sebagai sumber sekaligus media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menghargai Keberagaman. Pemanfaatan bahan ajar ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam memahami nilai-nilai kebhinekaan. Selain digunakan dalam pembelajaran tatap muka, bahan ajar ini juga dapat dimanfaatkan di luar jam pelajaran sebagai alat bantu belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Agar penggunaan bahan ajar interaktif ini berjalan secara optimal, guru perlu mengondisikan kelas dengan baik sebelum proses pembelajaran dimulai. Peserta didik juga sebaiknya diberikan pemahaman awal mengenai cara mengakses dan menggunakan bahan ajar tersebut, sehingga mereka dapat mengikuti alur pembelajaran secara efektif tanpa mengalami hambatan teknis atau kebingungan. Pemanfaatan yang tepat dan terarah akan memperkuat keterlibatan siswa serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL) yang diterapkan.

C. Saran Diseminasi Produk

Bahan ajar interaktif ini perlu disebar secara luas pada sekolah-sekolah yang memenuhi kriteria serupa. Penyebaran ini dapat dilakukan melalui kegiatan workshop, pelatihan guru, atau forum Kelompok Kerja Guru (KKG) untuk memperluas jangkauan penggunaan dan memperkuat kolaborasi antar pendidik dalam pengembangan bahan ajar. Penyebaran tentunya perlu pendampingan agar tidak terjadi kesalahan pemahaman.

D. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan lebih lanjut, bahan ajar interaktif dapat dikembangkan menjadi versi yang lebih dinamis dan lengkap, seperti:

1. Mengintegrasikannya dengan LMS (*learning management system*).
2. Mengembangkan bahan ajar serupa dengan materi yang berbeda pada Pendidikan Pancasila.

3. Melibatkan peserta didik dalam proses pengembangan fiturnya agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Q., Shofi, I. M., & Agustin, F. E. M. (2019). Analisis Website Perpustakaan Universitas Islam Negeri menggunakan Metode Benchmarking dan Goal Oriented Requirements Engineering (Gore) Model (Studi Kasus: UIN Jakarta, UIN Yogyakarta dan UIN Malang). *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 159–166. <https://doi.org/10.15408/jti.v12i2.13245>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosdakarya.
- Alfiyana, F. M., & Dewi, D. A. (2021). MANFAAT PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 303–305. <https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12745>
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). KEPRAKTIKAN MEDIA PEMBELAJARAN DAYA ANTIBAKTERI EKSTRAK BUAH SAWO BERBASIS MACROMEDIA FLASH. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80.
- Ardianti, R., Siliwangi, U., Siliwangi, J., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana*. 3(1). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Arends, R. I. (2008). *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. Pustaka Pelajar.
- Asrial, A., Syahrial, S., Maison, M., Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2020). ETHNOCONSTRUCTIVISM E-MODULE TO IMPROVE PERCEPTION, INTEREST, AND MOTIVATION OF STUDENTS IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 2599–2481. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Badri, Y., Nindiasari, H., & Fatah, A. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DENGAN SCAFFOLDING METAKOGNITIF UNTUK KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERPIKIR REFLEKTIF MATEMATIS SISWA. 12(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4863>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*.

- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>
- Fitrahtunnisa, Adnan, & Daud, F. (2022). Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Sains. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 189. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.23516>
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka bagi guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3).
- Guido, B. R., Hamdani, & Salimi, A. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB DALAM PEMBELAJARAN MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DAN RANTAI MAKANAN SERTA JARING- JARING MAKANANKELAS V SD NEGERI 31 PONTIANAK BARAT. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1).
- Habibullah, M. R., & Suyanti, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Aplikasi Book Creator Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aku Mengenal Indonesia Kelas I MI. *Wulang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 01(2), 14–21. <https://doi.org/10.55656/wjp.v1i1.295>
- Haq, R. (2022). Pancasila sebagai Ideologi dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 52–56. <https://journal.actual-insight.com/index.php/didactica>
- Hartono, A. R., Bustan, A., & Farcis, F. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Google Slide Pada Materi Energi Kelas VII Semester Ganjil Kelas VII di SMP Negeri 8 Palangkaraya. *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 66–72. <https://doi.org/10.37304/bpjps.v4i2.5144>
- Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., Simanungkulit, L. N., Missouri, R., Winarsih, S., Priyanti, N. Y., Syarifah, T., Suyitno, M., Wardoyo, T. H., Hatiningsih, N., Ariantara, R. G., Nurdini, Isminarti, Talindong, A., & Azizah, H. N. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar* (A. C. Purnomo, Ed.). PT Sada Kurnia Pustaka.
- Hidayanti, N., Usmento, H., & Aditya Candra, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS CANVA UNTUK Mendukung KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PPKN KELAS X-1 MAN 1 MUARO JAMBI*.
- Jazuli, M., Fazat Azizah, L., Meita, N. M., & Wiraraja, U. (2017). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA*

- INTERAKTIF. In *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA Jurnal Lensa* (Vol. 7).
- Juliana, E. (2022). Bahan Ajar sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Sintaksis. *Jurnal Hata Poda*, 1(2), 44–57. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v1i2.6714>
- Kumalasani, M. P., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Kurniawan, M. W., & Wuryandani, W. (2017). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap motivasi belajar dan hasil belajar PPKn. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(1), 10–22. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14558>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). ANALISIS PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maiyarni, W., & Walidi, A. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Maulana Aditia, I., Dinie, &, & Dewi, A. (2022). PENDIDIKAN PANCASILA: SEBUAH UPAYA MEMBANGUN KARAKTER BANGSA INDONESIA YANG KUAT DENGAN BERLANDASKAN NILAI-NILAI PANCASILA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran PO2WE*. Lakeisha.
- Nisa, S. K., Yohanie, D. D., & Darsono, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(2), 265–282. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11553>

- Noroozi, O., & Mulder, M. (2017). Design and evaluation of a digital module with guided peer feedback for student learning biotechnology and molecular life sciences, attitudinal change, and satisfaction. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 45(1), 31–39. <https://doi.org/10.1002/bmb.20981>
- Nursella, Anita, Y., Rahmatina, & Ladiva, H. B. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Canva Di Kelas V SDN 02 Pekan Selasa Solok Selatan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Permata Sari, R., & Zikri, A. (2020). *PENGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 4, Issue 1). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Prasetyo, T. (2019). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEMBASED LEARNING PADA SISWA KELAS VI SDN GENDONGAN 02. *CAHAYA PENDIDIKAN*, 5(2), 1.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DivaPress.
- Putra, A., & Syarifuddin, H. (2018). *Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis* (Vol. 1, Issue 2).
- Putra, Y. I., Ridoh, A., Fadli, R., & Fauziah. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMKN 5 BATANGHARI. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Putri, A., & Reinita. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1).
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2).
- Rafianti, I., Setiani, Y., & Yandari, I. A. V. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tutorial dalam Pembelajaran Matematika Siswa SMP. *JPPM*, 2.
- Rama Sari, A., & Azmi Alwi, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Menggunakan Model RADEC pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1).

- Reinita, Miaz, Y., & Walidi, A. (2019). The effect of jurisprudential inquiry model on civics learning outcomes of elementary students. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*.
- Rosna, D. N. (2024). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL FISIKA MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP PDF PROFESSIONAL BERBASIS PBL (PROBLEM BASED LEARNING) PADA MATERI LISTRIK STATIS*. Universitas Jambi.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Rajawali Pers.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940–9945.
- Salmiyanti, S., & Desyandri, D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pandangan Filsafat Idealisme. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(2), 1371. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i2.3379>
- Santoso, M., Cahyani, A., & Baihaqi, M. I. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka SMP di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(1), 43. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.911
- Sari, A. R., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Corporate Menggunakan Model RADEC pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1).
- Siahaya, A. (2021). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter*. Penerbit Adab.
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. (2023). *PROBLEM BASED LEARNING* (M. Kika, Ed.). Penerbit ANDI.
- Sitorus, D. S., Siswandari, & Kristiani. (2019). The effectiveness of accounting E-module integrated with character value to improve students' learning outcomes and honesty. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 120–129. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i1.20878>
- Suciati, Suparman, M. A., Putri, D. A. P., Ardiasih, L. S., Sadjati, I. M., Djatmiko, T., & Ayuni, D. (2018). *PEDOMAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF*. Universitas Terbuka.
- Sudrajat, R., & Astuti, C. B. (2023). PENERAPAN EMPAT ELEMEN KUNCI DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN DI FASE KELAS VII. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, XII(1).

- Sugiarni. (2021). *Bahan Ajar, Media dan Teknologi Pembelajaran*. Pascal Books.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Alfabeta.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. PENERBIT DEEPUBLISH.
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Indonesian Research Journal on Education Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter (1st ed.)*. Ar-Ruzz Media.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>