

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN CANVA MATERI SIKAP BANGGA SEBAGAI BANGSA
INDONESIA DI KELAS IV SD**

Wiwik Okta Susilawati¹, Antik Estika Hader², Aulia Tifani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu

Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia

wiwikoktasusila@undhari.ac.id, an.tique@yahoo.com, ³auliatifani27@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by problems in the implementation of the Pancasila Education learning process in class IV, namely the low interest in learning of students and the low learning outcomes of students. Efforts to overcome these problems are to develop learning e-modules that can improve student learning outcomes with complete videos, quizzes and attractive images. This type of research uses the type of research and development R & D (Research and Development). The development model used is the 4D development model, namely: Define, Design, Development and Disseminate. Define stage, at this stage curriculum analysis, needs analysis, analysis of learner characteristics, and technology analysis are carried out. Stage Design, the design stage is carried out the design of teaching modules, the design of the e-module framework for learning Pancasila Education grade IV, and the design of research instruments. Development stage, which is carried out validation test, practicality test, and effectiveness test. The Disseminate stage, at this stage, is the distribution of Pancasila Education learning e-module products which are limited to SDN 04 Koto Baru. The results of this research and development have produced teaching materials for e-modules for learning Pancasila Education using Canva material on proud attitudes as an Indonesian nation in class IV SDN 03 Koto Baru obtained from 8 validators, the validity of e-modules obtained from 5 validation experts gets an average percentage of 87.5% with a very valid category, the practicality of e-modules obtained from educators and small group students with an average percentage of 96.32% in the very practical category, the results of the effectiveness carried out by 27 students who took part in learning using the developed learning e-modules with an average of 92.59% so that the teaching materials for learning e-modules are very effective.

Keywords: *Development, E-Module, Pancasila Education, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV yaitu rendahnya minat belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu mengembangkan *e-modul* pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kelengkapan video, kuis dan gambar yang menarik. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D yaitu: Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*) , Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran

(*Disseminate*). Tahap *Define*, pada tahap ini yang dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi. Tahap *Design*, tahap perancangan dilakukan rancangan modul ajar, rancangan kerangka *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV, dan rancangan instrumen penelitian. Tahap *Development*, yang dilakukan uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Tahap *Disseminate*, pada tahap ini dilakukan penyebaran produk *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dibatasi di SDN 04 Koto Baru. Hasil penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan bahan ajar *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru yang diperoleh dari validator yang berjumlah 8 orang, kevalidan dari *e-modul* didapat dari 5 ahli validasi mendapatkan rata-rata persentase 87,5% dengan kategori sangat valid, kepraktisan *e-modul* didapat dari pendidik serta peserta didik kelompok kecil dengan rata-rata persentase 96,32% dikategori sangat praktis, hasil efektivitas yang dilakukan oleh 27 orang peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata 92,59% sehingga bahan ajar *e-modul* pembelajaran sangat efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Module, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses peningkatan kualitas diri seseorang dimulai dari sikap, perilaku manusia dan pengetahuan, pendidikan ini tidak sekedar mengembangkan nilai kecerdasan tetapi juga meningkatkan nilai karakter yang ada pada diri peserta didik, serta menunjukkan kecerdasan (Friska et al., 2022). Guna meningkatkan mutu pendidikan yang perlu dikembangkan, yaitu berhubungan dengan kurikulum (Friska et al., 2022).

Merdeka belajar adalah salah satu kebijakan yang dibuat oleh Mendikbud Nadiem Makarim. Merdeka belajar adalah kebebasan berfikir dan kebebasan inovasi

pembelajaran yang berkaitan dengan pendekatan bakat dan minat para pelajar, dapat memilih pelajaran apa saja yang ingin di pelajari sesuai *passion* yang dimilikinya (Vhalery et al., 2022). Salah satu pembelajaran yang ada di merdeka belajar yaitu mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang digunakan di kelas mulai tahun pelajaran 2022-2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu anak-anak mengembangkan moral dan mengajari anak-anak berperilaku yang pantas di rumah dan di sekolah.

Namun dalam praktiknya, banyak pendidik yang tetap menggunakan format perkuliahan (Hakim et al., 2016).

Perkembangan teknologi saat ini memiliki dampak yang begitu besar dalam dunia pendidikan (Friska et al., 2022). Dengan perkembangan teknologi yang ada, guru dapat memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif seperti penggunaan *e-modul* sebagai *bahan ajar*. Modul elektronik atau E-modul didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Herawati et al., 2020). E-Modul ini dapat dimanfaatkan untuk dapat menambahkan fasilitas pembelajaran, karena e-modul adalah salah satu media yang memiliki visual yang menarik (Amini et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 03 Koto Baru, hari Kamis 6 Juni 2024 diperoleh data bahwa pendidik dan peserta didik membutuhkan bahan ajar yang dapat memvariasikan penggunaan sarana pembelajaran

dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan media konvensional seperti buku.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara yang juga dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 6 Juni 2024 dengan wali kelas IV SDN 03 Koto Baru, sehingga diperoleh data bahwa bahan ajar yang digunakan pendidik dan peserta didik berupa buku cetak pegangan guru dan peserta didik. Selain itu, juga diketahui jika guru di SDN 03 Koto Baru sangat jarang menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi sangat membosankan dan tidak menarik perhatian peserta didik, apalagi guru hanya menggunakan modul cetak yang diterbitkan pemerintah sebagai bahan ajar yang terlalu monoton. Sehingga hal tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 03 Koto Baru. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar berupa e-modul.

Sejalan dengan hal tersebut Fauhah, H., & Rosy, B (2021), mengungkapkan bahan ajar sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai sumber media belajar mandiri sesuai dengan

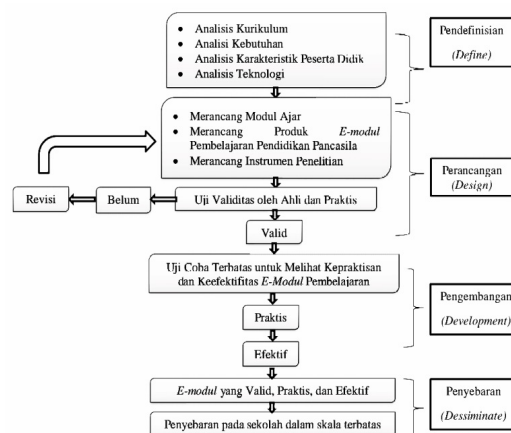
kurikulum yang berlaku. Dalam mengembangkan e-modul, peneliti menggunakan aplikasi canva. Dengan aplikasi canva guru dapat merancang dan membuat bahan ajar yang kreatif, variatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Canva Materi Sikap Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia Di Kelas IV SDN 03 Koto Baru”.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan serangkaian proses ilmiah untuk meneliti, rancangan, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dikembangkan atau dihasilkan (Indriaturrahmi, 2020). Pengembangan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangsa sebagai bangsa Indonesia di kelas IV ini menggunakan model pengembangan 4-D dikembangkan oleh Thiagarajan, 1974. Model ini terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap

perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*) dan tahap penyebaran (*Desseminate*).



Model pengembangan ini dimulai dari 1) Tahap Pendefenisian (*Define*) tahapan yang dilakukan untuk menentukan dan mengartikan syarat-syarat yang akan digunakan dalam pengembangan e-modul. Dalam tahapan ini mencakup empat analisis yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi. 2) Tahap Perancangan (*Design*) pada tahap ini peneliti merancang prototype berupa perangkat pembelajaran untuk memperoleh draft awal. Adapun tahapannya yaitu merancang modul ajar, rancangan kerangka e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangsa sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru, dan rancangan instrumen penelitian. 3) Tahapan

Pengembangan (Development) pada tahap ini peneliti menghasilkan bentuk akhir e-modul yang dikembangkan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan para ahli, sehingga akan menghasilkan produk berbentuk e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun tahapannya yaitu ada tahap validasi, tahap praktikalitas, dan tahap efektivitas. 4) Tahap Penyebaran (Desseminate) pada tahap ini setelah mengembangkan e-modul yang valid, praktis, dan efektif, e-modul akan disebarluaskan pada kelas atau sekolah yang lain dan peneliti akan membatasi pada satu sekolah yaitu SDN 04 Koto Baru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 03 Koto Baru di Kelas IV. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan secara mandiri menggunakan cromebook, handphone, laptop, dan komputer untuk dijadikan sebagai bahan ajar.

Deskripsi data hasil penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Rancangan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

a. Hasil Tahap Pendefenisian (Define)

Tahap awal yang dimulai dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kebutuhan. Kemudian dilanjutkan ketahap merancang TP, modul ajar, desain, dan produk e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila.

(1) Hasil Analisis Kurikulum

Pada analisis ini mengkaji kurikulum yang diterapkan pada sekolah serta materi suatu pelajaran.

Kurikulum yang digunakan di SDN 03 Koto Baru yaitu Kurikulum Merdeka dan

- | | |
|--|--|
| <p>peneliti mengambil materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.</p> <p>(2) Hasil analisis kebutuhan berdasarkan wawancara dan observasi analisis kebutuhan di kelas IV SDN 03 Koto Baru, peserta didik sangat membutuhkan e-modul pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.</p> <p>(3) Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.</p> <p>Pada hasil analisis karakteristik peserta didik, didapatkan peserta didik suka belajar menggunakan bahan ajar yang menarik yang dapat menumbuhkan keinginan belajar</p> | <p>dan peserta didik yang aktif.</p> <p>(4) Hasil Analisis Teknologi Berdasarkan hasil observasi secara langsung di SDN 03 Koto Bru, sekolah tersebut sudah memiliki jaringan internet dan proyektor untuk menunjang pembelajaran menggunakan bahan ajar e-modul.</p> <p>b. Hasil Tahap Perancangan (Design)</p> <p>(1) Rancangan Modul Ajar.</p> <p>Perancangan modul ajar disusun agar dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran bisa terarah. Modul juga digunakan untuk menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.</p> |
|--|--|

(2) Rancangan produk e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru.

Rancangan yg peneliti siapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan serta membuat konsep e-modul yang dikembangkan yaitu ada laptop, aplikasi canva, buku pegangan guru. Hasil dari rancangan ada cover e-modul, kata pengantar, daftar isi,

pustaka dan biodata penulis.

(3) Rancangan Instrumen penelitian

Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen validitas, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas.

2. Validitas e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru

c. Hasil tahap pengembangan (Development)

1) Validitas e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

Uji validitas dilakukan oleh 8 orang validator. Berikut nama dan hasil validasi terhadap instrumen pengumpulan data pada tabel berikut:
Tabel 1. Rata-rata Hasil Validitas E-Modul Pembelajaran

Berdasarkan data tabel 1 di atas mendapatkan nilai dengan rata-rata 90,39% dengan kategori sangat valid.

Validator	Ahli	Hasil	Kategori
Ahmad Ilham Asmaryadi. MA, M. Pd	Materi	75%	Valid
Eva Riyanti, S. Pd		96,42%	Sangat Valid
Rendi Marlianda, M. Pd	Bahasa	87,5%	Sangat Valid
Aprimadedi, M. Pd		90,62%	Sangat Valid
Dr. Raimon Efendi, M. Kom	Kegrafik an Media	96,42%	Sangat Valid
Lido Sabda Lesmana, M. Kom		96,42%	Sangat Valid
Jumlah		542,38	
Skor (%) = 542,38/6 x 100%		90,39%	

petunjuk penggunaan e-modul, CP, TP, materi pokok, glosarium, daftar

Tabel 2. Hasil Rata-rata Validasi Modul Ajar.

No	Validator	Hasil	Kategori
1	Muhammad Subhan, M.Pd	90%	Sangat Valid
2	Eva Riyanti, S.Pd	90%	Sangat Valid
Jumlah		180%	
Skor (%) = 180/2		90%	

Berdasarkan data tabel 2 di atas mendapatkan nilai dengan rata-rata 90% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Validasi Soal

No	Validator	Hasil	Kategori
1	Suci Rahma Putri, M.Pd	76,92%	Valid
2	Eva Riyanti, S.Pd	84,61%	Sangat Valid
Jumlah		161,53%	
Skor (%) = 161,53/2		80,76%	

2) Revisi Validitas E-Modul Pembelajaran

Tabel 4. Revisi validator

Nama Validator	Saran	Keterangan	
		NO	
Lido Sabda Lesmana, M.KOm	Tambah logo tutwuri handayani, logo undhari dan nama pembimbing	Valid 1	Revisi
		2	Revisi
		3	Kelebihan
		4	Kelebihan
Muhammadd Subhan, M.Pd	Mengurutkan CP,TP dan ATP	Valid dengan sedikit	

		revisi
Suci Rahma Putri, M.PD	Soal harus sesuai dengan kisi-kisi	Valid dengan sedikit revisi

3. Praktikalitas E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru.

Peneliti melakukan uji produk kepada peserta didik kelas IV dan guru untuk menentukan kepraktisan e-modu yang dikembangkan. Melalui respon peserta didik dan pendidik dan keterlaksanaan modul ajar pendidik dan peserta didik.

Tabel 5. Rata-rata Hasil Praktikalitas

No	Keterangan	Nilai
1	Respon Pendidik	100%
2	Respon Peserta Didik	95,48%
3	Keterlaksanaan Modul Ajar Pendidik	95,83%
4	Keterlaksanaan Modul Ajar Peserta Didik	93,97%
Jumlah		385,28%
Rata-rata		96,32%

Berdasarkan data tabel 5 di atas mendapatkan nilai dengan rata-rata praktikalitas 96,32% dengan kategori sangat praktis.

4. Efektivitas E-Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Menggunakan Canva Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IV SDN 03 Koto Baru.

Peneliti melihat keefektifan e-modul dengan memberikan 20 soal pilihan ganda kepada 27 orang peserta didik dengan KKTP 67.

Tabel 6. Rata-rata Hasil Efektivitas

Berdasarkan data tabel 6 di atas mendapatkan nilai dengan rata-rata praktikalitas 92,59% dengan kategori sangat efektif.

d. Hasil Tahap Penyebaran (Desseminate).

Pada tahap ini dilakukan penyebaran di kelas IV SDN 04 Koto Baru dengan jumlah peserta didik 20 orang dan KKTP 67.

Tabel 7. Hasil Rata-rata Penyebaran Peserta Didik

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Kriteria
1	AAM	95	Tidak Tuntas
2	ARA	95	Tuntas
3	FRA	65	Tuntas
4	FA	100	Tuntas
5	HM	85	Tuntas
6	MZ	60	Tuntas
7	MH	100	Tuntas
8	MN	100	Tuntas
9	NT	100	Tuntas
10	N	95	Tuntas
11	OR	85	Tuntas

12	RHP	90	Tuntas
13	ZT	90	Tuntas
14	RAFG	95	Tuntas
15	FAP	100	Tuntas
16	AAR	100	Tuntas
17	AP	95	Tuntas
18	AFA	90	Tuntas
19	FTSZ	90	Tuntas
20	EN	95	Tidak Tuntas

NO	Nama Peserta Didik	Nilai	Kriteria
1	RS	60	Tidak Tuntas
2	IPB	100	Tuntas
3	MYK	90	Tuntas
4	RM	95	Tuntas
5	KC	100	Tuntas
6	AFA	100	Tuntas
7	AA	90	Tuntas
8	AZ	95	Tuntas
9	AH	95	Tuntas
10	AG	85	Tuntas
11	CL	100	Tuntas
12	FA	85	Tuntas
13	FA	85	Tuntas
14	GYE	90	Tuntas
15	HOP	90	Tuntas
16	JP	95	Tuntas
17	MZ	100	Tuntas
18	MF	100	Tuntas
19	NN	85	Tuntas
20	OS	65	Tidak Tuntas
21	RIS	100	Tuntas
22	RP	95	Tuntas
23	SF	100	Tuntas
24	VCZ	100	Tuntas
25	WW	85	Tuntas
26	YA	95	Tuntas
27	ZAP	100	Tuntas
Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas			25
Rata-rata Ketuntasan Kognitif Peserta Didik			$KK = \frac{JT}{JS} 100\%$ $= 92,59\%$

Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas	18
----------------------------------	----

Rata-rata Ketuntasan Kognitif Peserta Didik	$KK = \frac{JT}{JS} 100\%$ $KK = 90\%$
--	--

Berdasarkan data tabel 7 di atas mendapatkan nilai dengan rata-rata praktikalitas 90% dengan kategori sangat efektif.

Pada pembahasan ini akan membahas hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti yang berkaitan dengan rancangan e-modul, validitas e-modul, praktikalitas e-modul dan efektivitas e-modul.

Penelitian ini mengembangkan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangsa sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru menggunakan model 4D, yaitu pendefinisian (define), perancangan (Design), pengembangan (Development) dan penyebaran (Desseminate), (Thiagarajan, 1974).

1. Rancangan e-modul pembelajran pendidikan pancasila menggunakan canva materi sikap bangsa sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru.

- a. Tahap pendefinisian (Define)

- 1) Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil analisis kurikulum SDN 03 Koto Baru kelas IV menggunakan kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan bahan ajar seperti e-modul pembelajaran. Di Jelaskan juga menurut M.Anggrayni, and Wiwik Okta Susilawati, (2023) analisis materi untuk menentukan kebutuhan belajar seperti apa saja yang dibutuhkan oleh siswa.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat amat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti bahan ajar apa saja yang pantas untuk digunakan untuk siswa (Susilawati, 2023). Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar.

- 3) Analisis Karakteristik Peserta didik

Tahap analisis memberikan karakteristik peserta kemudahan bagi didik ini didefinisikan peserta didik sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia, tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan, psikomotorik, kemampuan kerjasama, serta kemampuan sosial (Ahmad Taufik, 2019).

4) Analisis Teknologi

Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus menimbulkan ketertarikan agar peserta didik memiliki partisipasi yang antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Anggraeny et al., 2020). dalam pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi yang bermanfaat untuk

b. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan bahan ajar *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru sesuai dengan CP, TP dan modul ajar. Tahap perancangan ini juga dijelaskan oleh Susilawati, (2023) tahap perancangan untuk merancang bahan ajar yang akan dikembangkan

2. Validitas E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

c. Tahap pengembangan (Development)

Berdasarkan hasil dari lima ahli validator *e-modul* pembelajaran didapatkan dengan jumlah rata-rata 87,5% dengan kategori “sangat valid”. . Hal ini

sejalan dengan yang diungkapkan (Anggoro, 2015) bahwa validasi produk, yaitu kelayakan modul yang sudah dikembangkan Dengan nilai hasil validasi *e-modul* pembelajaran 90,39% kategori sangat valid, hasil validasi modul ajar 90% kategori sangat valid, dan hasil validasi soal 80,76% kategori sangat valid, selanjutnya dapat melakukan penyebaran produk *e-modul*. Bahan ajar *e-modul* dinyatakan sangat valid oleh validator karena bahan ajar *e-modul* sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan sudah kayak digunakan.

3. Praktikalitas *e-modul* pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.
Suatu produk dikatakan praktis jika penggunaan produk tersebut mudah dan dapat dilaksanakan dengan baik (Fatmawati, 2016). Hasil dari angket respon pendidik 100% dengan kategori sangat praktis

dan keterlaksanaan modul ajar pendidik 95,83% dengan kategori sangat praktis, data praktisi yang dilakukan oleh satu orang praktisi yaitu ibuk Eva Riyanti, S.Pd guru kelas IV, sedangkan penilaian angket respon peserta didik dengan hasil 95,48% dikategorikan sangat praktis dan keterlaksanaan modul ajar peserta didik dengan nilai 93,97% dilakukan oleh peserta didik kelas V SDN 03 Koto Baru. Berdasarkan hasil praktikalitas *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai Indonesia di kelas IV didapatkan dengan jumlah rata-rata 96,32% dengan kategori “sangat praktis”.

4. Efektivitas *e-modul* pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia.

Keefektifitas berguna untuk mengetahui keefektifan pada bahan ajar yang dibuat oleh peneliti menurut pendapat Susilawati, (2023).

Berdasarkan hasil efektivitas setelah menggunakan bahan ajar *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat 27 peserta didik yang mengerjakan soal, diantaranya 25 peserta didik yang tuntas. Dengan jumlah rata-rata 92,59% dikategorikan “sangat efektif”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru. Mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan bahan ajar *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia sudah melalui tahap analisis kurikulum, analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi yang terdapat pada tahap *define* dalam model 4D.
2. Validitas dari *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva

materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru, yang dinilai oleh ahli validator yang berjumlah 8 orang menunjukkan bahwa bahan ajar *e-modul* pembelajaran yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase nilai rata-rata 87,5% pada kategori sangat valid.

3. Praktikalitas *e-modul* pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru dengan rata-rata 96,32% pada kategori sangat praktis.
4. Efektivitas *e-modul* pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan canva materi sikap bangga sebagai bangsa Indonesia di kelas IV SDN 03 Koto Baru, yang dinilai dari hasil tes soal dengan perolehan nilai rata-rata 92,59% pada kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A., Okra, R., & Efriyanti, L. (2021). Perancangan E-Modul Alki pada Mata Pelajaran Kimia bagi Siswa

Kelas X Berbasis Mobile di
SMA N 1 Mapat Tunggul.
*COMSERVA: Jurnal
Penelitian Dan Pengabdian
Masyarakat*, 1(7), 235–250.

*and Development Journal of
Education*, 8(1), 185–201.

Friska, S. Y., Nanda, D. W., & Husna,
M. (2022). Pengembangan
e-LKPD dengan 3D Pageflip
Professional Berbasis
Problem Solving pada Tema
Lingkungan Sahabat Kita di
Sekolah Dasar. *Jurnal
Basicedu*, 6(2), 3200–3206.

Hakim, M. A. A., & Totalia, S. A.
(2016). Penerapan Model
Pembelajaran Problem
Based Learning (Pbl) untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Kelas XI IIS
dalam Mata Pelajaran
Ekonomi di Sma N 5
Surakarta Tahun Ajaran
2015/2016. *Jurnal
Pendidikan Bisnis Dan
Ekonomi*, 2(2).

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018).
Pengembangan Modul
Elektronik (E-Modul)
Interaktif pada Mata
Pelajaran Kimia Kelas XI
SMA. *Jurnal Inovasi
Teknologi Pendidikan*, 5(2),
180–191.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2021).
Analisis Model
Pembelajaran Make a
Match terhadap Hasil
Belajar Siswa. *Jurnal
Pendidikan Administrasi
Perkantoran (JPAP)*, 9(2),
321–334.

Vhalery, R., Setyastanto, A. M., &
Leksono, A. W. (2022).
Kurikulum Merdeka Belajar
Kampus Merdeka: Sebuah
Kajian Literatur. *Research*