

**PENGEMBANGAN E-MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA
FASE F ELEMEN NKRI DENGAN BERBASIS *TEAM BASED*
PROJECT BERBANTU CANVA**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi salah satu persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :
RILO GAMA FADHLI ROHIM
NPM 2110013311003



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

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PENGESAHAN UJIAN

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari Rabu Tanggal Sembilan Belas Bulan

Maret Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima Bagi :

Nama : Rilo Gama Fadhli Rohim
NPM : 2110013311003
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase F Elemen NKRI dengan Berbasis *Team Based Project* berbanta Canva

Tim Penguji

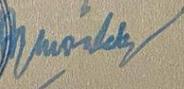
No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dra. Pebriyenni, M.Si.	(Ketua/ Anggota)	1. 
2.	Darwianis, S.Sos., M.H	(Anggota)	2. 
3.	Dr. Karmila Suryani, S.Kom	(Anggota)	3. 

Lulus Ujian Tanggal : 19 Maret 2025

Mengetahui,

Dekan,




Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dra. Pebriyenni, M.Si.

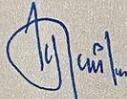
PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Rilo Gama Fadhli Rohim
NPM : 2110013311003
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan E-modul Pendidikan Pancasila Fase F
Elemen NKRI dengan Berbasis *Team Based Project*
berbanta Canva

Padang, Maret 2025

Disetujui oleh :

Pembimbing



Dra. Pebriyenni, M.Si.

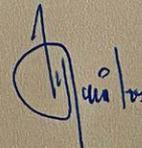
Mengetahui,

Dekan,

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum



Dra. Pebriyenni, M.Si.

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PADA FASE F ELEMEN NKRI BERBASIS *TEAM BASED PROJECT*
BERBANTU CANVA**

Rilo Gama Fadhli Rohim¹, Pebriyenni¹

¹Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan Universitas Bung Hatta

E-mail: rilogamafadhilrohim@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh masih banyak menggunakan model pembelajaran satu arah, tentunya adanya e-modul diharapkan dapat mengatasi permasalahan ini, terutama di era teknologi yang mendukung siswa belajar menggunakan perangkat digital. E-modul memungkinkan siswa belajar melalui media elektronik kapan saja, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan e-modul Pendidikan Pancasila berbasis *Team-Based Project* berbantu Canva yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian dilakukan menggunakan (R&D) dengan desain penelitian ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Hasil penelitian adalah pengembangan e-modul berbasis *Team-Based Project* berbantu Canva dengan langkah-langkah mendesain menggunakan aplikasi Canva, selanjutnya membagikan melalui link. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas dari tiga ahli, ahli materi, ahli bahasa, ahli media digunakan dengan memperoleh rata-rata validitas sebesar 93,05% kategori sangat valid. Uji praktikalitas dinyatakan praktis dengan presentase sebesar 89,02%, dan dinyatakan sangat efektif dengan presentase hasil respon peserta didik sebesar 83,59% dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila dilakukan dengan *pretest* pada kelas eksperimen 58,57 dan *posttest* 86,03 dan kelas kontrol *pretest* 49,75 dan *posttest* 70,96. Nilai uji N-Gain Skor didapatkan kategori hasil belajar pada kriteria $G > 0,07$, yaitu 44,47 kriteria sangat tinggi. Nilai uji normalitas diperoleh nilai signifikan $0,159 > 0,05$ untuk *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,25 > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Nilai uji homogenitas diperoleh sebesar $0,165 > 0,05$ menunjukkan data homogen dan H_0 diterima. Uji hipotesis *posttest* lebih tinggi, 78,50 dibanding *pretest*, 54,16 H_0 diterima. Uji T menunjukkan (hitung) $6,508 > t(\text{tabel}) 2,042$, pada taraf nyata signifikan $< 0,025$. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dimana terdapat pengaruh penggunaan e-modul berbasis *Team Based Project* berbantu Canva terhadap hasil belajar.

Kata Kunci : E-modul Pendidikan Pancasila, NKRI, *Team-Based Project*, Canva, Validasi, Praktikalitas, Efektivitas.

DEVELOPMENT OF PANCASILA EDUCATION LEARNING E-MODULE IN THE NKRI F ELEMENT PHASE BASED ON TEAM BASED PROJECT USING CANVA

Rilo Gama Fadhli Rohim¹, Pebriyenni¹

¹ Pancasila and Citizenship Education Study Program

Department of Social Science Education

Faculty of Teacher Training and Education

Bung Hatta University

E-mail: rilogamafadhilrohim@gmail.com

ABSTRACT

This development research is motivated by the fact that many still use one-way learning models, of course the existence of e-modules is expected to overcome this problem, especially in the era of technology that supports students to learn using digital devices. E-modules allow students to learn through electronic media at any time, so that they can improve the learning process. The purpose of the study was to produce a valid, practical, and effective Team-Based Project-based Pancasila Education e-module assisted by Canva. The study was conducted using (R&D) with the ADDIE research design (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the study are the development of a Team-Based Project-based e-module assisted by Canva with the steps of designing using the Canva application, then sharing via a link. The results of the study showed the level of validity of three experts, material experts, language experts, media experts were used by obtaining an average validity of 93.05% in the very valid category. The practicality test was stated as practical with a percentage of 89.02%, and stated as very effective with a percentage of student response results of 83.59% with the results of learning Pancasila Education conducted with a pretest in the experimental class 58.57 and a posttest of 86.03 and a control class pretest of 49.75 and a posttest of 70.96. The N-Gain Score test value obtained a learning outcome category on the G criteria > 0.07 , which is 44.47 very high criteria. The normality test value obtained a significant value of $0.159 > 0.05$ for the posttest of the experimental class and the control class, which is $0.25 > 0.05$, so the data is normally distributed. The homogeneity test value obtained was $0.165 > 0.05$ indicating homogeneous data and H_0 was accepted. The posttest hypothesis test was higher, 78.50 compared to the pretest, 54.16 H_0 was accepted. The T-test shows (count) $6,508 > t$ (table) 2.042, at a significant level of < 0.025 . It can be concluded that H_0 is accepted where there is an influence of the use of e-modules based on Team Based Project assisted by Canva on learning outcomes.

Keywords: Pancasila Education E-module, NKRI, Team-Based Project, Canva, Validation, Practicality, Effectiveness.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini yang berjudul “Pengembangan E-Modul Ajar Pendidikan Pancasila Fase F Elemen NKRI dengan Pendekatan *Team-Based Project* Berbasis Canva”. Shalawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT. Semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, Peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak, oleh karena itu, dalam hal ini peneliti mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si. Selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberi masukan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Ibu Darwianis, S.Sos, M.H dan Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si. Selaku Ketua Prodi PPKn FKIP Universitas Bung Hatta.

4. Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan ilmu kepada Peneliti selama kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Amriadi, S.Pd., M.TPd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Mukomuko yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Dartutik, S.Pd sebagai Guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Mukomuko yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, Kepada Bapak H.Sugiharto dan Ibu Hj. Suwarti, dan Saudara kandung saya yang tidak pernah berhenti mendo'a akan dan memberikan dukungan baik moril maupun materil.

Padang,

Penulis

Rilo Gama Fadhli Rohim

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Pengembangan	14
1.6 Spesifikasi Produk	15
1.7 Manfaat Pengembangan	16
BAB II LANDASAN TEORISTIS	
2.1 Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila	19
2.1.1 Pengertian Pendidikan	19
2.1.2 Pengertian Pendidikan Pancasila	19
2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila	20
2.2 Tinjauan Tentang Modul dan Modul elektronik (E-Modul)	23
2.2.1 Pengertian Modul	23
2.2.2 Karakteristik Modul	24
2.2.3 Pengertian Modul elektronik (E-Modul)	27
2.3 Tinjauan Umum tentang Kurikulum Merdeka	32
2.3.1 Pengrtian Kurikulum Merdeka	32
2.4 Tinjauan Tentang Pembelajaran	36
2.4.1 Pengertian Pembelajaran	36
2.4.2 Model pembelajaran	37
2.5 Tinjauan Model Pembelajaran Team Based Projek	37
2.5.1 Pengertian Team Based Projek	37
2.5.2 Karakteristik Modul Team Based Project	37
2.5.3 Langkah-langkah Pembelajaran <i>Team Based Project</i>	39
2.5.4 Kelebihan dan Kekuranga Modul Pembelajaran Team Based	

Project	41
2.5.5 Penelitian Relevan	42
2.6 Tinjauan Model pembelajaran canva	43
2.6.1 Pengertian canva	43
2.6.2 Karakteristik canva	44
2.6.3 Langkah-langkah canva	45
2.6.4 Manfaat canva	46
2.6.5 Kelebihan dan kekurangan Canva	47
2.6.6 Penelitian Relevan	49
2.6.7 Kerangka Berfikir	50
BAB III MODEL PENGEMBANGAN	
3.1 Model Penelitian	52
3.2 Lokasi Penelitian	52
3.3 Prosedur Penelitian	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Pengembangan	75
1. Penyajian data uji coba.....	75
a. Tahap Tahap Analisis	75
b. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	78
c. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	84
2. Hasil Analisis Data.....	88
a. Hasil Analisis Data Validasi.....	88
b. Hasil Analisis Data Praktikalitas	92
c. Hasil Analisis Efektifitas E-modul	94
B. Pembahasan.....	104
1. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis <i>Team Based Project</i>	104
2. Hasil Validitas E-modul Pembelajaran pendidikan Pancasila Berbasis <i>Team Based Project</i>	107
3. Praktikalitas Modul Pendidikan Pancasila berbasis <i>Team Based Project</i>	110

4. Hasil Efektivitas E-modul Pembelajaran Pedidikan Pancasila Berbasis <i>Team Based Project</i>	111
BAB V PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Skala Penilaian Untuk Lembar Validasi	38
2. Skala Penilaian Untuk Lembar Praktikalita	38
3. Kriteria Penilaian Validasi.....	39
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas	40
5. Kriteria Keefektivitas	41
6. Komponen Modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis <i>Discovery Learning</i>	46
7. Saran Validator Pada Aspek Materi, Bahasa Dan Media.....	67
8. Revisi Modul Pada Aspek Materi	68
9. Revisi Modul Pada Aspek Desain.....	70
10. Hasil Analisis E-modul Aspek Materi	73
11. Hasil Analisis E-modul Aspek Bahasa.....	74
12. Hasil Analisis E-modul Aspek Media.....	75
13. Rekapitulasi Hasil Validasi E-modul Oleh Ahli Validator	75
14. Hasil Analisis Prktikalitas E-modul Pendidik	76
15. Hasil Analisis Prktikalitas E-modul Siswa.....	77
16. Rekapitulasi Hasil Analisi Praktikalitas E-modul Oleh Guru Dan Siswa	77
17. Data <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i>	78

DAFTAR BAGAN

Bagian :	Halaman
1. Kerangka Berfikir	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
1. Kisi-Kisi Validasi Materi Pembelajaran Berbasis Model <i>Team Based Project</i>	124
2. Angket Validasi Materi.....	125
3. Hasil Analisis Validasi Materi E-modul <i>Team Based Project</i> Pendidikan Pancasila <i>Team Based Project</i>	127
4. Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa E-modul Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	128
5. Angket Validasi Bahasa E-modul Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	128
6. Hasil Analisis Validasi Bahasa E-modul Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	131
7. Hasil Analisis Validasi Bahasa E-modul Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	132
8. Hasil Analisis Validasi Media E-modul Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	132
9. Hasil Analisis Validasi Media E-modul Pendidikan Pancasila Dengan Model <i>Team Based Project</i>	135
10. Rekapitulasi Hasil Analisis Validasi E-modul Oleh Validasi	137
11. Kisi-Kisi Lembaran Praktikalitas Guru Dan Peserta Didik	138
12. Angket Praktikalitas Guru	139
13. Hasil Analisis Pratikalitas Guru.....	141
14. Hasil Analisis Praktikalitas E-modul Didik.....	143
15. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas E-modul Oleh Guru dan Peserta Didik	146
16. <i>Pretest</i>	150
17. <i>Posttest</i>	151
18. Dokumentasi Penelitian	152
19. Surat Izin Penelitian Dari Universitas Bung Hatta	155
20. Surat Izin Penelitian Dari Kantor Cabang Dinas Pendidikan	156
21. Surat Telah Selesai Melaksanakan Penelitian	157

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik agar aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Proses belajar mengajar seharusnya dilakukan secara partisipatif, menyenangkan, dan bisa memotivasi peserta didik, serta meningkatkan efektivitas dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. (Qosyim & Priyonggo, 2018). Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal, dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar dapat diterapkannya metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Nadia et al 2022).

Pendidikan memiliki pengaruh besar terhadap kepribadian dan perilaku manusia. Ia Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, yang pada gilirannya dapat menciptakan individu yang beretika, mandiri, dan tangguh (Pakpahan & Habibah, 2021). Menurut (Sholah 2020) menyatakan bahwa inti dari pendidikan merupakan peningkatan usaha untuk kualitas sumber daya manusia, sehingga mereka dapat menjadi individu yang berkarakter dan mampu menjalani kehidupan secara mandiri.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan masyarakat. Tujuan dari pendidikan ini adalah untuk membentuk siswa agar menjadi warga yang memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta

menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Kegiatan pembelajaran merupakan elemen krusial dalam mencapai tujuan pendidikan dan dilaksanakan berdasarkan pedoman yang terdapat dalam kurikulum. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023, kurikulum didefinisikan sebagai sekumpulan rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan pendidikan. Salah satu langkah untuk mempercepat pencapaian tujuan pendidikan nasional adalah melalui penerapan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menekankan pendekatan yang berorientasi pada minat dan bakat, sebagai suatu inovasi pada kurikulum yang ada pada sebelumnya, seperti kurikulum 2013 (Susilowati, 2022).

Kerangka Pendidikan Nasional, Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang harus dipelajari oleh seluruh siswa di berbagai jalur dan tingkat pendidikan formal. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa, mencakup materi seperti Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Diharapkan kebijakan kurikulum merdeka dapat mendukung pemulihan pembelajaran. Kurikulum merdeka memiliki tiga fitur utama, disesuaikan dengan profil siswa Pancasila, dan berfokus pada proyek untuk mengembangkan *soft skills* (Jojo & Sihotang, 2022).

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia yang utuh, yaitu seorang individu yang: memiliki tanggung jawab, sikap baik, moral yang tinggi, serta kecerdasan intelektual dan emosional, di samping kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dengan beberapa aspek kehidupan, yang berguna dalam meningkatkan daya bersaing di tingkat global. Pendidikan Pancasila memiliki peran yang signifikan dalam implementasi pendidikan karakter (Nuhamara, 2018).

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11 November 2024 tentang modul yang disusun dan diterapkan oleh guru Pendidikan Pancasila Fase F di SMA

Negeri 3 Mukomuko terdapat beberapa temuan penting. Pertama, tampilan modul yang terbuka saat ini dinilai kurang menarik. Materi dan gambar yang disajikan hanya dalam format hitam putih dengan kualitas gambar yang rendah, sehingga tidak terdapatnya ketertarikan perhatian pada peserta didik untuk fokus saat proses pembelajaran. Akibatnya, tujuan pada pembelajaran tidak dapat dicapai dengan optimal. Selanjutnya, kegiatan belajar pada tahap sintaks belum disusun secara sistematis dan jelas, khususnya pada bagian kegiatan inti. Guru cenderung lebih mengandalkan bahan ajar berupa buku cetak dan presentasi Powerpoint (PPT) sebagai media pembelajaran. Penjelasan yang diberikan lebih banyak untuk disimak dan dicatat, tanpa melibatkan peserta didik dalam kegiatan berkelompok yang dapat mendorong partisipasi aktif. Hal ini berkontribusi pada sifat pembelajaran yang satu arah.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas XI, diperoleh informasi bahwa penerapan model pembelajaran yang tidak bervariasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Mukomuko sehingga hasil pembelajaran tidak memuaskan. Hal ini mengakibatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi kurang maksimal dan mengurangi peluang peserta didik untuk mengembangkan kreativitas. Penyebabnya adalah ketidak seimbangan antara tuntutan aktivitas dan Penyampaian materi dalam modul dan desain modul yang kurang menarik perhatian peserta didik menyebabkan masih adanya peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila, seorang pendidik harus merancang modul ajar yang mampu menarik minat siswa serta menyesuaikan penyampaian materi dengan kebutuhan yang ada aktivitas mereka. Tujuannya adalah untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar lebih aktif terlibat, seperti melakukan *eksplorasi* informasi secara mendalam dan pada proses pembelajaran sebuah

pendekatan yang dapat diambil adalah dengan merancang e-modul pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. E-modul ini disusun untuk memungkinkan peserta didik belajar secara otodidak dengan sedikit bantuan dari pihak lain. Dengan demikian, e-modul dapat mendukung partisipasi aktif serta meningkatkan kemampuan dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

Kurikulum memiliki peranan yang krusial dalam sistem pendidikan, berfungsi sebagai acuan bagi para pengajar dalam merancang rencana pembelajaran dan mengajar siswa. Kurikulum meliputi berbagai elemen, termasuk perencanaan pembelajaran, materi ajar, dan pengalaman belajar yang telah dirancang sebelumnya. Dengan berbagai pendekatan yang diterapkan, kurikulum dapat mendorong kreativitas, inovasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka siap menghadapi tantangan dimasa depan. Kurikulum umumnya dilakukan untuk menyesuaikan dengan kemajuan zaman, memenuhi tuntutan global, memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam kurikulum sebelumnya, serta meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa sesuai dengan kebutuhan di masa depan. (Fatmawati & Yusrizal, 2021).

Kurikulum merdeka adalah sebuah konsep yang diajukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Bapak Nadiem Makarim. Konsep kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan kebebasan kepada siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya melalui pendidikan formal di sekolah, tetapi juga melalui pendidikan non formal di luar lingkungan sekolah. (Manalu et al. , 2022).

Untuk menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, pendidikan Pancasila harus beradaptasi agar tetap memiliki relevansi. Dengan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, generasi muda dapat membentuk karakter yang kuat dan bersaing di tingkat global, sekaligus memperkuat identitas bangsa Indonesia. Penguatan pendidikan

Pancasila di semua jenjang pendidikan sangat krusial untuk menciptakan generasi tidak hanya bisa unggul secara akademis, tetapi juga memiliki moral yang terintegritas. Pendidikan berbasis karakter ini diharapkan dapat melahirkan individu yang bertanggung jawab, menghargai perbedaan, dan siap berkontribusi kepada masyarakat. Secara keseluruhan, pendidikan Pancasila berperan signifikan dalam pembentukan karakter bangsa, dengan menanamkan prinsip-prinsip persatuan, toleransi, keadilan, demokrasi, dan kemanusiaan, menjadikannya pilar penting dalam pembangunan masyarakat yang adil dan harmonis (Nurohmah, W., & Dewi, DA 2022).

Pendidikan Pancasila saat ini cukup besar, Salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap materi yang disajikan secara konvensional. Menurut penelitian (Sugiyanto dkk 2021:123), pendekatan yang monoton dan materi dengan ketidakrelevanan pada konteks kehidupan sehari-hari sering kali mengakibatkan siswa merasa kurang terlibat. sulit memahami esensi dari nilai - nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas dan partisipasi dalam kegiatan kelompok yang berhubungan dengan pembelajaran materi Pancasila. Minat belajar yang rendah pada siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran tidak menarik dan pemahaman rendah tentang relevansi materi Pancasila dengan kehidupan nyata.

Model pembelajaran ini *Team Based Project* bisa menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mendukung perkembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Metode ini merupakan pembelajaran aktif yang berfokus pada siswa, di mana mereka menganalisis masalah secara mendalam dan menciptakan produk (Nasir & Maknun, 2022). Dengan model ini, *soft skills* siswa dapat ditingkatkan sejalan dengan tujuan kurikulum merdeka. Pembelajaran berkelompok membantu peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi dan sikap

kewarganegaraan, seperti karakter gotong royong, solidaritas, empati, dan penghargaan terhadap kerja sama. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan modul ajar yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi sikap kewarganegaraan peserta didik.

Era digital telah mengubah dunia pembelajaran dengan memanfaatkan alat dan teknologi untuk memperkaya pengalaman pendidikan. Perangkat digital, seperti platform pembelajaran interaktif dan perangkat lunak pendidikan, telah menjadikan kelas lebih dinamis dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa (Allen et al., 2018; Erawati et al., 2022). Dengan platform digital, siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, termasuk video, simulasi, dan permainan edukatif. Dalam penelitian terdahulu oleh (Putri 2020), menunjukkan pengembangan e-modul berbasis proyek tim yang dibantu Canva, berfokus pada materi perjuangan pahlawan dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD. Integrasi teknologi melalui pembelajaran berbasis proyek terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

E-modul menjadi salah satu inovasi dalam penyajian materi terbuka yang lebih efektif dan efisien. E-modul dapat diakses kapanpun dan dimanapun, memberi dorongan kepada peserta didik agar belajar sesuai dengan kebutuhan mereka kecepatan mereka. Menurut (Susanto 2019:45), E-modul dirancang baik untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih dalam melalui visualisasi dan interaksi. Penggunaan e-modul dalam pendidikan agar siswa peserta didik dapat belajar secara otodidak, mengatasi kesulitan yang mereka hadapi, serta meningkatkan motivasi belajar. Keunggulan e-modul adalah dalam menyajikan informasi secara dinamis dan interaktif. Dengan dukungan multimedia seperti gambar, video, dan animasi, e-modul dapat dijelaskan melalui konsep-konsep yang kompleks cara yang lebih mudah dipahami.

Canva, sebagai salah satu *platform* desain grafis, telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan untuk mempermudah siswa dan pengajar dalam proses membuat materi dengan menggunakan media agar pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Dengan fitur - fitur yang mudah diakses, Canva memungkinkan siswa dan pengajar untuk mendesain e-modul dengan tampilan yang interaktif. Penelitian dari (Putri dkk 2021) Menyebutkan bahwa Canva dapat menjadi media guru dalam memberikan materi lebih kreatif dan menarik perhatian siswa. Penggunaan Canva dalam pembuatan e-modul memberikan banyak keuntungan. Salah satunya adalah kemudahan akses pengguna dapat membuat dan mengedit modul secara online memerlukan perangkat lunak khusus. Hal ini memungkinkan guru dan siswa untuk berkolaborasi dalam waktu nyata, mempercepat proses pembuatan materi terbuka yang berkualitas.

E-modul yang dirancang menggunakan canva dapat diakses kapanpun dan dimanapun, memberikan kesempatan untuk siswa dapat belajar dengan ritme yang sesuai yang mereka mampu. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern yang mendorong pembelajaran mandiri, karena siswa dapat memanfaatkan sumber daya digital yang bervariasi, bukan hanya buku teks. Meskipun canva menawarkan kemudahan, pendidik perlu merancang e-modul dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai. *Desain* yang terlalu rumit atau berlebihan dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi utama. Oleh karena itu, pemilihan elemen *design* dilakukan harus dengan teliti untuk memastikan informasi disajikan dengan jelas dan efektif.

E-modul berbasis *Team Based Project* memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi secara aktif dalam lingkungan digital. Melalui *platform interaktif*, siswa dapat berdiskusi, berkontribusi, dan bekerja sama dalam proyek-proyek yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila, yang meningkatkan minat belajar dan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila. Contohnya, dalam proyek tentang Negara

Kesatuan Republik Indonesia, siswa dapat mengidentifikasi dan menghayati prinsip-prinsip toleransi dan keberagaman. Partisipasi aktif dalam proyek membuat siswa lebih termotivasi karena mereka merasa bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok. Sependapat dengan pernyataan (Santoso 2020:52) yaitu menyatakan bahwa pendekatan berbasis proyek dapat menumbuhkan rasa memiliki terhadap nilai-nilai kebangsaan.

Penggunaan e-modul berbasis *Team Based Project* dalam pengajaran Pendidikan Pancasila sangat relevan karena dapat meningkatkan interaktivitas, relevansi kontekstual, serta motivasi belajar. Hasil penelitian dan *argument logis* mendukung bahwa metode ini agak lebih efektif dalam memahami materi dengan konteks yang praktis dan aplikatif. sehingga, implementasi ini dapat menjadi alternatif yang baik dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter berbasis Pancasila.

Fase F dalam kurikulum pendidikan Indonesia dirancang untuk siswa dengan rentang usia lebih dewasa dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang lebih matang. Fase ini menekankan penerapan nilai - nilai dan keterampilan yang lebih kompleks, termasuk pemahaman terhadap konsep-konsep besar seperti negara, bangsa, dan ideologi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat 2019:197), fase ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif untuk meningkatkan kedalaman pemahaman siswa. Fase F ditujukan untuk siswa di kelas 11 dan 12, di mana mereka diharapkan mampu berinteraksi dan berpikir secara logis sesuai pada konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Pembelajaran capaian pada fase ini mencakup kemampuan untuk memahami, mengolah, menginterpretasi, dan menyebarkan berbagai jenis teks. Siswa juga diharapkan Mampu menghasilkan ide dan pendapat untuk berbagai keperluan serta berkontribusi secara aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak individu. Penelitian tentang pengembangan e-modul ini bertujuan untuk berkontribusi pada pengembangan karakter dalam Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat

paham pada konsep kebangsaan dengan dalam dan berperan aktif dalam penerapannya dalam kehidupan. Menurut (Djamarah dan Zain 2020:88), pembelajaran yang mengintegrasikan karakter dalam setiap aspek kehidupan memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan individu. E-modul yang dirancang dengan baik tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter penting dalam Pendidikan Pancasila.

Pendekatan aplikatif dalam e-modul memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek yang relevan dengan konteks sosial mereka. Misalnya, siswa dapat melakukan penelitian tentang keberagaman budaya di Indonesia dan bagaimana nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan untuk menumbuhkan toleransi dan persatuan. Dengan cara ini, siswa tidak hanyabelajar tentang nilai-nilai tersebut tetapi mengalami dan menginternalisasinya.

Menurut (Djamarah dan Zain 2020:88) menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan karakter memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan individu. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila pada setiap aspek pembelajaran, e-modul ini berpotensi untuk membentuk karakter siswa yang lebih baik. Siswa yang memahami dan menghayati nilai-nilai persahabatan cenderung lebih bertanggung jawab dan aktif berkontribusi pada masyarakat.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan e-modul ajar Pendidikan Pancasila agar efektif, relevan, dan menarik, serta dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Dengan menggunakan metode *Team Based Project* berbantuan canva, penelitian ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan metode pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Fokus penelitian ini adalah menguji efektivitas e-modul ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur NKRI dalam Pendidikan Pancasila, sebagaimana disarankan oleh (Wandri Ramadhan, R., Meisya, R., Jannah, R., & Zarkasi, KP 2023:178). Mengenai

pentingnya keterampilan abad 21 dalam pendidikan. Pengembangan e-modul yang menggunakan Canva dapat menyajikan materi secara interaktif dan memiliki daya tarik, sehingga peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Ini dikukuhkan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan e-modul dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Trilling, B., & Fadel, C. 2020).

Mengacu pada konteks permasalahan yang telah dipaparkan, maka dari itu penelitian yang kaitannya dengan permasalahan penyusunan e-modul yang berorientasi pada model pembelajaran *Team Based Project*. Metode *Team Based Project* memberikan peluang bagi siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok, mendiskusikan isu-isu kebangsaan, dan menerapkan nilai - nilai Pancasila dalam konteks nyata. Pendekatan tidak memperkuat kemampuan kolaborasi, ini juga memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat berpikir secara kritis dan kreatif dalam menghadapi serta menyelesaikan case yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya dengan mengacu pada pendekatan berbasis *Team Based Project* berbantu Canva, maka peneliti dapat mendefinisikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tampilan modul yang digunakan oleh guru Pendidikan Pancasila Fase F di SMA Negeri 3 Mukomuko Materi yang disajikan kurang menarik karena masih dalam format hitam putih. Gambar dan konten yang ada memiliki tingkat kejelasan yang rendah, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah.
3. Kombinasi metode yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik sehingga tidak terdapat umpan balik dari siswa.
4. Penggunaan bahan ajar hanya terpaku pada buku cetak.

5. Belum tersedianya model pembelajaran menggunakan e-modul pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase F elemen NKRI berbasis *Team Based Project* di SMA Negeri 3 Mukomuko.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah, penting untuk menetapkan batasan masalah agar penelitian dapat lebih terfokus pada objek yang diteliti. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan e-modul Pendidikan Pancasila pada Fase F Elemen NKRI yang berorientasi pada pembelajaran *Team Based Project* berbantu Canva.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menghasilkan e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI dengan berbasis *Team Based Project* dengan berbantu canva?
2. Bagaimana kevalidan e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI dengan berbasis *Team Based Project* dengan berbantu canva?
3. Bagaimana kepraktikalitas e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI dengan berbasis *Team Based Project* dengan berbantu canva?
4. Bagaimana efektivitas e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI dengan berbasis *Team Based Project* dengan berbantu canva?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai, dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI yang berbasis *Team-Based Project* dengan bantuan Canva, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Untuk menilai kevalidan e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI yang dikembangkan, untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan dan relevan untuk siswa.
3. Untuk mengevaluasi kepraktisan penggunaan e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI dalam proses pembelajaran, agar dapat digunakan secara efektif oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Untuk menentukan efektivitas e-modul ajar Pendidikan Pancasila fase F elemen NKRI berbasis *Team-Based Project* dengan bantuan Canva dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi yang diajarkan.

1.6 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-modul yang dikembangkan dapat ditampilkan secara jelas dan sistematis pada alat *elektronik* seperti komputer, *smartphone*, dan lain-lain dalam keadaan online.
2. E-modul dikembangkan berdasarkan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan pembelajaran (ATP) untuk memastikan keselarasan dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran.
3. Untuk memoperasikan e-modul menggunakan alat *elektronik* dan diakses melalui link yang disediakan, mempermudah pengguna agar dapat mengakses materi pembelajaran kapan dan dimana saja.
4. Link pada e-modul <https://heyzine.com/flip-book/6a6b8c1b70.html>
5. E-modul dilengkapi dengan antarmuka yang *intuitif* dan mudah dinavigasi, sehingga pengguna dapat dengan cepat menemukan materi yang dibutuhkan.
6. E-modul menyertakan elemen multimedia seperti video, audio, dan gambar untuk meningkatkan pemahaman dan menarik perhatian siswa.
7. Terdapat fitur yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam proyek

- kelompok secara online, termasuk forum diskusi dan ruang kerja virtual.
8. E-modul dilengkapi dengan kuis dan penilaian otomatis untuk memudahkan evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
 9. Sistem memberikan umpan balik instan kepada siswa tentang kinerja mereka dalam kuis dan tugas, sehingga siswa dapat segera mengetahui area yang perlu diperbaiki.
 10. E-modul menyediakan tautan ke sumber belajar tambahan yang relevan, seperti artikel, jurnal, dan video pendidikan.
 11. Tersedia layanan dukungan untuk pengguna, termasuk panduan penggunaan, dan kontak untuk bantuan teknis.

1.7 Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan e-modul yang dikembangkan dengan proyek berbasis tim pendekatan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi Peneliti

Pengetahuan dan pengalaman memberikan secara langsung tentang pengembangan e-modul proyek penguatan profil pelajaran Pendidikan Pancasila dalam berbasis tim pendekatan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik.

- b. Bagi Siswa

Memberikan media pembelajaran berupa e-modul tentang proyek-proyek

penguatan profil pelajaran Pendidikan Pancasila dalam berbasis tim pendekatan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik.

c. Bagi Pendidik

Meningkatkan variasi dalam media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam penggunaan e-modul proyek penguatan profil pelajaran Pendidikan Pancasila dalam berbasis tim pendekatan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mendorong kolaborasi dan diskusi antar peserta didik, dan Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.