



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI "KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU" KELAS V MI T BERKAH PALANGKARAYA

Muhammad Syabrina¹, Fadilla Dhea Alfira², Syawfia Anggeraini³, Vindo Lafayza⁴

¹²³Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia.

E-mail: syabrina@iain-palangka.ac.id, Alfiradhea81@gmail.com,

syawfiaanggeraini060@gmail.com, vlafayza@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop differentiated learning-based teaching materials on the topic "Keberagaman Budaya Indonesiaku" for fifth grade students at MI Terpadu Berkah Palangkaraya. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included interviews, observations, documentation, questionnaires, and learning outcome tests. The developed product was validated by material experts and design experts, followed by teacher assessments and field trials involving 13 students. The validation results showed that the teaching materials were categorized as highly feasible, with a score of 96.90% from material experts, 90.70% from design experts, 94.10% from teacher assessments, and 89.60% from field trials. The effectiveness test using the paired sample T-test indicated a significant difference between pretest and posttest results with a significance value of 0.01. Furthermore, the N-Gain test obtained an average score of 0.57, categorized as moderate improvement, while the effectiveness percentage reached 57.14% with a fairly effective category. Therefore, the differentiated learning-based teaching materials developed are considered feasible and effective in improving students' learning outcomes and supporting more engaging learning activities.*

Keywords : *Development; Teaching Materials; Differentiated Learning; ADDIE Model; Interactive Media.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku" untuk siswa kelas V MI Terpadu Berkah Palangkaraya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain, kemudian dilakukan penilaian oleh guru serta uji coba lapangan kepada 13 siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 96,90%, ahli desain 90,70%, penilaian guru 94,10%, dan uji coba lapangan 89,60%. Hasil uji efektivitas menggunakan uji T menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,01. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,57 dengan kategori sedang, sedangkan tingkat efektivitas mencapai 57,14% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian, bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci : *Pengembangan; Bahan Ajar; Pembelajaran Berdiferensiasi; Model ADDIE; Media Interaktif.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung secara terus-menerus untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu menjadi pribadi yang berkarakter, cerdas, dan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman,

bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam pelaksanaannya, pendidikan perlu memperhatikan karakteristik setiap peserta didik karena masing-masing memiliki kemampuan, minat, dan gaya belajar yang berbeda (Sujana, 2019).

Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah terus melakukan penyempurnaan kurikulum. Salah satu kebijakan yang saat ini diterapkan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong guru untuk menggunakan pendekatan yang lebih fleksibel agar setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Handiyani & Muhtar, 2022). Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Ardianti & Amalia, 2022).

Salah satu pendekatan yang menjadi ciri utama dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pendekatan ini didasarkan pada pemahaman bahwa setiap peserta didik memiliki kesiapan belajar, minat, dan profil belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan isi materi, proses pembelajaran, produk yang dihasilkan, serta lingkungan belajar agar sesuai dengan kebutuhan siswa (Marlina, 2020). Menurut Andajani (2022), pembelajaran berdiferensiasi memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk belajar dengan cara yang paling sesuai dengan karakteristiknya, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran berdiferensiasi memiliki peran yang sangat penting karena materi yang diajarkan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan karakter. Salah satu materi yang dipelajari di kelas V adalah "Keberagaman Budaya Indonesiaku". Materi ini bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada berbagai budaya yang ada di Indonesia serta menumbuhkan sikap bangga, toleran, dan saling menghargai terhadap perbedaan. Melalui materi ini, siswa diharapkan dapat memahami bahwa keberagaman budaya merupakan kekayaan bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan.

Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran pada materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku" masih menghadapi beberapa kendala. Bahan ajar yang digunakan umumnya belum sepenuhnya memperhatikan perbedaan kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik. Guru cenderung menggunakan satu jenis bahan ajar yang sama untuk seluruh siswa, sehingga ada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi, sementara yang lain merasa kurang tertantang. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal (Witasari, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dapat membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan memuat variasi aktivitas, materi, dan tugas yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga setiap peserta didik dapat belajar secara optimal sesuai kemampuannya. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku" untuk siswa kelas V di MI T Berkah Palangkaraya. Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat mendukung

proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi peserta didik.

2. METODE PENELITIAN



Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 April di MI Terpadu Berkah Palangka Raya. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar serta menilai kelayakan produk yang dikembangkan. (Tegeh & Kirna, 2013). Kajian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, menjelaskan proses pengembangannya secara menyeluruh, serta menilai hasil akhir dari produk yang telah dikembangkan. (Haryati, 2012).

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE, menggunakan lima langkah: analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. (Syabrina & Sulistyowati, 2020), Sebagai model desain sistem pembelajaran, model ini dianggap mudah dipahami serta dapat diterapkan secara sistematis dan bertahap. (Octaviana & Sutomo, 2022).

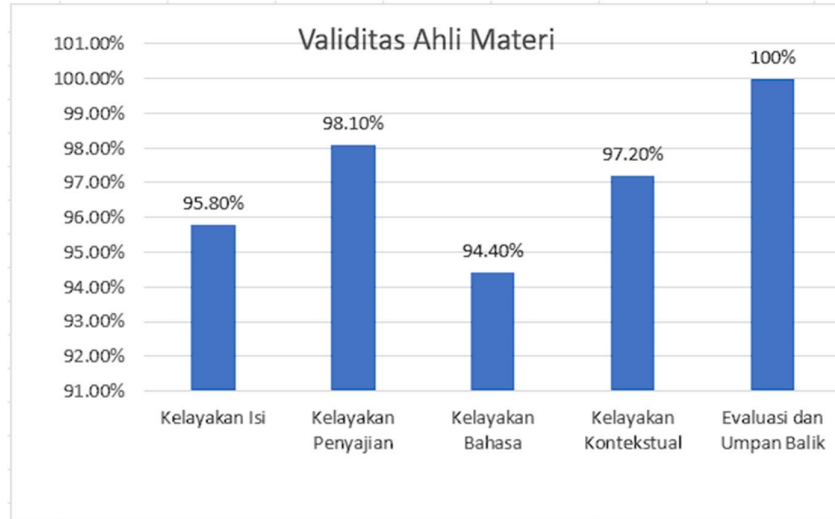
Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu melalui wawancara, observasi di lingkungan sekolah, serta penyebaran angket. (Dahlia & Indrawan, 2025).

Data kuantitatif yang berupa skor dan angka diperoleh melalui kegiatan uji coba. (Rolisca & Achadiyah, 2014). Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi oleh para ahli serta lembar respons guru dan peserta didik. Penilaian terhadap kesesuaian modul ajar dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada para ahli. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab secara tertulis oleh responden. Metodologi ini digunakan untuk menilai kelayakan produk E-module berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. (Mufida & Gunawan, 2022).

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa kritik, saran, dan komentar para ahli mengenai bahan ajar pada materi Pendidikan Pancasila "Keberagaman Budaya Indonesiaku". Kuesioner digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pengembangan ini. Angket ini diberikan untuk subyek yang diuji coba. Angket yang dibutuhkan adalah: (a) Angket Evaluasi Ahli Materi, (b) Angket Evaluasi Ahli desain, (c) Angket penilaian bahan ajar oleh Guru Kelas V MI Terpadu Berkah Palangkaraya; (d) Angket evaluasi siswa uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan memiliki tingkat validitas atau kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran. Pengukuran kelayakan produk dilakukan melalui penyebaran angket kepada para ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain. (Ulfah & Rehani, 2025). Sementara itu untuk menguji keefektifan produk peneliti menggunakan Uji T dan N-Gain. Uji dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. (Ardiyanti & Tyas, 2025). Sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. (Arafah & Masriani, 2025).



A. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bahan ajar merupakan salah satu sumber belajar yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya bahan ajar, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Nurhayati, 2024).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan peserta didik juga memerlukan berbagai sarana yang dapat membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Salah satu sarana tersebut adalah bahan ajar, baik dalam bentuk buku bacaan, lembar kerja siswa (LKS), maupun media tayangan yang digunakan untuk mendukung pembelajaran (Kosasih, 2021). Selain itu, bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dari berbagai sumber belajar agar peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran melalui kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan (Magdalena et al., 2020). Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik.

1. Ahli Materi

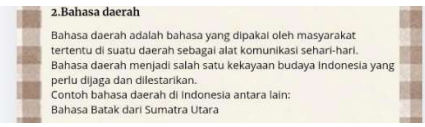
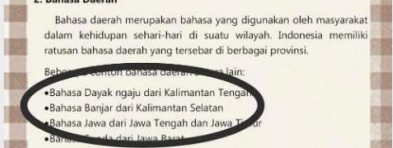


Pertama-tama dilakukan validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif.

Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif materi Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya Indonesiaku kelas V di MIT BERKAH Palangkaraya sebesar 96,90% atau sangat layak.

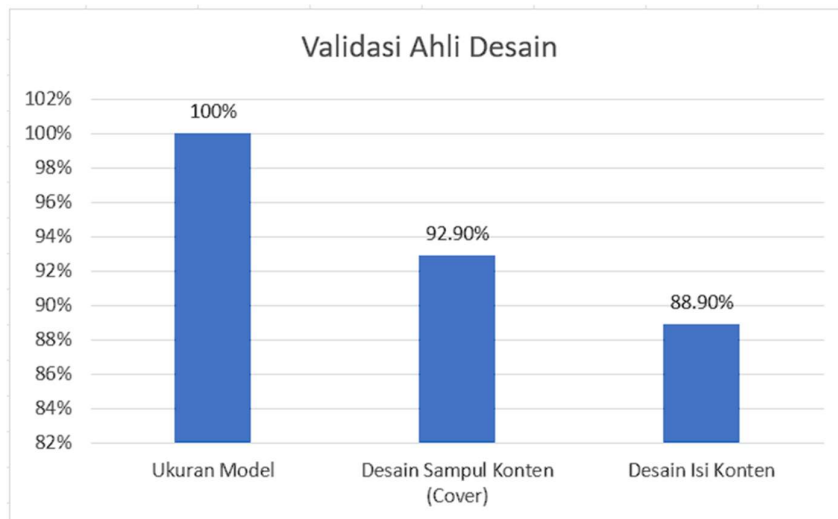
Saran masukkan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 2. Saran perbaikan dari ahli materi

| No. | Sebelum | Sesudah |
|--|--|---|
| 1 |  <p>2. Bahasa daerah Bahasa daerah adalah bahasa yang dipakai oleh masyarakat tertentu di suatu daerah sebagai alat komunikasi sehari-hari. Bahasa daerah menjadi salah satu kekayaan budaya Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan. Contoh bahasa daerah di Indonesia antara lain: Bahasa Batak dari Sumatra Utara</p> |  <p>2. Bahasa Daerah Bahasa daerah merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari di suatu wilayah. Indonesia memiliki ratusan bahasa daerah yang tersebar di berbagai provinsi. Bahasa daerah selain bahasa daerah lainnya, yaitu: • Bahasa Dayak ngaju dari Kalimantan Tengah • Bahasa Banjar dari Kalimantan Selatan • Bahasa Jawa dari Jawa Tengah dan Jawa Timur • Bahasa Sunda dari Jawa Barat</p> |
| Perdalam materi pada kearifan lokal | | |
| 2 |  <p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Fatma Indahwati. (t.t.). Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V. Semester 2. Surakarta: PT Griya Pustaka Perkasa.</p> |  <p>DAFTAR PUSTAKA</p> <p>Bennylin. (2023, Agustus). Peta provinsi Indonesia (2023) [Image]. Wikimedia Commons. https://gor.wikimedia.org/wiki/Berkas:Peta_provinsi_Indonesia.png</p> <p>Blog Guru. (t.t.). Keberagaman budaya di Indonesia. Diakses dari https://share.google/tAOQUK4WYjrEPLCjr</p> <p>Fatma Indahwati. (t.t.). Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas Semester 2. Surakarta: PT Griya Pustaka Perkasa.</p> <p>Pinterest. (t.t.). Lambang Pancasila (Garuda Pancasila). Diakses pada April 2026, dari https://www.pinterest.com</p> <p>Woman Indonesia. (2021). Tari tradisional Nusantara yang terkenal di seluruh dunia. Diakses pada 20 April 2026, dari https://www.womanindonesia.co.id</p> |
| Perbanyak daftar pustaka kurang banyak | | |

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar.



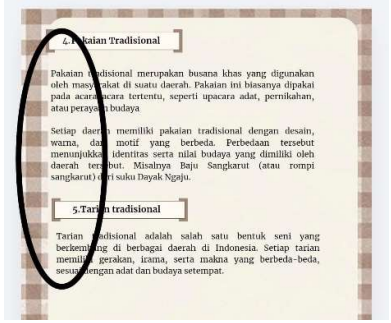

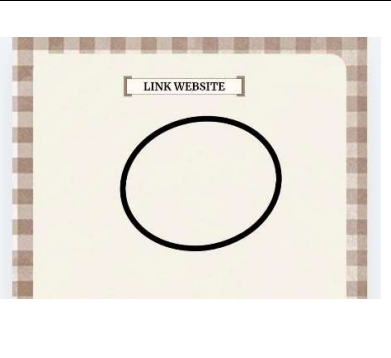

Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada gambar 3, pengembangan bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif untuk materi Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya Indonesiaku kelas V di MI T BERKAH Palangkaraya sebesar 90,70% atau sangat layak. Saran masukan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli desain

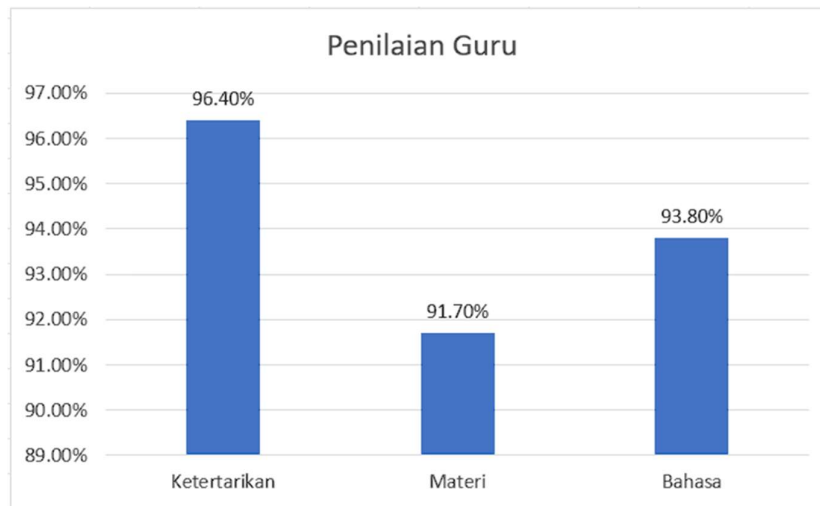
| No. | Sebelum | Sesudah |
|-----|--------------------------|---------|
| 1 | | |
| | Persingkat sumber gambar | |

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI
"KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIAKU" KELAS V MI T BERKAH PALANGKARAYA**

| | | |
|---|--|--|
| <p align="center">2</p> |  | <p>4. Pakaian Tradisional</p> <p>Pakaian tradisional merupakan busana khas yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah. Pakaian ini biasanya dipakai pada acara-acara tertentu, seperti upacara adat, pernikahan, atau perayaan budaya.</p> <p>Setiap daerah memiliki pakaian tradisional dengan desain, warna, dan motif yang berbeda. Perbedaan tersebut menunjukkan identitas serta nilai budaya yang dimiliki oleh daerah tersebut. Misalnya Baju Sangkarut (atau rompi sangkarut) dari suku Dayak Ngaju.</p> <p>5. Tarian tradisional</p> <p>Tarian tradisional adalah salah satu bentuk seni yang berkembang di berbagai daerah di Indonesia. Setiap tarian memiliki gerakan, irama, serta makna yang berbeda-beda, sesuai dengan adat dan budaya setempat.</p> |
| <p align="center">Perbaiki antar spasi kalimat</p> | | |
| <p align="center">3</p> |  | |
| <p align="center">Tambahkan 2 foto profil penulis</p> | | |
| <p align="center">4</p> |  |  |
| <p align="center">Tambahkan link website</p> | | |

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Penilaian guru di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 94,10% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

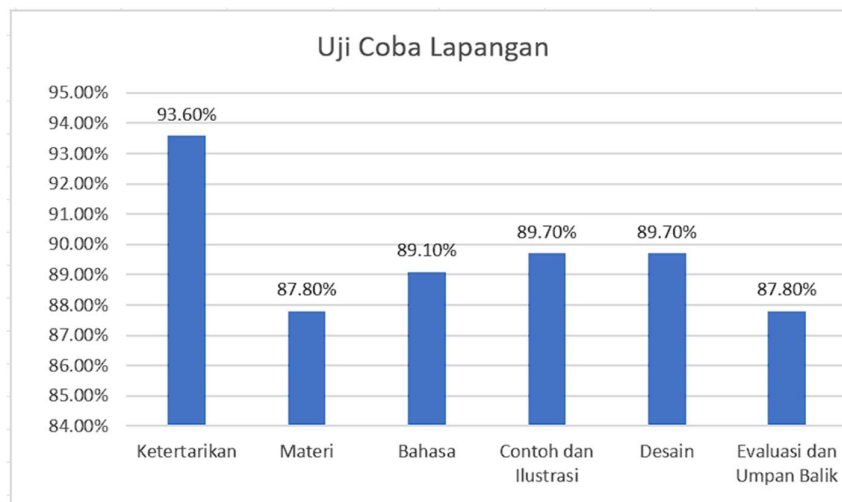
Tes yang diberikan kepada Siswa kelas IV A sebanyak 11 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik sebelumnya, bahwa bahan ajar digital berupa media pembelajaran interaktif memperoleh kualifikasi "sangat layak" sebesar 89.60%, yang menunjukkan bahwa siswa dapat mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif ini sepanjang proses belajar.

Pembahasan

1. Pengembangan Produk Analisis

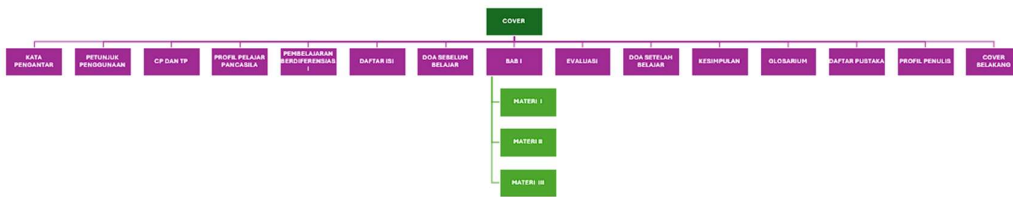


**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI
"KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA" KELAS V MI T BERKAH PALANGKARAYA**

Analisis kebutuhan adalah tahapan yang sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Melalui pemahaman terhadap kebutuhan peserta didik, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai, efektif, dan berfokus pada pencapaian tujuan yang diharapkan. Dengan begitu, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal serta memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa.

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas sebagai sumber informasi utama. Hasil analisis karakteristik peserta didik kelas V MI T Berkah Palangkaraya menunjukkan bahwa siswa yang berusia antara 10–11 tahun berada pada tahap perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, khususnya terhadap perkembangan teknologi. Sebagai bagian dari generasi alpha, mereka cenderung lebih tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai sarana pendukung, karena media tersebut mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

FLOWCHART BAHAN AJAR



Pada tahap analisis kebutuhan peneliti mengumpulkan dan menganalisis informasi dengan cermat untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa, terutama di lembaga pendidikan tertentu. Ini membantu dalam menentukan tujuan pembelajaran, sertamateri yang relevan bagi siswa(Khasinah & Elviana, 2022). Identifikasi kebutuhan peserta didik dapat dilakukan melalui berbagai teknik yang bersumber dari pengalaman praktis, seperti observasi, wawancara, serta analisis terhadap kemungkinan kebutuhan vokasional siswa (Fio Pranata, 2023).

Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar digital dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Proses perancangannya dilakukan dengan membuat flowchart dan storyboard sebagai pedoman dalam pengembangan bahan ajar. Oleh karena itu, pembuatan flowchart dan storyboard menjadi bagian penting yang dilakukan pada tahap ini (Syabrina et al, 2025). tujuannya untuk menggambarkan rancangan setiap objek yang berada di bahan ajar. Flowchart sebagai panduan atau arahan pembuatan produk bahan ajar agar pembuatan produk lebih terarah (Syabrina & Sulistyowati, 2020). Beberapa perubahan pada storyboard tentunya dilakukan selama proses pengembangannya ke dalam bahan ajar.

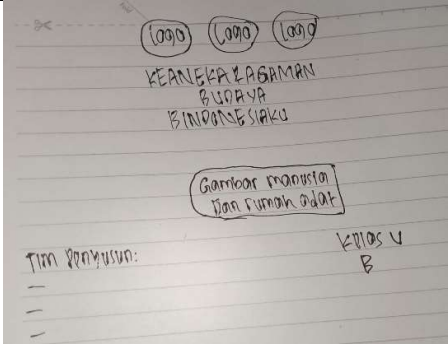
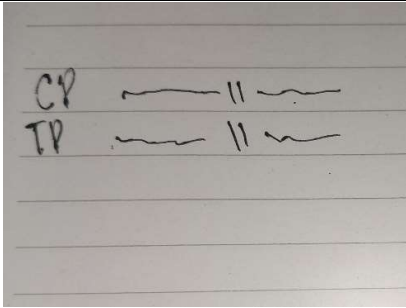
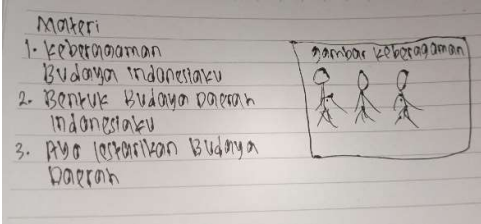
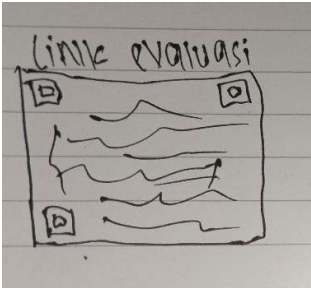
Perubahan tersebut dilakukan sebagai bentuk penyesuaian antara rancangan storyboard dengan kondisi serta kebutuhan yang memungkinkan pada saat proses pengembangan berlangsung (Jusniani & Monariska, 2025).

1. Flowchart

Gambar 6. Flowchart

2. Storyboard

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI
"KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA" KELAS V MI T BERKAH PALANGKARAYA**

| | |
|--|---|
|  |  |
| <p>Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar</p> | <p>Pada Bagian berikutnya terdapat Identitas bahan ajar dilanjutkan CP, TP, indikator serta KKTP</p> |
|  |  |
| <p>Halaman berikutnya terdapat Materi pelajaran berupa gambar dan penjelasan, Link Materi tambahan di Google Sites, dan juga ada video pembelajaran yang terbuat berupa link/ QR code.</p> | <p>Dan pada bahan ajar terdapat Refleksi penilai dan latihan soal mengenai materi tentang fotosintesis proses paling penting di bumi. Dan juga terdapat <i>Glosarium</i> dan Daftar rujukan yang diginakan.</p> |

Tabel 5. Storyboard

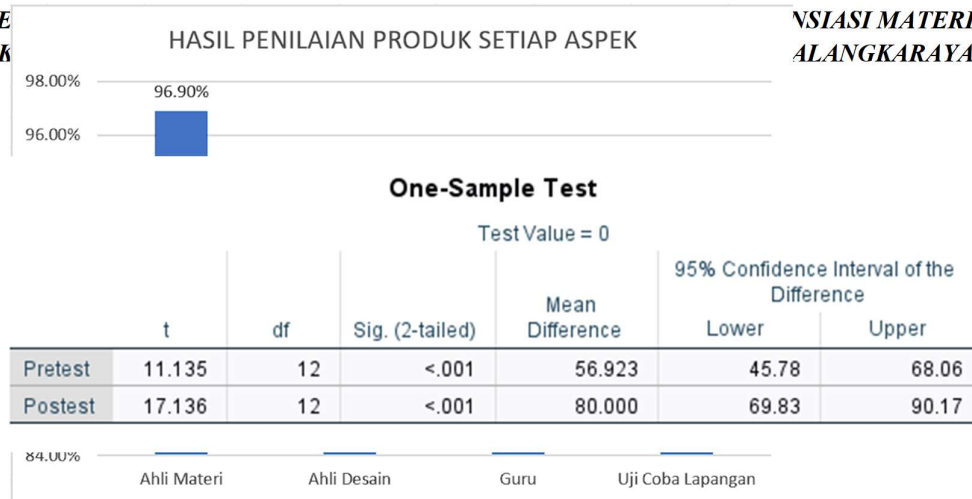
Pengembangan

Pada tahap ini seluruh elemen bahan ajar dibuat sesuai desain yang telah direncanakan. Media pembelajaran dapat dipadukan dengan animasi, audio, video, gambar, serta tombol link menuju website atau YouTube agar lebih menarik dan interaktif. Menurut Ismayati dan Mustika (2021), penggunaan unsur animasi, audio, dan visual dalam media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian serta membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan bahan ajar yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Selanjutnya, bahan ajar diuji cobakan kepada 13 siswa melalui uji coba lapangan. Tahap ini menjadi tahap akhir dalam proses uji coba karena media pembelajaran telah digunakan secara langsung oleh siswa pada kegiatan pembelajaran.

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Data yang disajikan, dapat disimpulkan media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik.

Saran dan masukan dari ahli desain meliputi perbaikan penulisan sumber gambar agar lebih singkat, perbaikan antarspasi kalimat pada materi, serta penambahan dua foto profil penulis pada bagian akhir produk. Setelah memperoleh masukan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli desain untuk menyempurnakan tampilan dan isi bahan ajar yang dikembangkan.

Evaluasi

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan kepada siswa. Tujuan pelaksanaan tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan (Mulyasari & Doly, 2023). Pada tahap ini, peneliti melaksanakan evaluasi formatif melalui pemberian tes yang terdapat di dalam bahan ajar (Haryonik & Bhakti, 2028). Tes formatif terdiri dari pretest dan posttest.

Peningkatan Hasil Belajar

1. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 6. Paired Samples Test

Nilai Signifikansi adalah 0.01, menurut hasil Uji T yang menunjukkan bahwa antara variabel awal dengan akhir mengalami perbedaan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa perbedaan pemberian perlakuan mempengaruhi masing-masing variabel.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain untuk menentukan seberapa besar peningkatan hasil belajar menggunakan bahan ajar. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain 0.57 kategori sedang. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 7. Perolehan Nilai Pretest, Posttest, N-gain

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI
"KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA" KELAS V MI T BERKAH PALANGKARAYA**

| No. | Nilai Pretest | Nilai Posttest | Post-Pre | Skor Maks (100-pre) | N Gain Score | Kategori N Gain | N Gain Score (%) | Kategori Efektifitas |
|-----------|---------------|----------------|----------|---------------------|--------------|-----------------|------------------|----------------------|
| 1. | 40 | 90 | 50 | 60 | 0.83 | Tinggi | 83.33 | Efektif |
| 2. | 80 | 100 | 20 | 20 | 1.00 | Tinggi | 100.00 | Efektif |
| 3. | 60 | 70 | 10 | 40 | 0.25 | Sedang | 25.00 | Cukup Efektif |
| 4. | 60 | 70 | 10 | 40 | 0.25 | Sedang | 25.00 | Cukup Efektif |
| 5. | 70 | 100 | 30 | 30 | 1.00 | Tinggi | 100.00 | Efektif |
| 6. | 30 | 50 | 20 | 70 | 0.29 | Sedang | 28.57 | Cukup Efektif |
| 7. | 30 | 90 | 60 | 70 | 0.86 | Tinggi | 85.71 | Efektif |
| 8. | 30 | 50 | 20 | 70 | 0.29 | Sedang | 28.57 | Cukup Efektif |
| 9. | 60 | 80 | 20 | 40 | 0.50 | Sedang | 50.00 | Cukup Efektif |
| 10. | 70 | 80 | 10 | 30 | 0.33 | Sedang | 33.33 | Cukup Efektif |
| 11. | 80 | 100 | 20 | 20 | 1.00 | Tinggi | 100.00 | Efektif |
| 12. | 60 | 80 | 20 | 40 | 0.50 | Sedang | 50.00 | Cukup Efektif |
| 13. | 70 | 80 | 10 | 30 | 0.57 | Sedang | 33.33 | Cukup Efektif |
| Rata-rata | | | | | 0.57 | Sedang | 57.14 | Cukup Efektif |

Kategori Pembagian N-Gain Score

| Nilai N-Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Sedangkan efektifitas dari bahan ajar adalah 57.14 dengan kategori cukup efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kategori efektifitas

| Kriteria Efektifitas | Kategori |
|----------------------|----------------|
| $\geq 76\%$ | Efektif |
| 56% - 75% | Cukup Efektif |
| 40% - 55% | Kurang Efektif |
| $< 40\%$ | Tidak Efektif |

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku" untuk siswa kelas V MI Terpadu Berkah Palangkaraya berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berbasis media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan karakteristik peserta didik.

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 96,90%, ahli desain sebesar 90,70%, penilaian guru sebesar 94,10%, dan hasil uji coba lapangan sebesar 89,60%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji T dengan nilai signifikansi 0,01 yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta hasil N-Gain sebesar 0,57 dengan kategori sedang dan tingkat efektivitas sebesar 57,14% dengan kategori cukup efektif.

Dengan demikian, bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi "Keberagaman Budaya Indonesiaku", serta mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, M. S. F., Satibi, O., & Hasanah, U. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media komik digital penerapan sila Pancasila berbasis masalah dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. *Kompetensi*, 16(1), 160-167.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95-101.
- Arafah, A. A., Nurlina, D., Sukriadi, S., & Masriani, M. (2025). Pengaruh e-kombus (elektronik komik balok dan kubus) terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 120-128. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2199>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399-407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>
- Ardiyanti, D., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Shape Safari Berbasis Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Karakteristik Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 15(1), 275-286. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2575>

- Dahlia, D., Wulandari, S., & Indrawan, I. (2025). Teknik pengumpulan data evaluasi pendidikan. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 63-69. DOI: <https://doi.org/10.56445/jje.v4i2.174>
DOI: <https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i1.3844>
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif PedagogikFilosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Haryonik, Y., & Bhakti, Y. B. (2018). Pengembangan bahan ajar lembar kerja siswa dengan pendekatan matematika realistik. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(1), 40-55.
- Ismayati, S., & Mustika, D. (2021). *Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 291–297. DOI: <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2785>
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan media ajar matematika kartun menggunakan storyboard berbasis kontekstual untuk siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 525-540.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 311-326.
- Mufida, L., Subandowo, M. S., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan e-modul kimia pada materi struktur atom untuk meningkatkan hasil belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 138-146.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).DOI: <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.698>
- Nurhayati, N. (2024). Pengembangan bahan ajar berdeferensiasi (Literature Review). *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 11(3).
- Octaviana, D. R., & Sutomo, M. (2022). Model pembelajaran dick and carey serta implementasinya dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114-126.
- Ramadhan, W., Rifana, F., Meisya, R., Putro, K. Z., & Frasandy, R. N. (2023). Analisis penerapan pembelajaran berdiferensiasi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam kurikulum merdeka sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 1-14.
- Riyadi, D., Mufliva, R., Ramadhan, F., & Suherman, S. F. A. (2025). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 213-226.
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk online berbasis e-learning menggunakan software wondershare quiz creator dalam mata pelajaran akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Sabrina, M., Hairil, M., Pratama, A. D., & Rahmat, R. (2025). Transformasi Pembelajaran dengan Buku Digital Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Palangka Raya. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1388-1407.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Syabrina, M., Susila, I. P., Andarista, W. S., Anggraini, M., & Mudah, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbantu Website Digital pada Mata Pelajaran PAI Kelas II di MI/SD. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 256-264.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, Vol. 11 No. 1, hlm. 12–26. DOI: <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Witasari, R. (2024). Systematic Literature Review ; Pembelajaran Berdiferensiasi Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. 9, 184–194. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i2.8654>