



## Pengembangan Bahan Ajar Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya

Muhammad Syabrina<sup>1</sup>, Hervina<sup>2</sup>, Sinta Wati<sup>3</sup>, Karina Dina Safitri<sup>4</sup>, Nikita Atika Sari<sup>5</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Email: [syabrina@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@iain-palangkaraya.ac.id), [vinapt08@gmail.com](mailto:vinapt08@gmail.com), [watisintawati96@gmail.com](mailto:watisintawati96@gmail.com), [safitrisasa443@gmail.com](mailto:safitrisasa443@gmail.com), [nas752406@gmail.com](mailto:nas752406@gmail.com)

***Abstract.** In the classroom environment, the curriculum must be adapted to the needs and characteristics of students so that the learning process becomes more efficient, effective, and interesting. One thing that can be done is to provide open materials that can increase student motivation and understanding during the learning process. The purpose of this study is to develop teaching materials for grade IV at MI MIFTAHUL JANNAH Palangka Raya that can be used in the learning process. This study uses the ADDIE development paradigm, which consists of the following six steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection process was carried out through observation, documentation, and distribution to teachers, students, teaching materials, and designers. The results showed that the validity of the material had an average value of 206.0 with the category "Very Feasible." Design validation produced an average value of around 366.7 using the category "Very Feasible." The teacher score was an average of 347.1 with the category "Very Feasible," while the student score was an average of 98.3 with the same category. Based on these results, it can be concluded that the developed educational materials are very effective when used as open materials for fourth-grade students in Elementary School.*

***Keywords:** Differentiated Teaching Materials, Pancasila Education, ADDIE Model, Student Learning Outcomes.*

***Abstrak.** Dalam lingkungan kelas, kurikulum harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan menarik. Salah satu hal yang dapat dilakukan adalah menyediakan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar untuk kelas IV di MI MIFTAHUL JANNAH Palangka Raya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE, yang terdiri dari enam langkah berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pengumpulan data*

*Naskah Masuk: 04 Juni 2026; Revisi: 04 Juni 2026; Diterima: 05 Juni 2026; ; Terbit: 06 Juni 2026.*

dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan penyebaran kepada guru, siswa, bahan ajar, dan perancang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi memiliki nilai rata-rata 206,0 dengan kategori "Sangat Layak." Validasi desain menghasilkan nilai rata-rata sekitar 366,7 menggunakan kategori "Sangat Layak." Skor guru adalah rata-rata 347,1 dengan kategori "Sangat Layak," sedangkan skor siswa adalah rata-rata 98,3 dengan kategori yang sama. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi pendidikan yang dikembangkan sangat efektif bila digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa kelas empat di Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Bahan Ajar Berdiferensiasi, Pendidikan Pancasila, Model ADDIE, Hasil Belajar Siswa.

## 1. LATAR BELAKANG

Dalam Kurikulum Merdeka, pendidik hanya berfungsi sebagai fasilitator bagi siswa; kurikulum ini menekankan pembelajaran dengan cara yang bebas. berfokus pada siswa. Pendidikan adalah alat untuk mencapai kebahagiaan dan kesejahteraan; itu adalah upaya untuk menghasilkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran yang akan mempengaruhi perannya di masa yang akan datang. Ki Hadjar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha untuk meningkatkan pendidikan budi pekerti. Ini pasti menjadi perhatian nasional Indonesia, jadi kurikulum diubah untuk meningkatkan pembelajaran dan mengikuti perkembangan zaman (Faiz & Faridah, 2022).

Pembelajaran berdiferensiasi sangat penting untuk diterapkan dalam pendidikan karena bertujuan untuk membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai kewarganegaraan dan Pancasila dengan lebih baik. Menurut (Ayu Sri Wahyuni, 2022a) Pendekatan berdiferensiasi digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mempertimbangkan berbagai perbedaan yang ada, seperti perbedaan agama, budaya, dan latar belakang. Pendekatan ini juga menawarkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan siswa (Rokhmah, 2022).

Isu utama dalam tindakan kelas studi ini adalah bagaimana pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas PKn kelas IV MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya. Studi ini dimotivasi oleh perbedaan kemampuan, sikap, dan gaya belajar siswa yang menghambat proses pembelajaran berjalan semulus mungkin jika guru terus menggunakan metode yang sama untuk semua siswa tanpa

mempertimbangkan kebutuhan belajar individu mereka. Karena itu, diperlukan pendekatan pengajaran yang lebih fleksibel, salah satunya melalui pembelajaran berdiferensiasi.

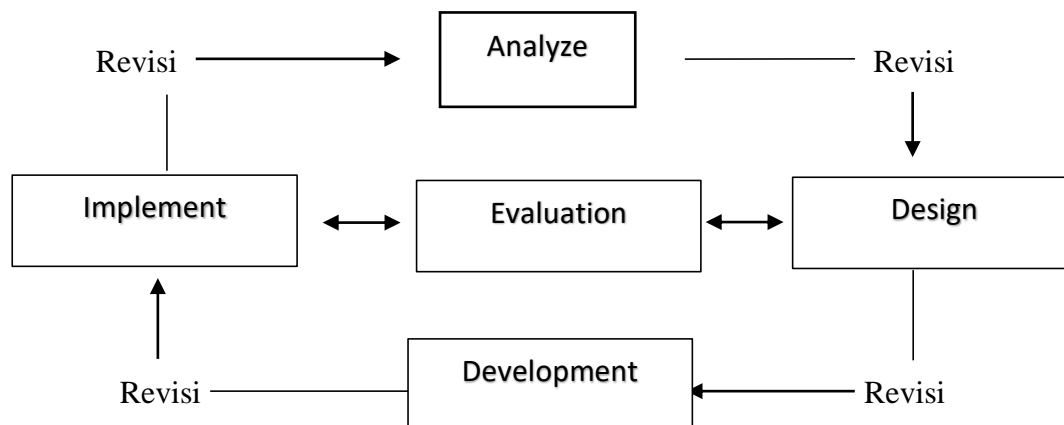
Selain itu, rumusan masalah dalam penelitian ini juga berfokus pada bagaimana proses pengajaran berbeda di kelas IV MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya dalam kurikulum PKn, khususnya pada materi rumusan Pancasila yang menekankan pemahaman konsep sekaligus penghayatan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan apakah pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dengan demikian, penelitian ini juga berfokus pada bagaimana pembelajaran berdiferensiasi dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan awal yang berbeda, sehingga memerlukan pengajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara terbaik. Dalam sampel ini, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi guru ketika menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pengajaran, sehingga dapat menjadi dasar untuk perbaikan dalam proses pembelajaran selanjutnya di MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 April 2026 di MIS MIFTAHUL JANNAH Kota Palangka Raya. ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini bertujuan untuk mengembangkan kinerja pembelajaran, yaitu mengembangkan desain produk pembelajaran. ADDIE adalah Desain pembelajaran berfokus pada pembelajaran individual, memiliki fase pembelajaran dan pembelajaran, bersifat sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pembelajaran dan pembelajaran manusia. Desain instrumen ADDIE yang efektif berfokus pada tugas yang terstruktur, pemahaman yang kompleks, dan masalah yang asli. Dengan cara ini, desain pembelajaran yang efektif menumbuhkan ikatan yang kuat antara lingkungan belajar dan lingkungan kerja. Model pembelajaran ADDIE didasarkan pada sistem yang efektif dan efisien serta proses interaktif antara ADDIE digunakan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya, seperti dalam pembuatan proyek baru untuk

bisnis, strategi dan metode pembelajaran, atau materi pembelajaran. Praktik pendidikan mengembangkan model ADDIE untuk mengembangkan perangkat dan program pendidikan yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran (Sari, 2024). Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Berdasarkan desain model pembelajaran ADDIE yang telah disebutkan di atas, karena penulis menggunakan ADDIE dengan pendekatan prosedural, implementasinya harus mengikuti langkah-langkah pertama yaitu analisis (Analyze), desain (Design), dan pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan akhirnya evaluasi (Evaluation). Ini adalah ilustrasi umum dari sistem desain generik. Selanjutnya, ADDIE menyediakan kerangka kerja sebagai panduan untuk memberikan proses pembelajaran dari fase analisis hingga fase evaluasi. Dengan kata lain, jika Anda melihat berbagai literatur yang menjelaskan ADDIE, Anda akan menemukan sub-tahapan di setiap aktivitas yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan Anda (Hidayat & Nizar, 2021).

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap Analisis (analisis), Desain (desain), Pengembangan (pengembangan), Implementasi (implementasi), dan Evaluasi (evaluasi). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS MIFTAHUL JANNAH Palangka Raya yang berjumlah kurang lebih 30 siswa dalam satu kelas dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan angket motivasi sebelum dan sesudah uji coba.

Sumber data penelitian ini berasal dari beberapa temuan sebagai berikut:

- a. Hasil wawancara mengenai produk di MIS MIFTAHUL JANNAH Palangka Raya
- b. Ahli hasil validasi
- c. Ahli hasil desain
- d. Hasil uji coba produk melalui angket siswa dan guru

Selanjutnya, hasil analisis diperoleh melalui:

- a. Uji normalitas ,Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS.
- b. Uji T (uji T sampel berpasangan), Uji T dilakukan menggunakan program komputer SPSS.
- c. Uji N-Gain,Selanjutnya, untuk menganalisis motivasi belajar siswa, rumus berikut digunakan untuk menghitung nilai Frekuensi:

X = Hasil analisis frekuensi tersebut kemudian dikategorikan menurut kriteria motivasi (Oksa & Soenarto, 2020) dan kriteria penilaian (Saifuddin, 2012) dalam (Awwaliyah et al., 2021). Meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan minat guru dan siswa.

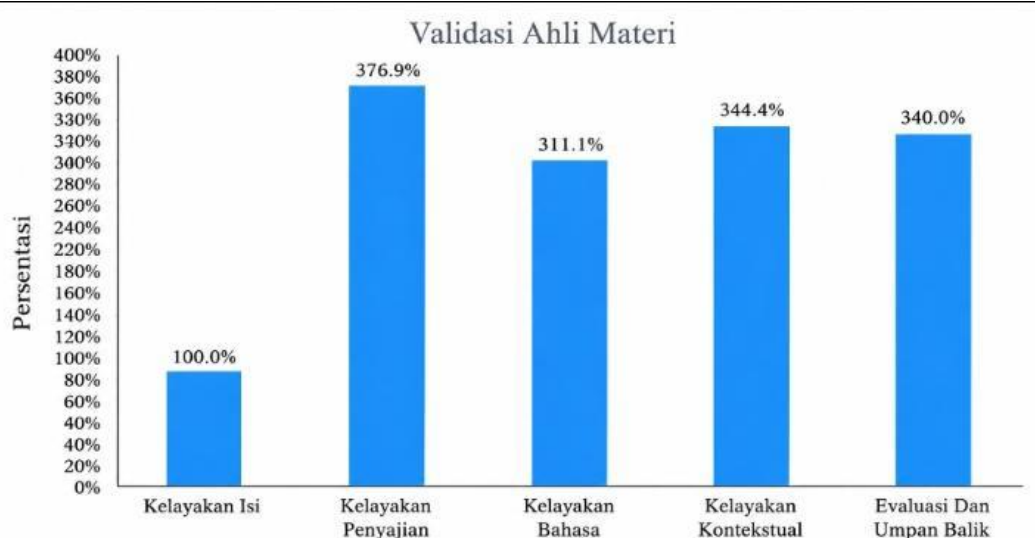
## **A. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL**

Menurut Pendapat Prastowo, pendidikan mencakup semua modul yang diajarkan secara sistematis dan menekankan keseluruhan keterampilan yang dipahami oleh siswa dan digunakan dalam proses Pendidikan (Prastowo, 2014). Sebaliknya, menurut Harjanto, pendidikan memiliki kedudukan yang berkaitan dengan pengajaran di kelas (Jufni & Ibrahim, n.d.). Bahan ajar memiliki nilai yang mengacu pada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, guru akan menghadapi tantangan dalam meningkatkan waktu mengajar mereka. Menurut (Perwitasari & Akbar, n.d.), keberadaan bahan ajar siswa sangat penting karena membantu mereka mendukung diri sendiri selama proses pembelajaran. Hal ini terutama penting ketika modul yang diajarkan tidak dipahami dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan di atas, pendidikan dapat didefinisikan sebagai jenis modul yang dibahas secara terstruktur sehingga siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kurikulum. Keberadaan bahan ajar dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih sistematis dan efektif. Kompetensi yang telah ditetapkan. Karena itu, bahan ajar disusun dan disajikan secara metodis, bersama dengan kurikulum yang komprehensif, untuk membantu guru dan siswa dalam proses pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran.

### 1. Ahli Materi

Pada fase pertama penelitian, para peneliti langsung memulai proses validasi materi untuk memahami efektivitas media pembelajaran interaktif. Validasi ini dilakukan oleh penulis materi dengan memeriksa beberapa aspek penting, seperti keselarasan materi dengan tujuan pembelajaran, evaluasi isi, penyampaian kejelasan materi, dan keterkaitan materi dengan kebutuhan siswa. Hasil evaluasi materi tersebut kemudian disajikan dalam diagram di bawah ini, yang menggambarkan tingkat kualitas dan efektivitas media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil evaluasi yang telah diselesaikan.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi konten ditunjukkan pada Gambar 2, yang menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital, yaitu bahan ajar interaktif PPKn tentang Pancasila di Diriku kelas IV di MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya, menghasilkan hasil yang sangat baik. Aspek kelayakan isi meliputi persentase sebesar 100,0%, kelayakan terungkap sebesar 376,9%, kelayakan bahasa sebesar 311,1%, kelayakan kontekstual

sebesar 344,4%, dan evaluasi serta umpan balik sebesar 340,0%. Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori yang sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran dan masukan dari ahli materi digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan dan menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

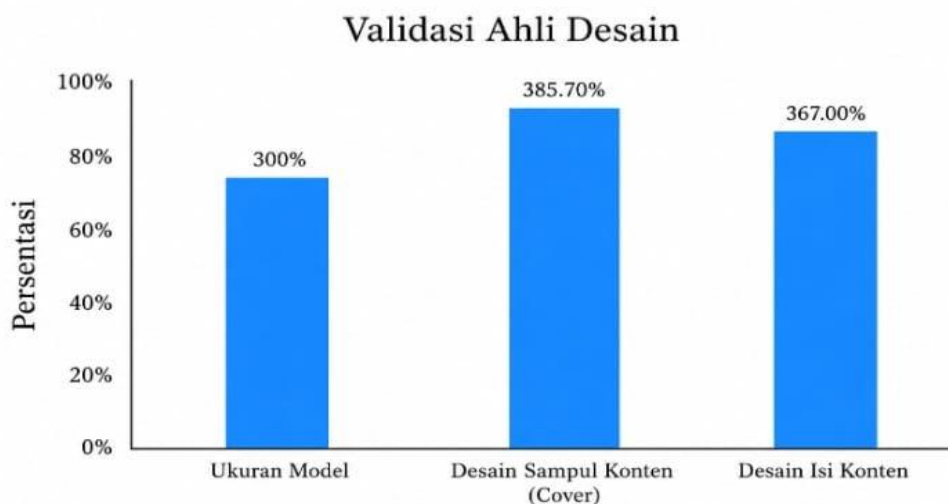
Tabel 2. Saran perbaikan dari ahli materi

No.	Sebelum	Sesudah
1		
Logo Cover yang di perbaiki		

2		
Merubah sumber yang terlalu panjang pada slide		

## 2. Ahli Desain

Langkah selanjutnya adalah proses validasi yang dilakukan oleh Ahli Desain untuk menentukan kualitas tampilan dan rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan. Tata letak, pemilihan warna, penggunaan huruf, kejelasan ilustrasi, dan kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik merupakan beberapa aspek yang dicakup oleh penelitian ini. Hasil analisis dari desain tersebut kemudian disajikan dalam diagram di



bawah ini, yang menggambarkan tingkat pembelajaran berdasarkan desain dan visualisasi.

Gambar 3. Grafik penilaian ahli desain

Berdasarkan hasil validasi desain pada Gambar 3, pengembangan bahan ajar digital, yaitu bahan ajar interaktif untuk PPKn tentang Pancasila di Diriku kelas IV A di MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya, menghasilkan hasil yang sangat baik. Aspek ukuran model meliputi persentase sekitar 300%, sampul isi sekitar 385,7%, dan isi isi sekitar 367%. Menurut hasil tersebut, bahan ajar interaktif yang termasuk dalam kategori ini sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Saran dan masukan dari ahli desain digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan dan menyempurnakan tampilan produk agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli desain

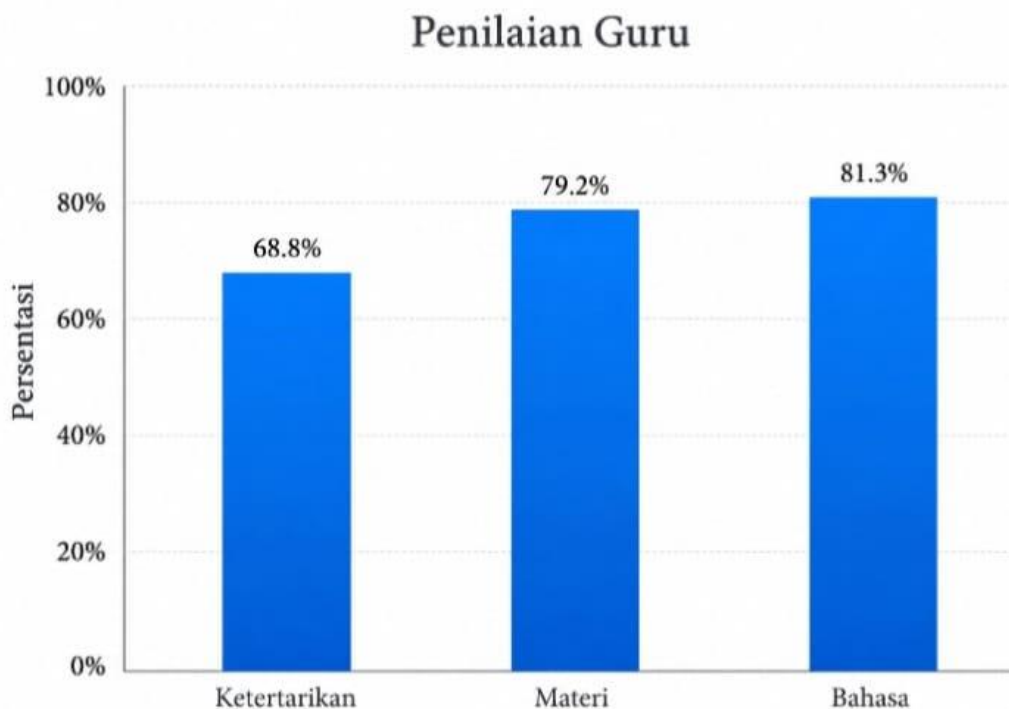
No.	Sebelum	Sesudah
1	 <p>Perumus Pancasila adalah tokoh-tokoh bangsa Indonesia yang berperan dalam menyusun dan merumuskan dasar negara Indonesia, yaitu Pancasila. Mereka berasal dari anggota BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Tokoh-tokoh perumus Pancasila antara lain: Soekarno Mohammad Hatta Muhammad Yamin Soepomo Mereka menumbangkan pemikiran tentang dasar negara yang akhirnya menjadi Pancasila.</p>	 <p><b>Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Nilai Pancasila dapat diterapkan melalui kearifan lokal masyarakat Palangka Raya, seperti gotong royong, hidup rukun, saling menghormati, musyawarah, dan menjaga budaya daerah Kalimantan Tengah.</b></p>
Merubah materi menjadi kearifan lokal		

STRATEGI PEMASARAN YANG DILAKUKAN DI PLAZA TUNJUNGAN III SURABAYA DALAM MEMASARKAN SEMUA PRODUKNYA

2	<p><b>PENGERTIAN PANCASILA</b></p>  <p>Pancasila adalah dasar negara, ideologi, dan falsafah bangsa Indonesia yang terdiri dari lima prinsip utama, tercantum dalam Pembukaan UUD 1945.</p>    <p>Makna sila Pancasila dalam masyarakat adalah sebagai pedoman hidup, dasar negara, dan falsafah yang menjunjung tinggi toleransi, kemanusiaan, persatuan, musyawarah, serta keadilan sosial.</p>	<p><b>PENGERTIAN PANCASILA</b></p>  <p>Pancasila adalah dasar negara, ideologi, dan falsafah bangsa Indonesia yang terdiri dari lima prinsip utama, tercantum dalam Pembukaan UUD 1945.</p>    <p>Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang berasal dari nilai budaya dan kearifan lokal masyarakat Indonesia.</p>
Merubah materi menjadi kearifan lokal		

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan, sebagaimana ditunjukkan pada gambar. Hasil uji lapangan kemudian disajikan dalam bentuk grafik berikut.

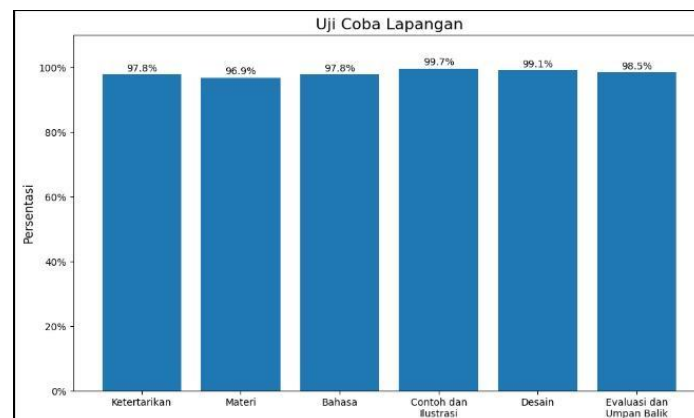


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Berdasarkan hasil analisis guru terhadap grafik di atas, pendidikan digital merupakan media pembelajaran interaktif yang memiliki persentase 68,8% untuk aspek ketertarikan, 79,2% untuk aspek materi, dan 81,3% untuk aspek bahasa. Secara umum, pengetahuan tersebut termasuk dalam kualifikasi "sangat layak" sehingga dapat digunakan di lapangan uji.

#### 4. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas IV A sebanyak 30 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan grafik lapangan sebelumnya, bahan ajar digital diklasifikasikan sebagai "sangat layak" dengan persentase 97,8% untuk daya tarik, 96,9% untuk materi, 97,8% untuk bahasa, 99,7% untuk contoh dan ilustrasi, 99,1% untuk desain, dan 98,5% untuk evaluasi dan umpan balik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ajar yang dikembangkan sangat mudah digunakan dan dapat memberikan manfaat yang sangat baik bagi siswa untuk mendukung proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Produk

#### Analisis

Pada fase analisis, peneliti menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan materi pendidikan Pancasila. Fase ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya. Menurut Ayu Sri Wahyuni (2022b), diferensiasi pembelajaran merupakan upaya untuk menyelaraskan proses pembelajaran di kelas agar memenuhi kebutuhan belajar unik setiap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.

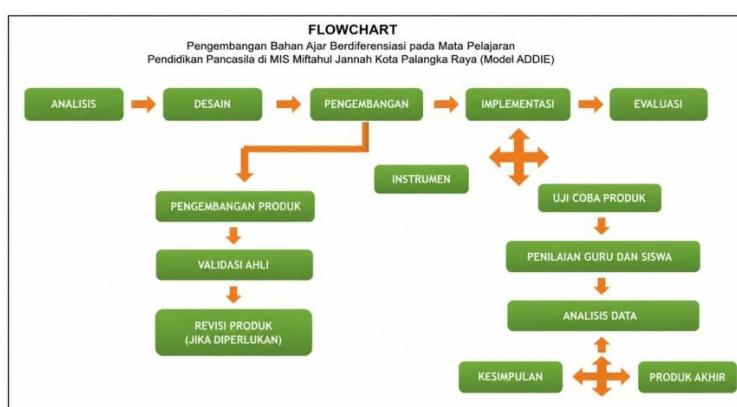
Pada fase ini, para peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas sebagai sumber informasi utama. Berdasarkan hasil analisis karakteristik siswa, siswa kelas IV yang berusia antara 9 dan 11 tahun diklasifikasikan sebagai anggota generasi alfa, yang memiliki toleransi tinggi terhadap penggunaan teknologi di kelas. Karena itu, siswa lebih cenderung menggunakan bahan pembelajaran interaktif dan digital daripada bahan pembelajaran tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian (Armadhani & Utama, 2024), yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui PPT interaktif, video, dan media konkret dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, selama fase analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi tentang kebutuhan belajar siswa melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami kesulitan siswa dalam memahami kurikulum Pancasila dan untuk mengidentifikasi bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pembelajaran berdiferensiasi membantu guru menyelaraskan proses pembelajaran berdasarkan profil belajar, minat, dan kesiapan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien (Ayu Sri Wahyuni, 2022c).

## Desain

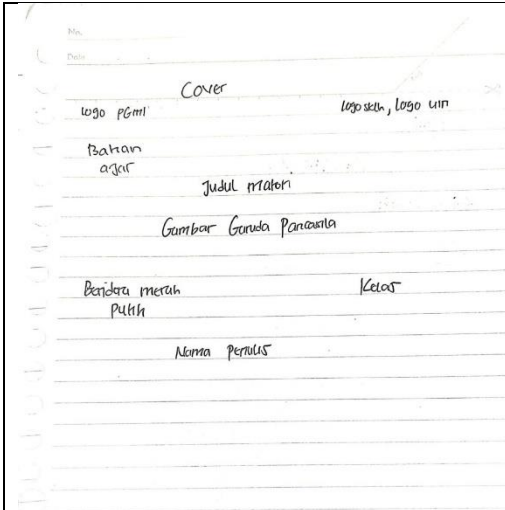
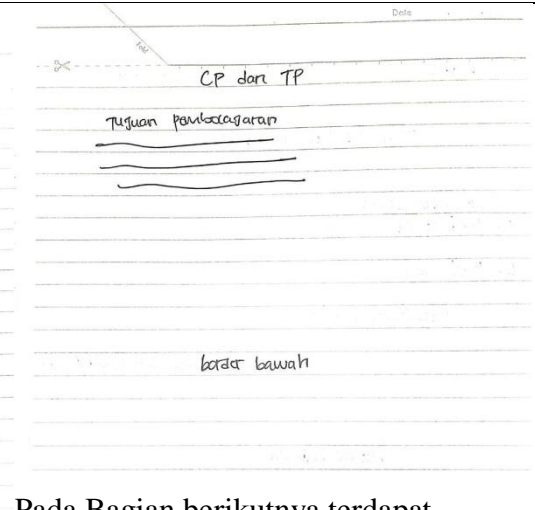
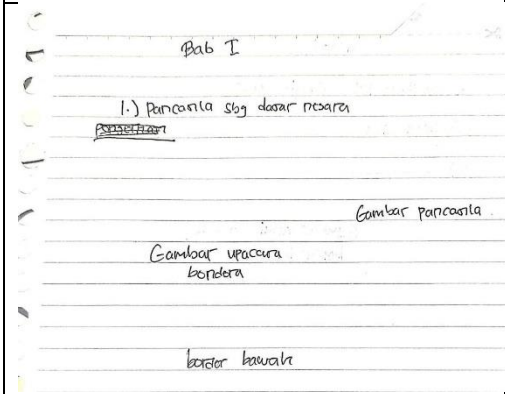
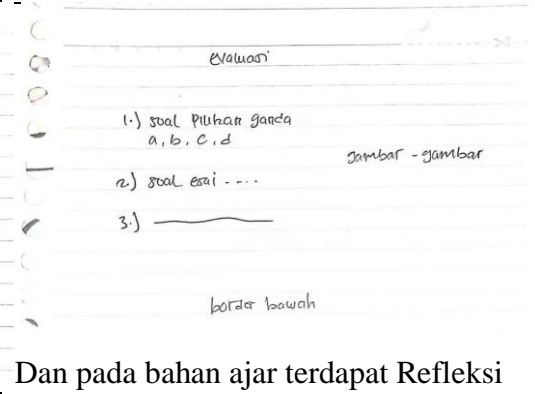
Pada fase desain, produk yang dikembangkan adalah materi pembelajaran digital berbasis media pembelajaran interaktif. Flowchart dan storyboard digunakan sebagai titik awal pengembangan produk. Untuk membuat proses pengembangan lebih menyeluruh dan metodis, storyboard digunakan untuk menggambarkan tampilan plot, isi materi, dan komponen yang ada dalam media pendidikan. Selain itu, flowchart berfungsi sebagai alat untuk memandu penggunaan media pendidikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kunto et al., 2021), yang menyatakan bahwa storyboard digunakan untuk memvisualisasikan konsep dan media pendidikan sebelum memulai produksi media digital.

### 1. Flowchart



Gambar 6. Flowchart

## 2. Storyboard

	
<p>Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar</p>	<p>Pada Bagian berikutnya terdapat Identitas bahan ajar dilanjutkan CP, TP, dan tujuan pembelajaran.</p>
	
<p>Halaman berikutnya terdapat Materi pelajaran berupa gambar dan penjelasan, berupa link/ QR code.</p>	<p>Dan pada bahan ajar terdapat Refleksi atau evaluasi penilai dan latihan soal pilihan ganda dan esai.</p>

Tabel 5. Storyboard

Halaman ini berisi Cover dari bahan ajar

1. Pada Bagian berikutnya terdapat Identitas bahan ajar dilanjutkan CP, TP, dan tujuan pembelajaran.
2. Halaman berikutnya terdapat Materi pelajaran berupa gambar dan penjelasan, berupa link/ QR code
3. Dan pada bahan ajar terdapat Refleksi atau evaluasi penilai dan latihan soal pilihan ganda dan esai.

## Pengembangan

Setiap komponen pembelajaran dibuat selama fase pengembangan berdasarkan rancangan yang telah dibahas sebelumnya selama fase desain. Pada fase ini, media pendidikan dikembangkan dengan memanfaatkan berbagai alat multimedia seperti grafik, animasi, video, audio, dan simbol interaktif untuk membuat media lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena tidak terlalu repetitif dan lebih bervariasi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Anggara & Supardji, 2024), yang menyatakan bahwa materi pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa melalui kombinasi elemen visual, auditori, dan interaktif.

## Implementasi

Pada tahap implementasi, pelajaran yang telah dikembangkan diterapkan dan efektivitasnya dievaluasi melalui validasi oleh pakar media dan materi. Setelah proses validasi selesai, produk kemudian diberikan kepada siswa melalui lapangan uji coba untuk memahami tingkat kepraktisan, efektivitas, dan respons mereka terhadap materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi mengacu pada penerapan aktual produk di kelas sehingga peneliti dapat memahami kekuatan dan kelemahan produk tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa tahap implementasi dilakukan setelah media dijelaskan oleh pakar materi dan media, dan kemudian dievaluasi oleh siswa untuk menentukan efektivitas media pembelajaran interaktif (Setiyawan et al., 2024).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Berdasarkan fakta yang tersaji pada diagram penilaian produk untuk setiap aspek, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan yang dikembangkan mempunyai tingkat kelayakan yang sangat baik. Persentase 206,0%, ahli desain 366,7%, guru 347,1%, dan uji coba lapangan 98,3%. Hasil di atas menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran dan masukan dari para ahli serta guru meliputi perbaikan tampilan desain, penyempurnaan isi materi, penambahan komponen pembelajaran yang lebih lengkap, dan

peningkatan kualitas media agar siswa dapat menggunakannya dengan lebih mudah. Setelah meninjau evaluasi, peneliti melakukan penyesuaian sesuai dengan pedoman dan rekomendasi yang diberikan agar media pendidikan dapat digunakan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran.

## Evaluasi

Selama fase evaluasi, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan agar siswa memahami efektivitas proses pembelajaran. Fase evaluasi bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan materi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan paradigma ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan tes spesifik format, seperti pretest dan posttest, untuk menentukan seberapa baik siswa memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Mulyasari et al., 2023), yang menyatakan bahwa fase evaluasi dalam model ADDIE dilakukan untuk menentukan tingkat keberhasilan produk melalui hasil belajar siswa setelah penggunaan media pendidikan.

Evaluasi juga dilakukan untuk menentukan efektivitas media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa. Menurut peneliti (Syabrina et al., 2025), penggunaan bahan ajar interaktif berbasis ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai tes dari pretest ke posttest setelah penggunaan media pendidikan dalam proses pembelajaran.

## Peningkatan Hasil Belajar

### 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

<b>One-Sample Test</b>					
Test Value = 0					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
18.756	26	.001	66.300	59.04	73.56
27.984	26	.001	79.600	73.75	85.45

Berdasarkan hasil Uji Satu Sampel, tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) pada data pretest dan posttest adalah sekitar  $0,001 < 0,05$ , artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Ini menunjukkan bahwa terdapat efek atau perbedaan yang signifikan setelah pembelajaran.

## 2. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk menentukan beberapa peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerima instruksi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, rata-rata skor pretest adalah 66,3 dan rata-rata skor posttest adalah 79,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika proses pembelajaran selesai.

Berdasarkan hipotesis N-Gain, rata-rata nilai N-Gain sekitar 0,23 dengan kategori rendah. Sebaliknya, persentase Skor N-Gain (%) sebesar 22,59% termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun termasuk dalam kategori rendah. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2

Tabel 2. Perolehan Nilai Pretest, Posttest

NO.	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor	N Gain Score	Kategori	N Gain	Kategori
1	70	70	0	30	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
2	80	80	0	20	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
3	80	80	0	20	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
4	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
5	60	70	10	40	0,25	Sedang	25,00	Cukup Efektif
6	60	90	30	40	0,75	Tinggi	75,00	Cukup Efektif
7	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
8	90	70	-20	10	-2,00	Sedang	-200,00	Cukup Efektif
9	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
10	60	90	30	40	0,75	Tinggi	75,00	Cukup Efektif
11	70	90	20	30	0,67	FALSE	66,67	Cukup Efektif
12	60	90	30	40	0,75	Tinggi	75,00	Cukup Efektif
13	70	70	0	30	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
14	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
15	80	80	0	20	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
16	40	80	40	60	0,67	FALSE	66,67	Cukup Efektif
17	90	70	-20	10	-2,00	Sedang	-200,00	Cukup Efektif
18	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
19	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
20	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
21	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
22	50	70	20	50	0,40	Sedang	40,00	Cukup Efektif
23	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
24	50	80	30	50	0,60	Sedang	60,00	Cukup Efektif
25	50	80	30	50	0,60	Sedang	60,00	Cukup Efektif
26	70	90	20	30	0,67	FALSE	66,67	Cukup Efektif
27	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
<b>MEAN</b>	<b>66,3</b>	<b>79,6</b>	<b>13,3</b>	<b>34</b>	<b>0,23</b>	<b>Sedang</b>	<b>22,59</b>	<b>Cukup Efektif</b>

Kategori Pembagian N-Gain Score

Kriteria N Gain	
$\leq 0.3$	Rendah
$\leq 0.6$	Sedang
$\geq 0.7$	Tinggi

Sedangkan efektifitas dari bahan ajar adalah 22.59 dengan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kategori efektifitas

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

### 3. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini, produk akhir adalah materi pendidikan yang berbasis pada kurikulum Pancasila kelas IV di MIS Miftahul Jannah Kota Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil validasi, materi tersebut memperoleh nilai rata-rata 206,0% dengan kategori "Sangat Layak," desain memperoleh nilai rata-rata 366,7% dengan kategori "Sangat Layak," guru memperoleh nilai rata-rata 347,1% dengan kategori "Sangat Layak," dan uji coba lapangan memperoleh nilai rata-rata 98,3% dengan kategori "Sangat Layak."

Penelitian ini menggunakan paradigma ADDIE, yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada fase analisis, observasi dan diskusi dengan guru dilakukan untuk memahami kebutuhan siswa dan bahan ajar. Pada fase desain, flowchart dan storyboard digunakan sebagai titik awal pengembangan produk. Tahap pengembangan dilakukan dengan memanfaatkan berbagai komponen multimedia, termasuk gambar, video, animasi, audio, dan elemen interaktif, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan validasi ahli dan uji coba untuk membantu siswa memahami

kelayakan produk dan kepraktisan tingkatannya. Selanjutnya, dilakukan asesmen untuk menentukan efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa metode pengajaran digunakan dalam proses pendidikan Pancasila di kelas IV di MI MIFTAHUL JANNAH Palangka Raya sangat efektif. Dengan bahan ajar ini, diharapkan siswa dapat belajar lebih aktif, mandiri, dan termotivasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

#### DAFTAR REFERENSI

- Anggara, R., & Supardji, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 245–250. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.245-250>
- Armadhani, R., & Utama, C. (2024). Implementasi Pendekatan Berdiferensiasi melalui Media Pembelajaran Konkret, Video, dan PPT Interaktif pada Kelas 5 SD. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(4), 421–427. <https://doi.org/10.17977/um064v4i42024p421-427>
- Awwaliyah, H., Rahayu, R., & Muhlisin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smp Tema Cahaya. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 4(2), 516–523. <https://doi.org/10.31002/nse.v4i2.1899>
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Faiz, A., & Faridah, F. (2022). Program Guru Penggerak Sebagai Sumber Belajar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 82–88. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1876>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jufni, M., & Ibrahim, S. (2022). *KREATIVITAS GURU PAI DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DI MADRASAH ALIYAH JEUMALA AMAL LUENG PUTU*.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang

Sisi Datar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 334–338.

Perwitasari, S., & Akbar, S. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kontekstual*.

Prastowo, A. (1970). Paradigma Baru Madrasah dalam Implementasi Kebijakan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 95.  
<https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.95-113>

Rokhmah, S. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AKTIVITAS PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS VI SD NEGERI PAMARICAN 1. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 1–10.  
<https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v6i1.759>

Setiyawan, M., Hadi, W., & Sutopo, R. A. (2024). Implementasi Metode Addie Dalam Pembuatan Media Interaktif Bilangan Pecahan Dengan Adobe Animate. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2, 190–196.

Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.737>

Syabrina, M., Javanoca, L. K., & Wardah, F., & Ahmad, A. (2025). *Anggara, R., & Supardji, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate. Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 245–250.  
<https://doi.org/10.14421/jpm.2024.245-250> Armadhani, R., & Utama, C. (2024). *Implementasi Pendekatan*.