



---

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI AYO MENGENAL PANCASILA KELAS III C MIS AL-JIHAD PALANGKARAYA

Muhammad Syabrina<sup>1</sup>, Adendra<sup>2</sup>, Sifa lestari<sup>3</sup>, Tasya Amelia<sup>4</sup>

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

Email: [syabrina@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:syabrina@iain-palangkaraya.ac.id), [tsyameliaaa@gmail.com](mailto:tsyameliaaa@gmail.com), [lestaricipa815@gmail.com](mailto:lestaricipa815@gmail.com),

[adendradesktop@gmail.com](mailto:adendradesktop@gmail.com)

**Abstract.** *Learning in elementary schools requires teaching materials that are able to accommodate students' needs and characteristics so that the learning process becomes more engaging and meaningful. This study aims to develop differentiated learning-based teaching materials on the topic Let's Get to Know Pancasila for class III C at MIS Al-Jihad Palangkaraya. The developed teaching materials are expected to help students understand the material according to their abilities, interests, and learning styles. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The results showed that the material expert validation obtained a percentage of 91.1% in the "Very Feasible" category, the design expert validation obtained 92% in the "Very Feasible" category, the teacher assessment obtained 75% in the "Feasible" category, and the student trial results obtained 83.4% in the "Very Feasible" category. Based on these results, the differentiated learning-based teaching materials were declared very feasible to be used in the learning process for class III C at MIS Al-Jihad Palangkaraya because they were able to increase students' interest in learning Pancasila Education.*

**Keywords :** *Teaching Materials, Differentiated Learning, Pancasila Education.*

**Abstrak.** *Pembelajaran di sekolah dasar memerlukan bahan ajar yang mampu menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi Ayo Mengenal Pancasila di kelas III C MIS Al-Jihad Palangkaraya. Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sesuai dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar masing-masing. 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 observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori "Sangat Layak", validasi ahli desain sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian guru sebesar 75% dengan kategori "Layak", dan hasil uji coba siswa sebesar 83,4% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III C MIS Al-Jihad Palangkaraya karena mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila.*

**Kata Kunci :** *Bahan Ajar, Pembelajaran Berdiferensiasi, Pendidikan Pancasila.*

### LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik sejak dini. Pendidikan tidak hanya berperan dalam pengembangan kemampuan akademis, tetapi juga dalam membentuk nilai-nilai, sikap, dan kompetensi yang berkelanjutan. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila karena bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Solihin, 2024).

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang memberikan keleluasaan lebih kepada peserta didik dalam menentukan jalannya pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan memvariasikan materi dan metode sesuai gaya belajar peserta didik. Guru dapat melakukan diferensiasi melalui aspek konten, proses, produk, dan lingkungan belajar sehingga seluruh siswa memperoleh pengalaman belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing (Anggelina Hapsary et al., 2025).

Menurut (Widyawati & Rachmadyanti, 2023) Setiap peserta didik mempunyai karakteristik, kebutuhan, lingkungan sosial, dan budaya yang berbeda-beda sehingga guru perlu menerapkan pola pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran perlu dirancang secara fleksibel dan adaptif agar mampu mengakomodasi keragaman karakteristik serta tingkat kemampuan literasi setiap peserta didik. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi strategi penting dalam memastikan keterlibatan dan kebermaknaan proses belajar bagi semua peserta didik karena membantu guru menyesuaikan isi, proses, dan produk belajar berdasarkan kesiapan, minat, dan profil belajar siswa (Pedroscha et al., 2025).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada peserta didik. Bahan ajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru tidak hanya dituntut menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu menyusun modul ajar yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Putri et al., 2025).

Berdasarkan modul ajar yang dikembangkan, bahan ajar yang digunakan berupa bahan ajar berbasis cetak pada materi “Ayo Mengenal Pancasila” yang disusun secara sederhana, sistematis, dan kontekstual dengan kehidupan masyarakat Kalimantan. Modul ajar tersebut memuat komponen pembelajaran seperti capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila, materi pembelajaran, evaluasi, glosarium, dan pengayaan berbentuk QR Code sehingga membantu siswa belajar secara sistematis dan menarik.

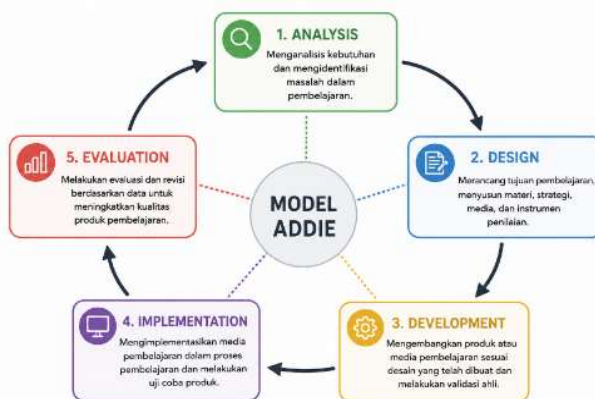
Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam modul ajar terlihat melalui pemetaan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Guru juga merancang diferensiasi konten, proses, dan produk agar pembelajaran lebih fleksibel dan mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam. Selain itu, modul ajar Pendidikan Pancasila perlu memperhatikan proses berpikir siswa agar mampu memfasilitasi keaktifan peserta didik dan pembelajaran tidak berlangsung satu arah.

Materi “Ayo Mengenal Pancasila” dalam modul ajar tidak hanya menjelaskan simbol dan makna Pancasila, tetapi juga mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Kalimantan seperti budaya Huma Betang, gotong royong, musyawarah, dan toleransi antarwarga. Pendekatan kontekstual tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

## 1. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 April di MIS Al – Jihad yang terletak di Kota Palangka Raya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan penelitian pengembangan menyangkut dua informasi, yaitu masalah yang akan dipecahkan, spesifikasi pembelajaran, model, pertanyaan atau alat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut (Okpatrioka, 2023). Pengembangan dan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam jalannya, penelitian ini juga mencakup langkah-langkah pengembangan, verifikasi, dan penilaian produk untuk memahami kualitas produk yang dihasilkan (Fayrus & Slamet, 2022).

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi lima fase, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena memiliki langkah-langkah yang terstruktur, sistematis, serta mudah diimplementasikan dalam proses pengembangan media pembelajaran (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Sebagai model desain sistem pembelajaran, ADDIE dinilai mudah dipahami serta memiliki tahapan yang tersusun secara sistematis dan berurutan (Hidayat SMP Negeri et al., 2021).



Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi di lingkungan sekolah, serta penyebaran angket kepada responden.

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka atau skor hasil pengukuran yang diperoleh melalui kegiatan uji coba, seperti angket atau tes, kemudian dianalisis secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian (Kurniawati et al., 2017). Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian lembar validasi para ahli serta lembar respon siswa dan guru. Instrumen penelitian berupa kuesioner diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kesesuaian serta kelayakan produk yang dikembangkan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam validasi ahli juga dikumpulkan data berupa masukan, rekomendasi, dan tanggapan para ahli mengenai bahan ajar pada materi Ayo Mengenal Pancasila. Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam pengembangan ini. Angket ini diberikan kepada subyek yang diuji coba. Angket yang dibutuhkan adalah:

1. Angket Evaluasi Ahli Materi,

2. Angket Evaluasi Ahli desain,
3. Angket penilaian bahan ajar oleh Guru Kelas III C MIS Al-Jihad Kota Palangkaraya;
4. Angket evaluasi siswa uji coba lapangan (Syabrina & Sulistyowati, 2020)

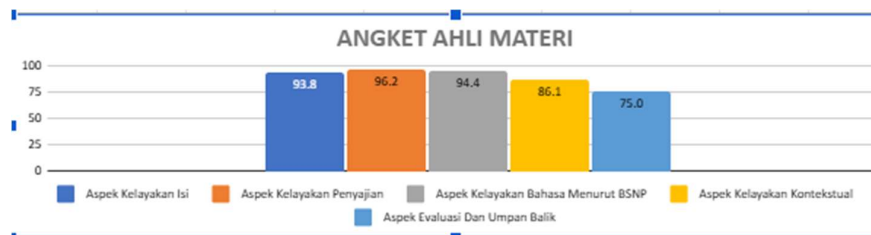
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar. Produk yang telah dibuat selanjutnya diuji untuk menilai kelayakannya melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, kepraktisan media juga dinilai melalui respon guru dan siswa menggunakan angket atau kuesioner (Lasube, 2023). Sementara itu, untuk menguji efektivitas produk, peneliti menggunakan Uji T dan N-Gain. Uji T digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pembelajaran, sedangkan N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk pembelajaran (Nuryana Ilmia, 2019).

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

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan, yaitu validasi oleh ahli dan uji coba lapangan. Uji coba dilaksanakan pada satu kelas untuk melihat penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli desain untuk menilai kelayakan produk dari segi isi dan tampilan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian media yang dikembangkan agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Proses validasi oleh ahli dilakukan untuk menilai kelayakan produk, sedangkan uji coba lapangan digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kedua tahap tersebut menjadi bagian penting dalam penelitian pengembangan.

### **1. Ahli Materi**

Tahap awal yang dilakukan adalah validasi materi. Hasil penilaian dari ahli materi kemudian disajikan dalam bentuk diagram berikut yang menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan grafik “Angket Ahli Materi”, hasil penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran pada materi “Ayo Mengenal Pancasila” menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada aspek kelayakan isi sebesar 93,8%, aspek kelayakan penyajian sebesar 96,2%, aspek kelayakan bahasa sebesar 94,4%, aspek kelayakan kontekstual sebesar 86,1%, serta aspek evaluasi dan umpan balik sebesar 75,0%. Rata-rata keseluruhan penilaian memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran

yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, saran dan masukan dari ahli materi digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan produk agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III.

Tabel 1. Saran perbaikan dari ahli materi

SEBELUM	SESUDAH
<p>.Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah, nilai-nilai Pancasila dapat kita terapkan melalui berbagai kegiatan sederhana. Misalnya, saat pagi hari sebelum pelajaran dimulai, seluruh siswa berdoa bersama dengan khusyuk sesuai dengan agama masing-masing. Ketika ada teman yang berbeda agama, siswa tetap menghormati dan tidak mengganggu, sehingga tercipta sikap toleransi yang baik.</p>  <p style="font-size: small;">Sumber: <a href="https://www.detik.com/hikmah/doa-dan-hadits/d-6887300/doa-setelah-belajar-dan-adabnya-yuk-amalkan">https://www.detik.com/hikmah/doa-dan-hadits/d-6887300/doa-setelah-belajar-dan-adabnya-yuk-amalkan</a></p>	<p>Dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan masyarakat sekitar, nilai-nilai Pancasila dapat kita terapkan melalui berbagai kegiatan sederhana. Misalnya, saat pagi hari sebelum pelajaran dimulai, seluruh siswa terbiasa berdoa bersama dengan khusyuk, serta berdoa sebelum melaksanakan kegiatan adat di lingkungan tempat tinggal kita. Ketika ada teman atau tetangga yang berbeda agama, kita tetap menghormati dan tidak mengganggu, sehingga tercipta sikap toleransi yang baik.</p>  <p style="font-size: small;">Sumber: detik.com      Sumber: kpsbk.co.id</p>
Menambah Materi Dengan Kearifan Lokal	

### 1. 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 grafik di atas, media pembelajaran pada materi “Ayo Mengenal Pancasila” memperoleh penilaian pada tiga aspek utama, yaitu aspek Ukuran Model sebesar 100%, aspek Desain Sampul Konten (Cover) sebesar 71,9%, dan aspek Desain Isi Konten sebesar 100%. Secara keseluruhan, hasil penilaian memperoleh rata-rata sebesar 92,0% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan, tata letak, dan kesesuaian desain untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kelas III. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh ahli desain digunakan sebagai bahan pertimbangan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli desain



## 2. 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.

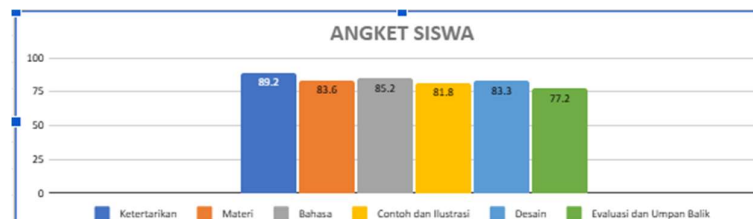


Gambar 4. Grafik Penilaian Guru

Berdasarkan hasil penilaian angket guru pada grafik di atas, media pembelajaran pada materi “Ayo Mengenal Pancasila” memperoleh penilaian pada tiga aspek utama, yaitu aspek Ketertarikan sebesar 68,8%, aspek Materi sebesar 79,2%, dan aspek Bahasa sebesar 81,3%. Secara keseluruhan, hasil penilaian memperoleh rata-rata sebesar 75,0% dengan kategori “layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi daya tarik, kesesuaian materi, dan penggunaan bahasa sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas III.

## 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Tes yang diberikan kepada Siswa kelas III C sebanyak 27 siswa. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.



Gambar 5. Grafik Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil penilaian angket siswa pada grafik di atas, media pembelajaran pada materi “Ayo Mengenal Pancasila” memperoleh penilaian pada enam aspek utama, yaitu aspek Ketertarikan sebesar 89,2%, aspek Materi sebesar 83,6%, aspek Bahasa sebesar 85,2%, aspek Contoh dan Ilustrasi sebesar 81,8%, aspek Desain sebesar 83,3%, serta aspek Evaluasi dan Umpan Balik sebesar 77,2%. Secara keseluruhan, keenam aspek tersebut menunjukkan persentase yang baik dan termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran karena mampu membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan aktif. Selain itu, tanggapan dan saran dari peserta didik dijadikan sebagai bahan evaluasi oleh peneliti untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Pengembangan Produk**

#### **Analisis**

Tahap analisis adalah langkah awal yang dilakukan melalui studi lapangan dan studi literatur. Langkah ini bertujuan mengarahkan pembuatan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Jadi tahap analisis menjadi fondasi utama sebelum mulai merancang suatu produk bahan ajar.

Tahap evaluasi dilakukan untuk memahami keperluan pembelajaran dan sifat-sifat siswa sebelum proses penciptaan materi ajar dimulai. Pentingnya analisis kebutuhan adalah untuk memastikan bahwa media yang dibuat sesuai dengan situasi dan kebutuhan siswa selama kegiatan belajar (Rosilia et al., 2020).

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis melalui pengamatan dan kuesioner terhadap 27 siswa di Kelas III C MIS Al-Jihad, serta wawancara dengan guru sebagai sumber data. Fase analisis mengenai karakteristik siswa di Kelas III C MIS Al-Jihad, yang berusia antara 8 sampai 9 tahun, diidentifikasi bahwa kondisi kelas tidak memiliki perangkat digital yang mendukung pembelajaran visual. Hasil analisis mengenai karakter siswa menunjukkan bahwa pelajar memiliki ketertarikan yang lebih besar pada metode pembelajaran yang menggunakan media digital yang interaktif (Ida & Musyarofah, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam media bisa mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa Kelas III C MIS Al-Jihad, meskipun kondisi kelas saat ini belum mendukung penggunaan perangkat digital secara optimal .

#### **Desain**

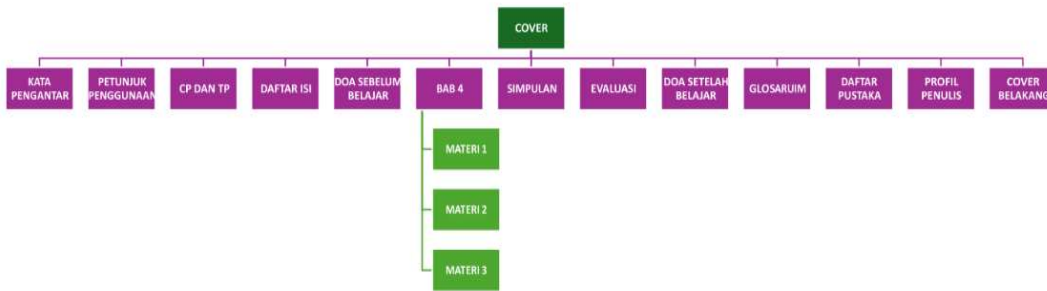
Pada tahap perancangan (*design*), peneliti terlebih dahulu menyusun kerangka media menggunakan diagram alir (*flowchart*) serta papan cerita (*storyboard*) sebagai acuan dasar dalam mengembangkan produk. *Flowchart* diorientasikan untuk memetakan alur operasional penggunaan media pembelajaran, sementara *storyboard* dimanfaatkan untuk mendesain tata letak visual, substansi muatan materi, serta sistem navigasi agar produk akhir menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna. Di samping itu, fase ini juga mencakup aktivitas mengompilasi materi pembelajaran dan menghimpun

berbagai elemen pendukung yang krusial bagi kelancaran proses pengembangan media(Cahyadi, 2019).

Langkah tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran representatif mengenai rancangan dari setiap objek yang diintegrasikan ke dalam bahan ajar. Keberadaan *flowchart* di sini bertindak sebagai rujukan atau arah operasional agar proses penciptaan produk bahan ajar berjalan secara lebih terfokus dan terarah (Syabrina & Sulistyowati, 2020).

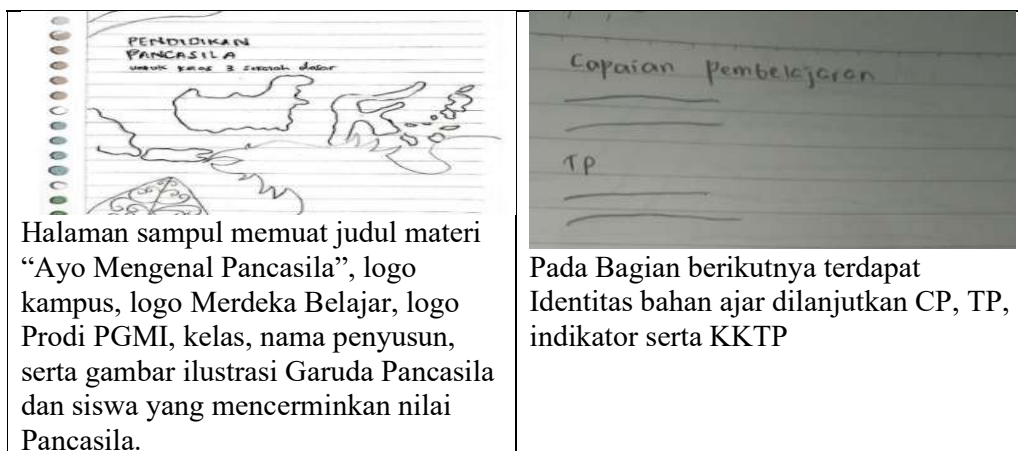
Selama jalannya pengembangan bahan ajar, rekonstruksi atau modifikasi pada *storyboard* sangat mungkin dilakukan. Hal ini dilaksanakan demi menyelaraskan muatan isi dan aspek estetika desain bahan ajar dengan dinamika lapangan serta kondisi konkret pembelajaran yang memungkinkan. Upaya kontekstualisasi tersebut bertujuan guna menjamin bahwa bahan ajar yang dihasilkan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dan memberikan kemudahan yang optimal saat diimplementasikan dalam proses pembelajaran (M Khoiri1, 2025).

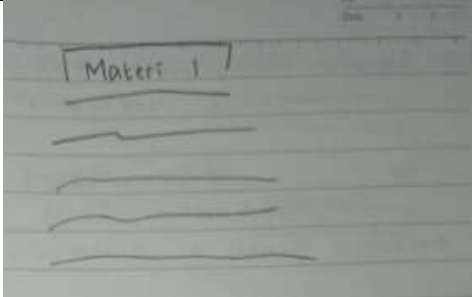
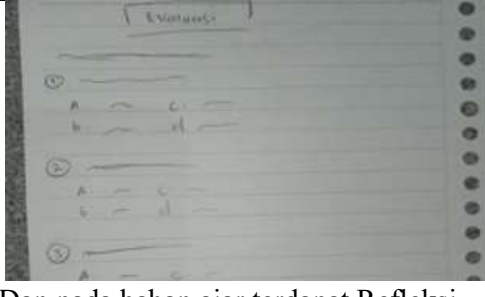
1. Flowchart



Gambar 6. Flowchart

2. Stroyboard



	
<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 digunakan</p>

Tabel 5. Storyboard

### Pengembangan

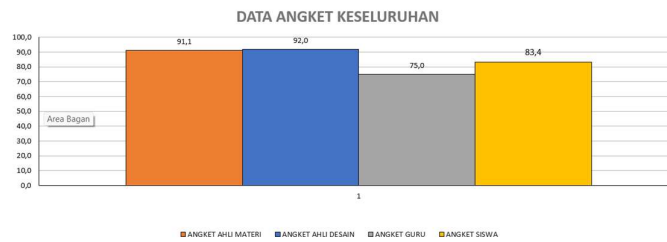
Pada tahap pengembangan (*development*), seluruh elemen bahan ajar direalisasikan dan diproduksi secara konkret berdasarkan cetak biru (*flowchart* dan *storyboard*) yang telah dirancang pada fase sebelumnya. Proses ini berfokus pada transformasi ide-ide konseptual menjadi sebuah produk media pembelajaran digital yang utuh dan siap diuji coba.

Untuk mengoptimalkan kualitas produk, media pembelajaran interaktif ini diperkaya dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, meliputi aransemen musik latar, video pembelajaran, ilustrasi animasi, serta komponen grafis lainnya. Penyusunan berbagai elemen audio-visual tersebut sengaja diterapkan untuk menaikkan daya tarik estetis sekaligus memperkuat interaktivitas penyajian media, sehingga mampu menstimulasi motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran (Syahrir<sup>1</sup> et al., 2023). Selain itu, fungsionalitas teknis dari media digital ini dimaksimalkan lewat penyematan tombol-tombol navigasi interaktif. Tombol tersebut dikonfigurasi agar terhubung langsung dengan tautan (*link*) luar, seperti platform YouTube atau platform situs web terkait, guna memperluas cakupan sumber belajar mandiri bagi siswa.

### Implementasi

Tahap implementasi merupakan fase krusial untuk menerapkan produk bahan ajar yang telah dikembangkan serta mengujinya secara nyata di lapangan guna mengukur kelayakan serta efektivitasnya. Pada penelitian ini, implementasi produk dilaksanakan melalui uji coba lapangan (*field testing*) yang melibatkan subjek penelitian sebanyak 27 siswa. Tahapan ini diawali dengan melakukan proses validasi oleh para ahli serta praktisi pendidikan sebelum media tersebut diujicobakan secara langsung kepada para siswa di kelas (Cahyadi, 2019).

Tahap implementasi bisa dilihat dari diagram dibawah ini:



Gambar 7. Grafik Penilaian Keseluruhan

Berdasarkan data hasil angket validasi, produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) persentase sebesar 91,15%, yang mencakup beberapa indikator seperti aspek kelayakan isi (93,75%), kelayakan penyajian (96,15%), kelayakan bahasa menurut BSNP (94,44%), kelayakan kontekstual (86,11%), serta aspek evaluasi dan umpan balik (75,00%). Selanjutnya, hasil uji validasi oleh ahli desain mencatatkan nilai rata-rata sebesar 91,96%, dengan rincian skor pada indikator ukuran model (100%), desain sampul konten/cover (71,90%), dan desain isi konten (100%). Evaluasi dari guru kelas selaku praktisi pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata sebesar 75,00%. Setelah melalui rentang validasi tersebut, media diimplementasikan kepada siswa dan memperoleh respons yang sangat positif dengan rata-rata capaian angket respons siswa sebesar 83,38%.

Selain mengukur aspek kelayakan, tahap implementasi ini juga mengevaluasi dampak konkret dari penggunaan bahan ajar terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi siswa secara linier. Nilai rata-rata (*mean*) siswa sebelum menggunakan media (*pretest*) adalah sebesar 68,00, dan mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah tindakan dilakukan, di mana nilai rata-rata *posttest* mencapai angka 83,20.

Guna mengetahui tingkat efektivitas dari peningkatan hasil belajar tersebut, dilakukan analisis menggunakan uji *N-Gain Score*. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain Score* siswa sebesar 0,46, yang mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori "Sedang". Sementara itu, akumulasi nilai rata-rata pada *N-Gain Score (%)* mencatatkan angka sebesar 46,39%. Data kuantitatif ini menarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berada pada kategori efektivitas "Cukup Efektif" untuk diterapkan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas.

## Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tahap ini melibatkan implementasi produk kepada siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar (Anafi et al., 2021). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif dalam bentuk tes yang terdapat pada bahan ajar (Firani Putri & Supratman Zakir, 2023). 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

**One-Sample Test**

Test Value = 0

	t	d f	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pretest	22,12	2	.000	67.407	61.144	73.671
t	1	4				
Posttest	31.85	2	.000	82.593	77.263	87.922
st	7	4				

Nilai signifikansi pada hasil Uji t berpasangan (*Paired Samples T-Test*) menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ( $< 0,001$ ) dengan nilai  $t$ -hitung sebesar 6,826 pada derajat kebebasan ( $df$ ) = 26. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil *pretest* (dengan rata-rata 67,41) dan *posttest* (dengan rata-rata 82,59) setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif secara nyata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## 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 0.83 kategori tinggi. Berikut data peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel 2.

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

NO.	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Post-Pre	Skor Maks (100-pre)	N Gain Score	Kategori N Gain	N Gain Score (%)	Kategori Efektifitas
1	90	90	0	10	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
2	60	70	10	40	0,25	Sedang	25,00	Cukup Efektif
3	50	70	20	50	0,40	Sedang	40,00	Cukup Efektif
4	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
5	70	70	0	30	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
6	50	90	40	50	0,80	Tinggi	80,00	Efektif
7	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
8	40	80	40	60	0,67	FALSE	66,67	Cukup Efektif
9	80	100	20	20	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
10	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
11	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
12	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
13	50	70	20	50	0,40	Sedang	40,00	Cukup Efektif
14	30	40	10	70	0,14	Sedang	14,29	Cukup Efektif

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI MATERI  
AYO MENGENAL PANCASILA KELAS III C MIS AL-JIHAD PALANGKARAYA**

15	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
16	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
17	70	100	30	30	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
18	80	100	20	20	1,00	Tinggi	100,00	Efektif
19	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
20	90	90	0	10	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
21	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
22	60	80	20	40	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
23	60	60	0	40	0,00	Sedang	0,00	Cukup Efektif
24	50	90	40	50	0,80	Tinggi	80,00	Efektif
25	80	90	10	20	0,50	Sedang	50,00	Cukup Efektif
26	70	80	10	30	0,33	Sedang	33,33	Cukup Efektif
27	50	70	20	50	0,40	Sedang	40,00	Cukup Efektif
<b>MEAN</b>	<b>68</b>	<b>83,2</b>	<b>15,1852</b>	<b>33</b>	<b>0,46</b>	<b>Sedang</b>	<b>46,39</b>	<b>Cukup Efektif</b>

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 83.19 dengan kategori efektif digunakan dalam pembelajaran

Kategori efektifitas

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

### 3. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, bahan ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi Ayo Mengenal Pancasila berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91,1%, ahli desain sebesar 92%, dan penilaian guru sebesar 75% dengan kategori layak, sedangkan hasil uji coba lapangan (respon siswa) memperoleh persentase sebesar 83,4% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa bahan ajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji t dengan nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,001$  yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,46 termasuk kategori sedang dan tingkat efektivitas sebesar 46,39% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian, bahan ajar berbasis

pembelajaran berdiferensiasi dinyatakan layak dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden terbatas (yaitu kelas III C MIS Al-Jihad Palangkaraya dengan total 27 siswa). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan subjek penelitian pada skala sekolah yang lebih luas serta mengintegrasikan instrumen pembelajaran berdiferensiasi yang lebih bervariasi demi mengakomodasi karakteristik belajar siswa secara lebih optimal.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Angelina Hapsary, Elysia Anjani, & Vina Maryati. (2025). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 88–99. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3371>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Model Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Firani Putri, & Supratman Zakir. (2023). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 172–180. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. 28–37.
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Kurniawati, D., Pardi, H. H., Astuti, A. M., Mataram, U. I. N., Mataram, U. I. N., Matematika, T., & Mataram, U. I. N. (2017). *Stiker Bergambar Pada Materi Lingkaran*. 8(1).
- Lasube, P. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra Pada Materi Limas. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 22–29. <https://doi.org/10.47647/jsr.v13i1.855>
- M Khoiril, et al. (2025). Jurnal edukasi. *Jurnal Edukasi*, 13(1), 226–239.

- Nurjanah, S., Studi, P., Fisika, P., Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., & Sunan, N. (2013). *Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Ipa Terpadu Smp / Mts Kelas Vii Semester I*.
- Nuryana Ilmia, I. S. (2019). *IPF : Inovasi Pendidikan Fisika ISSN : 2302-4496 Nuryana Ilmia , Imam Sucahyo IPF : Inovasi Pendidikan Fisika ISSN : 2302-4496 Nuryana Ilmia , Imam Sucahyo. 08(03), 770–773*.
- Okpatrioka. (2023). View of Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1)*, 87. <https://e-journal.nalanda.ac.id/index.php/jdan/article/view/154/150>
- Pedroscha, A. G., Latifah, F. A., & Supama, R. A. (2025). *ANALISIS KESESUAIAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN TERHADAP KEBUTUHAN BELAJAR DAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA DI SEKOLAH. 4*.
- Putri, M. A., Nabika, V. F., Az-zahra, H. T., & Hidayah, R. S. (2025). *Analisis Kendala Perancangan Modul Ajar Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V SD. 04(02)*.
- Rosilia, P., Yuniawatika, Y., & Murdiyah, S. (2020). Analisis kebutuhan bahan ajar siswa di kelas III SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, 10(2)*, 125–137. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6306>
- Syabrina, M., & Sulistyowati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Flash Ibtidaiyah. *Tarbiyah Wa Ta'lim : Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran, 7(1)*,
- Solihin, A. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar PPKN Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Sekolah Dasar di Kota Surabaya. 12*.
- Widyawati, R., & Rachmadyanti, P. (2023). *ANALISIS PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATERI IPS DI SEKOLAH DASAR. 11*.