



Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model AADIE Pada Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Pendidikan Pancasila

Muhammad Syabrina¹, Laura Kalaij Javanoca², Fatma Wardah³, Ayatullah Ahmad⁴
^{1,2,3,4} Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

Article Info

Article history:

Received January 5, 2024
Revised January 5, 2024
Accepted January 5, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif,
Model ADDIE,
Pendidikan Pancasila

Keywords:

*Interactive Learning Materials,
ADDIE model,
Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas dua SD dalam Pendidikan Pancasila melalui pengembangan bahan ajar interaktif berdasarkan model ADDIE. Metode pra-eksperimental digunakan yang melibatkan 22 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan materi ini meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 90,2 (pretest) menjadi 99,0 (posttest). Selain itu, baik siswa maupun guru memberikan umpan balik positif tentang materi tersebut, menunjukkan bahwa materi tersebut menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Kesimpulannya, pengembangan bahan ajar interaktif berdasarkan model ADDIE dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of second-grade elementary students in Pancasila Education through the development of interactive learning materials based on the ADDIE model. A pre-experimental method was employed involving 22 students. The results showed that the developed interactive learning materials were proven to be valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes. The implementation of these materials increased the students' average score from 90.2 (pretest) to 99.0 (posttest). Additionally, both students and teachers provided positive feedback on the materials, indicating that they were engaging, easy to understand, and suitable for students' characteristics. In conclusion, the development of interactive learning materials based on the ADDIE model can be an effective alternative to enhance the quality of Pancasila Education learning for elementary school students.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Laura Kalaij Javanoca
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Kalimantan Tengah, Indonesia
Email: laurakalaijj@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pada Pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan serta mengembangkan kualitas seseorang agar dapat memberi dampak positif bagi orang lain. Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk menciptakan kegiatan belajar dan pendidikan bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan potensi seseorang [1]. Dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan usaha mendidik yang dilakukan oleh seorang pengajar kepada peserta didik diharapkan seorang pengajar dapat memberikan contoh tauladan yang baik serta mengali pengetahuan setiap individu peserta didik [2]. Berdasarkan hasil pengertian pendidikan diatas, bahwa dengan adanya sebuah pendidikan berupaya untuk memberikan tuntunan sebuah ilmu pengetahuan agar dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum sebagai instrumen berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Didalam kurikulum memiliki beberapa komponen pendidikan berupa tujuan pembelajaran, tenaga pendidik, peserta didik, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, Media dan model pembelajaran yang digunakan [3]. Kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan dan kreatif [3]. Kegiatan pembelajaran kurikulum merdeka memiliki 3 tepi kegiatan yaitu yang pertama, pembelajaran intrakurikuler kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berdiferensiasi sehingga peserta didik memiliki cukup waktu dalam mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kedua pembelajaran korikuler merupakan kegiatan proyek Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang berorientasi pada pengembangan karakter dan kompetensi umum dan yang ketiga pembelajaran ekstrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran yang menyesuaikan minat dan bakat peserta didik [4]. Pada penelitian ini dibahas mengenai pembelajaran intrakurikuler yang membuat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pada proses pembelajaran terdapat proses perubahan tingkah laku dan pemahaman seorang anak yang terus bertambah. Hal ini disebut dengan hasil belajar, hasil belajar peserta didik merupakan salah satu tujuan diadakannya proses belajar mengajar.

Hasil belajar merupakan capaian prestasi peserta didik secara kognitif melalui tugas harian dan ujian, aktif ketika bertanya dan mampu menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Proses peserta didik baik secara indivisu maupun kelompok dalam memperoleh prestasi dari suatu kegiatan yang telah dilakukan juga dapat disebut dengan hasil belajar [3]. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam [5] "Kapasitas penyerapan peserta didik dan perilaku yang terlihat pada siswa" dapat digunakan untuk menentukan hasil belajar. Capaian belajar yang dicapai siswa dengan menggunakan standar atau cita-cita yang telah ditentukan disebut sebagai hasil belajar. Purwanto dalam [6] menegaskan bahwa pemahaman terhadap dua istilah yang menyusunnya "hasil" dan "belajar" akan membantu menjelaskan hasil belajar. Hasil didefinisikan sebagai tindakan atau proses yang mengarah pada perubahan fungsional dalam kegiatan belajar mengajar, perilaku siswa berubah setelah belajar dibandingkan dengan sebelumnya.

Belajar dilakukan dalam upaya untuk mengubah perilaku mereka yang menerimanya. Selain itu, belajar merupakan suatu proses baru yang dilalui seseorang guna mengubah tingkah lakunya secara menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik di kelas merupakan kegiatan yang berhasil [7]. Setiap tindakan yang dilakukan oleh instruktur dan peserta didik harus difokuskan pada pencapaian hasil yang diharapkan agar kegiatan tersebut efektif. Dengan demikian, hasil dari semua kegiatan guru dan pserta didik dalam proses pembelajaran bersifat mengikat. Oleh karena itu, tahap pertama dalam membuat program pembelajaran adalah merumuskan hasil.

Hasil belajar diperoleh melalui proses pembelajaran. Pada penelitian ini pembelajaran yang diambil yaitu pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam pendidikan, nilai-nilai Pancasila secara praktis dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran sekolah yang ada melalui pembelajaran, salah satu penerapannya adalah dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Pendidikan Pancasila menekankan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan akhlak, iman, dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dalam masyarakat yang beragam agama. Hal ini mencakup perilaku manusia yang adil dan beradab, penghayatan budaya, serta pengutamaan kepentingan bersama di atas kepentingan individu atau kelompok. Oleh karena itu, perbedaan pemikiran, pendapat, dan kepentingan diselesaikan dengan menjunjung tinggi prinsip keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Secara umum, tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah membangun wawasan dan kesadaran berbangsa dan bernegara dalam diri peserta didik, serta membentuk sikap dan perilaku yang dilandasi kecintaan terhadap tanah air dan ketahanan nasional. Selain itu, ilmuwan Indonesia diharapkan mampu mempelajari dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS), sedangkan secara khusus, tujuan Pendidikan Pancasila sejalan dengan Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu mencetak manusia berkualitas yang berkarakter mulia, mandiri, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, bertanggung jawab, dan produktif. Selain itu, peserta didik diharapkan memiliki kesehatan fisik dan mental, jiwa patriotisme, cinta tanah air, semangat kebangsaan, solidaritas tinggi, kesadaran akan sejarah bangsa, penghormatan kepada jasa pahlawan, dan visi yang terfokus pada masa depan [8]. Pendidikan Pancasila dapat dituangkan dalam bahan ajar guna mempermudah peserta didik dalam memahami proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah sumber informasi yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran, berperan sebagai media penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari pengajar kepada peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang terstruktur secara sistematis dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai kaidah pengembangan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Contohnya, penggunaan ilustrasi gambar terintegrasi tidak hanya memperjelas konsep, tetapi juga membantu peserta didik mengingat isi pelajaran lebih baik. Elemen visual dalam bahan ajar, seperti gambar, mampu menggantikan atau mendukung penjelasan verbal.

Ilustrasi tersebut memperjelas konsep yang disampaikan dan memperpanjang daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif [9]. Bahan ajar dapat terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan menggunakan model-model tertentu. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Menurut Barokati dan Annas dalam [10], salah satu model yang memberikan pedoman untuk menciptakan bahan pembelajaran yang dinamis dan sukses yang meningkatkan pembelajaran itu sendiri adalah model ADDIE. Sama halnya dengan yang dinyatakan oleh Tegeh dan Kirna dalam (Syahid et al., 2024a) bahwasanya model desain pembelajaran yang paling metodis adalah model ADDIE.

Model ini dibuat atau disusun dalam urutan metode untuk mengatasi tantangan pembelajaran dengan menggunakan materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan sifat siswa. Gagasan menciptakan desain produk pembelajaran, yang merupakan bagian dari konsep model ADDIE, digunakan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran mendasar. Pembelajaran individual merupakan inti dari desain pengajaran ADDIE, yang metodis, mencakup tahapan jangka pendek dan jangka panjang, dan mendekati pengetahuan dan pembelajaran manusia dari perspektif sistem [10]. Lima tahap model ADDIE menurut Sugiyono dalam [11] adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan model yang dipilih, (1) pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan dan permasalahan berupa materi, buku ajar, dan kondisi pembelajaran yang relevan; (2) pada tahap desain dilakukan serangkaian kegiatan, seperti menyusun tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pokok bahasan atau materi yang akan dipelajari, kemudian menyusun bahan ajar secara metodis yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik; (3) Tahap pengembangan merupakan tahap penyusunan

dan penulisan materi pada buku ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. (4) Pemanfaatan produk pengembangan berupa bahan ajar pada kegiatan pembelajaran merupakan tahap implementasi; (5) dan tahap evaluasi secara formatif dilakukan pada tahap pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan.

2. METODE

Metode penelitian pada artikel ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pra-eksprimen. Penelitian ini diterapkan di SDN 6 Palangka Raya khususnya pada kelas 2 yang berjumlah 22. Rancangan penelitian ini pada pertemuan pertama diawali dengan pemberian pre-test kepada peserta didik lalu pemberian materi dengan menggunakan bahan ajar berbasis buku ajar. Pada rancangan pertemuan kedua dengan memberikan bahan ajar berbasis interaktif kemudian peserta didik diberi post-test untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah materi dan bahan ajar yang diberikan. Instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan instrument tertulis berupa pilihan ganda, angket serta wawancara. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahapan yang telah dirancang secara sistematis agar memudahkan dalam penggunaannya. Terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE yang dilakukan selama penelitian menurut Sugiyono dalam [12] yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

a. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan kelayakan bahan ajar. Terdapat 3 tahapan analisis yang dapat dilakukan yaitu:

- 1) Analisis Kebutuhan: dilakukan dengan menentukan materi ajar yang akan digunakan sebagai informasi utama dalam bahan ajar. Bahan ajar dibuat untuk dapat membantu peserta didik dalam belajar. Materi yang digunakan pada bahan ajar ini yaitu Aku Patuh Aturan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- 2) Analisis Kurikulum: bahan ajar yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka.
- 3) Analisis karakter siswa: pada analisis ini dilakukan dengan memastikan bahwa bahan ajar dapat sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar.

b. Desain (Design)

Kemudian, pada tahap desain dilakukan perancangan bahan ajar. Awal dilakukannya desain yaitu dengan membuat rancangan awal berupa flowchat dan pembuatan storyboard agar lebih memudahkan dalam membuat bahan ajar. Flowchart berupa alur yang akan dibuat dalam pembelajaran, dan storyboard merupakan sketsa yang dibuat dengan kata-kata. Bahan ajar dibuat berdasarkan storyboard yang telah dibuat. Hasil dari tahap desain yaitu kerangka bahan ajar yang akan dikembangkan.

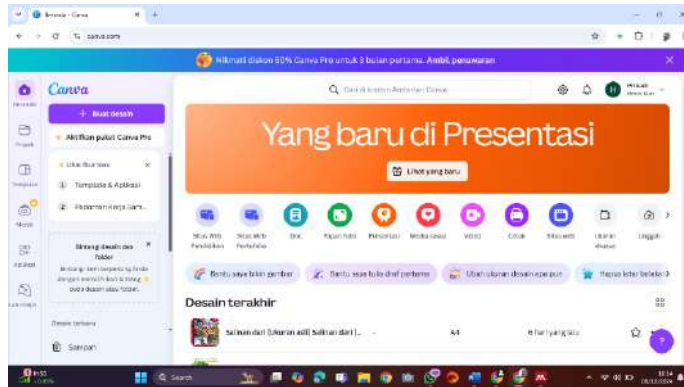
c. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini bahan ajar dibuat menjadi 2 yaitu bahan ajar berupa buku dan bahan ajar berbasis web. Setelah ditentukan materi dan membuat story board, dibuat bahan ajar menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain cover bahan ajar. Pada cover terdiri atas logo, mata pelajaran, judul buku, nama penyusun, kelas, untuk SD/MI, nama instansi dan gambar ikon kota Palangka Raya. Dilanjutkan dengan kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, doa sebelum belajar, Capaian

Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah itu, terdapat profil pelajar Pancasila pada halaman selanjutnya dan isi materi Aku Patuh Aturan yang dibuat dengan memuat beberapa contoh aturan dalam bentuk gambar atau foto nyata. Pada bagian isi terdapat QR Website yang dapat di scan menggunakan kamera kemudian diarahkan langsung ke website bahan ajar. Setelah materi ajar, terdapat kesimpulan, evaluasi yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda, doa sesudah belajar, glosarium, daftar pustaka, dan biodata penulis. Bahan ajar ditutup dengan cover bagian belakang buku.

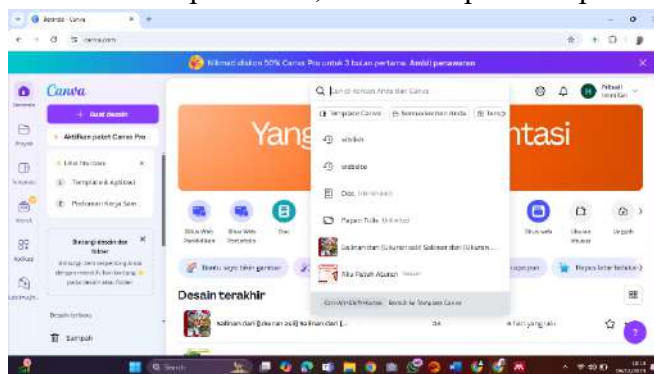
Setelah membuat bahan ajar dalam bentuk buku, selanjutnya dibuat web dari buku tersebut. Proses pembuatan bahan ajar berbasis web sebagai berikut:

- 1) Buka Aplikasi Canva: masuk ke akun canva yang telah terdaftar.



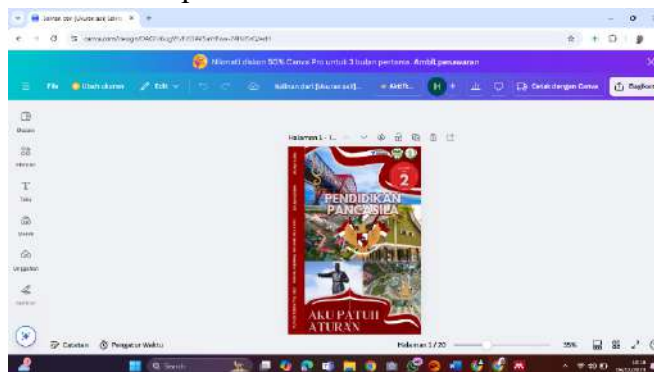
Gambar 1. Masuk ke akun Canva

- 2) Cari template: ketik “website” di pencarian, kemudian pilih template.



Gambar 2. Template Canva

- 3) Kustomisasi: ubah teks, gambar dan tata letak sesuai dengan materi pada buku yang telah dibuat serta tambahkan halaman pada materi.



Gambar 3. Kustomisasi

Pada penilaian validasi materi bahan ajar terdapat 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa menurut BSNP, dan kelayakan kontekstual. Hasil validasi ini diperoleh nilai 95,5 dengan kategori sangat valid dan layak di implementasikan.

d. Implementasi (Implementation)

Setelah bahan ajar lulus validasi oleh validator, kemudian dilanjutkan pada tahap implementasi. Implementasi bahan ajar pada penelitian ini dilakukan di SDN 6 Palangka Raya. Bahan ajar di uji coba kepada 22 peserta didik pada kelas 2. Pada pengujian bahan ajar juga dilakukan evaluasi berupa dua tes yaitu pretest dan posttest. Kemudian setelah dilakukan uji coba, peserta didik diberikan angket respon siswa untuk mengetahui ketertarikan, kemudahan peserta didik dalam memahami materi dibantu oleh bahan ajar tersebut, dan kesederhanaan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar tersebut. Bahan ajar dapat dikatakan membantu dalam memahami pembelajaran jika mencapai kategori baik dan sesuai dengan kriteria. Selain memberikan angket pada peserta didik, angket juga diberikan pada guru mata pelajaran yang mengampu mata pelajaran tersebut sebagai angket respon guru. Hasil rakapitulasi respon guru dan peserta didik terhadap bahan ajar yang diberikan dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil respon guru dan peserta didik

No	Instrumen	Rata-rata	Kategori
1	Respon guru	75,00	Baik
2	Respon peserta didik	93,2	Sangat Baik

Hasil penyebaran angket respon guru untuk mengetahui keefektifan bahan ajar memperoleh kategori baik dengan mencapai rata-rata sebesar 75,00. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu proses pembelajaran. Kemudian pada hasil penyebaran angket respon peserta didik sebanyak 22 orang memperoleh kategori sangat baik dengan mencapai rata-rata sebesar 93,2. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat tertarik pada materi bahan ajar dan website yang telah dibuat serta peserta didik merasa lebih mudah dan menambah pengetahuannya dalam memahami mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Aku Patuh Aturan.

Pada penelitian ini dilakukan pengumpulan data dengan memberikan pretest dan posttest pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pretest merupakan tes yang diberikan ketika akan disampaikan materi kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang akan diajarkan [13]. Hasil pretest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Patuh Aturan di kelas 2 SDN 6 Palangka Raya dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest peserta didik

No	Jumlah Peserta Pretest	Jumlah Tes	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1.	22		1.985	90,2	Sangat Baik

Sedangkan posttest merupakan tes yang diberikan kepada peserta didik setelah disampaikan materi atau bahan ajar yang dipelajari (Magdalena et al., 2021b). Tes berhubungan dengan materi yang disampaikan menggunakan bahan ajar berbasis web. Kedua tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan bahan ajar berbasis web. Instrumen yang diberikan berupa soal

pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Pada pretest soal yang diberikan berbentuk tertulis dan pada posttest soal yang diberikan berbentuk wordwall pada web. Adapun hasil posttest peserta didik kelas 2 SDN 6 Palangka Raya dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Posttest Peserta didik

No	Jumlah Peserta Posttest	Jumlah Tes	Jumlah Nilai	Rata-rata	Kategori
1.	22		2.180	99,0	Sangat Baik

Hasil tes pemahaman mata pelajaran pendidikan pancasila materi aku patuh aturan dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis bahan ajar dan web. Kemudian sebelum materi dijelaskan diberikan pretest dan sesudah materi diajarkan diberikan posttest yang dimana setiap penilaian tersebut memiliki Tingkat ketegori dan indikator nilai yang telah ditetapkan. Pada hasil tabel 4. Hasil pretest peserta didik mencapai rata-rata nilai 90,2 dengan kategori sangat baik sedangkan pada tabel 5. Rata-rata perolehan nilai peserta didik mencaoi sebesar 99,0 dengan kategori sangat baik pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan antara pretest dan posttest yang diberikan. Artinya bahan ajar yang diberikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta bahan ajar tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut guna menyesuaikan perkembangan pendidikan.

e. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi ini dilakukan pada tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Penilaian diperoleh berdasarkan hasil posttest dan pretest bahan ajar yang dikembangkan. Pada hasil uji coba pretest SDN 6 Palangka Raya mencapai kriteria sangat baik dengan bobot nilai sebesar 90,2 sedangkan hasil penilaian posttest mencapai kriteria sangat baik dengan bobot nilai sebesar 99,0 terjadinya peningkatan hasil belajar pada evaluasi tersebut. Harapannya dari pengembangan bahan ajar mata pelajaran pendidikan pancasila materi aku patuh aturan dapat membentuk generasi memiliki sikap patuh aturan dirumah maupun disekolah serta diharapkan juga peserta didik dapat meneladani dan mengamalkan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari.

4. KESIMPULAN

Bahan ajar berbasis buku dan website pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila telah di uji keefektifan penggunaannya. Berdasarkan pengembangan dan uji coba (implementasi) yang dilakukan di SDN 6 Palangka Raya, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Desain bahan ajar dari segi aspek ukuran model, desain sampul konten (cover), dan desain isi konten sudah dikatakan valids sesuai dengan hasil validasi oleh validator ahli dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan materi bahan ajar dengan 4 aspek yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan Bahasa menurut BSNP, dan kelayakan kontekstual dapat juga dikatakan valid oleh validator ahli materi bahan ajar. (2). Respon siswa dan guru terhadap materi bahan ajar berbentuk buku dan web ini mendapatkan respon yang sangat baik. Menurut peserta didik bahan ajar Pendidikan Pancasila ini dapat digunakan dengan baik dan dapat mempermudah dalam memahami materi pelajaran. (3). Bahan ajar efektif digunakan pada pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Aku Patuh Aturan untuk peserta didik kelas 2 SD telah teruji dalam penggunaannya.

REFERENSI

- [1] Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>

- [2] Prisiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1–5.
- [3] Rochmania, D. D., Pramono, K. H., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Metode Resitasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3482–3491. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2631>
- [4] Purnawanto, T. A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 21(2), 12.
- [5] Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education Dan Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- [6] Rina, C., Endayani, T., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158.
- [7] Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>
- [8] Zukri, A., Dwi Yulianto, S., Makrifah, N., & Astuti, A. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(3), 578–584.
- [9] Pribadi, B. A. (2019). Pengertian dan Prinsip-prinsip Pengembangan Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar*, 1–45.
- [10] 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>
- [11] Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- [12] Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- [13] Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.