



**PENGEMBANGAN MEDIA ROBOT MALIN KUNDANG BERBASIS
PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR**

Exsaris Januar

Sekolah Dasar Negeri 44 Kalumbuk Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Contributor Email: 201501791575@instruktur.belajar.id

Received: Oct 11, 2021

Accepted: June 30, 2022

Published: Jul 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/530>

Abstract

Among the problems that occurred in class VI of SDN 44 Kalumbuk, Kuranji District, Padang City, West Sumatra Province, were the lack of concrete teaching aids to explain the process of the eclipse and the lack of implementation of differentiation learning. The purpose of this study was to determine the validity, effectiveness, and practicality of the Malin Kundang Robot media in integrated thematic learning in Grade VI Elementary School. The research used the ADDIE Development Research type (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of the Malin Kundang Robot media test show that this media is valid, practical, and effective. The effectiveness of this media is evidenced by the increase in student learning outcomes from the average result of 68.57 to 83.33 after using the media.

Keywords: *Learning Media; Robot Malin Kundang; Differentiate Learning.*

Abstrak

Di antara permasalahan yang terjadi di kelas VI SDN 44 Kalumbuk, Kecamatan Kuranji Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat adalah kekurangan alat peraga konkret untuk menjelaskan proses terjadinya gerhana dan belum diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas, efektifitas dan praktikalitas media Robot Malin Kundang dalam pembelajaran Tematik terpadu di Kelas VI Sekolah Dasar.. Penelitian menggunakan jenis Penelitian Pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Hasil pengujian media Robot Malin Kundang menunjukkan media ini valid, praktis dan efektif. Keefektifan media ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari rata-rata hasil 68,57 menjadi 83,33 setelah menggunakan media tersebut.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Robot; Malin Kundang; Berdiferensiasi;*

A. Pendahuluan

Dalam mengajarkan pembelajaran IPA di sekolah dasar guru menggunakan beberapa keterampilan. Salah satunya adalah keterampilan proses sains (KPS). Guru sangat berperan dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan proses sains. Guru harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk eksplorasi materi dan Fenomena. Berdiskusi dalam kelompok dan membangun sebuah gagasan serta mendorong peserta didik untuk membahas secara kritis terhadap apa yang telah dilakukan dalam kelompok (Nuryani, 2007).

Berdasarkan pendapat di atas, guru merupakan pemegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Coe et al., (2020) juga menyatakan bahwa ada empat prioritas kegiatan yang dapat dilakukan guru pada pembelajaran abad ke-21 untuk dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di kelas agar menjadi lebih efektif, bermakna dan menyenangkan. Empat hal tersebut adalah (1) Memahami sepenuhnya konten pembelajaran yang akan diajarkan dan tahu bagaimana cara mengajarkannya kepada peserta didik; (2) Membuat lingkungan yang mendukung terjadinya proses belajar terutama *deep learning*; (3) Mengelola kelas agar proses belajar dapat berlangsung

maksimal sehingga pembelajaran menjadi bermakna; dan (4) Menyajikan konten, aktivitas belajar dan interaksi yang meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Suwartiningsih (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dalam hal penerapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari target pencapaian KKM di suatu kelas yang telah ditetapkan. Selanjutnya pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Astiti, (2021) menyatakan bahwasanya pembelajaran berdiferensiasi sangat penting diterapkan karena setiap peserta didik memiliki keunikan tersendiri. Guru tidak dapat menyamaratakan peserta didik untuk mencapai satu atau lebih kompetensi, namun proses pembelajaran akan berjalan maksimal apabila guru mampu mengoptimalkan potensi yang ada pada diri peserta didik. Marlina (2019) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi pada hakikatnya pembelajaran yang memandang bahwa siswa itu berbeda dan dinamis. Karena itu, sekolah harus memiliki perencanaan tentang pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi perbedaan setiap siswa.

Seiring dengan paparan di atas menyatakan bahwa guru harus memperhatikan karakteristik dan gaya belajar peserta didik atau dikenal dengan istilah *differentiated Instruction*. Pengajaran berdiferensiasi diperlukan karena perbedaan karakteristik, kebutuhan belajar, emosional, dan sosial peserta didik. Asas-asas berdiferensiasi menurut Sisk dan dikembangkan oleh *Leadership Training Institute* (Munanadar, 2009).

Subban, (2006) menyatakan bahwa ada tiga prinsip yang diperoleh untuk menjadi dasar untuk dalam sebuah penelitian yaitu dari *grounded learning theory Vygotsky*, yang menyatakan bahwa interaksi sosial dan hubungan kolaboratif antara guru dan siswa,. Kedua, bahwa konteks pembelajaran adalah konteks sosial konteks yang mendorong pengembangan fungsi kognitif dan keterampilan komunikasi. ketiga, diambil dari penelitian tentang cara kerja manusia terbaru tentang

kecerdasan ganda dan gaya belajar, mengakui bahwa potensi belajar diperbesar jika peserta didik terlibat, mengasosiasikan pembelajaran baru.

Observasi di SDN 44 Kalumbuk mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang terjadi peserta didik tidak berminat dalam mendengarkan penjelasan guru. Pembelajaran kooperatif pun telah dilakukan. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok. Beberapa peserta didik menjawab bahwa gambar gerhana tidak jelas sampai ke tempat peserta didik di tempat duduk bagian belakang. Faktanya, peserta didik hanya diam dan tidak ada respon. Salah satu Kompetensi Dasar pembelajaran IPA di kelas VI di Sekolah Dasar adalah peserta didik diharapkan mampu menjelaskan proses terjadinya Gerhana. Pembelajaran yang terjadi selama ini adalah guru hanya menjelaskan dengan gambar (alat peraga abstrak) sehingga pembelajaran cenderung monoton dan tidak menyenangkan. Pada proses pembelajaran guru juga tidak paham akan pembelajaran berdiferensiasi sehingga dalam prosesnya guru menyamakan perlakuan disetiap gaya belajar dan karakteristik peserta didik. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang menunjang Keterampilan Proses Sains (KPS) yang mengakomodasi setiap gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil paparan di atas, dirumuskan bagaimana cara mengembangkan media, kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran Robot Malin Kundang berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Media robot Malin Kundang adalah sebuah media yang menjembatani tahap berpikir peserta didik dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses dan mempertimbangkan pendapat dari Coe dan pembelajaran berdiferensiasi.

B. Metode

Model penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan Model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena sesuai dengan masalah yang melatar belakangi penelitian ini. Adanya analisis kebutuhan tentang pengembangan media

pembelajaran. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik SDN 44 Kalumbuk Kota Padang Provinsi Sumatera Barat yang berjumlah 21 orang. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem Pembelajaran. Menurut Endang Mulyatiningsih (Perwita et al., 2019) ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and evaluation*. Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dari pada model 4D.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diperoleh terdiri dari (a) data kualitatif berupa saran, masukan, koreksi, dan kritik dari guru senior dan (b) data kuantitatif berupa data hasil penilaian oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru Matematika. Peningkatan kemampuan minat dan hasil belajar peserta didik dilihat dari skor gain ternormalisasi nilai sebelum dan sesudah menggunakan Media Robot Malin Kundang. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan angket (*questionnaire*). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif, yaitu mendeskripsikan tingkat validitas, kepraktisan media, kompetensi peserta didik yang menunjukkan efektivitas

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Hasil Validasi Desain Media

Pembuatan Robot Malin Kundang berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh Helmiana dari tiga aspek validasi yaitu validasi desain, isi dan materi maka didapat rata-rata validasi media pembelajaran Media Robot Malin Kundang sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Media

No	Validasi	Rata - Rata Angka	Kategori
1	Desain	4,25	Sangat Valid

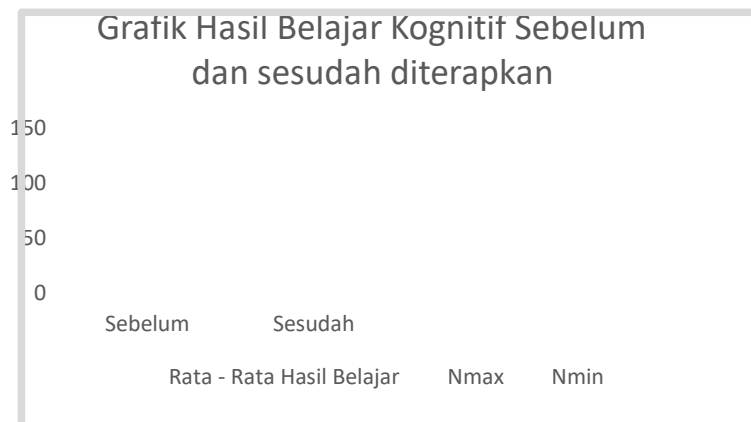
No	Validasi	Rata - Rata Angka	Kategori
2	Isi	3,80	Sangat Valid
3	Materi	3,82	Sangat Valid

Berdasarkan ketiga aspek validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Media Robot Malin Kundang berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi sangat valid digunakan pada pembelajaran tematik di kelas VI Sekolah Dasar.

b. Hasil Efektifitas Media Pembelajaran

Berdasarkan Data yang didapat dari penerapan media Robot Malin Kundang dilihat dari segi ketuntasan hasil belajar peserta didik yang pada penilaian Kognitif maka dari 21 orang peserta didik kelas VI hanya 3 orang yang tidak tuntas. Penulis melakukan wawancara dengan peserta didik, kenapa tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Beberapa alasan dikemukakan oleh peserta didik. Ada peserta didik yang tidak konsentrasi saat belajar hal ini dikarenakan mengingat kejadian di rumah yang dialaminya yaitu kakeknya meninggal dunia tepat 1 hari sebelum proses pembelajaran. Jadi peserta didik masih mengingat kenangan bersama kakek. Peserta didik yang lainya tidak konsentrasi belajar karena tidak sarapan pagi. Perutnya keroncongan dan hanya memikirkan agar bel istirahat cepat berbunyi.

Hasil belajar siswa di ranah kognitif dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 1. Hasil Belajar Kognitif Sebelum dan Sesudah diterapkan

Data di atas terlihat bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan Media Robot Malin Kundang. Sebelum diterapkan alat peraga rata-rata hasil belajar peserta didik berada pada angka 68.57 dan sesudah diterapkan alat peraga rata-rata hasil belajar menjadi 83.33. demikian juga terlihat pada perolehan nilai maksimal peserta didik. Sebelum diterapkan nilai tertinggi hanya pada angka 90 sedangkan setelah diterapkan alat peraga nilai mencapai 100. Pada nilai minimal ada peningkatan hasil belajar dari 50 menjadi 60.

Berdasarkan wawancara guru dengan peserta didik mengapa hasil belajar peserta didik masih ada yang di bawah Kriteria ketuntasan Minimal, diketahui ada beberapa faktor penyebab. Di antaranya, peserta didik yang tidak tuntas terbalik meletakkan posisi bulan dan bumi dalam gambar pada saat disuruh mengerjakan tugas menggambar posisi gerhana. Selain itu, ada juga peserta didik yang pemahaman tentang konsep umbra dan penumbra dalam pembelajaran gerhana, terbalik. Ada juga peserta didik juga mengaku belum sarapan sehingga pikiran peserta didik hanya memikirkan jam istirahat. Ini membuatnya tidak konsentrasi dalam belajar. Pada kasus ini guru sudah memberikan arahan kepada peserta didik agar selalu sarapan pagi sebelum berangkat sekolah.

c. Hasil Praktikalitas Media Robot Malin Kundang

Saat proses pembelajaran guru memegang peran yang sangat penting. Guru harus terlibat dalam menyajikan materi pembelajaran dan mampu membantu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik pembelajaran berdiferensiasi. Hasil analisis angket respon guru terhadap media Robot Malin Kundang sangat sesuai dalam penggunaannya pada proses pembelajaran memperoleh rata-rata 93,05% dengan kategori praktis. Ini berarti media yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan agar mudah untuk dipelajari hingga disimpulkan bahwa media yang dikembangkan bersifat praktis.

Dampak penggunaan media oleh guru adalah memudahkan kerja guru dalam pengelolaan waktu proses pembelajaran. Ini berarti tersedianya media Robot Malin Kundang merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat hasil belajar peserta didik.

d. Respon Siswa terhadap Media Robot Malin Kundang

Setelah proses pembelajaran dengan media Robot Malin Kundang peserta didik kelas VI SDN 44 Kalumbuk Kota Padang memberikan respon yang sangat baik. Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas media yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik jumlah rata-rata respon 89,58% dengan kategori sangat praktis. Hal ini dikarenakan media memiliki tampilan yang menarik.



Gambar 1. Respon Siswa terhadap Media Robot Malin Kundang

2. Pembahasan

Penerapan alat peraga Robot Malin Kundang telah diterapkan di SDN 44 Kalumbuk Kecamatan Kuranji Kota Padang Provinsi Sumatera Barat. Pada Tahap Development, penulis mengembangkan alat peraga Robot Malin Kundang. Tim ahli dari SMK 1 Lintau menyarankan agar robot tidak hanya digunakan dalam proses pembelajaran IPA tentang Gerhana, Robot Malin Kundang juga bisa digunakan pada saat pembelajaran Matematika dengan materi jaring-jaring bangun ruang. Selain itu, Robot Malin Kundang juga bisa digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan aspek mendengarkan cerita rakyat.

Penggunaan media Robot Malin Kundang dalam pembelajaran berdiferensiasi juga menunjukkan hasil yang baik. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan keleluasan kepada peserta didik untuk meningkatkan potensi sesuai dengan kesiapan belajar (*readiness*), minat dan profil belajar. Pada awal proses pembelajaran guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik melalui kegiatan tanya jawab. Kemudian pada aspek gaya belajar peserta didik, penerapan media Robot Malin Kundang, memperhatikan gaya belajar audio, visual dan kinestetik. Peserta didik yang memiliki gaya belajar visual diberikan penugasan membuat gambar gerhana, kemudian peserta didik yang audio diberikan kesempatan membuat nyanyian dan pantun tentang gerhana. Peserta didik yang mempunyai gaya belajar kinestetik membuat model Gerhana dengan Plastisin.

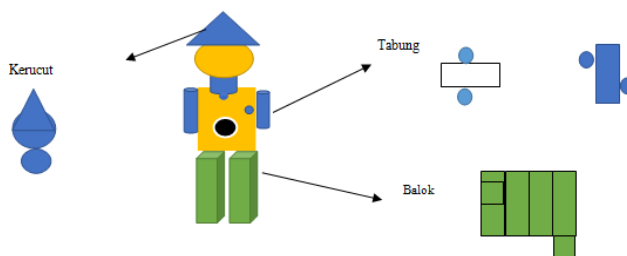
Dalam proses penilaiannya, media Robot Malin Kundang digunakan dalam proses pembelajaran secara holistik. Penilaian yang mencakup tiga aspek penilaian sikap, kognitif, dan psikomotor.

Penerapan media pada pembelajaran IPA dengan materi menjelaskan proses terjadinya gerhana matahari dan bulan. Peserta didik sangat antusias dan semangat dalam belajar. Hal ini dikarenakan selama ini guru menjelaskan proses terjadinya gerhana dengan gambar (Abstrak) dan divariasikan dengan metode ceramah. Dengan menggunakan alat

peraga Robot Malin Kundan digabungkan dengan Model Quantum Teaching TANDUR, peserta didik lebih semangat. Hal ini dilihat dari respon peserta didik ketika guru membawa alat peraga ke dalam kelas. Peserta didik mulai bertanya-tanya benda apa yang dibawa oleh guru.

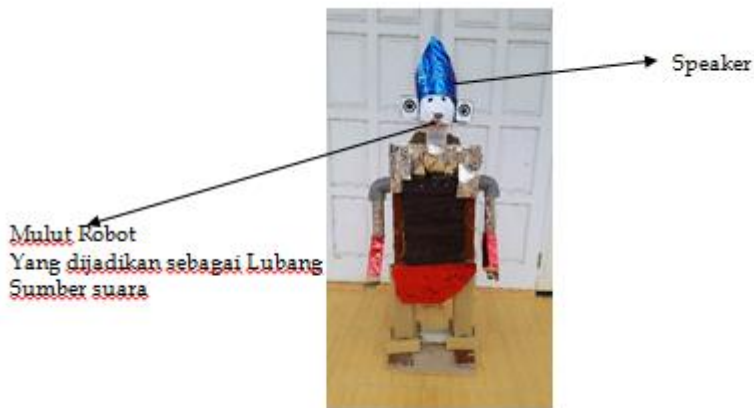
Peserta didik bersemangat saat ditugaskan untuk membuat gambar proses terjadinya gerhana matahari dan bulan yaitu saat posisi matahari, bumi dan bulan berada pada satu garis lurus. Peserta didik juga sering bertanya dan merespon pertanyaan guru dengan cepat ketika guru memberikan beberapa kuis. Namun dari sekitar 21 orang jumlah peserta didik kelas VI, ada 3 peserta didik yang tidak menggambar sesuai dengan arahan guru. Tiga orang peserta didik memiliki alasan yang berbeda. Saat guru menyuruh menggambar, 2 orang peserta didik tidak membawa pensil. Peserta didik yang lainnya membawa pensil yang sudah tumpul. Guru memberikan solusi agar peserta didik tersebut meminjam ke kelas bawah sehingga ia dapat menyelesaikan tugas menggambar proses terjadinya gerhana.

Alat Peraga Robot Malin Kundang juga dapat digunakan pada pembelajaran Matematika juga bisa digunakan. Bagian-bagian tubuh robot dapat dibongkar pasang karena terbuat dari kardus yang sudah diset bisa dibongkar dan dipasang. Peserta didik juga antusias dalam menggambar jaring-jaring bangun ruang. Sama halnya dengan menggambar proses terjadinya gerhana, dalam pembelajaran jaring-jaring bangun ruang ada juga peserta didik yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Alasannya peserta didik tidak membawa gunting.



Gambar 2. Penggunaan Alat peraga dalam Pembelajaran Matematika

Pada saat jam terakhir, peserta didik belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan aspek mendengarkan dengan kegiatan mendengarkan penjelasan guru tentang cerita rakyat. Peserta antusias mendengarkan suara yang keluar dari Robot Malin Kundang. Karena baru kali ini baru mereka mendengarkan suara dari sebuah benda robot. Pelajaran pun menyenangkan karena semua peserta didik diam mendengarkan suara robot.



Gambar 3. Penggunaan Alat Peraga dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada akhir proses pembelajaran guru menanamkan nilai-nilai keagamaan dalam proses pembelajaran. Peserta didik dipancing dengan beberapa pertanyaan seperti siapa pencipta langit dan bumi? Siapa yang mengatur semua sistem tata surya? Dengan beberapa pertanyaan tentang keagamaan, guru menanamkan karakter kepada peserta didik.

Kendala yang ditemui dalam penerapan alat peraga dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Kendala yang Dihadapi dan Cara Mengatasinya

No	Kendala	Upaya
1	Robot terkadang hampir jatuh karena dudukan posisi kaki agak kecil	Mengganti dudukan kaki agar lebih besar
2	Baterai hampir habis dalam	Guru harus <i>standby</i> menyiapkan

No	Kendala	Upaya
	pembelajaran terakhir (materi Mendengarkan Bahasa Indonesia)	baterai pengganti
3	Lampu Cahaya yang kurang tajam sehingga terlihat terjadinya siang dalam malam	Mengganti bola lampu dengan lampu LED yang lebih tajam penerangannya dan lebih hemat baterai
4	Suara <i>speaker</i> agak kecil	Guru mencari <i>speaker</i> agak keras sehingga suara robot terdengar sampai ke peserta didik yang duduknya di belakang
5	Beberapa peserta didik tidak punya alat untuk menggambar	Guru menyuruh peserta didik meminjam pensil ke kelas bawah (biasanya kelas 1 dan 2 selalu banyak persediaan pensil dalam menulis)

D. Penutup

Pengembangan media Robot Malin Kundang menggunakan Model ADDIE menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran tematik terpadu. Media yang dikembangkan terbukti praktis dan efektif karena dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VI SDN 44 Kalumbuk Kecamatan Kuranji Kota Padang. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata hasil belajar 68.57 sebelum menggunakan media Robot Malin Kundang menjadi 83.33 setelah pembelajaran berdiferensiasi dilakukan dengan menggunakan media Miniatur Robot Malin Kundang.

Perlu persiapan yang matang dalam mengembangkan sebuah alat peraga dalam proses pembelajaran serta guru sebaiknya menggunakan alat peraga yang dapat meningkatkan semangat dengan memperhatikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SD Negeri 44 Kalumbuk Kota Padang dan Majelis Guru yang telah mendukung penelitian ini sehingga bisa menjadi sebuah artikel ilmiah. Terima kasih juga peneliti sampaikan secara khusus kepada peserta didik kelas VI SDN 44 Kalumbuk.

Daftar Referensi

- Andriani, W. (2020). Pengembangan Media Koper Petualang Besut untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 473-490. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.137>
- Astiti, K. A. (2021). Pengembangan Modul IPA Terpadu Tipe Connected Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Lapisan Bumi Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains*, 4, 112-120.
- Coe, R., Rauch, C. J., Kime, S., & Singleton, D. (2020). Great teaching toolkit: Evidence Basic Education. In *Bone&Joint* (Issue August). Cambridge Assessment International Education.
- Handayani, T. (2018). Implementasi Media Grafik Nada dengan Kendali Remote Control untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Notasi Angka pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(2), 381-394. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/83>
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2014). The 21st-Century Skills. *Realizing the Promise of 21st-Century Education: An Owner's Manual*, 46-66.
- Lumban Gaol, R. (2020). Pemanfaatan Pelepah Sawit dalam Pembelajaran Cermin di SMP Negeri 5 Satu Atap Tanjung Morawa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 319-334. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.122>
- Marlina. (2019). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. 1-58.
- Nuryani, Y. (2007). *Keterampilan Proses Sains* (Vol. 12, Issue 1, pp. 81-86). Sekolah Pascasarjana UPI Bandung.

- Perwita, D. P., Kandika, P. S., & Oktrisma, Y. (2019). Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck). In *Pascasarjana FMIPA* (Vol. 1).
- Prananta, Y. R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Media Penanaman Karakter Bertema Nilai-Nilai Pancasila dan Sadar Konstitusi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 375-398. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.213>
- Ratnasari, Y. (2015). Saintific Approach for Gifted Children and Underachievement to Curriculum 2013 Implementation. *International Seminar on Special Education for Southeast Asia Region: 5th Series*, 5.
- Subair, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Karakter Jujur dan Adil Integrasi Islam dan Budaya Lokal Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 491-514. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.140>
- Subban, P. (2006). Differentiated instruction: A research basis. *International Education Journal*, 7(7), 935-947.
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80-94.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani ZA. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.