

PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBASIS MEDIA HANDPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VI

Anita

SD Negeri 39 Sungai Raya

Email : anita662@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 39 Sungai Raya dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media *Handphone* Terhadap Hasil Belajar”. Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *Handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di SD Negeri 39 Sungai Raya?”. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di SD Negeri 39 Sungai Raya. Jenis penelitian eksperimen, menggunakan desain *Pre-eksperimental* yaitu jenis *One-Group Prerest-Posttest Design*. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah observasi langsung yaitu dengan lembar observasi, dan teknik pengukuran yaitu tes. Berdasarkan hasil *uji-t*, didapat selisih antara pre-test dan post-test adalah -30.000 dan nilai sign (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka kesimpulan yang didapat H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone*. Perhitungan N-Gain Score hasil Mean sebesar 0,5791 berarti nilai N-Gain berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kategori tingkat efektivitas sedang. Disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa setelah diberikan perlakuan.

Kata kunci: *Pembelajaran Berdiferensiasi, Handphone, Hasil Belajar*

THE INFLUENCE OF MOBILE MEDIA-BASED DIFFERENTIATION LEARNING ON THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF CLASS VI STUDENTS

ABSTRACT

The research was carried out at SD Negeri 39 Sungai Raya with the title "The Effect of Differentiated Learning Based on Mobile Media on Learning Outcomes". The formulation of the research problem is "How is the influence of differentiated learning based on cellphone media on the science learning outcomes of class VI students at SD Negeri 39 Sungai Raya?". The aim of the research is to determine the influence of differentiated learning based on cellphone media on the science learning outcomes of class VI students at SD Negeri 39 Sungai Raya. This type of experimental research uses a pre-experimental design, namely the One-Group Prerest-Posttest Design type. The data collection technique used is direct observation, namely observation sheets, and measurement techniques, namely tests. Based on the results of the t-test, it was found that the difference between the pre-test and post-test was -30,000 and the sign value (2-tailed) was $0.000 < 0.05$, so the conclusion obtained was that H_0 was rejected and H_1 was accepted, meaning that there was an influence based on differentiated learning. mobile media. Calculation of the N-Gain Score means the mean result is 0.5791, meaning the N-Gain value is in the range $0.3 \leq g \leq 0.7$ with a medium level of effectiveness category. It was concluded that differentiated learning based on cellphone media was quite effective in improving students' science learning outcomes after being given treatment.

Keywords: *Differentiated Learning, Mobile media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Penggunaan media seluler sudah menjadi aspek standar kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia pendidikan. Melalui beragam platform dan aplikasi, penggunaan ponsel dalam pembelajaran berbasis teknologi dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis. Cara ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajarnya. Di sisi lain, dampak merugikan termasuk kelambanan, pemborosan waktu, dan kurangnya perhatian juga harus diabaikan. Setiap siswa memiliki gaya belajar unik, dan penting bagi pendidik untuk mengenali preferensi belajar masing-masing guna mengoptimalkan metode yang sesuai. Peserta didik kelas VI adalah anak-anak pada rentang usia 12-14 tahun, sejalan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan Piaget (Ariesta, 2021) maka pada titik ini, anak-anak memulai fase operasional formal, dimana mereka mengembangkan keterampilan mental yang diperlukan untuk bernalar secara abstrak. Remaja mampu melakukan perhitungan matematis, menerapkan pemikiran abstrak, kreatif, dan melihat hasil aktivitasnya, akan tetapi anak di usia ini juga masih suka bermain, berkelompok, dan memandang nilai sebagai ukuran yang menggambarkan prestasi mereka. Pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Belajar itu sendiri tidak hanya mencakup penguasaan materi mata pelajaran saja, tapi mencakup kebiasaan, kesenangan, minat bakat, penyesuaian dengan lingkungan, keterampilan, keinginan serta cita-cita. Hasil belajar merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran (Sahiu, S., & Wijaya, H., 2017). Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, dan kondisi masyarakat (dalam Winanto, 2016). Kecerdasan adalah kemampuan intelektual siswa dalam memahami, mengolah, dan menerapkan informasi. Tingkat kecerdasan berperan penting dalam seberapa cepat dan efektif siswa dapat mempelajari materi baru. Kesiapan anak merujuk pada kondisi mental dan fisik siswa yang menentukan seberapa siap mereka untuk belajar. Ini mencakup kesehatan fisik, stabilitas emosional, dan kesiapan mental untuk menerima pengetahuan baru. Minat belajar siswa yang termasuk ke dalam salah satu faktor internal juga memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar siswa, kurangnya minat siswa menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA (Khairina, R. M., & Syafrina, A., 2017). Bakat adalah potensi atau kemampuan bawaan yang dimiliki siswa dalam bidang tertentu, seperti musik, seni, atau matematika, yang mempengaruhi prestasi mereka dalam area tersebut. Motivasi belajar merupakan dorongan atau keinginan internal yang mendorong siswa untuk belajar dan mencapai tujuan akademik. Motivasi ini bisa bersifat intrinsik, yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, atau ekstrinsik, yang dipengaruhi oleh faktor luar seperti penghargaan atau pengakuan. Minat adalah ketertarikan atau rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran atau topik tertentu. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu subjek, mereka cenderung lebih terlibat dan antusias dalam proses belajar. Sebelum memulai pembelajaran, pemetaan kebutuhan belajar dapat dilakukan berdasarkan hasil tes diagnostik. Yani et al (2023) menyatakan bahwa tes diagnostik atau tes prapembelajaran berkaitan dengan pemetaan gaya belajar, minat, dan pengetahuan awal siswa agar guru dapat melaksanakan pembelajaran yang berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam mata pelajaran IPA, khususnya tentang perkembangbiakan tumbuhan generatif, penelitian dilakukan dengan memberikan tes diagnostik non kognitif dan kognitif untuk mengetahui gaya belajar dan kemampuan awal siswa. Hasilnya menunjukkan variasi gaya belajar dan minat siswa sebagian besar tertarik bermain game.

Purba et al (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbeda dengan pembelajaran individual seperti yang dipakai untuk mengajar anak-anak berkebutuhan khusus. Dalam pembelajaran berdiferensiasi guru tidak menghadapi peserta didik secara khusus satu persatu (one-on-one) agar ia mengerti apa yang diajarkan. peserta didik dapat berada di kelompok besar, kecil atau secara mandiri dalam belajar. Pembelajaran yang berdiferensiasi memungkinkan guru untuk memberi peserta didik dukungan yang mereka butuhkan, yang sangat mungkin berbeda-beda satu sama lain. Alih-alih menyatukan mereka dalam satu kelompok besar di kelas dengan satu cara untuk semua, pembelajaran berdiferensiasi yang diberikan dalam kelompok belajar yang lebih kecil memudahkan

guru untuk melihat peserta didik mana yang telah menguasai tujuan pelajaran dan telah memiliki keterampilan untuk melanjutkan pembelajaran. Di saat yang sama, guru juga dapat melihat peserta didik yang masih membutuhkan dukungan atau intervensi. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru harus memahami dan menyadari bahwa tidak ada hanya satu cara, metode, strategi yang dilakukan dalam mempelajari suatu bahan pelajaran. Guru perlu menyusun bahan pelajaran, kegiatan-kegiatan, tugas-tugas harian baik yang dikerjakan di kelas maupun yang di rumah, dan asesmen akhir sesuai dengan kesiapan peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran tersebut, minat atau hal apa yang disukai peserta didiknya dalam belajar, dan bagaimana cara menyampaikan pelajaran yang sesuai dengan profil belajar peserta didiknya. Wahyuningsari, dkk menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi memiliki 4 aspek dibawah kendali pendidik yakni konten, proses, produk, dan lingkungan belajar (Wahyuningsari, dkk, 2022). Dengan demikian, peneliti memutuskan menggunakan pembelajaran diferensiasi konten unik untuk menumbuhkan semangat dalam proses belajar siswa. Soal penilaian interaktif dibuat menggunakan program seperti Quiz Whizzer, yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas serta pengamatan awal dan analisis kebutuhan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran diferensiasi berbasis media *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 39 Sungai Raya; (2) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran diferensiasi berbasis media *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 39 Sungai Raya; (3) Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran individual berbasis media *handphone* mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas VI SDN 39 Sungai Raya.

METODE PENELITIAN

Sugiyono menyatakan bahwa penelitian naturalistik/kualitatif digunakan untuk meneliti tempat-tempat alami, metode penelitian eksperimental digunakan untuk menentukan pengaruh perlakuan tertentu; metode survei digunakan untuk memperoleh data alami, bukan buatan, dari tempat tertentu; dan penelitian tidak menciptakan perlakuan karena berdasarkan sumber data, bukan pandangan peneliti (Sugiyono: 2018)

Penelitian ini tergolong penelitian terapan berdasarkan tujuannya karena berupaya menguji teori dalam menyelesaikan suatu permasalahan dari sudut pandang naturalistik. Jenis *One-Group Prerest-Posttest Design* merupakan desain pra-eksperimental yang digunakan dalam bentuk penelitian *eksperimen*. Berikut gambaran desain penelitian yang peneliti gunakan:

Tabel 1. Desain penelitian *One-Group Prerest-Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes Awal O₂ : Tes Akhir

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di SD Negeri 39 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya selama kurang lebih 2 minggu. Dimulai pada tanggal 21 Juli 2023 - 3 Agustus 2023. Pengambilan data dalam penelitian ini diawali dengan membuat soal tes diagnostik, baik berupa non kognitif maupun kognitif. Dari hasil dari analisis tes diagnostik didapatlah data sebagai berikut: Siswa kelas VIA berusia 11-13 tahun. Sebagian besar hobi mereka bermain, baik bermain game *handphone*, bola, badminton, dan sepeda. Untuk gaya belajar, siswa yang gaya belajarnya tidak sesuai dengan hobinya sebanyak 7 siswa, 4 siswa memiliki gaya belajar audiotori, dan 6 siswa memiliki gaya belajar kinestetik, 1 siswa visual-audiotori, 1 siswa audiotori-kinestetik, dan 1 orang visual-kinestetik. Berdasarkan data diatas peneliti membagi sampel penelitian menjadi 5 kelompok yang ditinjau dari gaya belajarnya, dimana kelompok visual ada 2 kelompok, kelompok audiotori 1 kelompok dan 2 kelompok visual.

Hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan perubahan yang signifikan. Sebelum intervensi, rata-rata nilai siswa adalah 50, sementara setelah intervensi meningkat menjadi 80, berdasarkan data dari 21 siswa.

Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas siswa, kelompok gaya belajar visual, tingkat aktivitasnya 80%, sedangkan kelompok gaya belajar auditori 76%, sedangkan kelompok gaya belajar kinestetik sama dengan kelompok visual yaitu 80%. Rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu 79%.

Teknik penilaian atau evaluasi yang disebut pengujian efektivitas digunakan untuk menentukan seberapa baik kinerja model, strategi, atau pendekatan seperti yang diperkirakan dalam situasi tertentu. Uji keefektifan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis perlakuan bermedia *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa pada kelas VI. Dengan menggunakan SPSS 16.0, tes N-Gain Score dijalankan untuk menentukan hal ini. Berdasarkan perhitungan N-Gain Score di atas diperoleh hasil mean sebesar 0,5791 yang berarti nilai N-Gain berkesinambungan dengan hobinya, dengan rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ atau dapat digolongkan sebagai tingkat efektivitas. sekarang.

Sebelum melakukan uji-t, ada beberapa tes persiapan yang perlu dilakukan antara lain, Berikut hasil uji statistiknya;

Tabel 2. Hasil uji-t

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.156	1	40	.695
BELAJAR	Based on Median	.156	1	40	.695
	Based on Median and with adjusted df	.156	1	39.961	.695
	Based on trimmed mean	.156	1	40	.695

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁ : Ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *Handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di SD Negeri 39 Sungai Raya.

H₀ : Tidak ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *Handphone* terhadap hasil belajar.

Pembahasan

1. Aktivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media *Handphone* Terhadap Hasil Belajar

Aktivitas siswa dapat mencakup berbagai hal, mulai dari akademis hingga ekstrakurikuler. Aktivitas akademis melibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan yang berfokus pada pendidikan dan pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Ini bisa termasuk diskusi kelas, proyek kelompok, penelitian, presentasi, dan lain sebagainya. Aktivitas ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan minat siswa dalam berbagai bidang. Penelitian ini membahas tentang aktivitas akademik siswa.

Berdasarkan hasil analisis lembar aktivitas siswa, aktivitas belajar siswa yang gaya belajar kinestetik dan visual lebih tinggi daripada siswa yang memiliki gaya belajar auditori. Hal ini peneliti amati dikarenakan siswa yang memiliki gaya belajar auditori cenderung pendiam dan kurang menyukai keramaian, sehingga mereka walaupun diberikan kesempatan bertanya atau merespon, tidak mempergunakan kesempatan tersebut. Akan tetapi secara klasikal dapat disimpulkan pengaruh aktivitas pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* pada pelajaran IPA di kelas VI tergolong baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwandi *et al* (2023) yang menyatakan bahwa “Strategi pembelajaran diferensiasi merupakan upaya penyesuaian yang dilakukan guru dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang berbeda-beda. Pembelajaran diferensiasi sangat diperlukan untuk menunjang berbagai karakteristik peserta didik. Dasar pemikiran strategi pembelajaran diferensiasi adalah adanya perbedaan pertumbuhan dan perkembangan psikologi peserta didik.”

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pemetaan kebutuhan belajar berdasarkan profil belajar, yaitu gaya belajar. Uno (2023) mengartikan gaya belajar sebagai “kemampuan seseorang dalam memahami dan menyerap pembelajaran, pasti ada tingkatannya berbeda-beda, ada yang cepat sedang dan ada pula yang sangat lambat.”. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas pembelajaran baik adalah karena guru melakukan penilaian awal untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik sebelum memulai pembelajaran. Ini membantu guru memahami kesiapan belajar individu siswa. Selain itu guru juga menyajikan materi pelajaran dalam berbagai cara, seperti teks, video, gambar, atau demonstrasi langsung. Ini memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar untuk lebih mudah memahami materi. Siswa diajak untuk belajar bersama dan saling mendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ini juga menciptakan lingkungan inklusif di dalam kelas.

2. Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Handphone Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan rangkuman hasil perhitungan N-Gain Score diatas, terlihat hasil Mean nya sebesar 0,5791 berarti nilai N-Gain berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ atau dapat dikategorikan tingkat efektivitasnya sedang. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* dapat dilakukan dengan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada saat tugas diberikan.

Pembelajaran berdiferensiasi bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif, dan memberikan ruang bagi perkembangan individual. Dengan mengakui perbedaan dan keunikan setiap peserta didik, pendekatan ini berusaha untuk merangsang pertumbuhan holistik dalam pendidikan. Dalam penelitian yang dikutip dari Purba et al. (2021), terdapat lima prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang telah disimpulkan. Prinsip ini mencakup lingkungan belajar, kurikulum yang berkualitas, asesmen berkelanjutan, pengajaran yang responsif, dan kepemimpinan dan rutinitas di kelas. Dari kelima prinsip tersebut lingkungan belajar mempengaruhi keefektifan hasil belajar dimana mereka merasa nyaman ketika belajar menggunakan *handphone* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini didukung Putra (2018) yang juga menyatakan *handphone* merupakan alat teknologi yang berkembang sangat pesat dan praktis.

3. Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Handphone Terhadap Hasil Belajar

Dari hasil uji-t yang telah dilakukan, hasil yang didapat selisih antara pre-test dan post-test adalah -30.000 dan nilai sign (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, maka kesimpulan yang didapat H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *Handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Dalam penelitian ini diawali dengan peneliti memetakan kemampuan awal siswa agar peneliti dapat menentukan pembelajaran yang akan digunakan. Hasil dari observasi awal, sebagian besar siswa memiliki hobi bermain game di *handphone*. Selain itu hasil yang peneliti dapati, sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Berdasarkan hal ini, peneliti memilih pembelajaran berdiferensiasi konten menggunakan *handphone* sebagai media pembelajaran, dimana peneliti menyiapkan konten-konten penyampaian materi yang dapat memenuhi perbedaan gaya belajarnya, berbentuk video perkembangbiakan generatif pada tumbuhan, gambar bagian-bagian bunga, serta mendemonstrasikan bagian-bagian bunga secara langsung. Untuk latihannya peneliti memberikan tugas untuk mengidentifikasi bunga yang sudah mereka bawa dan kemudian bermain *game*.

Berdasarkan hasil umpan balik dari pembelajaran ini semua siswa merasa senang dengan berbagai alasan yang mereka ungkapkan, diantaranya karena game yang diberikan bisa melakukan teleportasi, bisa main *game* bersama, dan pastinya karena menggunakan *handphone*. Sedangkan yang tidak mereka senangi adalah kekalahan. Kemampuan mereka mengingat materi juga baik, karena mereka mampu mengungkapkan apa yang sedang mereka pelajari.

Menurut Sudjana (Subaryana: 2015), ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar anak, yaitu faktor dari dalam lingkungan anak dan faktor dari luar lingkungan terdekat anak. Faktor internal meliputi: kemampuan siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, faktor dari dalam diri adalah motivasi belajar sehingga muncul perasaan senang atau suka bermain game di

handphone sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar, sedangkan faktor dari luar adalah kelompok belajar yang mereka senangi dan metode pembelajaran yang menarik. Begitu juga dengan pendapat Farid et al (2022) yang menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran diferensiasi mampu menampilkan kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik, baik dari segi kesiapan, minat, maupun gaya belajar mereka. Dengan demikian, kebutuhan belajar setiap peserta didik dapat terpenuhi dengan optimal.

Penggunaan game di *handphone* ini mempengaruhi hasil belajar siswa dengan cara yang kompleks dan beragam. Di satu sisi, game dapat memberikan manfaat edukatif jika dirancang dengan tujuan pembelajaran, seperti meningkatkan keterampilan kognitif, memecahkan masalah, dan mempromosikan kreativitas. Namun, di sisi lain, penggunaan game yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi dan waktu belajar siswa, mengakibatkan penurunan prestasi akademis. Game yang bersifat adiktif juga dapat mengalihkan perhatian siswa dari tugas-tugas sekolah dan mengurangi waktu tidur, yang berdampak negatif pada kemampuan kognitif dan daya ingat mereka. Satrianawati (2017) menyarankan sebaiknya guru dan orang tua bekerjasama dalam memperhatikan anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengawasi dan membatasi waktu bermain game, serta memilih game yang memiliki nilai edukatif untuk memastikan bahwa dampak positifnya lebih dominan daripada dampak negatifnya.

Terkait hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa menunjukkan bahwa jika *handphone* digunakan dengan manajemen yang baik maka dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Afriani (2022) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan teknologi *handphone* terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Wardoyo (2016) yang menunjukkan bahwa pengaruh multimedia (*Handphone*) berpengaruh positif signifikan untuk prestasi belajar siswa kelas V. Aprilia (2021) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan *handphone* berbasis android terhadap aktivitas belajar siswa kelas V.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi aktivitas pembelajaran dan hasil pre-test post-test yang telah dianalisis maka dapat disimpulkan: (1) Aktivitas siswa kelompok gaya belajar visual, tingkat aktivitasnya 80%, sedangkan kelompok gaya belajar auditori 76%, sedangkan kelompok gaya belajar kinestetik sama dengan kelompok visual yaitu 80%. Rata-rata persentase aktivitas siswa yaitu 79%. Kesimpulannya aktifitas pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* pada Pelajaran IPA di kelas VI tergolong baik; (2) Hasil perhitungan *N-Gain Score* hasil *Mean* nya sebesar 0,5791 berarti nilai *N-Gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ atau dapat dikategorikan tingkat efektivitasnya sedang, (3) Hasil *uji-t*, selisih antara *pre-test* dan *post-test* adalah -30.000 dan nilai *sign (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$, maka kesimpulan yang didapat H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis media *handphone* terhadap hasil belajar IPA siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan diatas peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya: (1) Guru melaksanakan asesmen diagnostik awal pembelajaran, karena sangat membantu kita dalam merencanakan pembelajaran yang berpihak pada siswa sehingga dapat memberikan hasil belajar yang baik secara kognitif maupun non kognitif.; (2) Guru menggunakan pembelajaran berdiferensiasi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, yang tentunya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, (3) Guru harus terus belajar untuk menambah wawasan pembelajaran berbasis digital, karena hal ini dapat menunjang proses pembelajaran menjadi menarik dan berpihak pada murid.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Prestasi Siswa Kelas V Di SDN 79 Kaur* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

- Aprilia, E. N., & Anshor, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Berbasis Android Terhadap Aktivitas Belajar Siswa di SD NEGERI 107826 Pematang Sijonam. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 3(2), 107-119.
- Ariesta, F. W. (2021). *Implementasi Teori Belajar Kognitivisme dalam Pandangan Jean Piaget dan Jerome Bruner*. Binus University, Jakarta.
- Farid, I., Yulianti, R., Hasan, A., & Hilaiyah, T. (2022). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11177-11182.
- Khairina, R. M., & Syafrina, A. (2017). Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Elementary Education Research*, 2(1).
- Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarma, I. R., & Susanti, E. I. (2021). Prinsip pengembangan pembelajaran berdiferensiasi (differentiated instruction) pada kurikulum fleksibel sebagai wujud merdeka belajar. *Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemdikbudristek*.
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriyah. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). The relationship between Extrinsic Learning Motivation to Psychomotor Learning Outcomes in Grade V Christian Subjects at Zion Makassar Elementary School. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231–248. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.262>.
- Satrianawati. (2017). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, [S.l.], p. 54-61, mar. 2017. ISSN 2503-3530. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3882>.
- Subaryana, S. (2015). Konsep diri dan prestasi belajar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwandi, F. P. E., Rahmaningrum, K. K., Mulyosari, E. T., Mulyantoro, P., Sari, Y. I., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Strategi pembelajaran diferensiasi konten terhadap minat belajar siswa dalam penerapan Kurikulum Merdeka. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 1, pp. 57-66). Ula, W. R. (2021). Dampak kecanduan smartphone terhadap prestasi belajar siswa. *Tunas Nusantara*, 3(1), 290-298.
- Uno, H. B. (2023). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(04), 529–535. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.301>
- Wardoyo, E. H. (2016). Pengaruh Multimedia (Handphone) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah MambaulUlum Megaluh Jombang. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 1(1), 43-60.
- Winanto, A., & Makahube, D. (2016). Implementasi Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 119–138. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p119-138>
- Yani, D. ., Muhanal, S. ., & Mashfufah, A. . (2023). Implementasi Assemen Diagnostic Untuk Menentukan Profil Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Diferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan*, 1(3), 241–250. <https://doi.org/10.46306/jurintep.v1i3.27>