

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Diferensiasi Konten Pada Pembelajaran IPS di As Syifa Boarding School Jalancagak

Nisa Hanifah

SMPIT As-Syifa Boarding School Jalancagak Subang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 4 January 2025

Revised: 19 July 2025

Accepted: 25 December 2025

Keywords:

Student Learning Outcomes
Content Differentiation
Learning
Strategies

Corresponding Author:

Name: Nisa Hanifah

Email:

nisahanifah@alshifacharity.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of 9th-grade students in class Umar for the social studies subject, which were notably low, as indicated by an average score of 76 that failed to meet the minimum passing criteria. This issue was further supported by the results of a student interest survey, which showed a low average score of 56. To address this problem, the researcher implemented a differentiated content strategy through classroom action research using the Kemmis & Taggart model, which includes planning, action, observation, and reflection across two cycles. In the first cycle, classroom learning incorporated varied content such as images, videos, and educational games, successfully raising the students' average score to 80. In the second cycle, learning was conducted both in the classroom and in the computer lab, where students created educational games as part of the strategy. The results of the second cycle showed a significant improvement, with the average score increasing to 86, thereby meeting the study's success indicators.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 9 Umar pada mata pelajaran IPS yang masih rendah, ditandai dengan rata-rata nilai sebesar 76 yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, serta didukung oleh hasil angket minat belajar siswa yang juga rendah yaitu 56. Untuk mengatasi hal ini, penulis menerapkan strategi pembelajaran diferensiasi konten melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis & Taggart, yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, angket, dan refleksi dalam dua siklus. Pada siklus pertama, pembelajaran di dalam kelas menggunakan variasi konten seperti gambar, video, dan game edukasi telah berhasil meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 80. Pada siklus kedua, pembelajaran dilakukan di kelas dan di lab komputer dengan strategi membuat game edukasi. Pada siklus dua diperoleh hasil yang signifikan yaitu kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 86, yang berarti memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

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



1. INTRODUCTION

Beragamnya kesiapan belajar siswa di kelas adalah salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan. Setiap siswa memiliki tingkat kesiapan yang berbeda-beda, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan kognitif, motivasi, serta kesehatan fisik dan mental, sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, kondisi sosial-ekonomi, dan akses terhadap sumber belajar (Restian, A., 2020). Perbedaan ini sering kali menyebabkan kesenjangan dalam hasil belajar siswa, terutama ketika metode pengajaran tidak disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Belajar merupakan proses dinamis yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, keterampilan, atau perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman, interaksi, dan latihan (Slameto, 2010). Proses ini menghasilkan hasil belajar, yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui pengalaman pembelajaran (Sudjana, 1995). Hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik untuk memberikan gambaran komprehensif tentang perkembangan siswa (Arikunto, 2013). Penilaian hasil belajar memiliki fungsi penting, seperti memberikan umpan balik kepada siswa tentang penguasaan materi, serta membantu guru mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran. Evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai jenis, seperti evaluasi formatif untuk perbaikan selama pembelajaran, evaluasi sumatif untuk mengukur pencapaian akhir, dan evaluasi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa.

Dalam konteks pembelajaran, strategi diferensiasi konten menjadi salah satu solusi efektif untuk mengakomodasi kebutuhan siswa yang beragam. Strategi ini menyesuaikan materi atau konten pelajaran berdasarkan kebutuhan, minat, dan tingkat kesiapan siswa (Iskandar, 2022). Pendekatan ini bertujuan mengoptimalkan proses belajar dengan memberikan tantangan yang sesuai untuk setiap individu. Pelaksanaan strategi ini dapat menggunakan berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, observasi video dan gambar, serta tes unjuk kerja, yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa baik auditorial, visual, maupun kinestetik. Pemanfaatan teknologi, seperti platform Wordwall dan Educaplay, juga memperkaya pengalaman belajar melalui aktivitas interaktif yang menarik. Dengan strategi yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif, sehingga semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Faktor utama yang menyebabkan beragamnya kesiapan belajar siswa di antaranya adalah perbedaan latar belakang sosial-ekonomi, pengalaman belajar sebelumnya, serta minat dan bakat. Anak-anak dari keluarga dengan akses pendidikan yang lebih baik cenderung lebih siap, sedangkan mereka yang berasal dari lingkungan kurang mendukung sering menghadapi tantangan yang lebih besar. Selain itu, faktor lingkungan seperti hubungan dengan teman sebaya, kualitas interaksi dengan guru, dan kondisi emosional siswa juga berperan penting dalam kesiapan belajar mereka.

Di lapangan, guru sering kali menghadapi kelas yang heterogen. Dalam satu kelas, dapat ditemukan siswa yang sudah memahami materi sebelum diajarkan, sementara siswa lain masih berjuang memahami konsep dasar. Kondisi ini menimbulkan dilema bagi guru, karena mereka harus menyeimbangkan kecepatan dan kedalaman pengajaran agar seluruh siswa dapat mengikuti pelajaran. Akibatnya, pencapaian akademik sering kali tidak merata, sebagaimana yang ditemukan penulis pada kelas 9 Umar di SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak. Perolehan rata-rata nilai PSAT IPS semester 4 siswa di kelas ini adalah yang terendah dibandingkan tiga kelas lainnya. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memberikan perhatian khusus pada kelas tersebut agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah ini, strategi pembelajaran berdiferensiasi diterapkan. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan yang mengakomodasi kebutuhan murid melalui penyesuaian konten, proses, dan media ajar (Farid, Yulianti, Hasan, & Hilaiyah, 2022). Salah satu komponen penting dalam pembelajaran berdiferensiasi adalah diferensiasi konten, yang melibatkan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti mengamati gambar dan video, ceramah, tanya jawab interaktif, serta permainan edukasi.

Berdasarkan latar belakang ini, penulis melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Diferensiasi Konten pada Pembelajaran IPS di Kelas 9 Umar SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak." Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas strategi diferensiasi konten dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. METHOD

2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dipilih adalah 9 Umar SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak sebanyak 30 siswa. Alasan dipilihnya kelas 9 Umar sebagai subjek penelitian karena ditemukannya masalah dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya nilai rata-rata siswa pada penilaian sumatif akhir tahun semester 4 yaitu 76, sementara kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan adalah 80. Oleh karena itu, penulis mencoba menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berdasarkan pada kesiapan belajar siswa yang diharapkan dapat meningkatkan nilai siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2.2. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

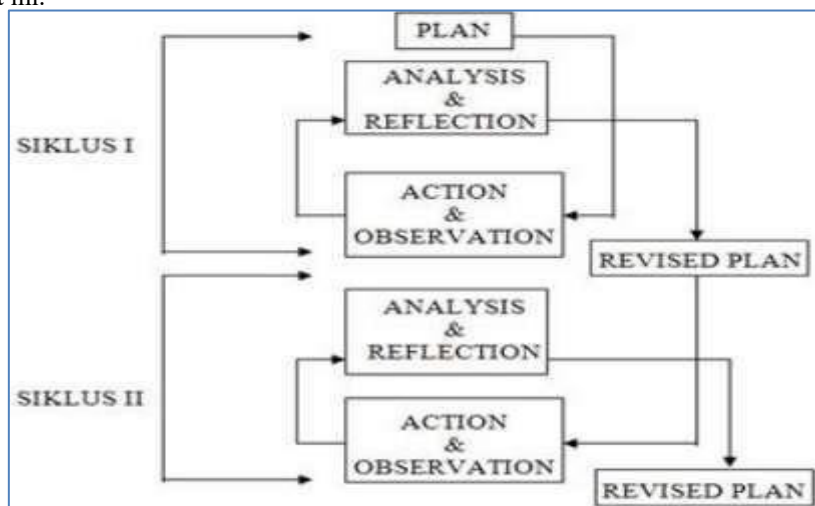
Penelitian ini dilakukan di kelas 9 Umar dan lab komputer SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2024 – 2025 di bulan Agustus sampai September. Berikut ini jadwal kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.

Tabel 31. Jadwal Kegiatan PTK

No	Jenis Kegiatan	Agustus		September		Keterangan
		3	4	2	3	
1	Persiapan					
2	Mempersiapkan 3 Metode Pembelajaran					
3	Persiapan RPP					
4	Pelaksanaan Siklus 1					
5	Pelaksanaan Siklus 2					
6	Pembuatan laporan sementara					
7	Seminar dan Pembuatan laporan					November

2.3. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan mengikuti konsep yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart, dimana pada setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, tindakan, angket, dan refleksi. Pada setiap siklus sangat mungkin didapati masalah atau pemikiran yang baru, sehingga diperlukan siklus berikutnya hingga tujuan penelitian dapat tercapai. Tahapan dalam PTK dapat digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 1. Alur Siklus PTK Sumber: Kemmis & Taggart, 1998

1. Siklus 1

Siklus satu direncanakan dalam satu kali pertemuan yang dilaksanakan dalam 3 jam pembelajaran. Pada tahap ini penulis membuat tahapan sebagai berikut: (a) Perencanaan: 1) Menyusun rencana pembelajaran untuk materi letak, luas dan kondisi alam Benua Asia dan benua lainnya. 2) Membuat slide power point untuk menjelaskan cara menentukan letak astronomis wilayah. 3) Menyiapkan video fauna endemic di setiap benua. 4) Membuat game map quiz pada platform educaplay untuk tes peta buta. 5) Menyiapkan latihan soal. 6) Menyiapkan instrument penelitian berupa pedoman angket untuk siswa dan soal ulangan. (b) Tindakan: Pada tahap ini rencana yang sudah dibuat akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal dan langkah-langkah yang telah disusun dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, mengamati video, dan tes unjuk kerja. (c) Angket: Angket dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Pada akhir pembelajaran setiap siswa akan mengisi lembar angket untuk melihat hasil yang diperoleh pada siklus satu. (d) Refleksi: Pada tahap ini, penulis akan melihat tingkat keberhasilan pada siklus satu. Apabila belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua.

2. Siklus 2

Pada tahap ini dilakukan persiapan yang akan dilakukan pada siklus dua berdasarkan hasil temuan pada siklus satu, dengan tahapan yang akan dilakukan sebagai berikut: (a) Perencanaan: 1) Menyusun rencana pembelajaran untuk dinamika penduduk dunia meliputi IPM, pembagian ras, negara maju dan berkembang. 2)

Membuat slide power point untuk menjelaskan indikator indeks pembangunan manusia. 3) Menyiapkan video perbedaan negara maju dan berkembang. 4) Menyiapkan proyek pembuatan game edukasi oleh siswa melalui platform educaplay dan wordwall. 5) Menyiapkan LKPD pembagian ras dunia. 6) Menyiapkan instrument penelitian berupa pedoman angket untuk siswa dan soal penilaian tengah semester. (b) Tindakan: Pada tahapan ini perencanaan yang telah disusun akan dilaksanakan sesuai jadwal, pelaksanaan siklus dua akan dilakukan di dalam kelas dan di lab komputer. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan berdasarkan perbaikan sesuai dengan hasil pada siklus dua. (c) Angket: Angket dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Pada akhir pembelajaran setiap siswa akan mengisi lembar angket untuk melihat hasil yang diperoleh pada siklus dua. (d) Refleksi: Pada tahap ini, penulis melihat tingkat keberhasilan pada siklus dua. Apabila hasil belum sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan yaitu 80, maka penelitian diputuskan untuk dilanjutkan pada siklus tiga.

2.4. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas 9 Umar SMPIT As Syifa Boarding School Jalancagak menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar yang masih rendah yaitu 76. Maka penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar kelas 9 Umar mencapai 80.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah nilai ulangan harian, nilai pertengahan semester, dan angket siswa (data kualitatif), dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Penilaian Harian

Penilaian harian dilakukan untuk mengukur keberhasilan siklus satu, apakah ada kenaikan rata-rata nilai siswa atau tidak. Pengumpulan data dilakukan dengan melaksanakan kegiatan ulangan harian untuk materi ajar pada siklus pertama meliputi letak, luas, dan kondisi alam Benua Asia dan benua lainnya di dunia dengan jumlah 15 soal pilihan dan 5 soal uraian. Instrumen yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 2. Instrumen Penilaian Harian

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian	Jenis Soal	Bentuk Soal
1	Memahami materi interaksi antarruang di Benua Asia dan benua lainnya di dunia	Letak, luas, dan kondisi alam Benua Asia dan Benua lainnya di dunia	Siswa dapat menjelaskan lokasi geografis dan karakteristik setiap benua	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan esai
2	Memahami hubungan antar konsep materi	Hubungan antara letak dan luas terhadap kondisi alam benua	Siswa dapat menganalisis hubungan antara dua konsep	Tes tertulis	Esai

2. Nilai Pertengahan Semester

Data nilai pertengahan semester akan digunakan oleh penulis untuk mengukur keberhasilan tindakan pada siklus kedua. Soal yang diujikan meliputi materi IPM, pembagian ras, negara maju dan berkembang. Instrumen yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Tengah Semester

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian	Jenis Soal	Bentuk Soal
1	Memahami materi dinamika penduduk dunia	Pembagian ras dunia	Menguraikan faktor penyebab banyaknya jenis ras di dunia	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan esai

2	Mengidentifikasi negara maju dan berkembang	Ciri negara maju dan berkembang	Mengidentifikasi karakteristik negara maju dan berkembang	Tes tertulis	Pilihan ganda dan Esai
3	Memahami permasalahan kependudukan global	Masalah kependudukan	Menganalisis permasalahan penduduk di negara maju dan berkembang	Tes Tertulis	Esai

3. Angket Siswa

Pengisian angket oleh siswa terhadap guru dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat memberikan wawasan yang berharga tentang kualitas pengajaran guru, interaksi guru-siswa di dalam kelas, dan untuk melihat apakah upaya yang dilakukan guru dapat meningkatkan nilai hasil belajar mereka. Pengumpulan data melalui angket berisi pertanyaan mengenai proses pembelajaran untuk menaikkan nilai hasil belajar (lampiran 2 dan 3).

2.6. Analisis Data

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik analisis data kualitatif yang mengacu pada model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015). Analisis data yang dilakukan melalui tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (B. Miles dan Huberman, 2014). Berikut penjelasannya.

1. Reduksi Data

Data yang diambil pada saat penelitian tidak seluruhnya digunakan, diperlukan reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan fokus pada hal-hal yang penting. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan tindakan selanjutnya.

2. Penyajian Data

Data nilai dan angket siswa yang diperoleh akan dikonversi kedalam angka agar mudah dipahami dan dikuru. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui persentase (mean) pada saat tindakan. Rumus yang digunakan sebagai berikut: (Depdikbud, 2001).

$$\text{persentase nilai rata - rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan berupa deskripsi mengenai seberapa besar tingkat keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan.

3. RESULTS AND DISCUSSION

3.1. Tindakan dan Hasil Pembelajaran Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan pada tindakan siklus satu yaitu menyiapkan media pembelajaran menggunakan tiga metode (ceramah dan tanya jawab, gambar dan video, game edukasi). Adapun rencana tindakan tersebut yaitu: 1) Menyusun rencana pembelajaran untuk materi letak, luas dan kondisi alam Benua Asia dan benua lainnya. 2) Membuat slide power point untuk menjelaskan cara menentukan letak astronomis dan kondisi aalam tiap benua. 3) Menyiapkan video fauna endemic di setiap benua. 4) Membuat game map quiz pada platform educaplay untuk tes peta buta. 5) Menyiapkan soal tes lisan di akhir pembelajaran. 6) Menyiapkan instrument penelitian berupa pedoman angket untuk siswa dan soal ulangan.

b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus satu dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 28 Agustus 2024. Pembelajaran pada siklus satu membahas tentang letak, luas, dan kondisi alam Benua Asia dan Benua lainnya di Dunia. Pembelajaran dilakukan selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit) dengan menggunakan tiga metode pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus satu dijelaskan sebagai berikut: 1) Pendahuluan: Pendahuluan dilakukan kurang lebih 5 menit dimana guru dan murid membuka pembelajaran dengan doa, cek kehadiran siswa, dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang

akan dilakukan saat itu. 2) Kegiatan Inti: Pada langkah ini guru menyiapkan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa mengenai letak astronomis tiap benua. Guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: a) Guru menampilkan peta dunia dan daftar pertanyaan awal untuk coba dijawab oleh siswa seperti yang nampak pada gambar 4.1:



Gambar 2. Cara Menentukan Letak Astronomis Benua Sumber: dokumen pribadi

b) Guru memberikan respon atas jawaban siswa dan meluruskan yang masih keliru. Setelah itu kemudian guru menjelaskan tentang kondisi alam benua Asia dan Amerika. c) Guru meminta siswa untuk menemukan lokasi negara yang sudah ditandai pada peta buta. Kemudian secara bergantian tiap anak maju ke depan untuk menunjukkan lokasi negara yang diminta seperti pada gambar 4.2 berikut.



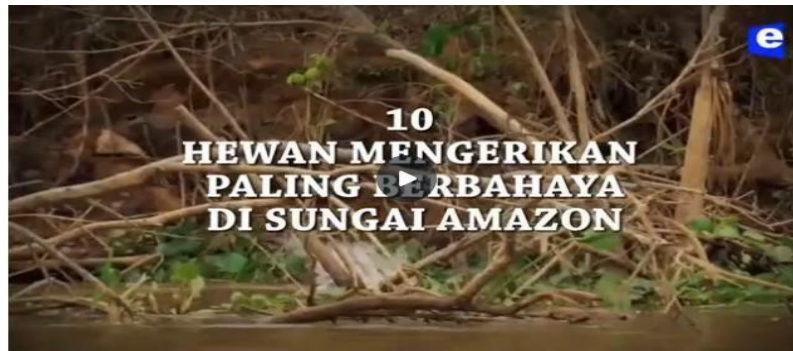
Gambar 3. Tes Unjuk Peta

d) Selain tes menggunakan gambar, siswa juga diberi pilihan untuk memainkan map quiz pada platform edukasi untuk mencari lokasi negara pada peta seperti pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4. Aktivitas Map Quiz

e) Guru memutar video seperti pada gambar 4.4 tentang fauna endemic di Sungai Amazon dan meminta siswa untuk mengamati ciri-ciri fisik setiap hewan dan mencatatnya.



Gambar 5. Pemutaran Video Fauna Endemik Amerika sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=H9YulJhq8U0>

3) Penutup: Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi letak, luas dan kondisi alam Benua Asia dan Amerika. Guru melakukan tes di akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi melalui tanya jawab. Diperoleh hasil yang memuaskan Dimana semua siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

c. Kegiatan Penyebaran Angket

Setelah proses pembelajaran pada siklus satu selesai, guru memberikan lembar angket pada siswa yang berisi 20 pertanyaan yang mengukur seberapa besar minat mereka pada mata pelajaran IPS melalui pembelajaran diferensiasi konten. Lembar angket (terlampir), dan diperoleh data berikut ini.

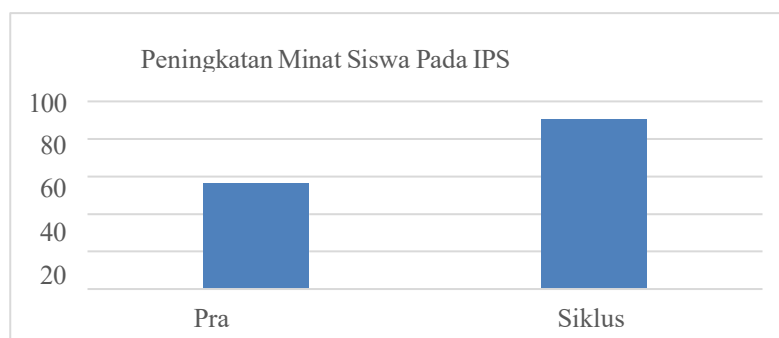


Diagram 1. Hasil Angket Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Siklus 1

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas 9 Umar pada pembelajaran IPS siklus satu mengalami kenaikan yang signifikan. Dimana minat siswa sebelum tindakan siklus satu di angka 56 dan naik setelah dilakukan tindakan pada siklus satu menjadi 90. Salah satu pertanyaan angket yaitu mengenai kenaikan nilai IPS siswa, dan berikut hasilnya.

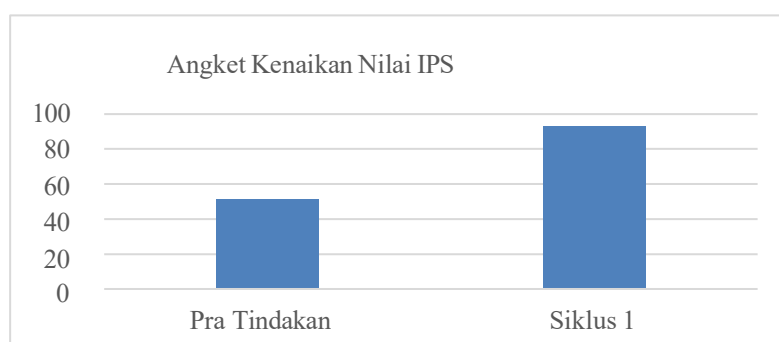


Diagram 2. Hasil Angket Mengenai Kenaikan Nilai IPS yang Dirasakan Siswa

Pada saat angket dilakukan, siswa diberikan pernyataan tentang 'Saya selalu memperoleh nilai yang tinggi dalam pelajaran IPS', yang kemudian siswa memilih opsi jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju. Hasil angket sebelum tindakan diperoleh angka 51, dan setelah dilakukan tindakan siklus satu diperoleh angka 93. Hal ini berarti, siswa merasa bahwa nilai IPS mereka mengalami kenaikan.

d. Penilaian Harian

Pada tahap ini, guru melakukan penilaian harian seputar materi yang sudah dipelajari. Hal ini dilakukan untuk mengukur indikator keberhasilan dalam pelaksanaan siklus satu. Berikut adalah nilai rata-rata penilaian harian pada siklus 1.

Tabel 4. Hasil Penilaian Harian Terhadap Proses Pembelajaran Siklus 1

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	54
3	Rata-rata	80

Berdasarkan data di atas, terjadi perubahan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas 9 Umar pada pembelajaran IPS yaitu 80 (tuntas) yang sebelumnya diangka 76 (belum tuntas). Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi kenaikan 4 poin pada siklus satu.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus satu, didapatkan beberapa evaluasi untuk perbaikan pada siklus 2. Berikut adalah uraiannya: a) Manajemen waktu pada saat aktivitas siswa perlu ditingkatkan lagi. b) Selain tes melalui game, sebaiknya dibuatkan lembar soal tertulis untuk mengukur pemahaman siswa pada materi ajar pada akhir pembelajaran. c) Masih ditemukannya siswa yang kurang berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.

3.2. Tindakan dan Hasil Pembelajaran Siklus 2

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan yang akan dilaksanakan yaitu menyiapkan media ajar fisik maupun digital untuk kegiatan pembelajaran pada siklus dua. Adapun rencana tindakan tersebut yaitu: 1) Menyusun rencana pembelajaran untuk dinamika penduduk dunia meliputi IPM, pembagian ras, negara maju dan berkembang. 2) Membuat slide power point untuk menjelaskan indikator indeks pembangunan manusia. 3) Menyiapkan video perbedaan negara maju dan berkembang. 4) Menyiapkan proyek pembuatan game edukasi oleh siswa melalui platform educaplay dan wordwall. 5) Menyiapkan LKPD pembagian ras dunia. 6) Menyiapkan instrument penelitian berupa pedoman angket untuk siswa dan soal penilaian Tengah semester.

b. Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus dua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 September 2024. Pembelajaran pada siklus dua membahas tentang IPM, pembagian ras, negara maju dan berkembang. Pembelajaran dilakukan selama 3 jam pelajaran (3 x 35 menit) dengan menggunakan tiga metode pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa. Langkah-langkah pembelajaran pada siklus dua dijelaskan sebagai berikut: 1) Pendahuluan: Pendahuluan dilakukan kurang lebih 5 menit dimana guru dan murid membuka pembelajaran dengan doa, cek kehadiran siswa, dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan saat itu. 2) Kegiatan Inti: Pada langkah ini guru menyiapkan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa mengenai perbedaan negara maju dan berkembang. Guru kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa. Selanjutnya langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut: a) Guru menampilkan grafik IPM negara Indonesia dan memberikan pertanyaan awal untuk coba dijawab oleh siswa meliputi: Dimanakah posisi IPM Indonesia di dunia? Apa saja indikator yang menentukan IPM? Apa nama organisasi yang menghitung IPM tiap negara?



Gambar 5. Grafik IPM Indonesia Sumber: dokumen pribadi

b) Guru memberikan respon atas jawaban siswa dan meluruskan yang masih keliru. Setelah itu kemudian guru menjelaskan tentang kondisi pembagian ras di dunia. c) Guru meminta siswa untuk berkelompok (3 orang). Tiap kelompok diberikan LKPD tentang jenis-jenis ras yang ada di dunia. Pengerjaan LKPD dibantu dengan gambar-gambar penduduk tiap benua.



Gambar 6. Diskusi Pengerjaan LKPD Jenis Ras Sumber: Dokumen Pribadi

d) Setelah mengerjakan LKPD, perwakilan kelas mempresentasikan hasil diskusi melalui matching games pada platform educaplay yaitu mencari pasangan yang tepat antara nama ras dan ciri-cirinya. Sementara kelompok lain mengecek jawabannya masing-masing.



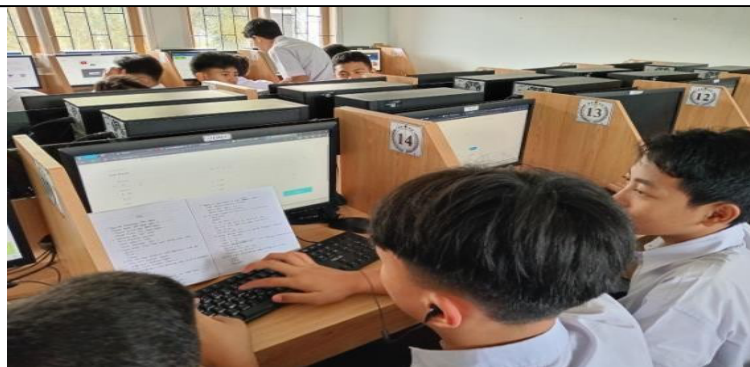
Gambar 7. Ciri-ciri Ras (Matching Games)

e) Guru memutar video (pada gambar 4.8) tentang negara Jepang dan Vietnam dan meminta siswa untuk mengamati apa perbedaan dari kedua negara tersebut.



Gambar 8. Video Perbedaan Negara Maju dan Berkembang

f) Pada jam terakhir, pembelajaran dilaksanakan di lab computer (gambar 4.9). Setiap kelompok diminta untuk membuat game edukasi menggunakan platform educaplay atau wordwall seputar materi yang sudah dipelajari. Hal ini dilakukan dengan tujuan siswa lebih memahami materi ajar saat itu dan harapannya bisa mengakomodasi siswa yang ahli dibidang digital.



Gambar 9. Proyek Pembuatan Game Edukasi

3) Penutup: Guru bersama siswa membuat kesimpulan mengenai materi ajar saat itu. Kemudian guru melakukan tes di akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada materi melalui game edukasi yang sudah dibuat oleh temannya pada platform educaplay atau wordwall. Seperti pada gambar 4.10 berikut.



Gambar 10. Pengerjaan Soal Pada Game Edukasi

c. Kegiatan Penyebaran Angket

Setelah proses pembelajaran pada siklus dua selesai, guru memberikan lembar angket pada siswa yang berisi 20 pertanyaan yang mengukur seberapa besar kenaikan nilai mereka untuk mata pelajaran IPS melalui pembelajaran diferensiasi konten. Lembar angket (terlampir), dan diperoleh data berikut ini.

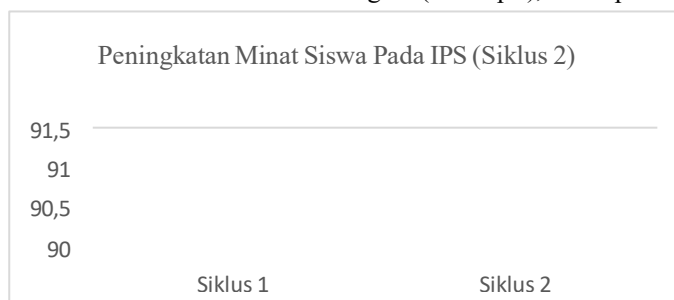


Diagram 4.3 Hasil Angket Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Siklus 2

Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas 9 Umar pada pembelajaran IPS di siklus dua juga mengalami kenaikan walaupun kecil. Dimana minat siswa pada siklus satu di angka 90 dan naik setelah dilakukan tindakan pada siklus dua menjadi 91. Salah satu pertanyaan angket yaitu mengenai kenaikan nilai IPS siswa, dan berikut hasilnya.

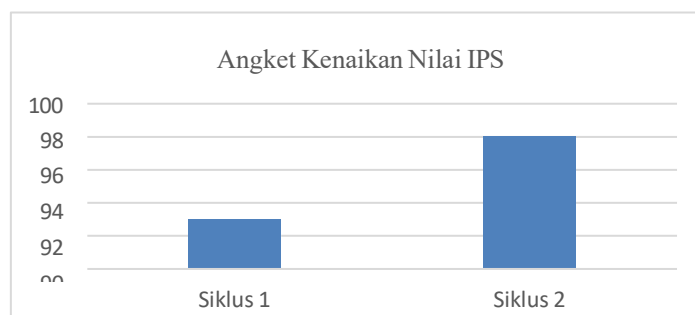


Diagram 4. Hasil Angket Mengenai Kenaikan Nilai IPS yang Dirasakan Siswa

Pada saat penyebaran angket dilakukan, siswa diberikan pernyataan tentang “Saya selalu memperoleh nilai yang tinggi dalam pelajaran IPS”, yang kemudian siswa memilih opsi jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, sangat setuju. Hasil angket pada siklus satu yaitu 93, dan setelah dilakukan tindakan siklus dua diperoleh angka 98. Hal ini berarti, siswa merasa bahwa nilai IPS mereka mengalami kenaikan yang signifikan.

d. Penilaian Tengah Semester

Pada tahap ini, penilaian tengah semester digunakan untuk mengukur indikator keberhasilan pada siklus 2. Siswa diberikan 25 soal pilihan dan 5 soal uraian. Dari kegiatan tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata PTS Terhadap Proses Pembelajaran Siklus 2

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	96
2	Nilai Terendah	71
3	Rata-rata	86

Berdasarkan data di atas, pada siklus dua pun mengalami kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 86 poin, sementara siklus satu 80. Kenaikannya sebesar enam poin dan sudah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan di awal.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajarana pada siklus dua menunjukkan perbaikan. Berikut uraiannya. a) Aktivitas siswa lebih beragam, dan siswa bisa mendapatkan pengalaman yang sama bermain game educaplay dan wordwall. b) Jariangan internet yang kurang stabil sempat menjadi kendala dalam proses pembelajaran di lab komputer. c) Siswa antusias membuat game edukasi, dan memainkan game yang sudah dibuat oleh temannya.

PEMBAHASAN

Rendahnya nilai rata-rata kelas 9 Umar pada mata pelajaran IPS menjadi titik awal permasalahan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penilaian sumatif akhir semester, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 76, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran yang berdampak pada pencapaian akademik siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Sudjana (1995), hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah menerima pengalaman belajar mereka, dan apabila hasil tersebut berada di bawah standar, hal ini mengindikasikan perlunya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah strategis yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain rendahnya hasil belajar, faktor motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS juga menjadi masalah yang signifikan. Berdasarkan hasil angket, rata-rata skor minat belajar siswa hanya mencapai 56, yang menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini sangat rendah. Rendahnya minat belajar sering kali memengaruhi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Slameto (2010), yang menyebutkan bahwa motivasi berperan penting dalam menentukan efektivitas belajar. Dalam konteks ini, rendahnya minat belajar menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka.

Strategi diferensiasi konten diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. Pendekatan ini dirancang untuk menyesuaikan bahan ajar dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa, sebagaimana diuraikan oleh Iskandar (2022). Dalam siklus pertama penelitian, materi pembelajaran disampaikan melalui penggunaan media gambar, video, dan game edukasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hasil dari siklus ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 80, yang telah memenuhi KKM, meskipun masih ada ruang untuk perbaikan, terutama terkait dengan manajemen waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada siklus kedua, pendekatan pembelajaran diperluas dengan memanfaatkan laboratorium komputer. Siswa diberikan proyek untuk membuat game edukasi menggunakan platform seperti Educaplay dan Wordwall. Pendekatan berbasis proyek ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat signifikan menjadi 86, yang mencerminkan keberhasilan strategi ini dalam meningkatkan

hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini sejalan dengan penelitian Miqwati, Susilowati, dan Moonik (2023), yang menemukan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dengan efektif.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Diferensiasi konten, yang melibatkan penggunaan media interaktif dan proyek berbasis teknologi, terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang inovatif, seperti yang diimplementasikan dalam penelitian ini, dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran, sebagaimana dikemukakan dalam berbagai literatur terkait (Arikunto, 2013; Miqwati et al., 2023). Dengan demikian, pendekatan diferensiasi konten dapat menjadi model pembelajaran yang relevan dan efektif untuk diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.

4. CONCLUSION

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi diferensiasi konten secara sistematis dan berkelanjutan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, penggunaan variasi konten seperti gambar, video, dan game edukasi berhasil meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 76 menjadi 80, melampaui kriteria ketuntasan minimal. Selanjutnya, pada siklus kedua, pembelajaran diperluas dengan melibatkan laboratorium komputer dan proyek pembuatan game edukasi menggunakan platform Educaplay dan Wordwall. Strategi ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, yang tercermin dari kenaikan rata-rata nilai menjadi 86. Peningkatan hasil belajar ini menegaskan bahwa strategi diferensiasi konten dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan temuan ini, beberapa rekomendasi dapat disampaikan untuk mendukung keberlanjutan dan pengembangan pembelajaran yang lebih baik. Pertama, sekolah perlu memfasilitasi pelatihan bagi guru mengenai strategi, metode, dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, agar guru dapat meningkatkan kompetensinya. Kedua, partisipasi aktif guru dalam komunitas MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) perlu didorong untuk memungkinkan berbagi pengetahuan dan pengalaman pengajaran. Ketiga, guru diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi dalam pendidikan, yang menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pembelajaran modern. Terakhir, penerapan permainan digital sebagai media pembelajaran membutuhkan dukungan fasilitas yang memadai, seperti akses komputer dan internet yang baik, agar strategi ini dapat diterapkan secara optimal dan memberikan hasil yang maksimal.

ACKNOWLEDGEMENTS

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Divisi Pendidikan dan Pondok Pesantren Yayasan As-Syifa Al-Khoeriyah atas dukungan penuh yang telah diberikan selama proses penelitian ini. Dukungan berupa fasilitas, bimbingan, serta kemudahan dalam pengumpulan data telah memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan penulisan proposal hingga tahap publikasi di jurnal ilmiah. Semoga kontribusi dan kerja sama ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara. Asyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dick, W & Carey, L. (1994). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collion Publisher.
- 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, 4(3), 11177-11182. doi:https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10212.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Haris, Suhud. (2023). *Daftar Permainan Edukatif di Paltform Educaplay, Menarik Dicoba!*. Dikutip pada hari Jumat, 6 September 2024 melalui situs <https://naikpangkat.com/daftar-permainan-edukatif-di-platform-educaplay-menarik-dicoba/2/#>.
- Iskandar, D. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di kelas IX. A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI, 1(2), 123-140. Retrieved from <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/view/48>.
- Kunto, Eric Aribowo. (2020). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Dikutip pada hari Kamis 5 September 2024 melalui situs <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>.

- Miqwati, Euis, Joutje. (2023). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar vol. 1 N0. 1 April (2023) Hal. 30 – 38.
- Restian, A. (2020). *Psikologi pendidikan teori dan aplikasi* (Vol. 2). UMMPress.
- Salim, A. (2002). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.