

Implementasi Media Pembelajaran “Box Up” dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar

Firmansyah Hanif Miftafurohim^{1*} dan Ana Fitrotun Nisa^{2*}

¹SDN Pleret Lor, Kulon Progo

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*Corresponding Author e-mail: firmansyahhanif14@gmail.com

1. Abstract

Differentiated learning is learning that accommodates, serves, and recognizes the diversity of students in learning according to student readiness, interests, and learning preferences. Learning Media Box Up is a learning media in the form of an Exposition Box. The purpose of this best practice is to find out how "Box Up" Learning Media works in the Application of Differentiated Learning at SDN Pleret Lor, know the potential of "Box Up" Learning Media in the Application of Differentiated Learning at SDN Pleret Lor, and know the effectiveness of "Box Up" Learning Media in the Application of Differentiated Learning at SDN Pleret Lor. The research design used is qualitative descriptive to analyze the application of the Differentiated learning model. The results showed that learning before using the "Box Up" Learning Media in Grade 6 students at SDN Pleret Lor obtained an average score of 50.14. While learning after using Multisensory Board V2 Learning Media showed better results than learning before using Multisensory Board V2 Learning Media, which received an average score of 84.85. So that there was an increase in learning success by 34.71. This happens because learning using "Box Up" Learning Media shows that it can increase the enthusiasm of grade VI students of SD Negeri Pleret Lor.

Keywords: Pembelajaran Berdiferensiasi, Media Box Up

2. Pendahuluan

Perubahan pola kehidupan dari generasi 90-an atau yang biasa disebut generasi Z ke generasi milenial telah mendapatkan dua pola kehidupan yang sangat berbeda. Perbedaan yang sangat terasa adalah perubahan di bidang informasi, transportasi, dan teknologi komunikasi. Perubahan ini telah menggeser pola kerja menggunakan otot menjadi pola kerja otak, mengubah rasa lelah menjadi rasa bosan. Perubahan ini pula yang menjadi pemicu perkembangan sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu bentuk pendidikan yang tercipta akibat perubahan zaman ini adalah pendidikan abad ke-21 menurut (Asrori, 2013). Dimana pendidikan pada zaman ini adalah pendidikan yang bukan hanya sebuah upaya untuk mentransfer pengetahuan, melainkan sebuah upaya yang dilakukan agar siswa dapat menerima pengetahuan dan dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya. Sehingga pendidikan abad ke-21 harus diwujudkan agar dapat menempatkan pendidikan pada tempat yang tepat dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa menurut (Saputra & Supriyono, 2017). Pendidikan abad ke-21 dirasa menjadi perkembangan pola pendidikan yang tepat untuk sistem pendidikan pada saat ini. Hal ini terjadi karena pendidikan abad ke-21 mampu membentuk insan muda yang teliti, kritis, mampu mengenali masalah, menganalisis masalah, mampu memberikan solusi bagi suatu pemecahan masalah, dan mampu membuat keputusan dengan tepat, menurut (Zakaria Ansori, 2019). Selain itu pada pendidikan abad ke-21 saat ini IPTEK berkembang sangat pesat, dimana segala sesuatu dapat diatur dengan menggunakan teknologi. Sehingga pendidikan abad ke-21 dapat diartikan sebagai pendidikan yang menitikberatkan pada upaya menghasilkan generasi muda yang teliti, kritis, serta dapat menguasai IPTEK

sebagai kelebihan yang dapat digunakan dalam mencari suatu informasi untuk memecahkan suatu permasalahan dan mengambil keputusan secara tepat.

Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang menitik beratkan pada upaya menghasilkan siswa yang memiliki empat kompetensi utama, yaitu kompetensi berfikir, kompetensi bekerja, kompetensi berkehidupan, dan kompetensi menguasai IPTEK untuk bekerja menurut (Nasriya, 2018). Dalam kaitannya dengan empat kompetensi utama ini, pendidikan abad ke-21 diarahkan untuk membentuk siswa yang memiliki kemampuan berfikir kreatif, mampu memecahkan masalah secara kolaboratif dengan siswa lain, serta memiliki kemampuan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dengan efektif. Paradigma pendidikan yang mampu menanamkan keempat kompetensi tersebut merupakan paradigma pendidikan yang dibutuhkan pada pendidikan saat ini, salah satunya adalah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berdiferensiasi mengedepankan konsep bahwa setiap individu memiliki minat, potensi dan bakat yang berbeda, menurut (Marlina, 2020). Untuk itu peran guru harus mampu memadukan dan mengkolaborasikan perbedaan tersebut dengan strategi yang tepat. Penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat menciptakan suasana belajar yang memiliki keragaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk meraih konten dan memproses ide sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa agar dapat belajar dengan efektif, menurut (Muliani, 2022). Penilaian yang dilaksanakan dalam pembelajaran berdiferensiasi juga dilaksanakan dengan cara yang beragam, sehingga setiap siswa akan dapat memperoleh hasil yang maksimal.

“Semua siswa adalah jenius, namun jika memandang seekor ikan berdasarkan kemampuan memanjat pohon, maka selamanya ikan itu akan merasa bodoh karena tidak bisa memanjatnya”, begitulah argumentasi yang pernah diucapkan oleh Albert Einstein yang dipaparkan kembali oleh (Faiz et al., 2022). Hal ini tentu menunjukkan bahwa setiap siswa pasti memiliki potensi dan bakat masing-masing sesuai dengan bagaimana dan dimana siswa memperoleh pengalaman dan kematangan berfikir. Oleh sebab sebagai seorang guru harus memiliki kasadaran akan perbedaan kesiapan, minat, serta profil belajar siswa. Guru tidak bisa menyamaratakan kemampuan dalam diri siswa. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi perbedaan kesiapan, minat, dan profil belajar siswa. Namun, tidak semua proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Pembelajaran hanya dilakukan pembelajaran satu arah, artinya guru berceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran, sedangkan siswa hanya mendengarkan. Hal ini tentu saja akan berdampak pada proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien menurut (Ayu Sri Wahyuni, 2022). Pembelajaran masih berlangsung dengan menganggap semua siswa adalah sama tanpa mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Proses pembelajaran seperti ini tentu saja tidak akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Hal ini diperkuat dengan hasil studi terbaru yang dilaksanakan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa literasi Indonesia menempati urutan ke-73 dari 79 negara peserta dan dengan pencapaian skor 379, menurut OECD (2019). Apabila ditinjau kembali pada hasil literasi

PISA sebelumnya, pada tahun 2015, Indonesia menempati urutan ke-65 dari 70 negara peserta dan dengan skor 386, menurut (Nindiati, 2020). Hal ini menunjukkan masih sangat rendahnya kemampuan siswa Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain. Soal PISA terdiri atas 3 komponen, yaitu komponen konten, komponen proses, dan komponen konteks, menurut (Ade Sintia Wulandari, 2022). Sehingga soal-soal yang dibuat pada PISA adalah soal yang dapat mengukur kemampuan bernalar, memecahkan masalah, berpendapat dan berkomunikasi, tidak hanya soal yang membutuhkan hafalan dan penyelesaian menggunakan prosedur atau rumus semata. Maka, kemampuan siswa dalam bernalar dan menerapkan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan dalam menyelesaikan soal-soal PISA. Hasil tes yang rendah juga menunjukkan siswa masih lemah dalam menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan permasalahan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas dapat disimpulkan salah satu kendala guru dalam pengajaran adalah dalam hal pembuatan media pembelajaran menurut (Marwa et al., 2020). Sedangkan, media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang media pembelajaran kemudian mengimplementasikan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta dengan taraf perkembangan siswa, menurut (Saputra & Supriyono, 2017). Salah satu contoh metode pembelajaran yang tepat untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna, menerima perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa adalah pembelajaran berdiferensiasi, menurut (Muliani, 2022). Namun pada kondisi di lapangan terlihat bahwa pembelajaran berdiferensiasi jarang digunakan, dengan alasan

pembelajaran berdiferensiasi dianggap sulit dilakukan, hal itu berkaitan dengan terbatasnya sarana pembelajaran berdiferensiasi, menurut (Mahilda Dea Komalasari, 2016). Padahal siswa masih memerlukan bantuan berupa media pembelajaran yang dapat mencakup semua perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut melalui Implementasi Media Pembelajaran "*Box Up*" dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN Pleret Lor.

3. Metode

3.1. Partisipan/Sampel Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian RnD (research and development). Dalam proses pengembangan peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 langkah yaitu define, design, development, dissemination menurut (Muqdamien et al., 2021). Tahap pendefinisian (Define) adalah tahap untuk peneliti mencari data awal, pada tahap define ini terdapat empat langkah pokok, yaitu analisis Front-end (front-end analysis), analisis konsep (concept analysis), analisis tugas (task analysis), dan perumusan tujuan pembelajaran (specifying instructional objectives). Tahap design adalah tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang prototipe perangkat pembelajaran untuk memperoleh draft awal. Terdapat empat langkah yang akan dilakukan pada tahap design, yaitu penyusunan standar tes (criterion-test construction), pemilihan media (media selection), pemilihan format (format selection), membuat rancangan awal (initial design). Tahap develop adalah tahap pengembangan Media

Pembelajaran menurut (Sipnaturi & Farida, 2020). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 6 SDN Pleret Lor, Kapanewon Panjatan, Kabupaten Kulon Progo dengan jumlah 10 siswa.

3.2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dan lembar jawab Pre Test dan Post Test. Hasil dari pre test dan post test dibandingkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Box Up dalam pembelajaran.

3.3. Pengumpulan Data dan Analisis Data

Data dalam penelitian ini didapat melalui Hasil dari pre test dan post test dibandingkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media Pembelajaran Box Up dalam pembelajaran.

4. Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran "*Box Up*" merupakan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran karena siswa akan belajar menggunakan media pembelajaran yang dengan mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Dalam pembelajaran Media Pembelajaran "*Box Up*" memiliki beberapa potensi, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" maka siswa akan mendapatkan pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna.

Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" maka siswa akan mendapatkan pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna. Hal ini terjadi karena

Media Pembelajaran "*Box Up*" dapat meningkatkan kesadaran terhadap kemampuan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh siswa. Selain itu siswa juga akan memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan guru. Jika siswa dibelajarkan sesuai dengan kemampuannya maka motivasi belajar siswa meningkat. Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" akan membuat siswa belajar secara mandiri, maka siswa terbiasa dan menghargai keberagaman. Hal ini bisa terjadi karena di dalam Media Pembelajaran "*Box Up*" terdapat pilihan materi negara-negara anggota Asean secara lengkap.

2. Media pembelajaran "*Box Up*" adalah media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Media Pembelajaran "*Box Up*" merupakan media pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran Berdiferensiasi menurut (Meiken Puspitasari, 2021). Hal ini karena Media Pembelajaran "*Box Up*" dibuat dengan mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Media Pembelajaran "*Box Up*" menjadikan Perbedaan siswa dijadikan sebagai dasar perencanaan. Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" didasarkan pada kesiapan, minat dan profil belajar siswa. Penilaian yang dilaksanakan dalam Media Pembelajaran "*Box Up*" dilakukan terus menerus, dan asesmen dilakukan untuk memahami bagaimana merancang pembelajaran agar lebih responsive dan sesuai dengan minat belajar siswa.

3. Media pembelajaran "*Box Up*" adalah media pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran multikompetensi.

Dengan menerapkan model pembelajaran berdiferensiasi pada media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa ketika siswa menggunakan media tersebut,

maka siswa tersebut tidak hanya memperoleh satu pengetahuan saja, melainkan lebih dari satu pengetahuan. Seperti yang diterapkan oleh Media Pembelajaran "*Box Up*". Terlebih lagi pada Media Pembelajaran "*Box Up*" dilengkapi kode QR yang dapat discan lalu terhubung dengan video pembelajaran dan juga game edukatif. Jadi berdasarkan pemaparan tersebut, selain membuat siswa berpikir kritis, memaksimalkan potensi siswa, serta melaksanakan pembelajaran yang bermakna Media Pembelajaran "*Box Up*" juga melatih siswa menggunakan alat seperti teknologi informasi dengan hal yang positif.

Pengaplikasian Media Pembelajaran Media Pembelajaran "*Box Up*" di SD Negeri Pleret Lor dilakukan pada tanggal 14-17 Oktober 2022. Media Pembelajaran "*Box Up*" diaplikasikan pada kelas VI dengan jumlah subyek sebanyak 10 siswa. Kegiatan dimulai dengan melakukan asesmen yang di dalamnya memperhatikan masukan, kesiapan, minat dan bakat siswa. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*". Setelah Menggunakan hasil asesmen untuk mendiferensiasikan lingkungan belajar, pembelajaran, dan evaluasi. Pemilihan Media Pembelajaran "*Box Up*" yang dapat mencakup semua aspek yang dibutuhkan oleh siswa.

Dalam pengambilan data dilakukan dengan cara membandingkan hasil sebelum dan setelah menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" pada siswa kelas VI di SD Negeri Pleret Lor. Hasil menunjukkan terjadi peningkatan yang sangat signifikan dialami oleh siswa kelas VI SD Negeri Pleret Lor. Hal ini terjadi karena siswa yang semula melaksanakan pembelajaran dengan biasa saja dapat berubah dengan signifikan. Pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" dapat membuat siswa

menjadi lebih aktif. Hal ini dibuktikan dengan siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar. Rasa ingin tahu siswa menjadi lebih besar sejak penggunaan Media Pembelajaran "*Box Up*". Hal ini sangat bagus karena jika motivasi belajar siswa meningkat otomatis siswa akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran. selain itu siswa juga tidak malu untuk menunjukkan potensi dan minat belajar siswa. Siswa akan memilih pembelajaran yang ada di dalam Media Pembelajaran "*Box Up*" sesuai dengan minat belajar siswa.

Pengaplikasian Media Pembelajaran *Multisensory Board V2* di SD Negeri Pleret Lor dilakukan pada tanggal 20-28 Mei 2019. Media Pembelajaran *Multisensory Board V2* diaplikasikan pada kelas 1 dengan jumlah subyek sebanyak 9 siswa. Kegiatan dimulai dengan melakukan *pretest* yang bertujuan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman anak terkait huruf alfabet. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2*. Setelah pembelajaran selesai dilakukan *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan anak terkait huruf alfabet.

Dalam uji penggunaan dilaksanakan pengujian media dalam pembelajaran yang di dalamnya terdapat kegiatan *pretest*, penggunaan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2*, dan *posttest*. Dalam *pretest* dan *posttest* menggunakan soal yang sama. Setelah dilakukan uji penggunaan, selanjutnya melakukan perhitungan persentase dari *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{n}{70} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai,

n = jumlah jawaban benar,

70 = jumlah skor maksimum

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Produk

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Adelio Alvaro F	47,14	82,85
2.	Andika Arha R	34,28	81,42
3.	Apita Dwi N	51,42	85,71
4.	Bagas Harry P	61,42	91,42
5.	Eva Anya J	50	84,28
6.	Hanifah Nur K	55,71	87,14
7.	Gita Santika P	54,28	88,57
8.	Raka Putra P	45,71	80
9.	Siska Belin A	44,28	77,14
10.	Nafia Anggi A	57,14	90
Jumlah		501,38	848,53
Rata-rata		50,14	84,85

Pada Tabel 1. menunjukkan pengambilan data dilakukan pada kelas 6 di SDN Pleret Lor dengan jumlah 10 siswa sebagai objek. Dalam pengambilan data dilakukan dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" pada Kelas 6 di SDN Pleret Lor. Hasil menunjukkan pembelajaran sebelum menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" pada siswa Kelas 6 di SDN Pleret Lor memperoleh nilai rata-rata 50,14. Sementara pembelajaran setelah menggunakan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2* menunjukkan hasil lebih baik dari pembelajaran sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2*, yaitu mendapat nilai

rata-rata sebesar 84,85. Sehingga terjadi peningkatan keberhasilan pembelajaran sebesar 34,71.

Pada tahap Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran merupakan tahap akhir inovasi Media Pembelajaran "*Box Up*" untuk mengetahui keefektifan penggunaan Media Pembelajaran "*Box Up*" terhadap proses pembelajaran negara-negara anggota ASEAN kelas VI SD Negeri Pleret Lor. Sebagian besar siswa sangat menyukai produk Media Pembelajaran "*Box Up*" ini, terlihat dari tingkah laku siswa yang selalu ingin mencoba menggunakan produk untuk kesekian kalinya. Bahkan anak yang sebelumnya tidak aktif dalam pembelajaran menjadi lebih antusias terhadap pembelajaran dengan Media Pembelajaran "*Box Up*" ini. Para siswa juga menyatakan bahwa selama menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" ini tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya.

Sehingga Implementasi Media Pembelajaran "*Box Up*" dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN Pleret Lor merupakan proses pembelajaran yang sangat efektif. Hal ini terjadi karena pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" menunjukkan bahwa dapat meningkatkan semangat siswa kelas VI SD Negeri Pleret Lor.

5. Kesimpulan

Media Pembelajaran "*Box Up*" merupakan media pembelajaran yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran Berdiferensiasi. Hal ini karena Media Pembelajaran "*Box Up*" dibuat dengan mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa.

Pengaplikasian Media Pembelajaran Media Pembelajaran "*Box Up*" di SD Negeri Pleret Lor dilakukan pada tanggal 21-24 Agustus 2023. Media Pembelajaran "*Box Up*" diaplikasikan pada kelas VI dengan jumlah subyek sebanyak 10 siswa.

Hasil menunjukkan pembelajaran sebelum menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" pada siswa Kelas 6 di SDN Pleret Lor memperoleh nilai rata-rata 50,14. Sementara pembelajaran setelah menggunakan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2* menunjukkan hasil lebih baik dari pembelajaran sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Multisensory Board V2*, yaitu mendapat nilai rata-rata sebesar 84,85. Sehingga terjadi peningkatan keberhasilan pembelajaran sebesar 34,71.

Sehingga Implementasi Media Pembelajaran "*Box Up*" dalam Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di SDN Pleret Lor merupakan proses pembelajaran yang sangat efektif. Hal ini terjadi karena pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran "*Box Up*" menunjukkan bahwa dapat meningkatkan semangat siswa kelas VI SD Negeri Pleret Lor.

6. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih terhadap guru, karyawan, dan siswa kelas 6 SDN Pleret Lor yang telah membantu dan mendukung penelitian ini.

7. Referensi

- Ade Sintia Wulandari. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 682–689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>
- Asrori, M. (2013). Pengertian, tujuan dan ruang lingkup strategi pembelajaran. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 26.
- Ayu Sri Wahyuni. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal*

- Pendidikan Mipa*, 12(2), 118–126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2846–2853. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>
- Mahilda Dea Komalasari. (2016). Metode multisensori untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik disleksia di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY Dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar Ketika Murid Anda Seorang Disleksia.*, 97–110.
- Marlina. (2020). *Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*.
- Marwa, M., Munirah, M., Angriani, A. D., Suharti, S., Sriyanti, A., & Rosdiana, R. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 215. <https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a10.2020>
- Meiken Puspitasari. (2021). *Pengaruh Model Make a Match Berbantuan Media Explosion Box Terhadap Hasil Belajar Matematika*.
- Muliani, R. (2022). Mengatasi Hambatan Pembelajaran Berdiferensiasi: Tips dan Trik untuk Guru. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–14.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nasriya. (2018). *the Development of Explosion Box As*.
- Nindiati, D. S. (2020). 09 -0 5-2020. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 3(1), 14–20.
- Saputra, H., & Supriyono. (2017). Efektivitas Pembelajaran Multiliterasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 33–39. trilogi.ac.id
- Sipnaturi, E. R., & Farida, F. (2020). Pengembangan Media Explosion Box Berbasis Edutainment pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 57–65. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i1.5866>
- Zakaria Ansori, Y. (2019). Media Publikasi pada Bidang Pendidikan Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 112. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/1370/1250>