



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10322-10334

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Efektifitas Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu Multimedia Untuk Mewujudkan Class Well-Being

Zulaekhah Amimah^{1✉}, Ida dwijayanti², Joko Siswanto³, Ismartiningsih⁴

(1,2,3) Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

(4) SDN Pandeanlamper 04 Semarang, Indonesia

Email: zulaekhah94@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di abad-21 ini, dimana teknologi terus berkembang dengan cepat menjadi topik yang memerlukan perhatian dari semua aspek pendidik. Pendekatan yang inovatif dan menarik perhariannya untuk diterapkan adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan bakat dan gaya belajar siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu memberikan pemahaman materi yang lebih mendalam serta mampu menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan mengasyikkan. Sehingga siswa tidak merasa tertekan dan bosan dalam mengikuti pelajaran. Peneliti dalam penelitian ini ingin menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan multimedia untuk mewujudkan class well-being. Dengan demikian penelitian ini bertujuan yaitu 1) Mengetahui ketercapaian ketuntasan siswa dalam belajar (mastery learning), 2) Berpengaruhnya pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan multimedia, dan 3) Terwujudnya class well-being dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, teknik analisis yang digunakan meliputi pemberian angket, wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran berdiferensiasi berbantuan multimedia sangat efektif diterapkan untuk mewujudkan class well-being. Sehingga dapat memperoleh perbedaan hasil prestasi belajar siswa yang signifikan dari sebelum dan sesudah penerapan.

Kata Kunci: *Berdiferensiasi; Multimedia; Class Well-being*

Abstract

Efforts to improve the quality of education in the 21st century, where technology continues to develop rapidly, have become a topic that requires attention from all aspects of educators. An innovative and interesting approach to apply every day is differentiated learning. Differentiated learning is learning that is carried out according to the needs of students' talents and learning styles. A student-centered learning process is able to provide a deeper understanding of the material and is able to produce an interesting and exciting learning experience. So that students do not feel stressed and bored while following lessons. Researchers in this study want to apply differentiated learning with the help of multimedia to realize class well-being. Thus, this research aims to 1) determine students' achievement of mastery learning (mastery learning), 2) the impact of differentiated learning with the help of multimedia, and 3) realize class well-being compared to conventional learning. This type of research is descriptive quantitative, the analysis techniques used include administering questionnaires, interviews and observation. Based on the results of research analysis, it is known that the application of differentiated learning assisted by multimedia can improve student learning achievement. Apart from that, multimedia-assisted differentiated learning is very effectively applied to realize class well-being. So you can get significant differences in student learning achievement results before and after implementation

Keyword: *Berdiferensiasi; Multimedia; Class Well-being*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan individu yang berkualitas dan produktif dalam masyarakat. Pendidikan sebagai bagian yang sangat penting dalam pembangunan nasional, dijadikan andalan utama dalam usaha untuk meningkatkan mutu kehidupan masyarakat Indonesia (Atnawi, 2019). Di era abad-21 ini, dimana teknologi terus berkembang dengan cepat, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif menjadi kunci untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mencapai potensinya secara optimal. Salah satu pendekatan yang menarik perhatian adalah pembelajaran berdiferensiasi, yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan instruksi dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar masing-masing siswa.

Pembelajaran berdiferensiasi adalah strategi untuk mengidentifikasi dan mengajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang beragam (Wahyuni, A.S., 2022). Guru memfasilitasi siswa sesuai dengan kebutuhan mereka, mengakui bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang unik, sehingga pendekatan yang sama tidak selalu efektif. Pembelajaran berdiferensiasi tidak dianggap sebagai jenis pembelajaran yang menyamaratakan kemampuan siswa tetapi pembelajaran yang mengindividualkan (Marlina et al., 2019). Tetapi, lebih mengarah pada pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan

dengan keunggulan dan kebutuhan siswa, serta menggunakan strategi pembelajaran yang mendorong kemandirian. Menurut Tomlinson (Wahyuni, A.S., 2022) pendekatan berdiferensiasi terbagi menjadi 3 aspek yaitu berdiferensiasi konten, proses, dan produk. 1) Berdiferensiasi konten berkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Guru perlu memilih materi yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa. Konten yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru dapat memodifikasi materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa, seperti penyampaian materi dalam bentuk video (audio-visual), gambar (visual), podcast (auditory), pratikum atau benda kongkrit (kinestetik). 2) Berdiferensiasi proses merupakan aktivitas yang dilakukan siswa dan membantu membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas. Guru memberikan siswa kebebasan untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar mereka. Guru dapat memberikan variasi penyelesaian tugas dengan melakukan pratikum maupun bermain peran. 3) Berdiferensiasi produk merupakan hasil akhir pembelajaran yang dihasilkan dari kemampuan, keterampilan, dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Produk ini dapat berupa gambar, video pendek, maket, poster, infografis, podcast dll.

Namun dalam mengimplementasi pembelajaran berdiferensiasi guru masih menghadapi berbagai hambatan, terutama dalam konteks penggunaan teknologi dan multimedia. Guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran secara efektif, sehingga guru dapat memfasilitasi proses belajar tanpa hambatan. Penggunaan media belajar akan lebih mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mampu membantu siswa dalam memahaminya. Fungsi media pembelajaran adalah menyampaikan pesan dengan cara sistematis dari sumber sehingga membantu pembelajaran menjadi efektif (Nazhiroh, dkk., 2021). Guru membutuhkan media belajar yang inovatif ketika mengajar khususnya di tingkat sekolah dasar. Penggunaan multimedia atau media lebih dari satu seperti kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan gambar agar lebih efektif dan memfasilitasi gaya belajar siswa. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi yang jelas, mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan. Informasi yang diterima akan mudah dimengerti karena banyak indera yang digunakan terutama telinga dan mata untuk menyerap informasi (Arsyad & Fatmawati, 2018). Sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi, tertarik mengikuti pembelajaran dan mampu memperoleh hasil pembelajaran yang baik.

Kondisi dilapangan menunjukkan bahwa penerapan pendekatan berdiferensiasi dengan berbantu multimedia masih kurang maksimal. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pembelajaran di sekolah sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa guru masih

berpedoman pada buku pegangan guru dan siswa dalam menyampaikan materi, sehingga guru kesulitan dalam mencari media untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dan memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Program for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dilakukan setiap tiga tahun sekali, menyatakan bahwa Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 negara (Media Indonesia, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia masih sangat rendah. Salah satu permasalahan yang ada yakni kurangnya media yang digunakan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi masih sulit.

Permasalahan yang muncul tidak hanya mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, namun juga berpengaruh dalam menciptakan lingkungan kelas yang mendukung kesejahteraan (*well-being*) siswa secara menyeluruh. Kelas yang baik ialah kelas yang mampu memberikan pengalaman terbaik bagi siswa, sehingga seluruh siswa merasa sejahtera (*well-being*) dan memiliki kebebasan dalam mengembangkan potensi, prestasi serta kemampuan siswa. Konsep *well-being* dapat diartikan sebagai kesejahteraan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran para ahli yang menyatakan *well-being* sebagai kesejahteraan (Herdianto, Y., 2022). Konu & Rimpela (Herdianto, Yudhi, 2022) menyatakan bahwa kesejahteraan merupakan penilaian subjektif siswa terhadap keadaan kelas yang meliputi *having, loving, being, dan health*. Empat dimensi tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) *Having* merupakan perasaan yang timbul dari situasi atau kondisi tertentu yang mempengaruhi proses pembelajaran 2) *Loving* adalah perasaan yang muncul dari hubungan antara siswa dengan lingkungan belajar, interaksi antara sesama siswa, dan hubungan antara siswa dengan guru, 3) *Being* adalah potensi bagi siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya sendiri, dan 4) *Health* merupakan kondisi siswa tidak merasa tertekan saat proses pembelajaran (Rahma dkk, 2020).

Class well-being mampu diwujudkan dengan menerapkan berbagai cara yakni: 1) menjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa, antara sesama siswa, dan antara siswa dengan lingkungan belajar, 2) saling bersikap terbuka dan menghargai, 3) menerapkan sikap sosial, 4) menciptakan lingkungan yang nyaman, dan aman, 5) pembelajaran sesuai dengan sosial-emosional, 6) menerapkan pendekatan sesuai karakteristik siswa, 7) membangun rasa kebersamaan, dan 8) menerapkan gaya hidup yang sehat (Sasmito, 2022). Menurut Sasmito (Wa'alin, M.N, dan Kukuh Munandar, 2024) salah satu upaya pendidikan dalam mewujudkan *class well-being* adalah dengan menciptakan pembelajaran yang berpusat kepada siswa sesuai dengan kebutuhannya.

Banyak peneliti yang telah dilakukan berkaitan dengan efektifitas pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantu multimedia untuk mewujudkan *class well-being*, antara lain dalam penelitian Jannah dkk (2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia secara efektif dapat meningkatkan pembelajaran IPA kelas V SDN Lamper Tengah 02 Semarang terbukti melalui analisis data dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui metode tes dan analisis data menggunakan rumus *t-test*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar IPA tema 7 sub tema 3 materi kalor menjadi lebih efektif dengan penggunaan multimedia. Hasil uji perbedaan rata-rata menunjukkan sig = p-value 0,000. Nilai tersebut kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selain penelitian tersebut, menurut Wa'alin, M.,N, dan Kukuh Munandar (2024) menyatakan bahwa salah satu upaya komunitas sekolah untuk mewujudkan *school well-being* adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar para siswa. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan gaya belajar peserta didik dapat membuat peserta didik tidak merasa tertekan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitan sebelumnya peneliti ingin melengkapi penelitian tersebut dengan penelitian berjudul Efektifitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu Multimedia Untuk Mewujudkan *Class Well-Being*. Rumusan masalah penelitian ini menggunakan teori Clark, Guskey, & Benninga (Dwijayanti, I., 2014) dalam penelitiannya disebutkan ada tiga kriteria pembelajaran yang efektif yaitu 1) Ketercapaian ketuntasan siswa dalam belajar (*mastery learning*), 2) Pengaruhnya pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan multimedia, dan 3) Terwujudnya *class well-being* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan kriteria ketuntasan minimal yang berlaku yaitu 80% siswa dinyatakan tuntas dalam satu kelas. Angka 80% bersumber dari Clark, Guskey, & Benninga (Dwijayanti, I., 2014).

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Pandeanlamper 04 Kecamatan Gayamsari, Kabupaten Semarang. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas 5 SDN Pandeanlamper 04 yang berjumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif.

2. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki 3 macam variabel penelitian diantaranya: 1) Prestasi belajar siswa dalam menyelesaikan persoalan yang melalui tes tertulis. 2) Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia. 3) Kemampuan guru

untuk mewujudkan *class well-being*, dengan indikator diturunkan dari *school well-being*.

3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dan analisis data yang digunakan adalah 1) Melalui teknik angket, wawancara, dan analisis secara deskriptif untuk memperoleh data gaya belajar siswa. 2) Melalui teknik dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia, 3) Melalui teknik tes serta analisis menggunakan uji t untuk memperoleh data prestasi belajar, 4) Melalui teknik observasi serta analisis *Likert* untuk memperoleh data pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia untuk mewujudkan *class well-being* dan 5) Melalui teknik observasi serta analisis secara deskriptif untuk memperoleh data kemampuan guru dalam mewujudkan *class well-being*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

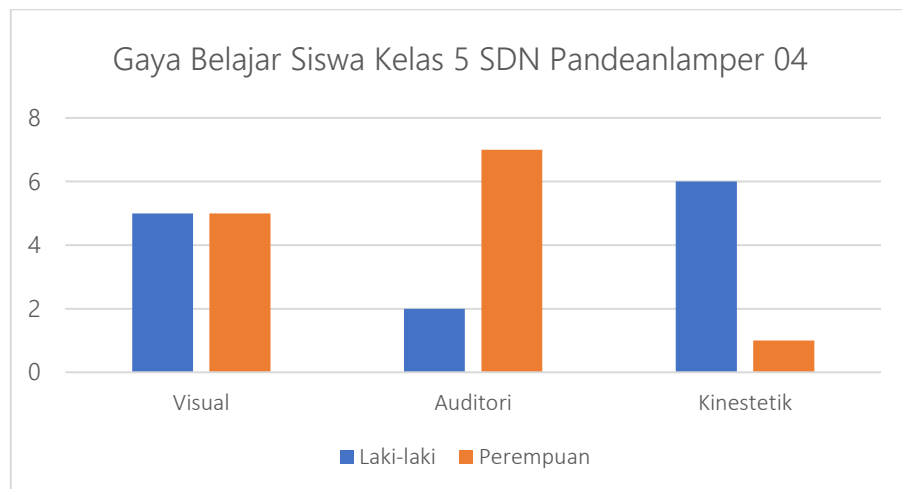
1. Gaya Belajar Siswa

Berdasarkan data angket dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa gaya belajar siswa kelas 5 SDN Pandeanlamper 04 terdapat tiga jenis yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, dan gaya belajar kinestetik. Perbedaan jumlah siswa pada setiap jenis gaya belajar dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 1. Gaya belajar yang paling banyak diminati adalah gaya belajar visual yaitu terdapat 10 siswa, terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan. Gaya belajar auditori terdapat 10 siswa, terdiri dari 2 laki-laki dan 7 perempuan. Sedangkan untuk gaya belajar kinestetik terdapat 7 siswa, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 1 perempuan. Mayoritas gaya belajar siswa kelas 5 SDN Pandeanlamper 04 lebih rajin membaca, atau melihat gambar. Menurut Papilaya dan Neleke (2016), mengatakan bahwa, seseorang dapat menerima informasi ataupun materi pembelajaran dengan cara penglihatan, membaca, maupun dengan melihat gambar dapat dikategorikan pada gaya belajar visual. Sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori lebih cenderung bisa menerima informasi ataupun materi dengan diberikan penjelasan oleh guru ataupun orang lain terlebih dahulu. Hal ini sesuai pendapat Pratiwi dan Sumardjono (2015), mengatakan bahwa siswa yang memiliki gaya belajar auditori lebih suka menerima informasi atau pengetahuan melalui mendengar atau menyimak. Begitu juga dengan siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan kegiatan fisik atau praktik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Fatmawati dkk., (2020), menyatakan bahwa siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik cenderung aktif bergerak dan suka berinteraksi dengan orang lain,

memilih belajar melalui praktik dan memiliki kemampuan mengingat informasi yang lebih baik saat bergerak.

Tabel 1. Gaya Belajar Siswa Kelas 5 SDN Pandeanlamper 04

No	Gaya Belajar	Siswa Laki-Laki	Siswa Perempuan
1	Visual	5	5
2	Auditori	2	7
3	Kinestetik	6	1
Jumlah		26	



Gambar 1. Gaya Belajar Siswa Kelas 5 SDN Pandeanlamper 04

2. Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu Multimedia

Berdasarkan pemetaan gaya belajar siswa, pembelajaran dilakukan dengan berdiferensiasi berbantu multimedia. Berdiferensiasi yang dimaksud adalah berdiferensiasi konten, dimana peneliti menentukan materi sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa. Peneliti juga melakukan modifikasi materi sesuai dengan gaya belajar siswa. Sebelum dilakukan pembelajaran peneliti memetakan siswa menjadi beberapa kelompok yaitu visual, auditory, dan kinestetik. Proses pembelajaran peneliti menyediakan berbagai multimedia untuk menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa. Peneliti menyediakan beberapa gambar yang di tanyangkan di layer proyektor dan dicetak dengan ukuran A4. Kemudian siswa diminta untuk mengamati dan mengidentifikasi gambar tersebut.



Gambar 2. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi gambar

Peneliti juga menyediakan sebuah video pembelajaran, dimana siswa yang gaya belajarnya auditory dapat memahami materi dengan cara mengamati dan mendengarkan sebuah video interaktif. Video pembelajaran tersebut lebih menarik dan berkesan bagi siswa, karena siswa yang memiliki gaya belajar auditory akan lebih mudah memahami materi dengan cara mendengarkan informasi atau materi pembelajaran dari orang lain.



Gambar 3. Peserta didik mengamati, mendengarkan dan menganalisis video pembelajaran

Selain itu peneliti juga menyediakan media kongkrit yaitu praktik membuat gunung meletus. Praktik membuat gunung meletus dapat membuat siswa lebih aktif bergerak dan tidak hanya diam duduk saja. Maka dari itu media gunung meletus tersebut dapat memenuhi kebutuhan siswa yang gaya belajarnya kinestetik.



Gambar 4. Peserta didik melakukan eksperimen membuat gunung meletus
Pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia dapat menciptakan suasana belajar

yang menyenangkan dan bermakna. Multimedia yang disediakan peneliti sangat bervariasi, membuat semua siswa aktif dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian pembelajaran lebih berfokus pada siswa, dimana kebutuhan belajar setiap siswa dapat terpenuhi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi lebih mendalam. Namun keadaan tersebut tidak sama ketika pembelajaran hanya berfokus dengan buku pegangan siswa.

3. Efektifitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantu Multimedia Untuk Mewujudkan *Class well-Being*

a. Ketuntasan prestasi belajar Siswa Setelah Perlakuan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan nilai rata-rata pretest rata-rata 67,14 dan posttest rata-rata 83,21. Dengan demikian proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 16,07%. Sehingga dapat dikatakan pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar lebih bersemangat belajar, tidak merasa bosan, dan mempermudah guru dalam mengajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan uji Normalitas *One-Sample Test* yang menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Pandeanlamper 04 sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia diperoleh $p=0,200$ dan $\alpha= 0,05$. Hal ini menunjukkan $p>\alpha$, sehingga uji *One-Sample Test* dinyatakan normal. Sehingga selanjutnya diajukan analisis menggunakan Uji-t dengan menggunakan SPSS. Hasil Uji-t tersebut diperoleh nilai sig (*2-tailed*) yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* yang artinya pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia sangat efektif digunakan pada siswa kelas V SDN Pandeanlamper 04. Berdasarkan perhitungan statistik, maka dapat membuktikan bahwa hasil penelitian ini mendukung teori-teori atau ketuntasan hasil belajar pada penelitian sebelumnya. Penelitian ini didukung dengan artikel penelitian menurut Damopolo dkk, (2019) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran.

b. Berpengaruhnya pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia untuk mewujudkan *class well-being*

Data terkait *class well-being* dilakukan dengan menggunakan analisis *Likert* dengan katagori perskoran seperti pada Tabel 2.

Kriteria	Persentase	Katagori
1	0-25%	Tidak Baik
2	26-50%	Kurang Baik
3	51-75%	Baik
4	76-100%	Sangat Baik

(sumber : Fernades dkk., 2021)

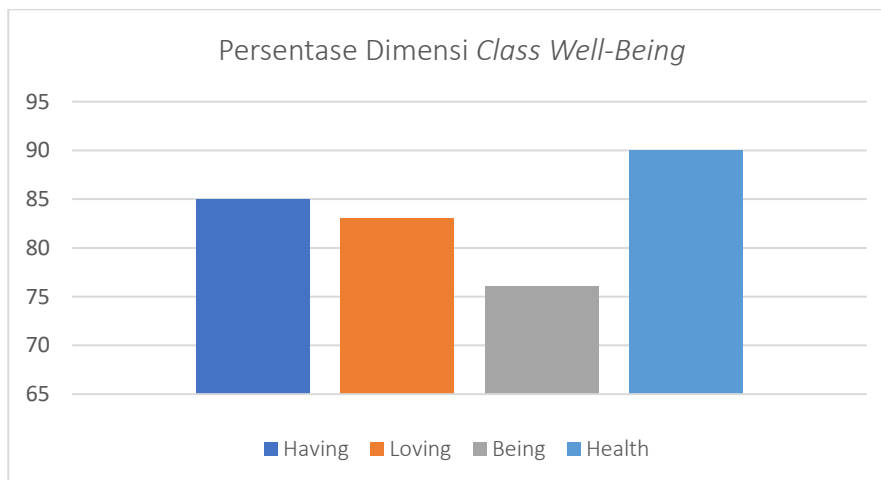
Setelah menganalisis hasil observasi respon siswa terhadap pembelajaran berdiferensiasi dengan bantuan multimedia, diketahui bahwa hasil dari dimensi *class well-being* semuanya masuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini tergambar pada Tabel 3. di mana persentase untuk semua dimensi *class well-being* diatas 50% dan semuanya masuk ke dalam kategori sangat baik. Dimensi dengan persentase tertinggi adalah *Health* sebanyak 90% yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak merasa tertekan saat mengikuti pembelajaran bersama peneliti atau guru model. Hal tersebut dikuatkan dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Khatimah (2015), yang menyatakan bahwa dimensi *health* sebagai aspek fisik dan mental yang paling penting. *Class well-being* dapat tercemin dalam kondisi fisik siswa dan mental siswa selama pembelajaran. Persentase terendah terdapat pada dimensi *Being* dengan persentase 76%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa tentang gaya belajar, minat belajar, dan kemampuan belajar mereka sendiri. Akibatnya mereka kesulitan menilai apakah pembelajaran sesuai dengan karakteristik mereka. Namun, meskipun demikian, semua dimensi *class well-being* tetap masuk ke dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru model telah berhasil menyelaraskan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, terutama gaya belajar mereka.

Terdapat korelasi yang kuat antara gaya belajar siswa dan dimensi *class well-being*. Karena gaya belajar setiap siswa berbeda-beda, maka guru perlu menerapkan pembelajaran berdiferensiasi terutama dalam hal diferensiasi konten. Tidak semua siswa dapat memahami materi hanya dengan membaca atau mendengarkan. Oleh karena itu, guru harus memenuhi kebutuhan gaya belajar setiap siswa. Agar tercipta lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung kesejahteraan siswa (*well-being*). Apabila pemenuhan kebutuhan belajar siswa tidak terpenuhi akan membuat siswa merasa jenuh dan dapat berpengaruh pada *class well-being*. Sebaliknya, jika siswa merasa terlibat dan kebutuhan belajar mereka terpenuhi, maka dimensi *class well-beingnya* dapat dikatakan berhasil (Rahma dkk., 2020).

Tabel 3. Hasil Analisis Data Dimensi *Class Well-Being* Siswa Kelas 5 SDN Pandeanlamper

04

Dimensi <i>Class Well-Being</i>	Persentase	Katagori
Having	85%	Sangat Baik
Loving	83%	Sangat Baik
Being	76%	Sangat Baik
Health	90%	Sangat Baik



Gambar 5. Persentase Dimensi *Class Well-Being* Siswa kelas 5 SDN Pandeanlamper 04

c. Perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia untuk mewujudkan *class well-being*

Secara umum, nilai pada kolom sig (2-tailed) < 0,05 menunjukkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan yang sangat signifikan. Keefektifan pembelajaran berdiferensiasi berbantu multi media untuk mewujudkan *class well-being*. Secara umum, upaya penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan berbantuan multimedia seperti, gambar yang di cetak dapat mempermudah siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis suatu masalah. Selain itu penggunaan media video pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah siswa dalam mengeksplorasi pemahaman materi pembelajaran. Kemudian dengan melalui permainan yang interaktif dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajar dan tidak hanya duduk manis di bangkunya. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman. Selain itu pembelajaran juga akan lebih bermakna dan menyenangkan. Sehingga *class well-being* akan terwujud.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia efektif terhadap mewujudkan *class well-being*. Berdasarkan gaya belajar siswa guru perlu melakukan pembelajaran berdiferensiasi berbantu multimedia. Guru harus mampu memfasilitasi kebutuhan gaya belajar setiap siswa dengan menggunakan multimedia. Terpenuhinya kebutuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran maka dapat menciptakan *class well-being*. Hasil analisis data terkait *class well-being* secara rata-rata dikategorikan sangat baik dan dapat disimpulkan bahwa siswa merasa nyaman, aman, dan sejahtera dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai hasil kesimpulan, pembelajaran berdiferensiasi berbantuan multimedia sangat efektif dalam mewujudkan *class well-being*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Syamsir. (2023 Desember 18). *Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023*. <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>
- Atnawi. (2019). Pengaruh Kedisiplinan Terhadap Tingkat Prestasi Belajar Siswa Di SDN Murtajih Pemakasan. *Jurnal Penelitian dan Pemikiran Keislaman*. 6(2) : 2549-3833.
- Damopolii, V., dkk. 2019. Efektifitas media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *Argoritma Journal of Mathematics sducation*. 1(2). 2654-9948
- Dwijayanti, Ida. 2014. Efektifitas Kelas Humanistik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap karakteristik Peserta Didik. *Journal.upgris.ac.id*. 554-860-1-SM
- Fatmawati, Muhammad, Y. H., Eka, D., dan Muhammad, R. R. 2020. Gaya Belajar Peserta Didik Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(1) : 23-32.
- Fernandez, V., Liza, F. T., Nur, R. A., dan Nurkhairo, H. 2021. Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Powerpoint. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 5(1) : 17-22.
- Herdianto, Yudhi. (2022). Pengembangan Pembelajaran diferensiasi Untuk *Students Well-Being* Pada Siswa kelas IV SDN Beji 02 Kecamatan Junrejo Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*. 2(1), 2829-3681. Diambil dari <https://jurnal.widyahumaniora.org/>

- Jannah, N. I., dkk. 2020. Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 4(1) : 2549-6174.
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019). *Differentiated Learning for Students with Special Needs in Inclusive Schools*. 382(Icet), 678–681. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.164>
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam meningkatkan Hasil belajar Bahasa Jawa. *jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 405-411. Retrieved from <http://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.193>
- Papilaya, J. O., dan Neleke, H. 2016. Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*. 15(1) : 56-63.
- Pratiwi, M. F. D., dan Sumardjono, P. 2015. Perbedaan Modalitas Visual, Auditorial, dan Kinestetik Siswa Kelas X SMK Jurusan Teknik Permesinan dan Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Satya Widya*. 31(1) : 1-7.
- Rahma, U., Faizah, Yuliezar, P. D., dan Najwa, W. 2020. Bagaimana Meningkatkan School Well-Being ? Memahami Peran School Connectedness Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 8(1) : 43-53.
- Sasmito, E. 2022. Upaya Mewujudkan "*Student Well Being*" Melalui Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi Di SMA Negeri 1 Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*. 13(2) : 619-626.
- Wa'alin, M. N. dan Kukuh Munandar. 2024. Upaya mewujudkan *School Well-Being* Melalui pembelajaran Berdiferensiasi pada Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(4) : 1-10