

**DESAIN KARTU QRTET PADA MATERI TUMBUHAN UNTUK OPTIMALISASI
KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

Zulfah Tahta Alfina¹, Sudarmin², Sri Wardani², Ani Rusilowati³, Bambang Subali³,
Wahyu Lestari⁴

Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UNNES¹, Program Studi Kimia FMIPA
UNNES², Program Studi Fisika FMIPA UNNES³, Program Studi Seni, Drama, Tari,
dan Musik FBS UNNES⁴

Alamat e-mail : 1ztalfina@students.unnes.ac.id,

ABSTRACT

Merdeka Curriculum is designed as a more flexible curriculum framework that focuses on developing learners' character and skills. The selection of learning content and media according to learners' learning styles often raises issues of perceived injustice and conflict. The purpose of this article is to find learning content and media that can increase the efficiency of the teaching and learning process and reduce envy among learners regarding the choice of material. The Plant QRtet Card is a learning media that combines a quartet card game and augmented reality (AR) technology. This article offers a solution to providing differentiated learning content that can accommodate the diverse needs of learners based on their learning styles. By differentiating learning, learners will be more engaged, motivated, and able to develop their maximum potential. Hopefully, the Plant QRtet Card can optimize the effectiveness of differentiated learning to achieve maximum learning outcomes.

Keywords: differentiated learning; QRtet cards; augmented reality

ABSTRAK

Kurikulum Merdeka dirancang sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel dan berfokus pada pengembangan karakter serta keahlian peserta didik. Pemilihan konten dan media pembelajaran sesuai gaya belajar peserta didik seringkali menimbulkan masalah persepsi ketidakadilan dan konflik. Tujuan artikel ini mencari konten dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar dan mengurangi rasa iri di antarpeserta didik terkait pilihan materi. Kartu QRtet Tumbuhan merupakan media pembelajaran yang memadukan permainan kartu kuartet dan teknologi augmented reality (AR). Artikel ini menawarkan solusi penyediaan konten pembelajaran berdiferensiasi yang mampu mengakomodasi keberagaman kebutuhan peserta didik berdasarkan gaya belajarnya. Dengan mendiferensiasikan pembelajaran, peserta didik akan lebih terlibat, termotivasi, dan dapat mengembangkan potensi secara maksimal. Harapannya, Kartu QRtet Tumbuhan dapat mengoptimalkan efektivitas pembelajaran berdiferensiasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal.

Kata Kunci: pembelajaran berdiferensiasi; kartu QRtet; *augmented reality*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor utama dan vital dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memajukan sebuah negara. Proses pendidikan mampu menghasilkan ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam mengikuti perkembangan zaman yang terus berubah (Iskandar et al., 2023). Pendidikan tidak bisa terlaksana tanpa adanya kurikulum. Penerapan Kurikulum Merdeka membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan Indonesia (Sobri et al., 2023). Paradigma ini berfokus pada pengembangan kompetensi abad 21 dan karakter peserta didik dengan mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi keragaman kebutuhan belajar peserta didik agar dapat mencapai potensi yang dimiliki secara maksimal. Namun, dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi guru sering mengalami kesulitan dalam memetakan gaya belajar peserta didik secara tepat. Peserta didik cenderung terpengaruh dengan temannya saat menjawab pertanyaan asesmen diagnostik. Kebanyakan peserta didik

belum bisa memahami gaya belajar masing-masing. Hal ini dapat menyebabkan diagnosis yang tidak tepat, yang dapat berakibat pada pembelajaran berdiferensiasi yang tidak efektif.

Pembelajaran berdiferensiasi yang berjalan efektif sangat penting untuk mengakomodasi segala keragaman kebutuhan peserta didik. Guru dapat mendiferensiasikan peserta didik dengan empat cara, yaitu (1) konten; (2) proses; (3) produk; dan (4) lingkungan belajar (Tomlinson, 2000). Abraham Maslow mengemukakan hierarki kebutuhan manusia, dimana kebutuhan masing-masing individu berada di puncak dan manusia akan semakin termotivasi untuk belajar jika kebutuhan dasar mereka terpenuhi. Hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa guru di sekolah, terdapat kecemburuan peserta didik terhadap konten dan media pembelajaran yang berbeda-beda yang disiapkan oleh guru sesuai dengan gaya belajar mereka. Dampak yang ditimbulkan adalah persepsi ketidakadilan dan konflik antarpeserta didik sehingga mengganggu proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi yang baik akan memicu motivasi belajar siswa karena

pendekatan ini mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan kemampuan yang berbeda-beda dari setiap siswa. Artikel yang ditulis oleh Rosiyani et al (2024) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar” menyebutkan penerapan pembelajaran berdiferensiasi berdampak pada meningkatnya antusias dan semangat belajar peserta didik karena peserta didik merasa pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan minat, gaya belajar, dan kesiapan mereka sehingga mereka tidak lagi merasa kesulitan dalam mempelajari materi pelajaran. Dengan menyesuaikan materi, metode pengajaran, serta tingkat kesulitan tugas sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, pembelajaran berdiferensiasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan akomodatif. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif, membangun rasa percaya diri, dan mengembangkan potensi mereka secara optimal, sebagaimana dibahas dalam artikel yang telah ditulis mengenai manfaat dan praktik terbaik penerapan pembelajaran berdiferensiasi di kelas.

Pada pembelajaran berdiferensiasi materi tumbuhan pada kelas IV sangat cocok untuk menggunakan media pembelajaran Kartu QRtet Tumbuhan sebagai solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Kartu QR-tet merupakan media pembelajaran berupa permainan. Media ini dikembangkan dengan mengombinasikan teknologi *augmented reality* dengan permainan kartu kuartet yang digemari anak-anak usia sekolah dasar. *Augmented reality* mempunyai kemampuan untuk mengubah dunia virtual menjadi dunia nyata, mengubah objek-objek tersebut menjadi objek 3D (Ripansyah et al., 2021). Media permainan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada saat kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah. Kartu QR-tet ini dikemas dalam bentuk kartu dan disertakan QR Barcode yang apabila dipindai muncul *augmented reality* dan audio yang berisi keterangan pada setiap gambar. Penggunaan kartu QRtet dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat menjadi solusi untuk memastikan pembelajaran berlangsung optimal dan efektif bagi semua peserta didik.

Pada artikel ini, Kartu QRtet Tumbuhan akan digunakan pada materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan

di Bumi pada kelas IV. Karena pada materi ini peserta didik akan belajar mengenai tumbuhan dimulai dengan mengenal bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. peserta didik diharapkan dapat melihat bahwa bagian tubuh tumbuhan berperan dalam proses pertumbuhan, mempertahankan diri (adaptasi), serta berkembangbiakan. peserta didik juga akan belajar mengenai proses fotosintesis serta kaitannya dengan makhluk hidup lain. Dari pemahaman ini, peserta didik diharapkan bisa melihat pentingnya tumbuhan bagi keberlangsungan hidup di Bumi dan mengapa manusia perlu menjaganya. Harapannya, pemanfaatan Kartu QRtet Tumbuhan ini dapat mengoptimalkan pemilihan konten dan menjaga keefektifan pembelajaran berdiferensiasi di kelas IV.

Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka melakukan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang menekankan penyesuaian proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, gaya belajar, dan kemampuan yang

beragam dari setiap peserta didik yang bertujuan untuk mencegah peserta didik merasa frustrasi atau gagal dalam proses belajar mereka (Tomlinson & Moon, 2013). Pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan sejalan dengan pembelajaran berdiferensiasi. Ki Hajar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan yang memerdekakan dan sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman (Romario et al., 2023). Perbedaan individual peserta didik perlu diperhatikan oleh guru sehingga menciptakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bervariasi. Tujuan dari penerapan pembelajaran berdiferensiasi adalah setiap peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang secara optimal sesuai dengan karakterisiknya masing-masing.

Pembelajaran berdiferensiasi sejalan dengan teori belajar humanistik yang dipelopori oleh Abraham Maslow, teori ini menekankan pentingnya memenuhi hierarki kebutuhan manusia untuk mencapai aktualisasi diri (Nurharyani & Salistina, 2022). Alaudin menyatakan bahwa teori belajar humanistik mengakui pentingnya menumbuhkan motivasi peserta didik

untuk belajar dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan aspek-aspek kemanusiaan sehingga peserta didik merasa senang dan antusias dalam belajar (Prasetyo & Suciptaningsih, 2022). Teori belajar humanistik ini relevan dengan pembelajaran berdiferensiasi karena mengakui bahwa setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda-beda. Guru perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik secara menyeluruh, tidak hanya aspek kognitif tetapi juga kebutuhan emosional, sosial, dan psikologis. Tomlinson (Oskarsson & Johansson, 2001) menekankan dengan mendiferensiasikan pembelajaran sesuai kebutuhan individu peserta didik, mereka akan lebih terlibat, termotivasi, dan dapat mengembangkan potensi secara maksimal. Namun, pendekatan ini menuntut persiapan dan perencanaan yang matang dari guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam.

Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka

Implementasi Kurikulum Merdeka merupakan salah satu bentuk program yang dilaksanakan sebagai solusi terhadap krisis pembelajaran di Indonesia (Fadhli,

2022). Program Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi yang bertujuan untuk memaksimalkan bakat dan minat peserta didik serta berfokus pada konten esensial, pengembangan kepribadian dan keterampilan peserta didik (Digna & Widyasari, 2023). Guru memanfaatkan beragam metode pengajaran untuk menyesuaikan konten, proses, dan produk dengan tingkat kemampuan, minat, dan potensi peserta didik (Achmad et al., 2024). Salah satunya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat membantu proses pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar (Mukti, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul selama proses belajar. Penggunaan media ini dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Setyarini et al., 2022). Penggunaan media yang baik dalam jangka waktu yang ditentukan dapat mendorong peserta didik untuk

memunculkan dialog internal dalam diri mereka (MZ et al., 2022). Media juga berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran sains.

Kesulitan Peserta Didik Memahami Topik Tumbuhan

Kurikulum Merdeka kelas IV mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat Capaian pembelajaran (CP) materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Pada materi ini capaian pembelajaran yang diharapkan adalah peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pelestarian sumber daya alam di sekitar mereka dan hubungannya dengan usaha pelestarian makhluk hidup. Kesulitan yang seringkali dialami peserta didik saat mempelajari materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi seperti konsep-konsep yang abstrak, kurangnya pengalaman langsung dalam mengamati juga menyebabkan kesulitan peserta didik untuk memvisualisasikan bagian tumbuhan, dan banyak istilah-istilah baru yang harus dipelajari dapat membingungkan dan mengurangi minat belajar peserta didik, serta penyampaian materi yang terlalu

tekstual kerap menjadi kendala bagi peserta didik kelas IV yang masih berada dalam tahap operasional konkret.

Materi "Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi" dalam Kurikulum Merdeka kelas IV mencakup pengenalan jenis-jenis tumbuhan, struktur bagian tumbuhan, fungsi dan manfaat tumbuhan, proses fotosintesis dan respirasi, serta siklus hidup tumbuhan. Konteks pembelajaran diarahkan untuk mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar peserta didik, kearifan lokal, kehidupan sehari-hari, dan isu global. Pendekatan yang digunakan meliputi pembelajaran berbasis proyek seperti berkebun, pengamatan langsung, eksperimen sederhana, media interaktif, kerja kelompok, serta keterkaitan dengan bidang lain. Implementasi materi ini perlu dilakukan secara kontekstual dengan menghadirkan pengalaman nyata dan dekat dengan peserta didik, serta memanfaatkan media pembelajaran inovatif untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Pendekatan berpusat pada peserta didik seperti proyek, pengamatan, dan eksperimen dapat membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam

tentang peran penting tumbuhan bagi kehidupan di bumi.

Kartu QR-tet Tumbuhan sebagai Media Pembelajaran Integratif untuk Tiga Gaya Belajar

Kartu Qrtet Tumbuhan merupakan salah satu media menyenangkan pada era abad 21 yang mengombinasikan teknologi dengan mengintegrasikan teks, gambar, dan efek suara. Pada Kartu QR-tet Tumbuhan terdapat QR Barcode yang jika dipindai muncul augmented reality dan suara yang berisi keterangan pada setiap gambar. Kartu QR-tet Tumbuhan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik belajar sains. Namun, penggunaan augmented reality yang optimal membutuhkan spesifikasi perangkat yang memadai, seperti prosesor dan GPU yang dapat memproses grafik AR secara halus, kamera dengan resolusi tinggi, dan kapasitas RAM yang memadai. Media seperti QRtet Tumbuhan yang pernah dikembangkan seperti permainan kuartet berbasis augmented reality untuk mengenalkan hewan (Setiawanto & Winarno, 2015), game base on augmented reality card

sebagai media penunjang pembelajaran IPA materi rantai makanan pada peserta didik kelas V (Priyadi, 2022), dan game edukasi pengenalan tumbuhan untuk anak sekolah dasar kelas 3 berbasis augmented reality (Puspitasari et al., 2022). Media-media yang pernah dikembangkan tersebut dapat meningkatkan visualisasi, interaksi, motivasi, dan pemahaman konsep bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi di sekolah, guru dapat menyajikan konten dan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap peserta didik. Namun, terkadang terdapat kecemburuan di antara peserta didik ketika mereka merasa bahwa konten pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik lain terlihat lebih menarik atau sesuai dengan preferensi mereka. Pemanfaatan Kartu QRtet Tumbuhan dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Kartu QRtet Tumbuhan adalah media pembelajaran interaktif yang menggabungkan permainan kartu kuartet dengan teknologi augmented reality. Kode QR yang terdapat pada kartu ini dapat dipindai menggunakan

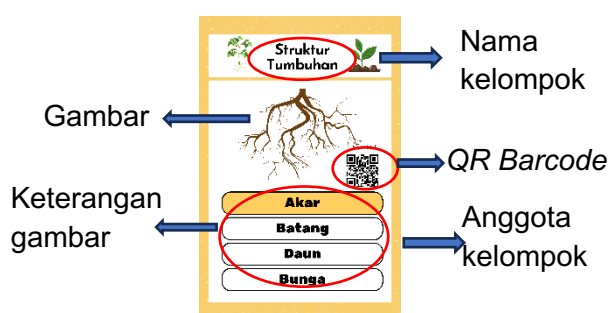
perangkat seluler untuk mengakses konten multimedia, seperti video, gambar, atau sumber daya digital lainnya. Penggunaan Kartu QRtet Tumbuhan dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar dan mengurangi kecemburuan di antara peserta didik terkait pemilihan konten pembelajaran. Setiap peserta didik akan merasa dihargai dan memiliki kesempatan yang sama untuk belajar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka masing-masing.

Pemanfaatan Kartu QRtet Tumbuhan, guru dapat menyediakan berbagai jenis konten pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Misalnya, untuk peserta didik visual, dapat disediakan konten berupa gambar atau video animasi. Untuk peserta didik auditori, dapat disediakan konten berupa rekaman suara atau penjelasan verbal. Sementara untuk peserta didik kinestetik, dapat disediakan konten berupa permainan kartu kuartet. Keunggulan dari Kartu QRtet Tumbuhan adalah sifatnya yang fleksibel dan mudah disesuaikan. Guru dapat dengan mudah menambahkan atau mengubah konten pembelajaran sesuai dengan

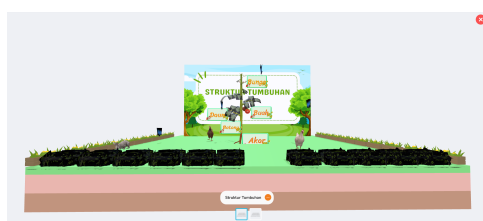
kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, karena peserta didik dapat mengakses konten melalui perangkat seluler mereka sendiri, mereka dapat belajar secara mandiri dan merasakan kebebasan dalam memilih konten yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka (Fakhrudin et al., 2019).

Materi “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi” membutuhkan 22 jam pelajaran (1 jam pelajaran = 35 menit). Pemanfaatan Kartu QRtet Tumbuhan dapat digunakan mulaipengenalan topik materi sampai asesmen sumatif lingkup materi. Kartu QRtet Tumbuhan dimainkan seperti memainkan kartu kuartet. Tata cara memainkan Kartu QRtet Tumbuhan diuraikan sebagai berikut: (1) membentuk kelompok kecil dengan jumlah 4 orang peserta didik; (2) kocok kartu secara acak, 4 kartu kuartet didapatkan pada setiap pemaian dan sisa kartu diletakan di tengah; (3) pemain pertama bertanya pada pemain lawan dengan menyebutkan nama kelompok kartu yang ingin ia kumpulkan. Contoh: “Punya struktur tumbuhan? (akar, batang, dll)”; (4) apabila lawan pemain yang ditunjuk mempunyai nama kelompok kartu tersebut, kartu tersebut diberikan kepada lawan yang

meminta; (5) apabila lawan pemain tidak memiliki nama kelompok kartu yang diminta, pemain harus mengambil satu kartu yang ada di tengah; (6) jika 4 kartu mengumpulkan 1 tema, taruhlah 4 kartu tersebut di meja; dan (7) pemegang tema Kartu QR-tet Tumbuhan yang terbanyak adalah pemenang pada permainan.



Gambar 1. Salah satu contoh Kartu QR-tet Tumbuhan



Gambar 2. Desain *augmented reality*



Gambar 3. Tampilan *augmented reality* setelah dipindai pada layer handphone

Untuk menggunakan Kartu QRtet Tumbuhan secara efektif, diperlukan beberapa spesifikasi dan sarana prasarana pendukung yang mumpuni. Spesifikasi perangkat keras yang mendukung AR meliputi kamera

berkualitas tinggi untuk menangkap gambar dunia nyata, prosesor yang kuat untuk memproses objek virtual secara real-time, sensor gerak untuk melacak gerakan pengguna, dan layar yang dapat menampilkan objek virtual dengan baik. Perangkat seperti smartphone, tablet, headset AR, atau kacamata AR adalah beberapa contoh perangkat yang dapat digunakan. Selain itu, dibutuhkan perangkat lunak AR yang dapat mengolah data dari perangkat keras dan menggabungkan objek virtual dengan dunia nyata. Perangkat lunak ini perlu memiliki algoritma pelacakan, pengenalan objek, dan rendering yang handal untuk memberikan pengalaman AR yang mulus. Sarana prasarana lain yang menunjang penggunaan AR antara lain koneksi internet yang stabil untuk mengunduh data objek virtual, pencahayaan yang memadai untuk membantu kamera menangkap gambar dengan baik, dan ruang yang cukup untuk bergerak dan berinteraksi dengan objek virtual. Selain itu, pengembangan konten AR seperti model 3D, animasi, dan informasi tambahan juga diperlukan untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan menarik bagi pengguna.

SIMPULAN

Media pembelajaran Kartu QRtet dirancang untuk mengakomodasi tiga gaya belajar utama peserta didik, yakni gaya belajar visual melalui tampilan visual pada kartu dan hasil pindai, gaya belajar auditori melalui instruksi lisan, serta gaya belajar kinestetik melalui aktivitas fisik bermain dengan kartu. Pemanfaatan Kartu QRtet dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar dan mengurangi rasa iri di antara peserta terkait pilihan materi pelajaran. Setiap peserta didik akan merasa dihormati dan diberi kesempatan yang sama untuk belajar sesuai dengan preferensi dan gaya belajar sendiri. Keefektifan pembelajaran berdiferensiasi diukur melalui peningkatan pemahaman konsep tumbuhan, partisipasi dan motivasi belajar, kemampuan eksplorasi sesuai gaya belajar masing-masing, keterampilan menggunakan teknologi dan sumber belajar digital, serta kemampuan menganalisis, mengklasifikasi, dan mengidentifikasi tumbuhan berdasarkan informasi dari kartu QRTet Tumbuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, W. K. S., Rachman, S. A., Aras, L., & Amran, M. (2024). Differentiated instruction in reading in elementary schools: a systematic review. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(3), 1997. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i3.27134>
- Digna, D., & Widyasari, C. (2023). Teachers' Perceptions of Differentiated Learning in Merdeka Curriculum in Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Fadhli, R. (2022). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.4230>
- Fakhrudin, A., Sri, Y., & Riyadi, R. (2019). IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY IN NATURAL SCIENCES LEARNING OF ELEMENTARY SCHOOL TO OPTIMIZE THE STUDENTS' LEARNING RESULT. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 3(1). <https://doi.org/10.24071/ijiet.v3i1.814>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2). <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- MZ, A. S. A., Aprillya, M. R., & Bianto, M. A. (2022). Science Augmented Reality Program Media for Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*,

- 11(3).
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v11i3.41378>
- Nurharyani, N., & Salistina, D. (2022). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (A. Hasyimi (ed.)). Gerbang Media Aksara.
- Oskarsson, A., & Johansson, A. (2001). How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms / Carol Ann Tomlinson.— 2nd ed. In *Association for Supervision and Curriculum Development* (Vol. 44, Issue 1).
- Prasetyo, R., & Suciptaningsih, O. A. (2022). PENERAPAN TEORI BELAJAR HUMANISTIK PADA PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL ILMIAH GLOBAL EDUCATION*, 3(2).
<https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.398>
- Priyadi, G. (2022). GAME BASE ON AUGMENTED REALITY CARD SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2).
<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.198>
- Puspitasari, A., Rudianto, B., & Prasetya, M. A. (2022). GAME EDUKASI PENGENALAN TUMBUHAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR KELAS 3 BERBASIS AUGMENTED REALITY. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(1).
<https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5155>
- Romario, A. W., Saputra, A., & Nasution, B. (2023). Ki Hajar Dewantara dan Pendidikan di Indonesia. *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 1(1).
https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i1.753
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2).