

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Diferensiasi

a. Pengertian Model Pembelajaran Diferensiasi

Model pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah model pembelajaran yang memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar individual setiap peserta didik. Guru menyesuaikan materi pelajaran, metode pengajaran, dan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kemampuan, minat, dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak merasa frustrasi atau gagal dalam proses belajarnya.

Istilah diferensiasi yang terdapat pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yakni tindakan membedakan, menyusun, atau membagi menjadi dua bagian yang berbeda. Model pembelajaran perdiferensiasi adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengakomodasi perbedaan individual di antara siswa dalam proses belajar. Dalam model ini, guru memperhatikan perbedaan dalam gaya belajar, tingkat kesiapan, minat, kemampuan kognitif, dan latar belakang budaya siswa. Guru menggunakan berbagai strategi pengajaran yang sesuai untuk masing-masing siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi belajar mereka secara maksimal (Sarnoto 2024).

Pembelajaran berdiferensiasi adalah cara atau upaya yang dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan dan harapan murid. Pembelajaran berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap siswa. Bukan pula memberikan tugas yang berbeda untuk setiap anak. Pembelajaran berdiferensiasi juga bukanlah sebuah proses pembelajaran yang semrawut. Secara sederhana pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (*common sense*) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kebutuhan murid (Walsh 2017).

Adapun tujuan pembelajaran berdiferensiasi menurut Marlina (2019: 8) sebagai berikut.

1. Untuk membantu semua siswa dalam belajar agar guru bisa meningkatkan kesadaran terhadap kemampuan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh seluruh siswa.
2. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa agar siswa memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan.
3. Untuk menjalin hubungan yang harmonis antara guru dan siswa karena pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan relasi yang kuat antar guru dan siswa.
4. Untuk membantu siswa menjadi pelajar yang mandiri. Untuk meningkatkan kepuasan guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi.
- 5.

a. Tahapan-tahapan model pembelajaran diferensiasi

Tahapan pembelajaran berdiferensiasi ada 3 tahapan. Tahap awal, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi sebagai berikut :

1. Tahap Awal

Sekolah dapat melakukan beberapa langkah untuk mempersiapkan guru agar mampu menjalani berbagai peran penting dalam proses pembelajaran. Pertama, sekolah dapat memberikan pelatihan dan pengembangan profesional yang berkualitas bagi para guru. Pelatihan ini mencakup pemahaman tentang kurikulum yang berlaku serta strategi pembelajaran yang bermakna, sehingga guru dapat menempatkan fokus pada tujuan-tujuan yang lebih bermakna daripada sekadar ketuntasan konten semata. Guru juga perlu memiliki kesadaran akan keberagaman peserta didik untuk dapat merancang rencana pembelajaran yang inklusif. Selanjutnya, sekolah juga perlu mendorong refleksi dan pengembangan diri bagi para guru. Para guru perlu diarahkan untuk melakukan refleksi kritis terhadap praktik mengajar mereka, sehingga mereka dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran. Program pengembangan diri, seperti pembelajaran kontinu, riset, atau studi lanjut, juga dapat disediakan untuk memperkaya pengetahuan dan kualifikasi para guru. Dengan adanya dukungan dan bimbingan dari pihak sekolah, guru dapat lebih percaya diri dalam menjalankan peran sebagai perancang pembelajaran, fasilitator pembelajaran, dan motivator belajar.

Sekolah juga dapat menciptakan lingkungan yang mendorong kolaborasi dan pembelajaran tim di antara para guru. Melalui pembelajaran tim, para guru dapat

berbagi pengalaman dan pengetahuan, serta mengembangkan ide-ide baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, penerapan sistem penilaian yang inklusif juga penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda untuk mengeksplorasi potensi mereka. Dengan langkah-langkah ini, sekolah dapat menciptakan iklim belajar yang lebih inklusif, bermakna, dan memberdayakan bagi peserta didik serta membantu para guru untuk sukses dalam menjalankan berbagai peran yang esensial dalam proses pendidikan.

2. Tahap Pelaksanaan

Proses pembelajaran berdiferensiasi dimulai dengan tahapan asesmen diagnostik, yang merupakan langkah paling mendasar dalam menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Asesmen diagnostik membantu guru mengenali profil peserta didik dan menentukan tujuan serta tahapan belajar. Hal ini dilakukan dengan melibatkan aspek kognitif dan nonkognitif dari peserta didik. Analisis kurikulum juga menjadi langkah penting dalam memastikan pembelajaran berdiferensiasi yang tepat. Guru perlu merumuskan tujuan belajar berdasarkan hasil asesmen diagnostik dan mengaitkannya dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari kurikulum yang dipilih. Dengan demikian, rencana pembelajaran dapat disusun dengan lebih efektif dan relevan. Asesmen diagnostik dan analisis kurikulum menjadi dasar bagi praktik pembelajaran berdiferensiasi yang melibatkan diferensiasi konten dan proses belajar.

Pada tahap diferensiasi konten, guru memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan minat, tingkat penguasaan, dan gaya belajar peserta didik. Pemilihan bahan ajar juga mempertimbangkan profil peserta didik, seperti kesiapan belajar dan minat. Evaluasi terus menerus dilakukan untuk memastikan materi dan bahan pembelajaran mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap diferensiasi proses, guru menggunakan berbagai strategi dan aktivitas untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam kelompok besar dan kecil. Diferensiasi produk, sebagai tahap lanjutan, dilakukan sebagai asesmen capaian belajar atau asesmen sumatif dengan memberikan pilihan produk yang sesuai dengan profil dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran berdiferensiasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan kontekstual bagi peserta didik.

3. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dalam pembelajaran berdiferensiasi adalah evaluasi, yang dilakukan sebagai asesmen sumatif. Hasil evaluasi ini dianalisis untuk mendapatkan data kesimpulan mengenai capaian dan perkembangan peserta didik. Evaluasi ini bukan merupakan penghakiman bagi peserta didik, melainkan sebagai langkah awal dalam memulai siklus pembelajaran berdiferensiasi yang baru. Evaluasi juga menjadi momen refleksi bagi guru dan peserta didik terhadap pengalaman belajar yang telah dilalui. Guru perlu merefleksikan efektivitas metode pengajaran dan cara meningkatkan kemampuan mengajar, sementara peserta didik merenungkan proses pembelajaran dan kemajuan diri.

Selama proses pembelajaran berdiferensiasi, guru perlu berfokus pada peningkatan peserta didik. Beberapa pertanyaan untuk merefleksikan proses pembelajaran adalah bagaimana pembelajaran telah berfokus pada peningkatan peserta didik dan apa tindakan spesifik yang dapat mengubah proses pembelajaran. Peserta didik juga perlu melakukan refleksi atas pembelajaran mereka dengan pertanyaan seperti bagaimana mereka berkembang dan apa yang dapat mereka lakukan untuk terus meningkatkan diri. Evaluasi dan refleksi terus menerus dilakukan untuk perbaikan pembelajaran yang berdiferensiasi. Proses evaluasi dalam pembelajaran berdiferensiasi berlangsung secara rutin dan berkesinambungan, bukan hanya di akhir term atau semester. Evaluasi melibatkan berbagai informasi yang membantu guru memahami peserta didik, memantau proses pembelajaran, dan membangun komunitas kelas yang efektif. Dalam siklus pembelajaran berdiferensiasi, hasil asesmen selama pelaksanaan pembelajaran memberikan umpan balik yang kontinu untuk perbaikan pilihan konten, proses, dan evaluasi tujuan pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi dalam pembelajaran berdiferensiasi membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman atas profil peserta didik secara keseluruhan.

a. Kelebihan model pembelajaran diferensiasi

Kelebihan pembelajaran berdiferensiasi, antara lain:

- 1) Beragam karakter peserta didik sebagai dasar perencanaan.
- 2) Penilaian dilakukan secara terus menerus, dan asesmen dilakukan untuk memahami bagaimana merancang pembelajaran agar lebih responsive.

- 3) Peserta didik sering dibimbing untuk membuat pilihan belajar berdasarkan minat.
- 4) Ada banyak pilihan profil pelajar.
- 5) Menggunakan banyak pengaturan pembelajaran.
- 6) Kesiapan, minat dan profil belajar peserta didik dijadikan dasar dalam pembelajaran.
- 7) Waktu pelaksanaan pembelajaran fleksibel berdasarkan kebutuhan siswa.
- 8) Adanya cara pandang yang bervariasi terhadap ide dan peristiwa yang terjadi.
- 9) Peserta didik dapat membantu peserta didik lain bersama guru untuk memecahkan masalah
- 10) Peserta didik dapat bekerjasama dengan guru untuk mencapai tujuan bersama.
- 11) Asesmen dilakukan dengan berbagai cara. (Setyawati 2023)

b. Kekurangan model pembelajaran diferensiasi

Kekurangan pembelajaran berdiferensiasi, antara lain:

- 1) Persiapan yang memakan waktu.
- 2) Guru harus memiliki management skills yang baik.
- 3) Kurangnya bahan pembelajaran.
- 4) Kurang pelatihan bagi pengajar mengenai pembelajaran berdiferensiasi.

2. Media pembelajaran Educaplay

1. Pengertian media Educaplay

Media pembelajaran yang sesuai pada zaman ini yaitu dengan menggunakan teknologi. Penggunaan media pembelajaran di era digital diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Di era digital seperti ini banyak sekali aplikasi atau web yang bisa digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan yaitu Educaplay (Agdiah and Mustopa 2024).

Educaplay adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Platform ini menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila. Beberapa contoh permainan dan aktivitas interaktif yang tersedia di Educaplay antara lain CH 20: Media Quiz, 5th Block Puzzle, Media and American politics, Digital Media, Media Strategies, Media Vocabulary Mix and Match, Technology, dan lain sebagainya. Selain itu, Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Dengan menggunakan media interaktif berbasis permainan seperti Educaplay, siswa dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, kemampuan mandiri, keterampilan kolaboratif, keterampilan komunikasi, kemampuan membaca, dan kemampuan berpikir kritis mereka dalam

proses pembelajaran. Penggunaan Educaplay juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses

Educaplay adalah platform pembelajaran online yang dilengkapi berbagai aktivitas interaktif, berupa permainan, kuis, serta video yang bisa digunakan pada proses pembelajaran. Dengan Educaplay, peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, yang merangsang minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan.

Platform Educaplay adalah salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan, sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus Educaplay dan sistem manajemen pembelajaran (LMS) membantu pengguna mengikuti kuis/tes berbentuk game menarik dan menyenangkan. Game-game yang tersedia pada platform educaplay ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal (Batitusta & Hardinata, 2024). Sebagaimana penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lathifah et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Educaplay merupakan platform e-learning yang menawarkan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses belajar mengajar. Hal ini menjadikan Educaplay sebagai platform e-learning yang menawarkan beragam permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya

meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan keterlibatan peserta didik pada proses belajar mengajar.

2. Manfaat Educaplay dalam pendidikan

Educaplay memiliki manfaat dalam bidang pendidikan karena memiliki aspek yang keefektifan dalam pembelajaran seperti: a.Educaplay memiliki beragam metode yang digunakan dalam pembelajaran seperti kuis, simulasi, permainan, dan aktivitas lainnya. Dengan ketersediaan berbagai metode, pembelajaran akan menjadi semakin menarik dalam penyampaian materi. b.Educaplay bersifat fleksibel, pendidik dapat menggunakan dan membuat konten dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Bukan hanya guru saja, siswa juga dapat mengerjakan atau mengakses kegiatan pembelajaran secara daring untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau mandiri.c.Interaktif dan partisipatif, platform ini juga memberikan pengalaman yang menarik dalam pembelajaran serta memungkinkan siswa untuk aktif dalam belajar. d.Pembelajaran dengan Educaplay mendukung penggunaan audio, gambar, dan video yang dapat memberikan kesan menarik dan mudah dipahami dalam pembelajaran. e.Kolaborasi antar pendidik dalam mengerjakan konten materi pembelajaran agar terciptanya komunitas pembelajaran yang besar. (ANGGRAINI, R. P. 2024)

3. Kelebihan dan kekurangan *educaplay*

Educaplay adalah aplikasi yang menarik untuk merancang soal-soal pembelajaran yang lebih atraktif bagi siswa, sehingga mendukung proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, Educaplay memudahkan guru dalam merancang pembelajaran berbasis permainan. Keunggulan lainnya adalah platform ini

gratis, sehingga guru dapat dengan bebas membuat materi atau kuis secara kreatif dan professional. Platform online Educaplay menyediakan beragam permainan edukatif yang memperkuat materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Guru dapat mengajak siswa menyelesaikan teka-teki silang, mencocokkan kata dan gambar, atau berinteraksi dengan peta untuk pelajaran geografi atau sejarah, serta aktivitas lainnya. Kelebihannya, siswa tidak perlu mendaftar untuk berpartisipasi. Cukup buat tantangan dari profil yang dimiliki guru, lalu bagikan 'Game Pin' sebagai akses masuk. Siswa hanya perlu memasukkan pin tersebut dan nama mereka, lalu siap bermain. Hasil aktivitas dapat dilihat secara real-time, dan setelah selesai, guru dapat memeriksa jawaban, skor, dan waktu yang dicapai oleh masing-masing siswa. (Rosita, dkk. 2025)

3. Hasil belajar

1. Pengertian hasil belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, nmaun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Dari

beberapa pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar tidak terjadi secara tunggal, tetapi setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan mana yang diharapkan sejalan dengan tujuan pendidikan.

Pengertian hasil belajar seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari skor yang dicapai dari hasil tes pengetahuan materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah kategori antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor dengan perincian sebagai berikut: a) Ranah kognitif mengacu pada

hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian; b) Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai; c) Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh.

2. Ranah dan Tahapan Hasil Belajar

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran. Ranah kognitif dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari ingatan (*recall*), pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*). Kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan mencipta (*evaluation*). Secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai hal ini akan nampak pada diri siswa dalam berbagai bentuk sikap dan tingkah laku. Kemampuan pada ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan yang terdiri dari sikap menerima, menanggapi,

menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup. kelima tahapan hasil belajar afektif tersebut dapat disimbolkan secara berurutan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang didapat sebagai kemampuan kognitif dan diinternalisasikan melalui kemampuan afektif dan diaplikasikan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yang terdiri dari imitasi (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*).

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Terdapat beberapa dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor yang terdapat dalam diri individu atau internal, dikelompokkan menjadi dua faktor yaitu faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis antara lain: kognitif, afektif, psikomotor, kepribadian. Faktor yang ada diluar individu atau eksternal yang disebut sebagai faktor sosial antara lain faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial. (Nurtanto and Sofyan 2015)

4. Pengertian IPAS

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia

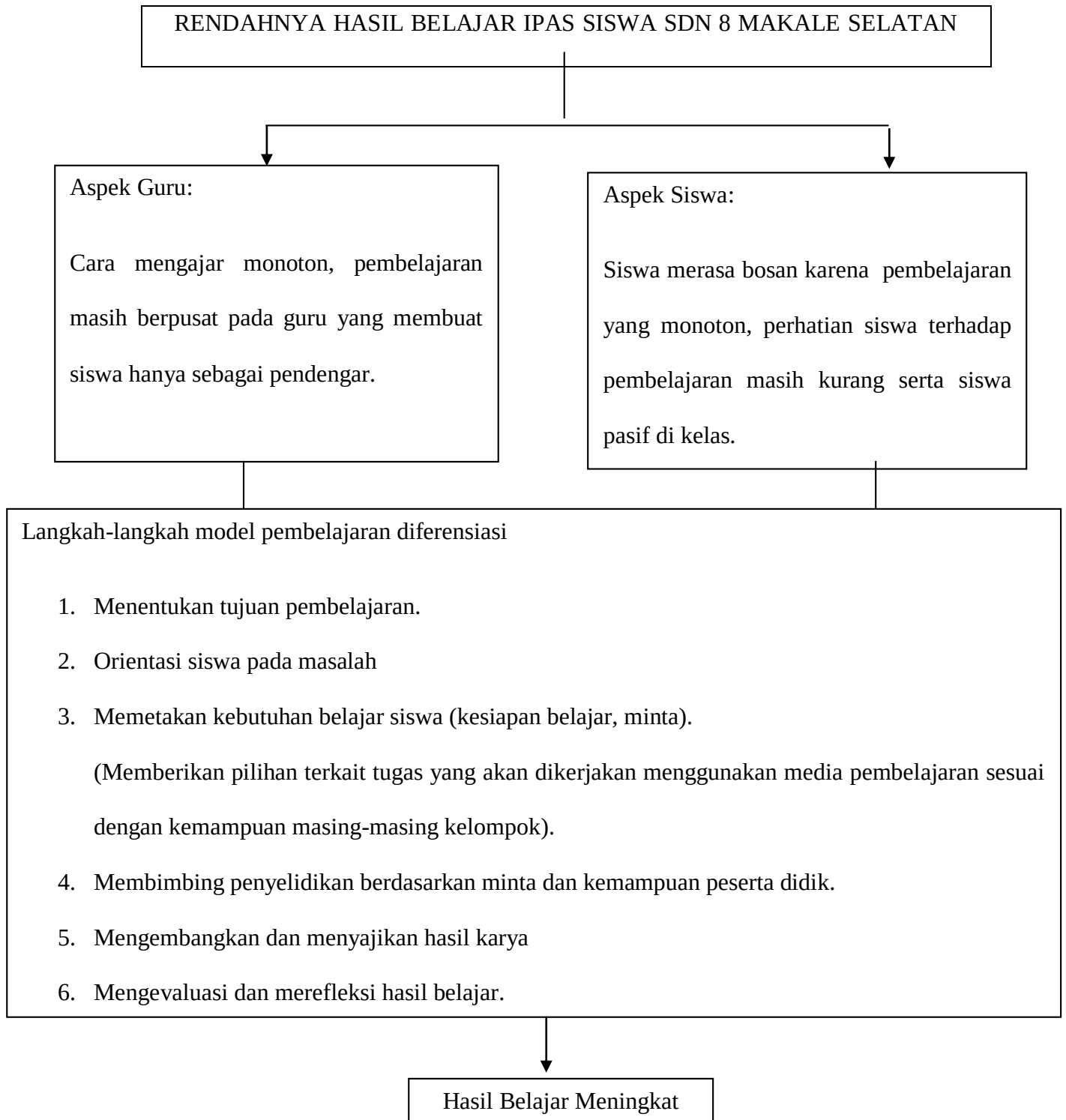
sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan beristem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam, dan pengetahuan sosial.

IPAS merupakan singkatan Dari Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. IPAS merupakan kurikulum sekolah dasar yang disusun Oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbuk Ristek) yang memadukan antara IPA dan IPS (SD), sedangkan pada periode KTSP kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah.

B. Kerangka Pikir

Dalam pelajaran salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan konsep pembelajaran kepada siswa, dengan memperhatikan bahwa siswa SD umumnya masih pada dataran berpikir nyata (real) pada suatu objek. Namun pada kenyataannya guru jarang memperhatikan hal ini. Pada saat melakukan observasi di SDN 8 Makale Selatan kelas V, terlihat kondisi siswa yang kurang kondusif yang pembelajaran yang kurang menyenangkan, cara mengajar yang monoton sehingga membuat siswa kurang terlihat aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka perlu adanya pembelajaran yang tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran diferensiasi. Dimana dalam pembelajaran ini siswa lebih di aktifkan baik dalam pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara tentang tingkah laku atau kejadian yang terjadi. Maka berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir hipotesis dalam penelitian ini yaitu: “jika model pembelajaran diferensiasi berbantuan media educaplay diterapkan, maka dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 8 Makale Selatan”.