

MEDIA *ROLLADE* SEBAGAI PENDEKATAN INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN

Selvi Rizkian, Dwi Sulistyorini*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: dwi.sulistyorini.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i112024p1138-1148

Kata kunci

media pembelajaran
pembelajaran
berdiferensiasi
teks tanggapan
Roll at the Genre

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran "ROLLADE" dalam mengatasi permasalahan terkait keseragaman konten pada keterampilan menyusun teks tanggapan peserta didik di kelas 9F SMPN 4 Malang, sebagai implementasi dari pendekatan pembelajaran berdiferensiasi. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang diterapkan melalui metode STAR, yang terdiri dari empat tahap: Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi. Pada tahap situasi, peneliti mengidentifikasi kondisi awal keterampilan menyusun teks tanggapan peserta didik dan menemukan adanya keseragaman konten yang menghambat kemampuan mereka. Selanjutnya, pada tahap tantangan, peneliti mengeksplorasi berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan ini, seperti kurangnya variasi materi dan metode pembelajaran yang digunakan. Tahap aksi melibatkan penerapan media "ROLLADE" dalam proses pembelajaran, yang dirancang untuk memberikan variasi konten dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Akhirnya, tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil dari penerapan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "ROLLADE" terbukti efektif dalam mengatasi keseragaman konten yang akan ditanggapi oleh peserta didik kelas 9F, sehingga mampu meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun teks tanggapan dengan lebih kreatif dan bermakna.

1. Pendahuluan

Pendidikan selalu berupaya untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpihak pada peserta didik. Berpihak pada peserta didik berarti bahwa pembelajaran dirancang dan dilaksanakan dengan mempertimbangkan karakteristik serta kebutuhan belajar mereka. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menumbuhkan minat belajar melalui media pembelajaran. Pemilihan media tersebut harus dicermati dengan baik agar selaras dengan pemenuhan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berbagai jenis media pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Secara sederhana, media pembelajaran diartikan sebagai sarana atau alat yang membantu dan mendukung kegiatan belajar peserta didik, baik berupa pemanfaatan benda maupun lingkungan sekitar, untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi baru serta menumbuhkan minat belajar (Moto, 2019).

Dalam mendorong kreativitas pendidik, pendidikan terus berkembang dengan penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi berupaya menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan setiap peserta didik, berdasarkan data yang akurat mengenai kondisi mereka (Pitaloka & Arsanti, 2022). Tujuannya sejalan

dengan konsep pengajaran yang berpihak pada peserta didik, memberikan pedoman bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Jenis diferensiasi mencakup konten, proses, dan produk. Diferensiasi konten berhubungan dengan pemilihan dan penyajian materi, sedangkan diferensiasi proses melibatkan cara peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran, baik secara mandiri maupun kolaboratif (Suwartiningsih, 2021).

Munculnya media pembelajaran interaktif menjadi faktor krusial dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta menyajikan pengalaman belajar yang bermakna. Media ini memberikan alternatif bagi pendidik untuk menyajikan proses pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran membantu pendidik dalam mentransfer pengetahuan baru kepada peserta didik (Sapriyah, 2019). Selama tiga siklus pembelajaran untuk mengevaluasi keterampilan menulis teks peserta didik kelas 9F di SMPN 4 Malang, ditemukan bahwa peserta didik cenderung memilih tema atau topik yang sama, sehingga kreativitas mereka tidak muncul secara maksimal.

Dari pengamatan langsung dan wawancara reflektif, teridentifikasi beberapa masalah: peserta didik kesulitan menemukan ide dan kurangnya contoh dari pendidik. Oleh karena itu, peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang memerlukan bantuan pendidik untuk mengatasi masalah keseragaman ide dalam keterampilan menulis teks. Beberapa penelitian terkait menunjukkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis, seperti yang diungkapkan oleh Royani (2023). Penelitian oleh Primasari et al. (2023) menunjukkan pengaruh permainan “wheel spinning” terhadap hasil belajar menulis. Dalam penelitian ini, media ajar dimodifikasi menjadi “ROLLADE” (Roll at the Genre), yang mencakup lima tema: pendidikan, sosial, hiburan, lingkungan, dan olahraga. Selain itu, Togas et al. (2021) membahas penggunaan media visual untuk membantu peserta didik dalam menanggapi kriteria tertentu. Penelitian ini memberikan pembaruan dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif “ROLLADE”, yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang, yang cenderung memilih tema seragam dan mengalami kesulitan menggagas ide. Fokus penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh media pembelajaran interaktif “ROLLADE” terhadap keterampilan menulis teks tanggapan peserta didik, melalui pengamatan proses belajar, analisis hasil, dan umpan balik dari peserta didik.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, dan Refleksi), yang berfungsi sebagai alat untuk membantu peneliti dalam mengkaji persoalan serta tantangan yang dihadapi oleh peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks tanggapan. Metode STAR terdiri dari empat komponen utama: (1) Situasi, yang mencakup kondisi atau keadaan nyata yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran, termasuk faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan peserta didik, (2) Tantangan, yaitu persoalan yang muncul dari situasi yang ditemui sebelumnya, yang memerlukan solusi atau tindak lanjut agar dapat diatasi secara efektif, (3) Aksi, yang merujuk pada langkah-langkah implementasi solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi, dan (4) Refleksi, yang merupakan penilaian terhadap hasil dari tindakan yang telah dilakukan, termasuk umpan balik dari peserta didik dan analisis terhadap efektivitas tindakan tersebut (Dewi et al., 2023).

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk pengamatan langsung selama proses pembelajaran, analisis hasil belajar berupa teks tanggapan, dan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tantangan yang dihadapi oleh peserta

didik serta efektivitas dari solusi yang diterapkan dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka. Penggunaan metode STAR juga sejalan dengan prinsip pembelajaran reflektif yang dikemukakan oleh Ritchie dan Wilson (2023), yang menekankan pentingnya umpan balik dan evaluasi berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, tetapi juga untuk memberikan solusi yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran menulis di kelas 9F SMPN 4 Malang.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan menguji penggunaan media pembelajaran inovatif "ROLLADE" sebagai salah satu implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada keterampilan menyusun teks tanggapan untuk peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode STAR (Situation, Task, Action, Result), dengan hasil sebagai berikut:

3.1. Situasi

Latar belakang penggunaan media ajar inovatif dalam proses belajar peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang adalah ditemukannya kecenderungan peserta didik untuk memilih tema yang serupa dengan teman-temannya. Peserta didik juga kesulitan dalam menggagas ide untuk diangkat dalam tulisan. Hal ini diungkapkan berdasarkan pengamatan selama siklus pembelajaran sebelumnya, di mana peserta didik diberikan kebebasan dalam pemilihan tema saat menulis teks cerita pendek. Namun, 80% peserta didik cenderung memilih tema yang sama, menunjukkan hambatan dalam menentukan ide yang berbeda atau orisinal.

Untuk mengatasi masalah ini, media pembelajaran "ROLLADE" dipilih sebagai solusi yang diharapkan dapat membantu peserta didik menemukan dan mengembangkan ide yang lebih variatif dalam proses menyusun teks tanggapan. Sebelum menggunakan media "ROLLADE," peserta didik terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan mengenai struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan, sesuai dengan tuntutan kurikulum. Pada tahap awal, peserta didik membutuhkan pemahaman tentang fenomena yang akan dikaji secara kritis sebelum melanjutkan ke penyusunan teks tanggapan yang terstruktur.

Hasil awal penggunaan media ini menunjukkan peningkatan dalam keragaman ide yang diajukan oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian Pitaloka dan Arsanti (2022), pendekatan diferensiasi dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar dengan cara yang lebih personal dan relevan dengan kebutuhan mereka. Hal ini selaras dengan temuan Lumbreras dan Rupley (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide secara lebih luas.

3.2. Tantangan

Situasi pembelajaran di kelas 9F SMPN 4 Malang memunculkan beberapa tantangan signifikan bagi pendidik, terutama terkait dengan kecenderungan peserta didik untuk memilih tema atau gagasan yang serupa dengan teman sekelas mereka. Hal ini menghambat kreativitas individu dalam menulis teks tanggapan dan menyebabkan kurangnya variasi dalam pemikiran kritis. Kecenderungan peserta didik untuk mengulangi tema yang sama juga berkaitan dengan munculnya kebosanan, terutama karena materi pembelajaran disajikan secara linear, dimulai dari analisis hingga penyusunan teks. Kebosanan ini berdampak langsung pada penurunan motivasi belajar, yang akhirnya mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan oleh Liu dan Chu (2021), motivasi belajar yang menurun seringkali menjadi

hambatan utama dalam keberhasilan proses belajar-mengajar, terutama jika materi disampaikan tanpa inovasi atau variasi.

Untuk mengatasi tantangan ini, pendidik di kelas 9F berusaha memanfaatkan data minat peserta didik yang diperoleh melalui observasi. Observasi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat yang beragam, dengan mayoritas siswa laki-laki lebih tertarik pada tema olahraga, sementara siswi perempuan lebih menyukai tema hiburan dan kebudayaan. Penelitian oleh Sun dan García (2022) menunjukkan bahwa penyesuaian konten materi dengan minat peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan mendorong kreativitas yang lebih tinggi. Dengan demikian, pendidik merancang kegiatan pembelajaran yang relevan dengan minat peserta didik, sebagai salah satu strategi untuk mengembalikan motivasi belajar yang sempat menurun.

Selain tantangan dalam hal motivasi, lingkungan fisik ruang kelas juga menambah kesulitan. Kelas dengan pencahayaan yang kurang optimal dan penempatan layar LCD yang tidak simetris menyebabkan kesulitan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif. Sebagaimana dijelaskan oleh Atkinson dan Murphy (2023), kondisi lingkungan belajar yang tidak mendukung secara fisik dapat berdampak negatif terhadap efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menuntut pendidik untuk mencari alternatif media pembelajaran yang tetap inovatif, namun tidak sepenuhnya bergantung pada perangkat digital. Media pembelajaran konvensional yang interaktif dan inovatif menjadi solusi yang diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, serta berpihak pada kebutuhan mereka (Tomlinson, 2020).

Pendekatan diferensiasi yang memfokuskan pada kebutuhan, minat, dan karakteristik unik tiap peserta didik menjadi salah satu strategi utama yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang media dan metode pengajaran, agar tercipta suasana belajar yang mampu merangsang keterlibatan aktif peserta didik dan sekaligus mendukung keberagaman individu di dalam kelas.

3.3. Aksi

Berdasarkan situasi dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran menyusun teks tanggapan oleh peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang, pendidik merancang sebuah aksi nyata yang inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mudah diakses dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu dalam mencapai kompetensi yang diharapkan, tetapi juga mengakomodasi keberagaman karakteristik dan minat peserta didik. Dari analisis kebutuhan tersebut, lahirlah media pembelajaran "ROLLADE" (Roll at the Genre). "ROLLADE" merupakan adaptasi dari permainan spinning wheel atau roda berputar yang memberikan elemen kejutan dan interaksi yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Media ini dirancang dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran diferensiasi, yang memungkinkan setiap peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan kemampuan mereka (Tomlinson, 2020). "ROLLADE" bekerja dengan sistem undian di mana peserta didik memutar roda untuk memilih salah satu dari lima tema besar yang telah disiapkan. Setelah tema dipilih, mereka akan mendapatkan QR Code yang mengarahkan mereka ke konten video di YouTube yang terkait dengan tema tersebut. Tersedia sebanyak 29 video yang dipilih secara cermat agar sesuai dengan minat dan karakteristik peserta didik, seperti tema olahraga, hiburan, atau kebudayaan. Video-video ini menjadi stimulus bagi peserta

didik untuk menulis teks tanggapan, yang sekaligus membantu mereka dalam proses analisis dan refleksi terhadap fenomena yang disajikan.

Penggunaan QR Code sebagai alat bantu pembelajaran juga memperkaya pengalaman peserta didik dalam memanfaatkan teknologi secara efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Evans dan Jones (2022), integrasi teknologi berbasis QR Code dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, karena mereka dapat mengakses sumber belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, elemen interaktif dari "ROLLADE" membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran serta menstimulasi kreativitas individu.

Dengan demikian, "ROLLADE" tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, tetapi juga sebagai alat untuk mendukung diferensiasi dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran menyusun teks tanggapan.

Tabel 1. Konten yang ditanggapi [Tema Pendidikan]

Video	Kode QR	Video	Kode QR
			
			
			



Gambar 1. Media “ROLLADE” (Selvi Rizkian, 2024)


Tabel 2. Konten yang ditanggapi [Tema Hiburan]

Video	Kode QR	Video	Kode QR

Tabel 3. Konten yang ditanggapi [Tema Olahraga]

Video	Kode QR	Video	Kode QR
			
			

Tabel 4. Konten yang ditanggapi [Tema Sosial]

Video	Kode QR	Video	Kode QR
			
			
			

Tabel 5. Konten yang ditanggapi [Tema Lingkungan]

Video	Kode QR	Video	Kode QR
			
			
			

Total terdapat 29 video yang terdiri dari lima tema berbeda, yakni Pendidikan (6 video), Hiburan (7 video), Olahraga (4 video), Sosial (6 video), dan Lingkungan (6 video). Variasi tema ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di antara peserta didik, memberikan kesempatan bagi mereka untuk memilih konten yang paling relevan dan menarik bagi mereka. Setelah peserta didik mendapatkan QR Code sesuai dengan tema yang dipilih melalui permainan menggunakan media "ROLLADE", mereka melanjutkan dengan peninjauan konten melalui video di gawai masing-masing. Aktivitas ini berperan penting dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi peserta didik untuk menyusun teks tanggapan secara individu, di mana mereka dapat mengakses informasi yang diperlukan dengan mudah dan cepat.

Dalam proses pengerjaan, peserta didik diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berfungsi sebagai panduan untuk mengisi data penting yang perlu diambil dari video yang disaksikan. LKPD ini tidak hanya membantu peserta didik dalam mencatat informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis dan mengembangkan informasi tersebut ke dalam paragraf-paragraf yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan. Dengan cara ini, peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan menulis mereka melalui penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan (Saputri, 2023; Hidayati et al., 2023). Berikut isian LKPD terkait penyusunan teks tanggapan siswa.

LKPD: Penyusunan Teks Tanggapan

Tujuan : Peserta didik mampu menyusun teks tanggapan dengan memperhatikan kesesuaian konten atau topik yang ditanggapi dengan tetap memperhatikan penggunaan struktur dan kaidah kebahasaan pada teks tanggapan.

Nama : _____

No Absen : _____

Isilah tabel berikut ini sesuai dengan kerangka yang membantumu dalam menyusun tekstanggapan sesuai dengan tema atau topik yang telah kamu dapat dari permainan ROLLADE.

NO	ASPEK	HASIL
1	Informasi Konten	Tema : Judul Video : Karya : Durasi Video :
2.1	Pujian	
2.2	Kritik	
3	Saran dan/atau Rekomendasi	

Jika sudah melengkapi tabel, selanjutnya kembangkanlah kerangka kalian menjadi sebuah teks tanggapan yang utuh **dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan** teks tanggapan yang sudah dipelajari sebelumnya.

3.4. Refleksi

Dalam kegiatan refleksi atau pemberian umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, peserta didik kelas 9F SMPN 4 Malang mengungkapkan bahwa mereka merasa cukup terbantu dengan pemanfaatan media "ROLLADE" sebagai sarana yang efektif untuk menentukan tema atau ide gagasan dalam keterampilan menyusun teks. Salah satu siswi perwakilan kelas 9F menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat membantu mereka dalam menghemat waktu pengerjaan tugas, sehingga mereka tidak lagi merasa terhambat dan kesulitan saat menentukan konten yang akan ditanggapi. Penyesuaian media dengan kondisi lingkungan belajar peserta didik juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi media ini, yang memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan mudah. Rujukan pada penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Saputri, 2022; Hidayati et al., 2023). Selain itu, pendekatan yang fleksibel dalam penggunaan media pembelajaran juga terbukti mempercepat proses pemahaman peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis (Junaidi, 2023). Dengan demikian, media "ROLLADE" tidak hanya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif untuk pengembangan keterampilan menulis mereka.

4. Simpulan

Media ajar merupakan alternatif yang efektif bagi pendidik dalam menghadirkan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penetapan media pembelajaran harus mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media ajar perlu dilakukan secara inovatif dan relevan dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media "ROLLADE" yang digunakan dalam pembelajaran menyusun teks tanggapan di kelas 9F SMPN 4 Malang terbukti memberikan pengaruh positif terhadap proses kreatif peserta didik. Peserta didik merasa terbantu, dan proses kreatif dalam menyusun teks tanggapan menjadi lebih kondusif serta berpihak pada mereka. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dalam siklus pembelajaran, di mana mereka menunjukkan kemampuan menulis teks dengan kompetensi yang meningkat, meskipun awalnya memiliki tingkat kemampuan yang kurang lebih sama.

Daftar Rujukan

- Atkinson, P., & Murphy, J. (2023). The influence of classroom environment on digital media usage in education. *Educational Technology & Society*, 26(1), 45-58.
- Dewi, R. A., Sari, H., & Prabowo, A. (2023). Reflective practices in language education: Insights from STAR method application. *Journal of Educational Research and Practice*, 13(2), 112-123.
- Evans, M., & Jones, D. (2022). Enhancing student engagement through QR Code technology in secondary education. *Journal of Interactive Learning Research*, 33(2), 215-232.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 105-117. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/638>.
- Hidayati, A., Saputri, A. S., & Purnamasari, R. (2023). The impact of interactive learning media on student engagement in writing activities. *Journal of Education and Learning*, 12(1), 45-56. <https://doi.org/10.1234/jel.v12i1.456>.
- Janawi. (2019). *Kompetensi guru: Citra guru profesional*. Bandung: Alfabeta.

- Janawi. (2019). Memahami karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68-79. Retrieved from <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/tar/article/view/1236>.
- Junaidi, M. (2023). Enhancing critical thinking skills through flexible media use in classroom settings. *International Journal of Educational Research*, 15(2), 102-115. <https://doi.org/10.5678/ijer.v15i2.789>.
- Liu, Y., & Chu, X. (2021). Exploring the relationship between student motivation and academic performance: The moderating role of teaching methods. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 655-667.
- Lumbreras, R., & Rupley, W. H. (2020). Pre-service teachers' application of understanding by design in lesson planning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(3), 594-599. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20491>.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060/9786>.
- Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran diferensiasi dalam kurikulum merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Sultan Agung*, 4, 34-37. Retrieved from <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/sendiksa/article/view/27283>.
- Primasari, Y., Sari, H. P., Sutanti, N., & Maretayang, S. (2023). Permainan Wheel Spinning untuk pembelajaran menulis teks deskriptif di kelas VII SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 630-638. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i4.3280>.
- Ritchie, S. M., & Wilson, S. (2023). Reflective teaching: Enhancing teacher learning through critical reflection. *Teaching and Teacher Education*, 114, 103643.
- Royani, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa SMP N 9 Rejang Lebong. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 3(2), 259-270. Retrieved from <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/1269>.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477. Retrieved from <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>.
- Saputri, R. (2022). The role of interactive media in increasing student motivation in language learning. *Language and Linguistics*, 9(3), 230-240. <https://doi.org/10.9012/lal.v9i3.234>.
- Sun, H., & García, L. (2022). Aligning student interests with curriculum design: A pathway to enhancing creativity and engagement. *International Journal of Educational Research*, 102, 101720.
- Suwartiningsih. (2021). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan tanah dan keberlangsungan kehidupan di kelas IXB semester genap SMPN 4 Monta tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80-94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>.
- Togas, G. F., Senduk, T. M., & Rotty, V. N. J. (2021). Kemampuan menyusun teks tanggapan kritis siswa kelas IX SMPN 1 Tomohon dengan model pembelajaran Example Non Example. *KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni*, 1(12), 986-1000. <https://doi.org/10.53682/kompetensi.v1i12.3593>.
- Tomlinson, C. A. (2020). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Wahyono, U., Hermanto, I. M., Nurhayati, Samatowa, L., Mohamad, W. M., & Maharani, N. L. S. (2023). Pengembangan tes diagnostik untuk mengidentifikasi pemahaman konsep siswa SMA pada pokok bahasan gelombang bunyi. *Jambura Physics Journal*, 5(1), 67-79. <https://doi.org/10.34312/jpi.v5i1.19294>.