

Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik

Pipit Candrasari¹, Kukuh Munandar²

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; Ppg.pipitcandrasari90@program.belajar.id

² Universitas Muhammadiyah Jember; kukuhmunandar@unmuhjember.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960>

*Correspondensi: Pipit Candrasari dan Kukuh Munandar

Email: Ppg.pipitcandrasari90@program.belajar.id, kukuhmunandar@unmuhjember.ac.id

Received: 07-12-2023

Accepted: 14-01-2024

Published: 23-02-2024



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran quizizz pada asesmen sumatif terhadap pemenuhan kebutuhan learning modalities (gaya belajar) yang berbeda-beda pada materi penanganan limbah di kelas X SMAN 02 Bondowoso. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 02 Bondowoso kelas X F pada materi penanganan limbah. Pengumpulan data dilaksanakan saat pelaksanaan asesmen sumatif diakhir pembelajaran melalui posttest. Pemanfaatan media quizizz ini baik digunakan sebagai instrument penilaian asesmen sumatif oleh guru dalam pembelajaran.

Keywords: Kurikulum Merdeka, Asesmen Sumatif, Gaya Belajar, Quizizz

Abstract: *The implementation of independent curriculum introduces 2 types of assessments, namely formative assessment and summative assessment. Summative assessment is an assessment carried out to measure the achievement of overall learning objectives so that this assessment is carried out at the end of the learning process, the end of the school year or the end of the education level. The implementation of an independent curriculum requires teachers to facilitate the needs of different students, especially the needs of student learning styles. Different learning styles for each student require teachers to be able to facilitate learning media, learning models and learning strategies that are creative and innovative in learning. One of the interactive learning media in the learning process using quizizz media. Quizizz is a game-based quiz platform that has education, entertainment and competitions that teachers can use as summative assessments of students during the learning process. So the purpose of this study is to analyze how the use of quizizz learning media in summative assessment to meet the needs of different learning modalities (learning styles) in waste handling material in class X SMAN 02 Bondowoso. The research method used is qualitative descriptive. The research was carried out at SMA Negeri 02 Bondowoso class X F on waste handling material. Data collection is carried out during the implementation of summative assessment at the end of learning through posttest. The use of quizizz media is good for use as an instrument for summative assessment by teachers in learning*

Keywords: Independent Curriculum, Summative Assessment, Learning Styles, Quizizz

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan terhadap sebuah perkembangan bangsa. Pendidikan sendiri bertujuan untuk meningkatkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang unggul dan mampu berkompetensi dengan perkembangan zaman (Riowati & Yoenanto, 2022). Kemajuan sebuah bangsa bergantung pada kualitas pendidikannya sehingga pemerintah selalu mengupayakan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan berbagai program yang dicanangkan. Kualitas pendidikan yang masih tergolong rendah dibandingkan dengan bangsa-bangsa lainnya dengan banyak faktor penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia. Keberhasilan suatu system pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor penentu diantaranya peran peserta didik, guru, kondisi finansial, sarana prasarana satuan pendidikan serta banyak faktor lainnya menurut Kuriniawan dalam (Nur & Kurniawati, 2022).

Sejak tahun 1947 hingga saat ini, Indonesia sudah 10 kali mengalami perubahan kurikulum (Insani et al., 1947) Perubahan ini tentunya sebagai bentuk pengaruh dari perubahan undang-undang mengenai kebijakan system pendidikan nasional di Indonesia. Perubahan kurikulum ini sebagai Upaya penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Melalui kurikulum merdeka belajar saat ini, pemerintah mengupayakan untuk mengejar ketertinggalan literasi dan numerasi dalam pendidikan di Indonesia (Dewa et al., n.d.). Indonesia sendiri menempati peringkat ke 72 dari 77 negara lainnya pada PISA 2018 bidang literasi membaca dan numerasi (Putrawangsa et al., 2022). Kurikulum merdeka sendiri merupakan cita-cita tokoh nasional pendidikan yaitu Ki Hajar Dewantara melalui gagasannya pendidikan agar lebih terarah dan memiliki pondasi yang jelas (Ainia, n.d.). Implementasi kurikulum merdeka merupakan bagian dari pembelajaran paradigma baru yang menekankan profil pelajar pancasila dalam pembelajarannya.

Profil pelajar pancasila berperan menjadi arah untuk memandu kebijakan dan pembaruan dalam system pendidikan di Indonesia termasuk dalam pembelajaran paradigma baru. Pembelajaran paradigma baru yang di implementasikan pada kurikulum merdeka saat ini memastikan praktik pembelajaran yang terjadi di satuan pendidikan berpusat pada peserta didik (Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan & Teknologi Jakarta, 2021). Kurikulum merdeka membebaskan satuan pendidikan untuk menggunakan atau memodifikasi contoh kurikulum operasional dan perangkat pembelajaran yang tersedia atau membuatnya sendiri sesuai konteks, karakteristik serta kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda ini. Kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda baik dalam satu kelas maupun dalam satu sekolah dapat di akomodir dengan pembelajaran berdiferensiasi yang merupakan bagian dari pembelajaran paradigma baru pada implementasi kurikulum merdeka.

Pembelajaran diferensiasi merupakan pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda saat pembelajaran. Pembelajaran diferensiasi ini merupakan penyesuaian peserta didik terhadap kesiapan belajar peserta didik, minat belajar dan profil belajar peserta didik (Herwina, 2021). Guru merancang pembelajaran sesuai kebutuhan masing-masing peserta didiknya dengan pembelajaran yang inovatif dalam memilih metode, model, dan strategi pembelajaran melalui pemetaan kebutuhan masing-masing peserta didiknya. Kesiapan belajar peserta didik dapat diukur

dengan asesmen diagnostic test kognitif dan non kognitif. Kesiapan belajar peserta didik dapat dibagi menjadi 3 pemetaan yaitu peserta didik yang baru berkembang, sedang berkembang dan mahir (Fitriani et al., n.d.). Pada aspek minat belajar guru dapat mempertimbangkan atau menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sehingga mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pembelajarannya (Yani et al., 2023).

Saat proses pembelajaran seorang guru membutuhkan informasi mendalam mengenai peserta didiknya baik aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) maupun aspek psikomotorik (keterampilan). Asesmen dalam pembelajaran merupakan kunci untuk mengetahui hal-hal tersebut oleh guru (Mujiburrahman et al., 2023). Implementasi kurikulum merdeka mengenalkan 2 macam asesmen yaitu asesmen formatif dan juga asesmen sumatif. Asesmen formatif merupakan keseluruhan aktivitas baik hambatan atau kesulitan belajar serta kemajuan peserta didik yang digunakan sebagai feedback (umpan balik) untuk meningkatkan kualitas aktivitas dalam proses pembelajaran tersebut. Asesmen formatif pada kurikulum merdeka berupa penilaian di awal pembelajaran dan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan asesmen sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan sehingga asesmen ini dilakukan saat akhir proses pembelajaran, akhir tahun ajaran atau akhir jenjang pendidikan.

Aspek yang terakhir dalam pembelajaran diferensiasi ialah profil belajar peserta didik. Profil belajar peserta didik merupakan istilah yang mengacu pada preferensi lingkungan belajar, dampak sosial dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Peserta didik memilih, memproses dan menyimpan informasi pengetahuan baru yang didapatkan melalui gaya belajarnya (Yani et al., 2023). Secara umum gaya belajar terdapat 3 macam yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik. Peserta didik dengan gaya belajar visual memiliki karakteristik membaca cepat, menghafal yang dibaca serta tidak fokus dalam keramaian. Peserta didik dengan gaya belajar auditori memiliki karakteristik mengucapkan tulisan saat membaca, senang membaca dengan suara keras dan mendengarkan. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik cenderung menggunakan Bahasa tubuh, lebih suka bergerak, merespon dengan fisik serta menghafal sambil berjalan (Matussolikhah & Rosy, 2021). Pada kelas X F di SMAN 2 Bondowoso terdiri dari 36 peserta didik, dimana berdasarkan hasil psikotest memiliki karakteristik gaya belajar visual sebesar 42% dengan jumlah 15 peserta didik, 33% dengan gaya belajar kinestetik dengan jumlah 12 peserta didik dan 25% gaya belajar auditori dengan jumlah 9 peserta didik.

Gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap peserta didik mengharuskan guru dapat memfasilitasi media pembelajaran, model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media quizizz. Quizizz ini merupakan platform quiz berbasis game yang terdapat edukasi, hiburan dan juga kompetisi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai penilaian sumatif peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung (Rahmatika, n.d.). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz ini merupakan upaya untuk mengakomodir gaya belajar peserta didik yang bervariasi melalui fitur yang tersedia pada platform quizizz ini. Fitur quiz pada platform quizizz ini tersedia beragam macamnya yaitu pilihan ganda, menjodohkan, seret dan lepas, respon matematika, penanda, susun silang, isian singkat, drop down, label gambar, grafik matematika, jawaban

menggambar, essai, jawaban video, jawaban audio, survey dan juga slide. Fitur tersebut dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik yang berbeda tersebut. Dimana dengan gaya belajar visual dapat memanfaatkan fitur pilihan ganda, isian singkat, essai dan lainnya. Gaya belajar auditori dapat memanfaatkan fitur jawaban menggambar atau menggunakan mode kertas saat menjawab kuis yang berlangsung. Gaya belajar auditory dapat memanfaatkan fitur video dan audio untuk jawaban dan soal lainnya.

Tujuan daripada penelitian ini untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan penggunaan media pembelajaran quizzizz pada asesmen sumatif terhadap pemenuhan kebutuhan learning modalities (gaya belajar) yang berbeda-beda pada materi penanganan limbah di kelas X SMAN 02 Bondowoso.

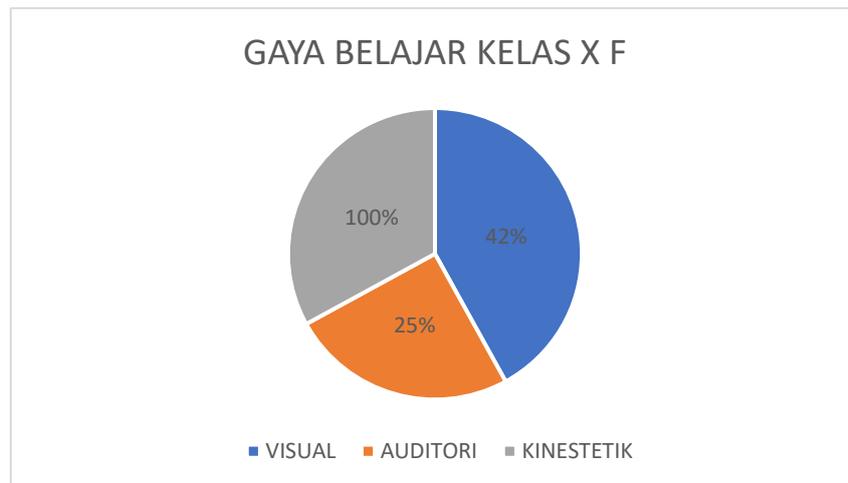
Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deksriptif kualitatif. Penelitian deksriptif kualitatif ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan, mengkaji dan menjelaskan sebuah fenomena yang dipelajari dengan menggambarkan suatu variable tanpa menguji hipotesis tertentu dengan data (angka) (Sulistyawati & Trinuryono, n.d.). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 02 Bondowoso pada 36 peserta didik kelas X F. Data dikumpulkan saat pembelajaran berlangsung pada materi penanganan limbah yang dilaksanakan pada tanggal 12 April 2023. Asesmen sumatif diberikan diakhir pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif yaitu quizzizz. Implementasi pembelajaran paradigma baru dalam pembelajaran berdiferensiasi ini menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). PBL merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada pemecahan masalah dan berpikir kritis (Feni Haryati & Nur Wangid, 2023). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah ini (PBL) dilakukan dalam kelompok kecil beranggotakan 6-8 peserta didik dengan sintaks pembelajaran sebagai berikut yaitu: 1) orientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) mendampingi penyelidikan individu atau kelompok, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Handayani et al., n.d.).

Hasil dan Pembahasan

Analisis Gaya Belajar

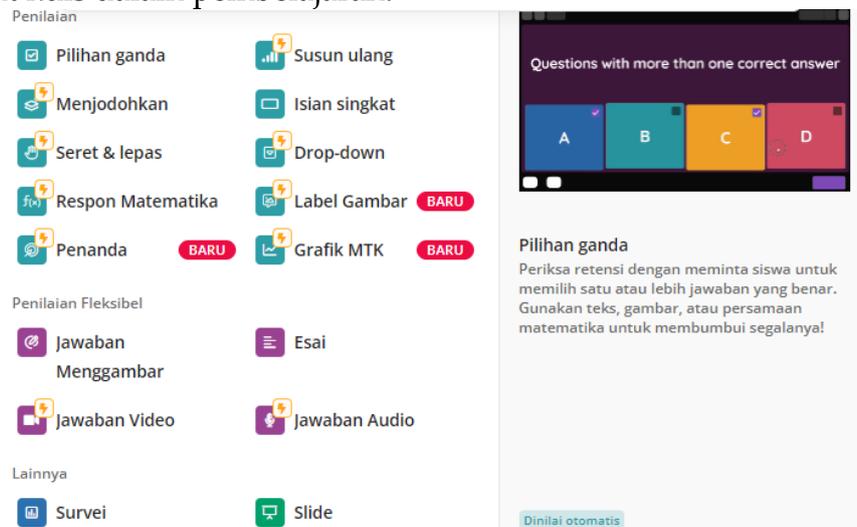
Peserta didik dikelas X F berjumlah 36 peserta didik dengan karakteristik gaya belajar visual sebesar 42% dengan jumlah 15 peserta didik, 33% dengan gaya belajar kinestetik dengan jumlah 12 peserta didik dan 25% gaya belajar auditory dengan jumlah 9 peserta didik. Data gaya belajar ini berasal dari data hasil psikotest peserta didik melalui Bimbingan Konseling.



Analisis Pemanfaatan Quizizz pada Asesmen Sumatif

Aplikasi quizizz merupakan sebuah platform media pembelajaran interaktif yang memudahkan guru untuk memberikan kuis dengan beberapa fitur yang menarik pada peserta didik. Aplikasi quizizz ini sangat mudah didapatkan di website maupun playstore atau Appstore pengguna handphone yang dapat diunduh secara gratis. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media quizizz ini lebih menyenangkan dengan sajian tampilan slide dan warna yang lebih menarik. Quizizz tidak hanya berfungsi menjadi ruang kelas, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai platform distribusi tugas, submit tugas dan memberikan penilaian terhadap tugas-tugas yang telah diberikan kepada peserta didik (Humairoh, n.d.). Aplikasi quizizz ini dilengkapi fitur karakter tema, avatar dan music yang dapat dijadikan sebagai hiburan untuk peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Quizizz dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang tersedia berupa quiz interaktif maupun sebagai media pembelajaran yang interaktif. Berikut beberapa fitur pada quizizz yang dapat digunakan untuk membuat kuis dalam pembelajaran:



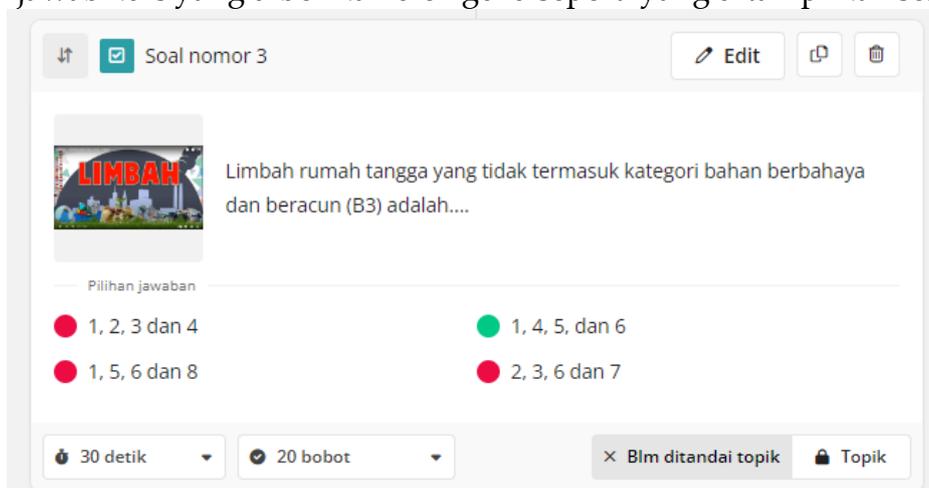
Gambar 1. Fitur Quizizz

Fitur diatas dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran siklus mandiri 1 dengan materi penanganan limbah menerapkan asesmen sumatif menggunakan quizizz fitur pilihan ganda. Terdapat 5 soal pilihan ganda yang disajikan pada asesmen tersebut. Pemenuhan gaya belajar peserta didik disajikan dalam bentuk bacaan untuk peserta didik dengan gaya belajar visual, kemudian dalam bentuk video bagi peserta didik dengan gaya belajar auditori serta dalam bentuk mode kertas pada peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Peserta didik dengan gaya belajar visual memiliki karakteristik belajar lebih cepat dengan melihat ataupun mendengarkan, peserta didik dengan gaya belajar auditori dapat difasilitasi dengan pendengaran serta peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dapat difasilitasi dengan aktivitas fisik. (Rahmawati & Muhroji, 2022). Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat membaca kuis yang diberikan oleh guru melalui platform quizizz yang ditampilkan seperti gambar berikut:



Gambar 2. Kuis Gaya Belajar Visual

Peserta didik dengan gaya belajar audidtori difasilitasi kuis yang ditambahkan fitur audio maupun video sebagai pemenuhan gaya belajarnya, sehingga dalam mengaksesnya peserta didik dapat ditampilkan video ataupun mengakses videonya terlebih dahulu sebelum menjawab kuis yang diberikan oleh guru seperti yang ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 3. Kuis Gaya Belajar Auditori

Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik difasilitasi dengan kuis yang diberikan dengan mode kertas. Pada fitur mode kertas ini guru harus menyiapkan terlebih dahulu print out barcode jawaban masing-masing peserta didik yang sudah terdapat nomer pada masing-masing barcodenya. Nomer pada masing-masing kertas barcode berfungsi sebagai nomer absen peserta didik sehingga guru harus memberikan kertas barcode tersebut sesuai nomer yang tertera agar memudahkan terhadap penilaian peserta didik. Cara kerja mode kertas ini guru dapat memberikan kuis dalam bentuk apapun pada fitur quizizz, kemudian untuk memberikan kuis tersebut guru dapat menggunakan mode kertas dengan mengunduh kertas barcode lalu menyediakan print out barcode jawaban masing-masing peserta didik. Selain itu, handphone guru juga harus terintegrasi dengan akun quizizz pada laptop sehingga saat scan barcode dapat menggunakan handphone untuk berkeliling pada bangku peserta didik. Peserta didik dapat memilih arah jawaban sesuai dengan keterangan pada barcode tersebut sehingga pada mode kertas ini peserta didik dengan gaya belajar kinestetik dapat melakukan aktivitas secara fisik dalam pembelajaran.



Gambar 4. Kuis Gaya Belajar Kinestetik

Pada saat pembelajaran siklus mandiri 1 menggunakan 3 fitur diatas sekaligus saat memberikan asesmen sumatif berupa post test. Asesmen diberikan diakhir pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat langsung terekam dalam quizizz sehingga guru tidak perlu lagi mengoreksi hasil post test masing-masing peserta didik. Pemanfaatan media quizizz ini baik digunakan sebagai instrument penilaian oleh guru dalam pembelajaran (Noor, n.d.).

Simpulan

Gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap peserta didik mengharuskan guru dapat mamfasilitasi media pembelajaran, model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Peserta didik dikelas X F berjumlah 36 peserta didik dengan karakteristik gaya belajar visual sebesar 42% dengan jumlah 15 peserta didik, 33% dengan gaya belajar kinestetik dengan jumlah 12 peserta didik dan 25% gaya belajar auditory dengan jumlah 9 peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media quizizz. Quizizz dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang

tersedia berupa quiz interaktif maupun sebagai media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media quizizz ini baik digunakan sebagai instrument penilaian oleh guru dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ainia, D. K. (n.d.). Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter.
- Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, P., & Teknologi Jakarta, dan. (2021). Paradigma Baru.
- Dewa, O., Made, A., Priantini¹, M. O., Suarni², N. K., Ketut, I., & Adnyana³, S. (n.d.). ANALISIS KURIKULUM MERDEKA DAN PLATFORM MERDEKA BELAJAR UNTUK MEWUJUDKAN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/JPM>
- Feni Haryati, L., & Nur Wangid, M. (2023). PENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21. 12(1), 23–28. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v12i1.7838>
- Fitriani, D., Fatihatunnisa; Rahman, R., Anti, ;, Fauzi, D., Anisa, ;, Salamah, U., Saefullah, A., & Guru, P. P. (n.d.). GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan.
- Handayani, R., Budi Minarti, I., Retno Mulyaningrum, E., & Sularni, E. (n.d.). Perwujudan Profil Pelajar Pancasila melalui Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA di SMPN 37 Semarang. Universitas PGRI Semarang. Jl. Sidodadi Timur No, 06(01), 518–525.
- Herwina, W. (2021). OPTIMALISASI KEBUTUHAN MURID DAN HASIL BELAJAR DENGAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182. <https://doi.org/10.21009/pip.352.10>
- Humairoh. (n.d.). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa.
- Insani, F. D., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (1947). SEJARAH PERKEMBANGAN KURIKULUM DI INDONESIA SEJAK AWAL KEMERDEKAAN HINGGA SAAT INI.
- Matussolikhah, R., & Rosy, B. (2021). PENGARUH DISIPLIN BELAJAR DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 225–236. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1030>
- Mujiburrahman, *, Sarlita Kartiani, B., Parhanuddin, L., & Artikel, R. (2023). ASESMEN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR DALAM KURIKULUM MERDEKA. In Pena Anda Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (Vol. 1, Issue 1).
- Noor, S. (n.d.). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.

-
- Nur, F., & Kurniawati, A. (2022). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN SOLUSI. In *AoEJ: Academy of Education Journal* (Vol. 13, Issue 1).
- Putrawangsa, S., Hasanah, U., & Kunci, K. (2022). E D U P E D I K A Analisis Capaian Siswa Indonesia Pada PISA dan Urgensi Kurikulum Berorientasi Literasi dan Numerasi (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.pelitanusa.or.id/index.php/edupedika>
- Rahmatika, S. (n.d.). HUBUNGAN GAYA BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MIPA DI SMA NEGERI 13 SEMARANG PADA MATERI STOIKIOMETRI BERBANTU QUIZIZZ.
- Rahmawati, H., & Muhroji, M. (2022). Gaya Belajar Peserta Didik Usia Dini Berprestasi Akademik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6384–6394. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3176>
- Riowati, R., & Yoenanto, N. H. (2022). Peran Guru Penggerak pada Merdeka Belajar untuk Memperbaiki Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3393>
- Sulistiyawati, W., & Trinuryono, S. (n.d.). ANALISIS (DESKRIPTIF KUANTITATIF) MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MODEL BLENDED LEARNING DI MASA PANDEMI COVID19.
- Yani, D., Muhanal, S., & Mashfufah, A. (2023). IMPLEMENTASI ASSEMEN DIAGNOSTIC UNTUK MENENTUKAN PROFIL GAYA BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan JURINOTEP*, 1(3), 241–360. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v1i3>