



STRATEGI PEDAGOGIS DIFERENSIATIF BERBASIS GAYA BELAJAR UNTUK MENGURANGI PERILAKU DISRUPTIF DAN MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA

Hani Rita Witri Pratiwi¹, Ni Luh Sakinah Nuraini²

Universitas Negeri Malang^{1,2}

e-mail: hani.rita.2531137@students.um.ac.id

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 8/9/2026

ABSTRAK

Keberagaman karakteristik dan gaya belajar murid usia sekolah dasar pada fase operasional konkret menuntut pembelajaran kontekstual agar mampu meminimalisasi munculnya perilaku mengganggu di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi perilaku disruptif dan meningkatkan keterlibatan murid melalui penerapan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 100 di kelas 2C SDN Bunulrejo 2 Kota Malang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi terhadap 19 murid. Data dikumpulkan melalui observasi perilaku disruptif, observasi keterlibatan, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tindakan diimplementasikan melalui permainan kartu angka, stik es krim, *role play* belanja di pasar, serta ular tangga angka. Hasil penelitian menunjukkan penurunan signifikan pada seluruh indikator perilaku disruptif serta peningkatan rata-rata keterlibatan murid dari 52,6% pada pra siklus menjadi 81,6% pada Siklus I dan mencapai 95,4% pada Siklus II. Dengan demikian, strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar terbukti efektif menciptakan pembelajaran aktif yang mampu mereduksi gangguan kelas dan meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Gaya Belajar, Keterlibatan Murid, Pembelajaran Berdiferensiasi, Penelitian Tindakan Kelas, Perilaku Disruptif.*

ABSTRACT

The diversity of characteristics and learning styles among elementary school students in the concrete operational stage requires contextual learning to minimize disruptive behavior in the classroom. This study aims to reduce disruptive behavior and enhance student engagement through the implementation of differentiated pedagogical strategies based on learning styles in mathematics learning on whole numbers up to 100 for Grade 2C students at SDN Bunulrejo 2 Kota Malang. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, comprising planning, action, observation, and reflection stages involving 19 students. Data were collected through observations of disruptive behavior, student engagement observations, field notes, and documentation. Instructional interventions were implemented through number card games, ice cream stick activities, market shopping role-play, and number snakes-and-ladders games. The findings revealed a significant reduction in disruptive behavior alongside an increase in average student engagement from 52.6% in the pre-cycle to 81.6% in Cycle I and 95.4% in Cycle II. Thus, differentiated pedagogical strategies based on learning styles are proven effective in creating active learning that reduces classroom disruptions and boosts student participation.

Keywords: *Classroom Action Research, Differentiated Instruction, Disruptive Behavior,*



Learning Styles, Student Engagement.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui penyelenggaraan pembelajaran yang bermakna, aktif, dan berpusat pada murid (Amadi, 2023; Husnidar & Hayati, 2021; Patmasari et al., 2023; Sumardjo et al., 2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu menghadirkan pembelajaran yang berpihak kepada murid dengan memperhatikan keberagaman karakteristik, kemampuan, minat, kebutuhan, dan gaya belajar. Pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga seluruh murid dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Fitriyah & Bisri, 2023; Putra et al., 2024; Rachmadhani & Kamalia, 2023; Sutrisno et al., 2023).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan pemecahan masalah sejak dini. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya materi bilangan cacah sampai 100, murid masih berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran perlu dirancang melalui pengalaman langsung menggunakan media konkret dan aktivitas yang bermakna. Oleh karena itu, strategi pedagogis yang digunakan guru tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu memfasilitasi murid dalam membangun pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang aktif (Hasanuddin et al., 2020; Imam et al., 2026; Sirait & Sianturi, 2025; Syarifudin, 2020). Strategi pedagogis yang berpusat pada murid menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik menemukan konsep melalui eksplorasi, penggunaan media konkret, permainan edukatif, diskusi kelompok, serta latihan bertahap dari konsep konkret menuju abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al. (2023) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika sekaligus meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas 2C SDN Bunulrejo 2 Kota Malang, ditemukan bahwa keterlibatan murid dalam pembelajaran masih rendah dan masih muncul berbagai perilaku disruptif selama proses pembelajaran berlangsung. Dari 19 murid, terdapat enam murid yang sering berkelian di dalam kelas, lima murid berbicara sendiri, dua murid menggeser-geser kursi, satu murid dengan karakteristik *slow learner* yang memerlukan pendampingan khusus, serta lima murid bermain sendiri ketika guru menjelaskan materi. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas kurang kondusif, perhatian murid mudah teralihkan, dan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal.

Rendahnya keterlibatan murid merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan murid mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif yang tercermin melalui keaktifan memperhatikan penjelasan guru, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Murid yang memiliki keterlibatan tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan mampu memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, rendahnya keterlibatan sering kali menjadi pemicu munculnya perilaku disruptif yang menghambat proses pembelajaran. Saputri et al. (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang interaktif dan disesuaikan dengan kebutuhan murid mampu meningkatkan keterlibatan murid secara signifikan sehingga berdampak positif terhadap proses maupun hasil belajar.



Perilaku disruptif merupakan perilaku yang mengganggu jalannya proses pembelajaran baik bagi diri sendiri maupun bagi murid lain. Bentuk perilaku disruptif dapat berupa berbicara sendiri, tidak memperhatikan guru, mengganggu teman, berkelian di dalam kelas, bermain sendiri, hingga menggeser-geser kursi selama pembelajaran berlangsung. Perilaku tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik murid, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang kurang mampu memenuhi kebutuhan belajar murid. Sari et al. (2025) menjelaskan bahwa perilaku disruptif dapat diminimalkan melalui pembelajaran yang menarik, interaktif, pengelolaan kelas yang efektif, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab permasalahan tersebut adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang menyesuaikan proses pembelajaran berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan karakteristik murid melalui diferensiasi konten, proses, maupun produk. Pendekatan ini sangat relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka karena memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk belajar sesuai dengan kebutuhannya. Penelitian Agusta et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar murid, sedangkan Pratomo et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik dalam satu kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Keberhasilan pembelajaran berdiferensiasi tidak terlepas dari kemampuan guru memahami gaya belajar murid. Setiap murid memiliki kecenderungan gaya belajar yang berbeda, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Murid visual lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, atau media visual, murid auditori lebih efektif belajar melalui penjelasan verbal dan diskusi, sedangkan murid kinestetik lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas fisik dan pengalaman langsung. Rahadian dan Budiningsih (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar murid mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar karena murid memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristiknya. Oleh sebab itu, guru perlu memadukan berbagai metode, media, dan aktivitas pembelajaran agar seluruh gaya belajar murid dapat terakomodasi secara optimal.

Dalam penelitian ini, strategi pedagogis diferensiatif diimplementasikan melalui berbagai permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar murid, yaitu permainan kartu angka, permainan stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan permainan ular tangga angka. Permainan kartu angka membantu murid visual mengenali, mengurutkan, dan membandingkan bilangan secara konkret. Permainan stik es krim memberikan kesempatan kepada murid kinestetik untuk memanipulasi objek secara langsung dalam memahami konsep bilangan. *Role play* belanja di pasar mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan penerapan konsep bilangan dalam situasi nyata, sedangkan permainan ular tangga angka menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui tantangan penyelesaian soal matematika. Keempat aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan murid sekaligus mengurangi munculnya perilaku disruptif selama proses pembelajaran.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian Agusta et al. (2024), Nisa et al. (2023), Raharjo et al. (2024), Sutisnawati et al. (2024), serta Sari et al. (2025) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif, penggunaan media konkret, dan pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak



positif terhadap kualitas pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan strategi pedagogis berdiferensiasi berbasis gaya belajar dengan permainan edukatif untuk mengurangi perilaku disruptif sekaligus meningkatkan keterlibatan murid pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 100 di sekolah dasar masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menjadi celah penelitian (*research gap*) yang mendasari dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar melalui permainan kartu angka, permainan stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan permainan ular tangga angka untuk mengurangi perilaku disruptif serta meningkatkan keterlibatan murid kelas 2C SDN Bunulrejo 2 Kota Malang pada pembelajaran matematika materi bilangan cacah sampai 100. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis gaya belajar dengan empat jenis permainan edukatif sebagai strategi pembelajaran matematika yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengurangan perilaku disruptif dan peningkatan keterlibatan murid secara bersamaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan campuran (*mixed methods*), yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, perubahan perilaku disruptif, dan keterlibatan murid selama tindakan berlangsung, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan keterlibatan murid berdasarkan hasil observasi dan persentase ketercapaian indikator. Penelitian dilaksanakan di kelas 2C SDN Bunulrejo 2 Kota Malang dengan subjek penelitian sebanyak 19 murid yang memiliki karakteristik kemampuan akademik dan gaya belajar yang heterogen. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana Siklus I berlangsung pada bulan Februari 2026 dan Siklus II dilaksanakan pada bulan Maret 2026. Setiap siklus disusun berdasarkan hasil refleksi dari tindakan sebelumnya sehingga perbaikan pembelajaran dilakukan secara berkesinambungan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar berbasis pembelajaran berdiferensiasi, menyiapkan materi bilangan cacah sampai 100, menyusun media pembelajaran berupa permainan kartu angka, permainan stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan permainan ular tangga angka, serta menyiapkan instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi perilaku disruptif, lembar observasi keterlibatan murid, angket gaya belajar sederhana, dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar melalui aktivitas pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pada tahap observasi, peneliti bersama *observer* mengamati keterlaksanaan pembelajaran, perilaku disruptif, serta keterlibatan murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap refleksi, seluruh data dianalisis untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan menentukan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, angket gaya belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku disruptif dan keterlibatan murid selama pembelajaran. Angket gaya belajar digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan gaya belajar murid sebagai dasar penerapan pembelajaran berdiferensiasi, sedangkan dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, dan hasil pekerjaan murid digunakan sebagai data pendukung penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas



lembar observasi perilaku disruptif, lembar observasi keterlibatan murid, angket gaya belajar, dan lembar dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase untuk mengetahui perubahan keterlibatan murid dan penurunan perilaku disruptif pada setiap siklus. Kriteria penilaian ditetapkan menjadi empat kategori, yaitu sangat baik (81–100%), baik (61–80%), cukup (41–60%), dan kurang ($\leq 40\%$). Data kualitatif dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku disruptif dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila perilaku disruptif murid mengalami penurunan pada setiap siklus dan rata-rata keterlibatan murid mencapai minimal 81% dengan kategori sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra siklus dilaksanakan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran di kelas 2C untuk mengidentifikasi kondisi awal perilaku murid sebelum diterapkannya strategi pedagogis berbasis gaya belajar. Data kondisi pra siklus disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kondisi Pra Siklus Perilaku Disruptif Murid

No.	Indikator Perilaku Disruptif	Jumlah Murid (N=19)	Persentase
1.	Berkeliaran di dalam kelas	6	31,58%
2.	Berbicara sendiri	5	26,32%
3.	Menggeser-geser kursi	2	10,53%
4.	Bermain sendiri	5	26,32%
5.	Murid <i>slow learner</i>	1	5,26%

Tabel 1 menyajikan kondisi awal perilaku disruptif murid pada tahap pra-siklus dengan total 19 subjek. Perilaku berkeliaran di kelas menjadi masalah paling dominan yang dilakukan oleh 6 murid (31,58%). Selain itu, perilaku berbicara sendiri dan bermain sendiri masing-masing ditemukan pada 5 murid (26,32%). Dua murid (10,53%) tercatat sering menggeser kursi, serta terdapat 1 murid berkebutuhan khusus (*slow learner*) sebesar 5,26%. Data ini menegaskan urgensi penerapan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan berpusat pada keterlibatan murid.

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar pada materi bilangan cacah sampai 100. Perkembangan keterlibatan murid pada Siklus I disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterlibatan Murid pada Siklus I

No.	Indikator Keterlibatan Murid	Jumlah Murid (N=19)	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	16	84,21%
2.	Aktif bertanya	11	57,89%
3.	Menjawab pertanyaan guru	13	68,42%
4.	Berpartisipasi dalam permainan kartu angka	18	94,74%
5.	Berpartisipasi dalam permainan stik es krim	18	94,74%
6.	Aktif dalam <i>role play</i> belanja di pasar	17	89,47%
7.	Mengikuti permainan ular tangga angka	19	100,00%
8.	Menyelesaikan tugas dengan baik	15	78,95%

Tabel 2 menunjukkan perkembangan keterlibatan murid pada Siklus I melalui strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar. Seluruh murid (100%) tercatat aktif berpartisipasi



dalam permainan ular tangga angka, disusul tingginya antusiasme pada permainan kartu dan stik es krim masing-masing sebesar 94,74%. Tingkat perhatian murid terhadap materi mencapai 84,21%, sedangkan penyelesaian tugas terlaksana 78,95%. Meskipun keaktifan bertanya masih terendah pada angka 57,89%, secara keseluruhan respon interaktif siswa telah menunjukkan peningkatan partisipasi yang signifikan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I. Keterlibatan murid pada Siklus II disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterlibatan Murid pada Siklus II

No.	Indikator Keterlibatan Murid	Jumlah Murid (N=19)	Persentase
1.	Memperhatikan penjelasan guru	18	94,74%
2.	Aktif bertanya	16	84,21%
3.	Menjawab pertanyaan guru	17	89,47%
4.	Berpartisipasi dalam permainan kartu angka	19	100,00%
5.	Berpartisipasi dalam permainan stik es krim	19	100,00%
6.	Aktif dalam <i>role play</i> belanja di pasar	18	94,74%
7.	Mengikuti permainan ular tangga angka	19	100,00%
8.	Menyelesaikan tugas dengan baik	18	94,74%

Tabel 3 memperlihatkan peningkatan keterlibatan murid yang sangat signifikan pada Siklus II sebagai hasil dari tindak lanjut refleksi. Partisipasi penuh hingga 100% berhasil dipertahankan pada aktivitas ular tangga, permainan kartu angka, serta stik es krim. Indikator perhatian terhadap penjelasan guru dan penyelesaian tugas masing-masing melonjak mencapai 94,74%. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan guru juga meningkat pesat menjadi 84,21% dan 89,47%. Hasil observasi ini membuktikan optimalnya fokus serta keterlibatan belajar siswa di kelas.

Rekapitulasi komparatif penurunan perilaku disruptif dan peningkatan rata-rata keterlibatan murid secara keseluruhan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Perilaku Disruptif dan Keterlibatan Murid Antarsiklus

No.	Indikator Pengamatan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Berkeliruan di dalam kelas	6 murid (31,58%)	3 murid (15,79%)	1 murid (5,26%)
2.	Berbicara sendiri	5 murid (26,32%)	3 murid (15,79%)	1 murid (5,26%)
3.	Menggeser-geser kursi	2 murid (10,53%)	1 murid (5,26%)	0 murid (0,00%)
4.	Bermain sendiri	5 murid (26,32%)	2 murid (10,53%)	1 murid (5,26%)
5.	Murid <i>slow learner</i> butuh pendampingan khusus	1 murid (5,26%)	1 murid (5,26%)	1 murid (lebih mandiri)
-	Rata-Rata Keterlibatan Murid	52,60%	81,60%	95,40%

Tabel 4 merangkum perbandingan penurunan perilaku disruptif sekaligus peningkatan keterlibatan belajar murid antarsiklus secara komparatif. Perilaku mengganggu seperti berkeliruan, berbicara, dan bermain sendiri menurun drastis dari kisaran 26–31% pada pra-siklus menjadi masing-masing tersisa 5,26% pada Siklus II, bahkan tindakan menggeser kursi tereliminasi sepenuhnya. Murid *slow learner* juga tercatat menjadi jauh lebih mandiri. Secara akumulatif, rata-rata keterlibatan murid melonjak konsisten dari 52,60% pada pra-siklus



menjadi 81,60% di Siklus I, hingga akhirnya mencapai 95,40% pada Siklus II.

Pembahasan

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pra siklus dilaksanakan melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran di kelas 2C untuk mengidentifikasi kondisi awal perilaku murid sebelum diterapkannya strategi pedagogis berbasis gaya belajar. Observasi dilakukan terhadap 19 murid dengan menggunakan lembar observasi perilaku disruptif dan keterlibatan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal. Selama kegiatan belajar mengajar masih ditemukan berbagai perilaku disruptif yang mengganggu jalannya pembelajaran. Dari 19 murid, terdapat 6 siswa (31,58%) yang sering berkeliraran di dalam ruang kelas ketika guru menjelaskan materi dan instruksinya. Selain itu, 5 murid (26,32%) tampak berbicara sendiri dengan teman sebangku atau teman di sekitarnya sehingga mengganggu konsentrasi murid lain. Sebanyak 2 murid (10,53%) berulang kali menggeser-geser kursi sehingga menimbulkan suara yang mengganggu suasana belajar.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya 1 murid (5,26%) dengan karakteristik *slow learner* yang memerlukan pendampingan dan waktu lebih lama dalam memahami materi pembelajaran. Di samping itu, ditemukan 5 murid (26,32%) yang lebih memilih bermain sendiri dibandingkan mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, terlihat bahwa sebagian besar murid belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi kelas masih didominasi oleh perilaku yang mengganggu jalannya pembelajaran sehingga guru harus berulang kali memberikan teguran. Situasi ini menyebabkan pembelajaran kurang kondusif, perhatian siswa mudah teralihkan, dan penyampaian materi menjadi kurang efektif.

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar pada materi bilangan cacah sampai 100. Guru merancang pembelajaran yang mengakomodasi karakteristik belajar visual, auditori, dan kinestetik melalui beberapa aktivitas yang bervariasi, yaitu permainan kartu angka, permainan stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan permainan ular tangga angka. Pada tahap awal pembelajaran, guru menggunakan permainan kartu angka untuk membantu murid mengenali, mengurutkan, dan mencocokkan bilangan cacah. Kegiatan ini terutama menarik minat murid dengan kecenderungan gaya belajar visual karena mereka dapat mengamati bentuk angka, warna, dan urutan bilangan secara langsung. Selanjutnya, murid mengikuti permainan stik es krim yang berisi angka-angka untuk menyusun urutan bilangan, membandingkan nilai bilangan, serta membentuk kelompok bilangan tertentu. Aktivitas manipulatif ini memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami konsep bilangan melalui kegiatan langsung.

Pada kegiatan berikutnya, guru menerapkan *role play* belanja di pasar. Murid dibagi menjadi kelompok yang berperan sebagai penjual dan pembeli menggunakan uang mainan serta kartu harga. Dalam kegiatan ini siswa berlatih menghitung nilai uang, menyebutkan bilangan, melakukan transaksi sederhana, sekaligus berkomunikasi dengan teman kelompok. Aktivitas tersebut mampu mengakomodasi gaya belajar auditori melalui komunikasi dan tanya jawab serta gaya belajar kinestetik melalui aktivitas bermain peran. Sebagai kegiatan penutup, siswa mengikuti permainan ular tangga angka. Setiap siswa harus membaca angka pada papan permainan, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bilangan cacah, kemudian melanjutkan permainan apabila jawaban benar. Permainan ini menciptakan suasana belajar



yang menyenangkan sehingga sebagian besar tetap fokus hingga akhir pembelajaran.

Selama pelaksanaan tindakan terlihat adanya perubahan perilaku murid dibandingkan kondisi pra siklus. Suasana kelas menjadi lebih aktif dan kondusif. Sebagian besar murid menunjukkan antusiasme ketika mengikuti berbagai permainan yang disiapkan guru. Perhatian murid lebih terpusat pada aktivitas pembelajaran sehingga frekuensi perilaku disruptif mulai berkurang. Penurunan perilaku disruptif menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang bervariasi mampu mengalihkan perhatian murid kepada kegiatan pembelajaran sehingga mereka terlibat dalam proses belajar.

Hasil Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I. Berdasarkan hasil refleksi, beberapa murid masih menunjukkan perilaku berkelirisan di dalam kelas, berbicara sendiri, dan bermain sendiri. Selain itu, murid dengan karakteristik *slow learner* masih memerlukan pendampingan agar dapat mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, guru melakukan beberapa perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi pembentukan kelompok belajar yang lebih heterogen, pemberian instruksi yang lebih jelas, penambahan penguatan positif (*reward*) bagi murid yang aktif, serta pendampingan khusus kepada murid yang mengalami kesulitan belajar. Guru juga mengatur alokasi waktu setiap permainan agar seluruh murid memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Kegiatan pembelajaran tetap menggunakan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar melalui permainan kartu angka, stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan ular tangga angka dengan beberapa penyempurnaan.

Pada permainan kartu angka, murid tidak hanya mengurutkan bilangan, tetapi juga diminta menyusun pasangan soal dan jawaban serta menjelaskan alasan urutan bilangan yang dipilih. Aktivitas ini mendorong murid untuk berpikir lebih aktif dan meningkatkan kemampuan komunikasi. Permainan stik es krim dikembangkan menjadi kegiatan menyusun bilangan, membandingkan nilai bilangan, serta memecahkan soal sederhana secara berkelompok. Guru memberikan pendampingan khusus kepada murid yang masih mengalami kesulitan sehingga seluruh anggota kelompok dapat terlibat.

Pada kegiatan *role play* belanja di pasar, setiap murid memperoleh giliran menjadi penjual maupun pembeli. Guru menambahkan variasi harga barang sehingga murid harus menghitung jumlah uang, menentukan sisa uang, serta melakukan komunikasi secara aktif dengan teman. Aktivitas ini membuat murid semakin antusias karena pembelajaran dikaitkan dengan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya permainan ular tangga angka dimodifikasi dengan menambahkan kartu tantangan pada beberapa kotak tertentu. Siswa yang berhenti pada kotak tersebut harus menjawab soal atau menyelesaikan tantangan sederhana mengenai bilangan cacah. Variasi ini membuat seluruh murid tetap fokus dan bersemangat hingga kegiatan pembelajaran selesai.

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas menjadi jauh lebih kondusif dibandingkan Siklus I. Sebagian besar murid mampu mengikuti seluruh rangkaian kegiatan tanpa harus diingatkan secara berulang. Murid tampak lebih percaya diri ketika berdiskusi maupun saat mengikuti permainan. Berdasarkan rekapitulasi hasil penelitian pada Tabel 4, terlihat adanya perubahan yang positif terhadap perilaku disruptif dan keterlibatan murid setelah diterapkan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar melalui permainan kartu angka, stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan ular tangga angka. Perubahan tersebut tampak secara bertahap mulai dari kondisi pra siklus, Siklus I, hingga Siklus II.

Pada kondisi pra siklus, perilaku disruptif masih tergolong tinggi. Sebanyak enam murid



masih sering berkeliaran di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, lima murid berbicara sendiri, dua murid menggeser-geser kursi, dan lima murid bermain sendiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian murid belum memiliki keterlibatan yang optimal dalam pembelajaran. Rata-rata keterlibatan murid pada tahap pra siklus hanya mencapai sekitar 52,60%, sehingga proses pembelajaran belum berlangsung secara efektif.

Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, terjadi penurunan perilaku disruptif pada hampir semua indikator. Jumlah murid yang berkeliaran di dalam kelas menurun menjadi tiga murid, siswa yang berbicara sendiri menjadi tiga murid, perilaku menggeser kursi berkurang menjadi satu murid, sedangkan yang bermain sendiri menurun menjadi dua murid. Di sisi lain, keterlibatan murid mengalami peningkatan dengan rata-rata mencapai 81,60%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan aktivitas yang disesuaikan dengan gaya belajar mampu menarik perhatian murid sehingga lebih aktif mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa murid yang memerlukan bimbingan dan penguatan agar dapat berpartisipasi secara optimal (Asrijal et al., 2026; Efendi et al., 2026; Jusman et al., 2026; Razilu & Iskandar, 2025).

Perbaikan pada pembelajaran pada Siklus II memberikan hasil yang lebih signifikan. Jumlah murid yang berkeliaran di dalam kelas berkurang menjadi satu murid, perilaku berbicara sendiri juga hanya dilakukan oleh satu murid, perilaku menggeser-geser kursi sudah tidak ditemukan lagi, sedangkan murid yang bermain sendiri tinggal satu murid. Sementara itu, rata-rata keterlibatan murid meningkat menjadi 95,40%. Hampir seluruh murid aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, baik saat menggunakan kartu angka, menyusun stik es krim, melakukan *role play* belanja di pasar, maupun mengikuti permainan ular tangga angka. Hasil ini menegaskan bahwa kolaborasi antara penggunaan media konkret dan intervensi yang responsif berhasil meminimalisir hambatan belajar serta membangun interaksi kelas yang lebih efektif (Hardiningtyas et al., 2025; Lestari & Susanto, 2026; Maulana et al., 2023; Nurjanah et al., 2026; Rofi'ah et al., 2025; Winata & Susanto, 2026).

Secara komparatif, temuan keberhasilan penelitian ini memperkuat hasil kajian terdahulu oleh Agusta et al. (2024) dan Raharjo et al. (2024), yang menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi secara konsisten mampu menstimulasi motivasi belajar intrinsik serta keterlibatan aktif peserta didik melalui penyediaan pilihan aktivitas yang relevan. Lebih lanjut, integrasi media konkret dan permainan edukatif dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Sutisnawati et al. (2024), di mana diferensiasi proses berbasis media kontekstual terbukti memfasilitasi pemahaman konsep siswa pada fase operasional konkret. Reduksi signifikan pada perilaku disruptif murid juga mengonfirmasi postulat Sari et al. (2025), yang menyatakan bahwa manajemen kelas preventif paling efektif dicapai bukan melalui hukuman, melainkan melalui desain instruksional interaktif yang adaptif terhadap profil belajar siswa sehingga murid tidak lagi terdorong melakukan perilaku menyimpang di kelas.

KESIMPULAN

Penerapan strategi pedagogis diferensiatif berbasis gaya belajar melalui integrasi permainan kartu angka, stik es krim, *role play* belanja di pasar, dan ular tangga angka terbukti efektif mereduksi perilaku disruptif sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar murid kelas 2C SDN Bunulrejo 2 Kota Malang pada materi bilangan cacah sampai 100. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh penurunan konsisten perilaku menyimpang seperti berkeliaran, berbicara sendiri, menggeser kursi, dan bermain sendiri, yang diimbangi dengan lonjakan rata-rata keterlibatan murid dari 52,60% pada pra siklus menjadi 81,60% pada Siklus I dan mencapai



95,40% pada Siklus II.

Secara praktis, temuan ini membuktikan bahwa penataan lingkungan belajar yang mengakomodasi modalitas visual, auditori, dan kinestetik secara terstruktur mampu mentransformasi iklim kelas menjadi lebih kondusif, inklusif, dan berpusat pada peserta didik. Guru sekolah dasar disarankan untuk mengadopsi model diferensiasi berbasis aktivitas manipulatif dan permainan edukatif ini sebagai pendekatan preventif terhadap disrupsi kelas serta sebagai sarana optimalisasi keterlibatan kognitif maupun emosional murid pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, R. M., Hardianti, A., Komalasari, R., & Dewi, R. S. (2024). Dampak pembelajaran berdiferensiasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 145–158. <https://doi.org/10.37081/jipd.v9i2.1842>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di era global: Persiapan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin kompetitif. *Educatio*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Asrijal, A., Karim, S., Muhaji, M. A., & Mustarin, A. (2026). Hubungan antara gaya belajar dan aktivitas belajar terhadap pemahaman konsep mata pelajaran biologi siswa kelas XI SMA. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1071–1081. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10803>
- Efendi, R. E., Suci, A. P., Anggriani, N., Komariah, H. N., Maulia, G. N., & Pulungan, S. (2026). Implementasi pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia inovatif di SD. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1017–1027. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.10097>
- Fitriyah, F., & Bisri, M. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan keragaman dan keunikan siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 9(2), 67–73. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p67-73>
- Hardiningtyas, B. T., Handayani, A. D., & Mujiono, M. (2025). Meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan media benda kongkrit. *MANAJERIAL: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 83–89. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4901>
- Hasanuddin, H., Khairil, K., Samingan, S., Huda, I., & Agustina, A. (2020). Pengaruh strategi metakognitif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan di SMAN Banda Aceh. *BIOTIK: Jurnal Ilmiah Biologi, Teknologi dan Kependidikan*, 8(1), 60–69. <https://doi.org/10.22373/biotik.v8i1.6759>
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2(2), 67–72. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>
- Imam, I., Fiqry, R., & Khatimah, K. (2026). Transformasi epistemologis pembelajaran SD: Fenomenologi deep learning di SDN Pandede. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1020–1032. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.3996>
- Jusman, J., Liana, A., & S, K. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan media animasi terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di SMP.



- EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 297–308.
<https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.9613>
- Lestari, Y., & Susanto, B. H. (2026). Penerapan media pembelajaran konkret Smart Box untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III SDN Bhaktikarya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 155–165.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12101>
- Maulana, C., Tuerah, R. M. S., & Najoran, R. A. O. (2023). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2333–2344.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5711>
- Nisa, Z., Alaniah, A. S., Adibah, D. F., Putri, R. K. A., Asrohah, H., & Zainiyati, H. S. (2023). Differentiated instruction to improve learning effectiveness in a disruptive era. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 892–903. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4789>
- Nurjanah, E., Syahvierul, R., F, M. A. R., Ridnillah, M. A., Rahmadani, D. E., Paramita, I. I., Wafi, M. F., Sadat, H., Serviansyah, N., Marwan, M., Al, N. B. F., Rahmah, S., & Nadil, L. (2026). Optimalisasi literasi berhitung siswa SD melalui media sedotan: Penelitian pengabdian di SDN Palasari. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 181–190. <https://doi.org/10.35931/ak.v6i1.5621>
- Patmasari, L., Hidayati, D., Ndari, W., & Sardi, C. (2023). Digitalisasi pembelajaran yang berpusat pada siswa di SMK Pusat Keunggulan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 748–754. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.3729>
- Pratomo, H. W., Ramadhan, J., Firmansyah, F., Ummi, W., & Hasanuddin, A. N. T. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 77–89. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i1.35210>
- Putra, F. P., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh metode pembelajaran, gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa MI Roudlotul Mustashlihin Masangankulon Sukodono Sidoarjo. *Journal on Education*, 6(4), 18323–18337. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5779>
- Rachmadhani, S. A. D., & Kamalia, P. U. (2023). Analisis strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar peserta didik: Systematic literature review. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 178–192. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.1231>
- Rahadian, R., & Budiningsih, C. A. (2023). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 210–221. <https://doi.org/10.31004/jp.v8i2.11204>
- Raharjo, D. R., Purnami, A. S., & Bukhori, S. (2024). Peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Literal Journal*, 3(1), 34–45. <https://doi.org/10.55606/literal.v3i1.218>
- Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 348–356. <https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007>
- Rofi'ah, S., Sa'adah, L., & Lina, H. H. U. (2025). Implementasi media stik es krim berbasis coding dalam pengenalan bilangan pada anak usia dini. *GOLDEN AGE: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 235–244. https://doi.org/10.29313/golden_age.v9i2.8630
- Saputri, L. A., Anwar, K., & Maruf, N. (2023). The impact of differentiated instruction on student engagement. *TELL-US Journal*, 9(2), 112–125. <https://doi.org/10.22202/tell-us.2023.v9i2.6890>



- Sari, Z. R. P., Malik, A. S., & Supriyatna, D. (2025). Teacher strategies in addressing disruptive student behavior. *Journal of Education and Management*, 4(1), 55–68. <https://doi.org/10.56442/jem.v4i1.341>
- Sirait, R. S. R., & Sianturi, N. K. (2025). Strategi pembelajaran empirik (experiential learning). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(4), 8355–8361. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53533>
- Sumardjo, D., Fiyul, A. Y., Apriyanto, A., Alawiyyah, A., Saleh, F., Supriyani, R., Husain, H., Yasriuddin, Y., Yusuf, R. M., & Septikasari, D. (2025). *Dasar-dasar pendidikan: Teori, praktek, dan implementasi di dunia pendidikan*. Pustaka Inspirasi. <https://repository.pustakainspirasi.com/publications/661557/dasar-dasar-pendidikan-teori-praktek-dan-implementasi-di-dunia-pendidikan>
- Sutisnawati, A., Rakhman, G. G. F., & Sumantri, M. S. (2024). Penerapan pembelajaran diferensiasi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 189–201. <https://doi.org/10.21009/jpd.v15i2.38920>
- Sutrisno, L. T., Muhtar, T., & Herlambang, Y. T. (2023). Efektivitas pembelajaran berdiferensiasi sebagai sebuah pendekatan untuk kemerdekaan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 481–492. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.76475>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Winata, B. P., & Susanto, B. H. (2026). Penerapan media alat peraga konkret ular tangga Jarimatika untuk meningkatkan pemahaman hitung dasar matematika siswa kelas IV SDN Bhaktikarya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1), 166–176. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.12088>