



**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENUNJANG MOTIVASI
BELAJAR PADA MATERI IPS**

Alfif Via Triani¹, Dewa Agung Gede Agung²

Universitas Negeri Malang^{1,2}

alfif.via.2531747@student.um.ac.id¹, dewa.agung.fis@um.ac.id²

Diterima: 2/7/2026; Direvisi: 15/7/2026; Diterbitkan: 25/7/2026

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPS masih menjadi permasalahan ketika media pembelajaran belum mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi pada materi prasejarah serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima siswa untuk memperoleh masukan terhadap produk awal, kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar pada 25 siswa guna menilai kepraktisan dan efektivitas media. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket motivasi belajar, angket respons siswa, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 91,5% berdasarkan penilaian ahli media dan 89,3% berdasarkan penilaian ahli materi dengan kategori sangat layak. Implementasi media juga meningkatkan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari 62,4 menjadi 84,7, dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang-tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi *flashcard* interaktif, QR Code, dan pembelajaran berdiferensiasi menghasilkan media yang layak, praktis, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Flashcard Interaktif, Pembelajaran Berdiferensiasi, Motivasi Belajar*

ABSTRACT

Low learning motivation in Social Studies remains a challenge when instructional media fail to accommodate students' diverse learning characteristics. This study aimed to develop interactive flashcard media based on differentiated instruction for the topic of prehistory and to examine its feasibility and effectiveness in enhancing the learning motivation of seventh-grade students. The study employed the *Research and Development* (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation* stages. The implementation phase involved a small-group trial with five students to obtain feedback on the initial product, followed by a large-group trial involving 25 students to evaluate the practicality and effectiveness of the developed media. Data were collected using media expert validation questionnaires, subject matter expert validation questionnaires, learning motivation questionnaires, student response questionnaires, and observation sheets. The findings indicated that the developed media achieved feasibility scores of 91.5% from the media expert and 89.3% from the subject matter expert, both classified as highly feasible. The implementation of the media also increased the average learning motivation score from 62.4 to 84.7, with an N-Gain





score of 0.59, indicating a moderate-to-high level of improvement. These findings demonstrate that integrating interactive flashcards, QR codes, and differentiated instruction produces instructional media that are feasible, practical, and effective in enhancing students' learning motivation in Social Studies.

Keywords: *Interactive Flashcard, Differentiated Learning, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menempatkan keberagaman karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam merancang pengalaman belajar. Implikasinya, kualitas pendidikan tidak lagi hanya ditentukan oleh kurikulum atau kompetensi guru, tetapi juga oleh kemampuan guru menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan setiap siswa (Juita et al., 2024; Nugroho et al., 2022). Salah satu pendekatan yang sejalan dengan tuntutan tersebut ialah pembelajaran berdiferensiasi yang memberikan fleksibilitas dalam penyesuaian konten, proses, dan produk belajar sesuai kesiapan, minat, serta profil belajar peserta didik (Fitriyah & Bisri, 2023; Ramadhan et al., 2025). Pendekatan ini menjadi landasan penting untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih inklusif dan berpusat pada siswa.

Keragaman kemampuan belajar tidak hanya ditemukan pada kelas inklusif, tetapi juga pada kelas reguler dengan karakteristik akademik yang beragam. Kondisi tersebut menuntut strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan belajar agar seluruh siswa memperoleh kesempatan berkembang secara optimal (Marantika et al., 2024). Dalam pembelajaran IPS, kebutuhan tersebut semakin penting karena materi menuntut pemahaman konseptual sekaligus kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berdiferensiasi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Sulistiyosari et al., 2022).

Implementasi pembelajaran berdiferensiasi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada kemampuan guru menerjemahkan konsep tersebut ke dalam praktik pembelajaran. Kesulitan memetakan kebutuhan belajar siswa sering disertai keterbatasan media yang mampu mengakomodasi variasi kemampuan dan gaya belajar peserta didik (Zaki & Iqbal, 2026). Padahal, efektivitas diferensiasi sangat dipengaruhi oleh ketersediaan media yang mendukung penyajian materi secara bertahap sesuai kesiapan belajar siswa (Muris et al., 2026). Akibatnya, proses pembelajaran masih berlangsung secara seragam sehingga tujuan pembelajaran berdiferensiasi belum sepenuhnya tercapai.

Situasi tersebut berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar siswa karena pembelajaran belum memberikan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Motivasi merupakan faktor yang memengaruhi keterlibatan, ketekunan, dan pencapaian hasil belajar sehingga menjadi komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran (Sheilawati & Hasanah, 2022; Taabudillah & Dewi, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang interaktif terbukti mampu meningkatkan minat sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar (Ali et al., 2025). Dengan demikian, pemilihan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai strategi untuk membangun motivasi belajar.

Di antara berbagai media pembelajaran, *flashcard* memiliki karakteristik yang sederhana, fleksibel, dan mudah dikembangkan menjadi media interaktif. Efektivitas *flashcard* telah dilaporkan mampu mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik pada berbagai konteks pembelajaran (Amani et al., 2025). Pengembangannya pada jenjang SMP juga memperoleh respons yang sangat positif sehingga menunjukkan potensi sebagai media yang



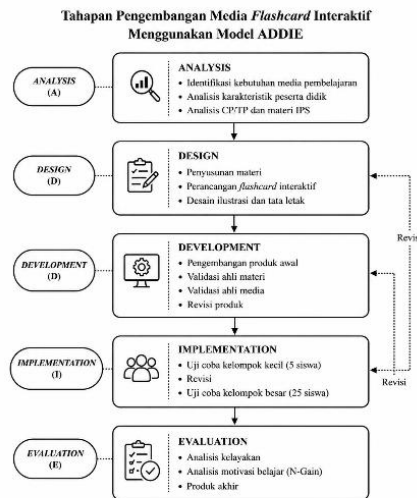
relevan untuk mendukung pembelajaran di kelas (Raharjo, 2025). Selain itu, berbagai inovasi media pembelajaran terus menunjukkan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa ketika dirancang sesuai karakteristik materi dan kebutuhan belajar (Rachmawati et al., 2026; Trikesumawati et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai pembelajaran berdiferensiasi maupun media *flashcard* terus mengalami perkembangan, keduanya masih cenderung dikaji sebagai dua pendekatan yang berdiri sendiri. Penelitian Amani et al. (2025) dan Raharjo (2025) menitikberatkan pada pengembangan serta efektivitas media *flashcard*, sedangkan Fitriyah dan Bisri (2023) serta Ramadhan et al. (2025) lebih memfokuskan pembelajaran berdiferensiasi sebagai strategi pedagogis tanpa didukung media pembelajaran yang dirancang secara spesifik. Hingga saat ini, masih sangat terbatas penelitian yang mengintegrasikan *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi untuk pembelajaran IPS pada jenjang SMP, khususnya materi prasejarah, sekaligus menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media yang tidak hanya memenuhi aspek kelayakan, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar siswa melalui prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Atas dasar kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Hasil observasi awal di kelas VII menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan buku teks dan papan tulis, pembelajaran berdiferensiasi belum diterapkan secara optimal, hanya sekitar 35% siswa yang terlibat aktif, dan hasil belajar sebagian besar belum mencapai KKM. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi, menguji kelayakannya melalui validasi ahli, serta menganalisis efektivitasnya dalam menunjang motivasi belajar siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi prinsip pembelajaran berdiferensiasi ke dalam desain media *flashcard* interaktif sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai perangkat implementasi diferensiasi yang mengakomodasi variasi kesiapan belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dari penelitian terdahulu yang cenderung mengembangkan media atau strategi pembelajaran secara terpisah.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media *flashcard* interaktif pada materi IPS Prasejarah dilakukan melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Tahap awal difokuskan pada identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta kesesuaian capaian pembelajaran dengan materi yang akan dikembangkan. Informasi yang diperoleh menjadi dasar penyusunan isi, ilustrasi, dan tampilan media sebelum diwujudkan dalam bentuk produk awal. Produk tersebut selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian disempurnakan berdasarkan masukan yang diberikan sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba. Rangkaian pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif Menggunakan Model ADDIE

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif Menggunakan Model ADDIE

Alur pengembangan media pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa setiap tahapan model ADDIE dilaksanakan secara sistematis dan saling berkaitan. Tahap *analysis* menghasilkan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa yang menjadi dasar penyusunan rancangan media pada tahap *design*. Produk yang dihasilkan pada tahap *development* selanjutnya divalidasi oleh ahli, direvisi berdasarkan masukan, dan diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media sehingga hasil evaluasi menjadi dasar penyempurnaan produk akhir sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh pada setiap tahapan pengembangan. Hasil validasi ahli dan respons siswa dikonversi ke dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak sesuai kriteria yang ditetapkan dalam penelitian. Efektivitas media dievaluasi melalui perbandingan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah implementasi menggunakan nilai *N-Gain* untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan motivasi belajar. Keseluruhan hasil analisis menjadi dasar penyempurnaan produk pada setiap tahapan sehingga media *flashcard* interaktif yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan sekaligus efektif digunakan untuk menunjang motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analysis (Tahap Analisis)

Tahap analisis diawali melalui observasi pembelajaran IPS di kelas VII dan identifikasi kebutuhan bersama guru mata pelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan perbedaan kemampuan belajar antarsiswa belum terakomodasi secara optimal melalui pembelajaran berdiferensiasi sehingga

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Temuan analisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Temuan Analisis	Persentase
Siswa menilai pembelajaran IPS kurang menarik	83%
Siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif	79%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 83% siswa menilai pembelajaran IPS masih kurang menarik, sedangkan 79% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengharapkan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan pembelajaran yang selama ini berlangsung. Informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan karakteristik media yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, hasil analisis digunakan sebagai landasan dalam merancang media *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi.

Design (Tahap Perancangan)

Hasil analisis kebutuhan selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan rancangan media *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Media dirancang dalam dua level sesuai karakteristik kemampuan belajar siswa sehingga setiap kelompok memperoleh materi dengan tingkat kompleksitas yang berbeda. *Flashcard* Level 1 berisi materi pokok yang disajikan secara ringkas dengan dominasi ilustrasi, sedangkan *Flashcard* Level 2 memuat materi yang lebih mendalam disertai pertanyaan analitis. Hasil rancangan media yang dikembangkan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Media Flashcard Interaktif Berdiferensiasi

Gambar 2 memperlihatkan bahwa media dikembangkan dalam dua kelompok *flashcard* yang masing-masing memuat materi prasejarah serta aktivitas diskusi sesuai tingkat kesiapan belajar siswa. Perbedaan warna, ilustrasi, penyajian materi, dan aktivitas belajar menunjukkan penerapan prinsip pembelajaran berdiferensiasi pada desain media yang dikembangkan. Selain menyajikan informasi pokok, setiap *flashcard* juga dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa melalui pertanyaan diskusi yang disesuaikan dengan tingkat kompleksitas materi. Rancangan tersebut selanjutnya digunakan sebagai produk awal yang memasuki tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Copyright (c) 2026 SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

<https://doi.org/10.51878/social.v6i3.13476>

Development (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan difokuskan pada penyempurnaan media melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan terhadap aspek teknis, tampilan visual, kesesuaian materi, kedalaman konten, serta penerapan prinsip pembelajaran berdiferensiasi. Hasil validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media sekaligus menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum tahap implementasi. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Media (%)	Ahli Materi (%)	Kategori
Kualitas Teknis	93,0	—	Sangat Layak
Kualitas Tampilan Visual	92,5	—	Sangat Layak
Daya Tarik Media	90,0	—	Sangat Layak
Kesesuaian Materi	—	91,0	Sangat Layak
Kedalaman Konten	—	88,0	Sangat Layak
Kesesuaian Berdiferensiasi	—	89,0	Sangat Layak
Rata-rata	91,5	89,3	Sangat Layak

Seluruh aspek pada Tabel 2 memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata penilaian sebesar 91,5% dari ahli media dan 89,3% dari ahli materi. Selain memberikan penilaian, validator juga menyampaikan beberapa masukan yang digunakan untuk menyempurnakan produk sebelum diujicobakan. Revisi dilakukan melalui penyesuaian ukuran huruf pada *flashcard* Level 1 agar lebih mudah dibaca serta pengayaan materi pada *flashcard* Level 2 sehingga pembahasan menjadi lebih lengkap. Setelah seluruh masukan validator diakomodasi, media ditetapkan sebagai produk hasil revisi yang siap digunakan pada tahap implementasi.

Implementation (Tahap Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi dan revisi produk. Media diterapkan kepada 25 siswa kelas VII untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah penggunaan *flashcard* interaktif berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan angket motivasi belajar. Perbandingan skor motivasi belajar sebelum dan sesudah implementasi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

Indikator Motivasi	<i>Pre-test Post-test</i> Peningkatan		
Hasrat & keinginan berhasil	63,2	85,6	+22,4
Dorongan & kebutuhan belajar	61,0	83,5	+22,5

Indikator Motivasi	<i>Pre-test Post-test Peningkatan</i>		
Harapan & cita-cita	64,8	86,2	+21,4
Penghargaan dalam belajar	60,5	84,0	+23,5
Kegiatan menarik	62,3	85,8	+23,5
Lingkungan belajar kondusif	62,6	83,1	+20,5
Rata-rata	62,4	84,7	+22,3

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh indikator motivasi belajar mengalami peningkatan setelah implementasi media. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 62,4 menjadi 84,7 dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang berada pada kategori sedang-tinggi. Selama tahap implementasi, media yang telah direvisi dapat digunakan sesuai dengan rancangan pembelajaran sehingga seluruh tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan menggunakan produk hasil pengembangan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan hasil validasi, tetapi juga efektif mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pengembangan maupun setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi pada tahap pengembangan menghasilkan penyempurnaan produk berdasarkan rekomendasi validator, yaitu penyesuaian ukuran huruf pada *flashcard* Level 1 dan pengayaan materi pada *flashcard* Level 2. Setelah implementasi selesai, evaluasi akhir menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 62,4 menjadi 84,7 dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang-tinggi. Keseluruhan hasil evaluasi menjadi dasar penetapan media sebagai produk akhir yang telah melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, validasi, revisi, implementasi, dan evaluasi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Pembahasan

Pengembangan media *flashcard* interaktif berdiferensiasi menunjukkan bahwa kualitas suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh kemampuannya mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar peserta didik. Proses pengembangan yang dilakukan melalui tahapan ADDIE memungkinkan setiap komponen media disempurnakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba sehingga menghasilkan media yang layak diterapkan dalam pembelajaran IPS. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian *flashcard* interaktif, QR Code, dan prinsip pembelajaran berdiferensiasi ke dalam satu media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai perangkat yang mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Temuan tersebut memperluas hasil penelitian Syahid et al. (2024), Sapriyah (2023), dan Amalia et al. (2025) yang menegaskan bahwa pengembangan media secara sistematis menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sekaligus menunjukkan bahwa integrasi prinsip diferensiasi memberikan nilai tambah terhadap kualitas pengalaman belajar peserta didik.



Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membangun keterlibatan belajar melalui pengalaman yang lebih aktif dan bermakna. Penyajian ilustrasi visual, akses materi menggunakan QR Code, serta aktivitas diskusi pada setiap *flashcard* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi sesuai kemampuan dan ritme belajarnya. Kondisi tersebut selaras dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan Hamzah B. Uno (2011, dalam Ali et al., 2022), sekaligus memperkuat pandangan Samoi dan Fanpada (2021) serta temuan Ramdiani et al. (2025) mengenai pentingnya pengalaman belajar interaktif dalam meningkatkan motivasi. Dengan demikian, peningkatan motivasi pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang memberikan ruang lebih luas kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media juga dipengaruhi oleh kemampuannya menyajikan informasi melalui berbagai bentuk representasi sehingga peserta didik lebih mudah membangun hubungan antara konsep dengan pengalaman belajar yang diperoleh. Integrasi QR Code memperluas fungsi *flashcard* dari media visual menjadi sumber belajar yang memungkinkan peserta didik mengakses video, gambar, maupun latihan secara mandiri sesuai kebutuhan belajarnya. Variasi penyajian materi tersebut memberikan alternatif cara belajar yang lebih fleksibel sehingga peserta didik tidak bergantung pada satu jenis sumber belajar saja dalam memahami materi prasejarah. Interpretasi tersebut sejalan dengan Inaru (2024), As (2024), Prawesti et al. (2025), dan Nurasyiah et al. (2023) yang menegaskan bahwa kombinasi media visual dan teknologi digital mampu memperkaya proses konstruksi pengetahuan peserta didik.

Efektivitas media pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh penerapan prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang diwujudkan melalui penyesuaian media terhadap kesiapan belajar (*readiness*), profil belajar (*learning profile*), dan minat belajar (*interest*) peserta didik. Aspek *readiness* diakomodasi melalui penyediaan *flashcard* dalam dua tingkat kompleksitas, yaitu Level 1 yang menyajikan materi secara ringkas dengan dominasi ilustrasi serta Level 2 yang memuat materi lebih rinci disertai pertanyaan analitis sehingga setiap peserta didik memperoleh tantangan yang sesuai dengan kemampuan awalnya. Aspek *learning profile* diwujudkan melalui kombinasi teks, ilustrasi, aktivitas diskusi, dan akses QR Code yang memberikan kesempatan kepada peserta didik memilih cara belajar yang paling sesuai dengan karakteristiknya. Sementara itu, aspek *interest* difasilitasi melalui penyajian materi prasejarah yang dikemas secara visual dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam. Penjelasan tersebut sejalan dengan konsep diferensiasi konten yang dikemukakan oleh Tomlinson (2001, dalam Fitriyah & Bisri, 2023), serta diperkuat oleh Saraswati et al. (2026) dan Sakliressy (2023) yang menegaskan bahwa penyesuaian materi berdasarkan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan belajar.

Pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat kesiapan peserta didik turut memperkuat berkembangnya motivasi intrinsik karena peserta didik memperoleh tantangan yang masih berada dalam jangkauan kemampuannya. Situasi tersebut mendorong munculnya rasa percaya diri untuk menyelesaikan tugas sekaligus meningkatkan kemauan untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi penyesuaian materi, tetapi juga sebagai pendekatan yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai karakteristik peserta didik. Interpretasi tersebut sejalan dengan Fitriya et al. (2025) mengenai pentingnya motivasi intrinsik dalam keberhasilan belajar serta diperkuat oleh Handiyani dan



Muhtar (2022) dan Novianti (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan keberlanjutan motivasi belajar peserta didik.

Pengembangan media ini juga memberikan implikasi terhadap terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif karena menyediakan beragam bentuk penyajian materi sesuai karakteristik peserta didik. Kombinasi teks, ilustrasi, QR Code, dan aktivitas diskusi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui berbagai jalur sehingga peluang memahami materi menjadi lebih merata. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari strategi untuk mengakomodasi keberagaman karakteristik belajar peserta didik. Interpretasi tersebut didukung oleh Prawesti et al. (2025), Nurasyiah et al. (2023), Novianti (2025), dan Samingan et al. (2024) yang menegaskan bahwa integrasi media digital dengan pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran lebih ditentukan oleh kesesuaian antara karakteristik media dan kebutuhan belajar peserta didik dibandingkan oleh penggunaan teknologi semata. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan *flashcard* interaktif yang mengintegrasikan QR Code dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi melalui penyesuaian terhadap *readiness*, *learning profile*, dan *interest* peserta didik dalam satu desain media pembelajaran. Temuan tersebut melengkapi penelitian sebelumnya yang umumnya mengembangkan *flashcard*, media berbasis teknologi, atau pembelajaran berdiferensiasi secara terpisah (Amalia et al., 2025; Inaru, 2024; Saraswati et al., 2026), dengan menunjukkan bahwa penggabungan ketiga komponen tersebut menghasilkan media yang lebih adaptif terhadap keberagaman karakteristik belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi, tetapi juga memberikan dasar empiris bagi pengembangan media sejenis pada materi IPS maupun konteks pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Pengembangan media *flashcard* interaktif berdiferensiasi menunjukkan bahwa integrasi teknologi sederhana dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi mampu menghasilkan media pembelajaran yang layak sekaligus mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Temuan ini menjawab kebutuhan akan media yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman kesiapan belajar sehingga setiap peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penggabungan *flashcard* interaktif, *QR Code*, dan pembelajaran berdiferensiasi dalam satu kesatuan media yang memperluas fungsi media pembelajaran dari sekadar penyampai informasi menjadi sarana yang memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih adaptif dan bermakna. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya menghasilkan produk yang layak digunakan, tetapi juga memperlihatkan bahwa penyesuaian strategi pembelajaran terhadap karakteristik peserta didik menjadi faktor penting dalam membangun motivasi belajar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan keragaman peserta didik dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran IPS yang lebih berpusat pada peserta didik sekaligus memperkuat implementasi pembelajaran berdiferensiasi di sekolah. Temuan tersebut membuka peluang bagi



pendidik untuk mengembangkan media serupa dengan memanfaatkan teknologi digital yang mudah diakses tanpa mengabaikan karakteristik belajar peserta didik pada berbagai konteks pembelajaran. Pada sisi lain, penelitian berikutnya dapat memperluas kajian dengan menguji penerapan media ini pada materi, jenjang pendidikan, atau karakteristik peserta didik yang berbeda, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap aspek lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, maupun keterlibatan belajar secara berkelanjutan. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berdiferensiasi sekaligus memperluas penerapannya dalam berbagai situasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh motivasi dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553–1560. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Amalia, E. N., Sofwan, M., & Risdalina, R. (2025). Pengembangan media *flashcard* berbasis *augmented reality* pada materi sistem tata surya kelas VI sekolah dasar. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4), 1048–1058. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i4.8317>
- Amani, A. Z., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Efektivitas media *flashcard* dalam mengatasi keterlambatan membaca pada siswa sekolah dasar. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(2), 43–51. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i2.1563>
- As, S. O. A. (2024). Pengaruh penggunaan *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene. <https://eprints.unm.ac.id/35018/>
- 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>
- Fitriya, E., Kurahman, O. T., Tarsono, T., Nurhayati, F., Santora, P., & Rosulina, D. (2025). Peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1055–1064. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1750>
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi: Sebuah kajian pembelajaran dalam perspektif pedagogik-filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>
- Inaru, I. (2024). Peningkatan hasil belajar berbantuan media *flash card* pada pembelajaran IPS peserta didik kelas VII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p60-67>



- Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya pengembangan sumber daya manusia pada lembaga pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068–3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- Marantika, S., Fatkhurohmah, F., Pratidina, I., & Widyasari, C. (2024). Pendekatan inklusif pada anak berkebutuhan khusus di sekolah dasar untuk menghadapi tantangan abad 21. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 450–460. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.977>
- Muris, H. Y., Benu, A., Galya, J., Ali, U., & Lao, H. (2026). Strategi manajemen pembelajaran diferensiasi untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 3(5), 1279–1290. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/11470>
- Novianti, W. (2025). Pengaruh strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap minat belajar siswa pada Kurikulum Merdeka. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 589–595. <http://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/488>
- Nugroho, A. S., Suryanti, S., & Wiryanto, W. (2022). Peningkatan kualitas guru, sebanding dengan peningkatan pendidikan? *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7758–7767. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3354>
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. (2023). Pengembangan multimedia interaktif *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 4–5 tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1), 17. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>
- Prawesti, D. A., Ar Ridlo, M. D., & Iriani, D. (2025). Perancangan *flashcard* interaktif *bilingual* untuk meningkatkan kesadaran bencana dan kemahiran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar. *Edutech*, 24(2). <https://doi.org/10.17509/e.v24i2.84884>
- Rachmawati, A., Latipah, E., Sabrina, N., & Thalal, M. (2026). Penerapan media pembelajaran kartu domino berbasis Arab dalam meningkatkan hasil belajar sejarah Islam kelas 2 KMI Gontor Putri. *Jurnal Tarbiyah*, 33(1), 13–24. <https://devjurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/5307>
- Raharjo, M. O. (2025). Papan COCOKI sebagai pengembangan media *flashcard* pada siswa SMP Negeri 2 Sidoharjo Sragen. *Journal of Knowledge and Collaboration*, 2(9), 793–800. <https://ojs.arbain.co.id/index.php/jkc/article/view/132>
- Ramadhan, A. H. R., Juniyanah, M., Desfianti, S., Safitri, S., & Syarifuddin, S. (2025). Pembelajaran berdiferensiasi dalam upaya memaksimalkan potensi peserta didik. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 3(1), 126–139. <https://doi.org/10.62383/sosial.v3i2.788>
- Ramdiani, R., Nurhikmayati, I., & Sudianto, S. (2025). Evaluasi digital berbasis *Kahoot!* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan motivasi belajar. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 18–35. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp/article/view/1353>
- Sakliressy, M. T. (2023). Deskripsi pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka di SMA YPPK Teruna Bakti. *Journal of Education Papua Baru*, 1(2). <https://ejournal.uncen.ac.id/index.php/JEPB/article/view/3547>
- Samingan, Anita, & Dentis, Y. (2024). The effectiveness of using *augmented reality* prehistoric human material based on *Unity 3D* on the quality of learning outcomes of students in the History Education Study Program, University of Flores. *Santhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8, 2423–2432. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/4621>



- Samoi, F., & Fanpada, N. (2021). Pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen di kelas X MIA I SMA Negeri 1 Abad. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 490–496.
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/747>
- Saraswati, R. D., Akbar, S., Latif, A., Taryudi, T., Agustin, R. R., Gunawan, I., ... & Yanuarsari, R. (2026). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi konten dalam keterlibatan belajar peserta didik. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1).
<https://jurnalcahayaedukasi.com/index.php/jce/article/view/330>
- Sheilawati, A. B., & Hasanah, E. (2022). Strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 81–86.
<https://doi.org/10.12928/jimp.v2i2.6960>
- Sulistiyosari, Y., Karwur, H. M., & Sultan, H. (2022). Penerapan pembelajaran IPS berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 7(2), 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Taabudillah, M. H., & Dewi, Y. (2025). Peran motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di sekolah. *Ulumuddin: Journal of Islamics Study*, 1(2), 99–109.
<https://jurnal.darussalamuniversity.ac.id/index.php/ulumuddin/article/view/169>
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <http://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jirs/article/view/3749>
- Zaki, U., & Iqbal, I. M. (2026). Implementasi Kurikulum Merdeka: Analisis kesulitan guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. *Muara Pendidikan: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan & Sosial Humaniora*, 2(2), 42–54.
<https://doi.org/10.64365/muradik.v2i2.305>