



IMPLEMENTASI KURIKULUM BERDIFERENSIASI RAMAH ANAK (KUBERA) BERBASIS CHOICE BOARD DALAM MENUMBUHKAN MINAT DAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Indri Khairunnisa Erwinsyah¹, Syahkira Sifah Nasution², Saskia Nurul Ain³, Trisna Natalia Br Parapat⁴, Selvi Simanjuntak⁵, Asna Istikmalatul Mukhtaroh⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Informasi Artikel

Ditinjau : 07 Mei 2026

Direvisi : 21 Mei 2026

Terbit Online : 29 Mei 2026

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, pembelajaran berdiferensiasi, choice board, minat belajar, keterlibatan belajar, sekolah dasar.

Korespondensi

e-mail :

indrikrnisa1241111029@mh.unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penerapan pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka yang memperhatikan minat, kebutuhan, dan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran yang masih cenderung seragam dapat membuat siswa kurang memiliki ruang untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan ketertarikannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi Kurikulum Berdiferensiasi Ramah Anak (KUBERA) berbasis *choice board* dalam menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Penelitian dilaksanakan di kelas VA MIS Al Quba dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui persentase pilihan aktivitas siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *choice board* memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan karakteristik masing-masing. Aktivitas menari dipilih oleh 8 siswa atau 40%, bernyanyi dipilih oleh 7 siswa atau 35%, dan mewarnai dipilih oleh 5 siswa atau 25%. Perbedaan pilihan aktivitas tersebut menunjukkan adanya keberagaman minat belajar siswa. Selain itu, keterlibatan siswa terlihat dari keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media *choice board* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran berdiferensiasi ramah anak untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of implementing differentiated learning in the Merdeka Curriculum, which considers elementary school students' interests, needs, and learning characteristics. Learning activities that tend to be

Copyright (c) 2026 Indri Khairunnisa Erwinsyah, Syahkira Sifah Nasution, Saskia Nurul Ain, Trisna Natalia Br Parapat, Selvi Simanjuntak, Asna Istikmalatul Mukhtaroh



uniform may limit students' opportunities to choose activities based on their interests. This study aimed to describe the implementation of the Child-Friendly Differentiated Curriculum (KUBERA) based on choice board in fostering elementary school students' learning interest and engagement. This study used a Research and Development (R&D) method with the 4D development model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The research was conducted in class VA of MIS Al Quba with 20 students as research subjects. Data were collected through observation and documentation. The data were analyzed using descriptive qualitative analysis and simple quantitative analysis through the percentage of students' activity choices. The results showed that the choice board media provided students with opportunities to choose learning activities based on their interests and learning characteristics. Dancing was chosen by 8 students or 40%, singing by 7 students or 35%, and coloring by 5 students or 25%. These different activity choices indicate the diversity of students' learning interests. In addition, students' engagement was shown through their activeness, enthusiasm, self-confidence, and participation during the learning activities. Therefore, choice board media can be used as an alternative child-friendly differentiated learning medium to foster elementary school students' learning interest and engagement.

Keywords: Merdeka Curriculum, differentiated learning, choice board, learning interest, learning engagement, elementary school.

DOI : xxxx

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu bentuk transformasi pendidikan di Indonesia yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini hadir sebagai respons terhadap berbagai permasalahan pendidikan, termasuk krisis pembelajaran dan learning loss yang terjadi setelah pandemi Covid-19. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak lagi hanya menekankan pada penyampaian materi secara seragam, tetapi juga mengutamakan pengembangan potensi, karakter, kreativitas, serta kebutuhan belajar siswa. Hidayat et al., (2025). menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka menekankan keragaman pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep serta mengembangkan kemampuan sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum Merdeka juga sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang memandang pendidikan sebagai proses menuntun



segala kodrat anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka perlu menghargai keunikan setiap peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan potensi, minat, dan bakatnya. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa (Hasanah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan (Al-aqsa et al., 2025) yang menjelaskan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam merancang pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar, serta berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila.

Menurut Munir et al., (2025) Salah satu pendekatan yang sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan, kesiapan, minat, dan profil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran berdiferensiasi, guru dapat memodifikasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar agar sesuai dengan karakteristik siswa Talain, (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu bagian dari kebijakan penerapan Kurikulum Merdeka karena pembelajaran ini menekankan pengelolaan kelas yang heterogen dan menuntut guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan karakteristik serta latar belakang siswa.

Pembelajaran berdiferensiasi menjadi penting diterapkan di sekolah dasar karena setiap siswa memiliki kemampuan, gaya belajar, minat, kesiapan, dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Dalam satu kelas, terdapat siswa yang lebih mudah memahami materi melalui aktivitas visual, ada yang lebih menyukai kegiatan auditori, dan ada pula yang lebih aktif melalui kegiatan kinestetik. Information, (2023) menjelaskan bahwa gaya belajar siswa sekolah dasar dapat dikelompokkan menjadi visual, auditori, dan kinestetik, sehingga keberagaman tersebut perlu menjadi dasar dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi. Oleh karena itu, pembelajaran yang bersifat seragam tidak selalu mampu memenuhi



kebutuhan seluruh siswa. (Mariyatul et al., 2024) menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar berperan penting untuk mengakomodasi keragaman kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa.

Minat belajar anak menjadi aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, percaya diri, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa mudah bosan, kurang fokus, pasif, dan kurang termotivasi dalam menyelesaikan tugas. (Yarmi et al., 2022) menyatakan bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan belajar siswa karena minat dapat mendorong motivasi, konsentrasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan kegiatan belajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar yang dilakukan.

Keterlibatan belajar siswa juga menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Keterlibatan belajar dapat terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, keberanian memilih aktivitas, antusiasme selama pembelajaran, rasa percaya diri, serta partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas. Motivasi belajar yang baik dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan antusiasme, serta memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Hal ini diperkuat oleh Aprilianti dan Nindiati, (2025) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar berpengaruh terhadap proses belajar karena dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan untuk berhasil dalam pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, motivasi tidak dijadikan sebagai variabel utama yang diukur, tetapi digunakan sebagai dasar teoretis untuk memahami munculnya minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Minat dan keterlibatan siswa dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak. Aziz et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Sort & Match Board mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena media tersebut melibatkan aktivitas fisik dan



kognitif secara langsung. Media yang menarik secara visual, memiliki instruksi yang jelas, dan melibatkan siswa secara aktif dapat membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan serta bermakna. Nofeanasari et al., (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media audio visual dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mampu membangkitkan minat, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik adalah dengan memanfaatkan aplikasi desain digital yang mudah digunakan. Isratulhasanah et al., (2025) menambahkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu guru merancang media pembelajaran visual yang menarik, berkualitas, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk merancang media *choice board* agar tampilan media lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pembelajaran yang memperhatikan minat dan kebutuhan siswa juga berkaitan erat dengan pendidikan ramah anak. Pendidikan ramah anak merupakan pendekatan pendidikan yang menempatkan pemenuhan hak anak sebagai dasar utama dalam penyelenggaraan pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inklusif, bebas dari kekerasan, dan bebas dari diskriminasi. An et al., (2020) menjelaskan bahwa pendidikan ramah anak di sekolah dasar dapat diwujudkan melalui kebijakan anti-kekerasan, disiplin positif, pembelajaran yang berpusat pada anak, serta penguatan partisipasi seluruh warga sekolah.

Pendidikan ramah anak menjadi penting karena siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan rasa aman, kenyamanan, dukungan emosional, serta kesempatan untuk mengekspresikan diri. Lingkungan belajar yang ramah anak dapat meningkatkan rasa percaya diri, kenyamanan belajar, dan partisipasi aktif siswa. Selain itu, pendidikan ramah anak juga sejalan dengan prinsip pembelajaran inklusif karena menghargai keberagaman siswa, baik dari aspek kemampuan, minat, latar belakang, maupun kebutuhan



belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran berdiferensiasi dan pendidikan ramah anak memiliki keterkaitan yang kuat karena keduanya sama-sama menempatkan siswa sebagai pusat Widya et al., (2024) pembelajaran dan menghargai keunikan setiap individu Konsep pendidikan ramah anak juga menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang tidak menekan siswa, tetapi memberi ruang bagi mereka untuk berkembang sesuai minat dan potensinya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan prinsip Kurikulum Merdeka, pembelajaran berdiferensiasi, peningkatan minat belajar, dan pendidikan ramah anak adalah *choice board*. *Choice board* merupakan media pembelajaran berbentuk papan pilihan yang menyediakan beberapa aktivitas belajar. Melalui media ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih kegiatan sesuai dengan minat, bakat, dan gaya belajarnya. Talain, (2023) menjelaskan bahwa *choice board* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan fokus belajar mereka, membantu siswa mengelola waktu, melatih pengambilan keputusan, meningkatkan kreativitas, serta memungkinkan individualisasi dan diferensiasi dalam pembelajaran. Penggunaan *choice board* juga selaras dengan pembelajaran berdiferensiasi karena media ini memungkinkan guru menyediakan berbagai pilihan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Buechel, (2014) menegaskan bahwa *choice board* dapat mengarahkan konten, proses, dan produk belajar siswa, sehingga sangat penting dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Dengan adanya pilihan, siswa tidak merasa dipaksa melakukan aktivitas yang sama, melainkan diberi kesempatan untuk memilih aktivitas yang paling sesuai dengan dirinya. Selain memberikan kebebasan memilih, penggunaan media berbentuk papan pilihan juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri (Hayat et al., 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mendorong partisipasi aktif, meningkatkan rasa percaya diri, serta mendukung kemandirian belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, *choice board* dapat menjadi alternatif media yang relevan karena memberi ruang bagi siswa untuk memilih aktivitas belajar secara mandiri sesuai minat dan karakteristiknya.



Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VA MIS Al Quba, siswa memiliki minat dan karakteristik belajar yang beragam. Sebagian siswa lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan gerakan, sebagian menyukai kegiatan bernyanyi, dan sebagian lainnya lebih nyaman dengan kegiatan visual seperti mewarnai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu dirancang dengan memberi ruang kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai minatnya. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan Kurikulum Berdiferensiasi Ramah Anak (KUBERA) berbasis *choice board* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran berbasis *choice board* dalam Kurikulum Berdiferensiasi Ramah Anak (KUBERA). Penggunaan model 4D dalam penelitian ini difokuskan pada proses perancangan dan penerapan media pembelajaran di kelas secara terbatas. Media *choice board* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat, bakat, dan karakteristik belajarnya.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah minat dan keterlibatan belajar siswa dalam penggunaan media *choice board*. Minat belajar siswa dilihat dari pilihan aktivitas yang dipilih oleh siswa, yaitu menari, bernyanyi, dan mewarnai. Sementara itu, keterlibatan belajar siswa dilihat dari keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, partisipasi, dan respons siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran nilai akademik siswa, tetapi pada bagaimana media *choice board* dapat membantu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Waktu dan Tempat

Waktu dan Tempat Penelitian

Copyright (c) 2026 Indri Khairunnisa Erwinsyah, Syahkira Sifah Nasution, Saskia Nurul Ain, Trisna Natalia Br Parapat, Selvi Simanjuntak, Asna Istikmalatul Mukhtamaroh



Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 April 2026 di kelas VA MIS Al Quba yang beralamat di Jalan Denai, Tegal Sari Mandala II, Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan karena kelas VA memiliki karakteristik siswa yang beragam, baik dari segi minat, gaya belajar, maupun kecenderungan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Keberagaman tersebut sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menerapkan media *choice board* dalam pembelajaran berdiferensiasi yang ramah anak.

Sasaran / Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA MIS Al Quba yang berjumlah 20 siswa. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa siswa memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda-beda. Subjek penelitian ini digunakan untuk melihat bagaimana media *choice board* memberi ruang kepada siswa dalam memilih aktivitas belajar sesuai minatnya, serta bagaimana keterlibatan siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung.

Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Pada tahap *define* atau pendefinisian, peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang ditemukan di kelas. Dari hasil pengamatan awal, siswa menunjukkan minat belajar yang beragam sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan ketertarikannya.

Pada tahap *design* atau perancangan, peneliti merancang media *choice board* menggunakan aplikasi Canva. Media ini dibuat dalam bentuk papan pilihan aktivitas belajar yang terdiri dari kegiatan menari, bernyanyi, dan mewarnai. Pada kegiatan menari, siswa diberi pilihan untuk menampilkan tari Tor-Tor Batak Toba atau tari Melayu. Pada kegiatan bernyanyi, siswa diberi pilihan untuk menyanyikan lagu Ampar-Ampar Pisang atau Soleram. Pada kegiatan mewarnai, siswa diberi pilihan untuk mewarnai gambar rumah adat Melayu



atau rumah adat Batak Toba. Pilihan aktivitas tersebut dikaitkan dengan tema keberagaman budaya Sumatera Utara agar pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan siswa.

Pada tahap *develop* atau pengembangan, media *choice board* diterapkan kepada siswa kelas VA MIS Al Quba. Pada tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk memilih aktivitas belajar sesuai minat dan karakteristiknya. Peneliti kemudian mengamati respons siswa, antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media *choice board* dapat menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar siswa.

Pada tahap *disseminate* atau penyebaran, media *choice board* diperkenalkan kepada guru kelas VA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berdiferensiasi ramah anak. Tahap ini dilakukan agar guru mengetahui bahwa media *choice board* dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa dalam memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat, bakat, dan gaya belajarnya.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif sederhana. Data kualitatif diperoleh melalui observasi terhadap respons, antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *choice board*. Data kuantitatif sederhana diperoleh dari jumlah dan persentase pilihan aktivitas siswa pada media *choice board*, yaitu pilihan menari, bernyanyi, dan mewarnai.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas siswa, catatan peneliti, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung dan dokumentasi terhadap aktivitas siswa saat menggunakan media *choice board*.

Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi teknik. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi langsung,



dokumentasi kegiatan pembelajaran, dan catatan peneliti selama penggunaan media *choice board*. Observasi digunakan untuk melihat respons, antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil observasi melalui bukti kegiatan siswa saat memilih dan melaksanakan aktivitas belajar. Catatan peneliti digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang muncul selama proses pembelajaran. Dengan cara tersebut, data penelitian tidak hanya diperoleh dari satu teknik, tetapi diperkuat melalui beberapa teknik pengumpulan data.

Teknik analisis data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data kualitatif dianalisis dengan mendeskripsikan respons, antusiasme, keaktifan, rasa percaya diri, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *choice board*. Sementara itu, data kuantitatif sederhana dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui jumlah siswa pada setiap pilihan aktivitas dalam media *choice board*. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan keberagaman minat siswa serta keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh dari implementasi media pembelajaran berbasis *choice board* pada siswa kelas VA MIS Al Quba yang berjumlah 20 siswa. Media *choice board* dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berdiferensiasi yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan karakteristik belajarnya. Media ini memuat tiga pilihan aktivitas utama, yaitu menari, bernyanyi, dan mewarnai. Ketiga aktivitas tersebut dikaitkan dengan tema keberagaman budaya Sumatera Utara agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan dekat dengan kehidupan siswa.



Gambar 1. Tampilan Media *Choice board* KUBERA

Penggunaan Canva dalam pengembangan media *choice board* ini memperlihatkan bahwa media digital dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami siswa. (Anjarwati & Purmadi, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memperoleh respons positif karena dapat digunakan sebagai media interaktif yang mendukung partisipasi siswa dalam proses pembelajaran di era digital.

Media *choice board* yang digunakan dalam penelitian ini dirancang dengan tampilan visual yang berwarna, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pada media tersebut, siswa diarahkan untuk memilih salah satu kegiatan belajar melalui tiga menu utama, yaitu “Ayo Menari”, “Ayo Menyanyi”, dan “Ayo Mewarnai”. Pada kegiatan menari, siswa dapat memilih Tari Tor-Tor Batak Toba atau Tari Melayu. Pada kegiatan bernyanyi, siswa dapat memilih lagu Ampar-Ampar Pisang atau Soleram. Sementara itu, pada kegiatan mewarnai, siswa dapat memilih gambar rumah adat Melayu atau rumah adat Batak Toba.

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memperkenalkan media *choice board* kepada siswa dan menjelaskan cara penggunaannya. Siswa kemudian diberi kesempatan untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minatnya. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias dan tertarik terhadap penggunaan media *choice board*. Tampilan media yang berwarna dan adanya beberapa pilihan aktivitas membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Antusiasme siswa terhadap media *choice board* juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang menarik

dapat membantu membangun suasana belajar yang menyenangkan. (Candra & Safitri, 2020) menemukan bahwa media berbasis board game dalam pembelajaran tematik dinyatakan valid, praktis, dan efektif karena mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media *choice board* menunjukkan adanya minat dan keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran. Minat siswa terlihat dari pilihan aktivitas yang mereka tentukan, sedangkan keterlibatan siswa terlihat dari keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi siswa saat mengikuti kegiatan. Siswa yang memilih kegiatan menari terlihat aktif bergerak dan berani tampil di depan kelas. Siswa yang memilih kegiatan bernyanyi menunjukkan keberanian dalam menyanyikan lagu yang dipilih. Sementara itu, siswa yang memilih kegiatan mewarnai terlihat fokus, tenang, dan kreatif dalam menyelesaikan tugasnya.

Adapun hasil pilihan aktivitas siswa pada media *choice board* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut

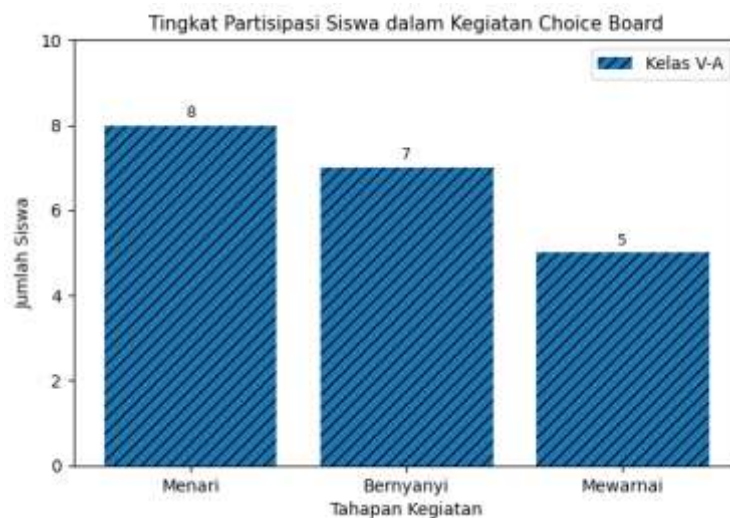
No.	Aspek Penilaian	Persentase/Jumlah Siswa
1.	Menari	40% atau 8 siswa
2.	Bernyanyi	35% atau 7 siswa
3.	Mewarnai	25% atau 5 siswa
	Total	100% atau 20 siswa

Tabel 1. Hasil Pilihan Aktivitas Siswa pada Media *Choice board*

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas menari dipilih oleh 8 siswa atau 40%. Aktivitas bernyanyi dipilih oleh 7 siswa atau 35%, sedangkan aktivitas mewarnai dipilih oleh 5 siswa atau 25%. Perbedaan pilihan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang beragam. Siswa tidak hanya tertarik pada satu jenis kegiatan, tetapi memiliki kecenderungan yang berbeda sesuai dengan minat, bakat, dan karakteristik belajar masing-masing.

Perbedaan pilihan aktivitas tersebut menjadi dasar penting bahwa pembelajaran perlu diawali dengan pemahaman terhadap karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. (Awal & Berdiferensiasi, 2025) menyatakan bahwa instrumen asesmen awal dalam pembelajaran berdiferensiasi praktis digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal dan karakteristik peserta didik, sehingga guru dapat menentukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *choice board* dapat memberi ruang kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar yang sesuai dengan dirinya. Pilihan aktivitas yang beragam membuat siswa lebih leluasa dalam mengekspresikan minat dan potensinya. Dengan demikian, data persentase pilihan aktivitas siswa dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan keberagaman minat belajar siswa, bukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar akademik.



Gambar 2. Tingkat Partisipasi Siswa dalam Kegiatan *Choice board*

Secara keseluruhan, penggunaan media *choice board* membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai minat dan potensi masing-masing sehingga pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan dengan lebih baik di sekolah dasar.



Hasil ini diperkuat oleh (Widadari & Jampel, 2022) yang menunjukkan bahwa digital *choice board* pada pembelajaran siswa kelas IV dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena media *choice board* memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar dan mendorong pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VA MIS Al Quba, penggunaan media pembelajaran berbasis *choice board* menunjukkan bahwa media ini dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi yang ramah anak. Media *choice board* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan karakteristik masing-masing. Pilihan aktivitas yang tersedia, yaitu menari, bernyanyi, dan mewarnai, membuat siswa tidak hanya mengikuti satu bentuk kegiatan yang sama, tetapi dapat memilih kegiatan yang paling sesuai dengan ketertarikannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *choice board* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memberi ruang pilihan kepada siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan Irawan et al., (2025) yang menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dapat menjadi strategi pendidikan ramah anak karena menyesuaikan konten, proses, produk, dan lingkungan belajar dengan keberagaman kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini, prinsip tersebut tampak melalui pemberian pilihan aktivitas belajar yang dapat diikuti siswa sesuai dengan minat dan gaya belajarnya.

Pada tahap *define*, siswa memiliki karakteristik belajar yang beragam. Sebagian siswa lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan gerakan, sebagian siswa menyukai kegiatan bernyanyi, dan sebagian lainnya lebih nyaman dengan kegiatan visual seperti mewarnai. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara seragam belum tentu mampu memenuhi kebutuhan seluruh siswa. Oleh karena itu, media *choice board* digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat memberi ruang kepada siswa untuk belajar sesuai minat dan potensi masing-masing.

Copyright (c) 2026 Indri Khairunnisa Erwinsyah, Syahkira Sifah Nasution, Saskia Nurul Ain, Trisna Natalia Br Parapat, Selvi Simanjuntak, Asna Istikmalatul Mukhtaroh



Pada tahap *design*, *media choice board* dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan tampilan yang sederhana, berwarna, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Media ini memuat tiga pilihan aktivitas utama, yaitu menari, bernyanyi, dan mewarnai. Ketiga aktivitas tersebut dipilih karena dapat mewakili kecenderungan belajar siswa yang berbeda-beda, baik kinestetik, auditori, maupun visual. Selain itu, aktivitas yang disajikan juga dikaitkan dengan keberagaman budaya Sumatera Utara agar siswa dapat mengikuti pembelajaran yang dekat dengan lingkungan dan pengalaman mereka.

Perancangan media yang memperhatikan pilihan aktivitas siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi perlu disusun Pelajaran et al., (2025) menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran berdiferensiasi penting dilakukan agar kegiatan belajar dapat menyesuaikan karakteristik siswa. Dengan demikian, *media choice board* dalam penelitian ini dirancang tidak hanya sebagai media yang menarik secara visual, tetapi juga sebagai media yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih kegiatan berdasarkan minatnya.

Pada tahap *develop*, *media choice board* diterapkan kepada siswa kelas VA MIS Al Quba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pilihan aktivitas yang berbeda-beda. Aktivitas menari dipilih oleh 8 siswa atau 40%, aktivitas bernyanyi dipilih oleh 7 siswa atau 35%, dan aktivitas mewarnai dipilih oleh 5 siswa atau 25%. Perbedaan pilihan tersebut menunjukkan adanya keberagaman minat belajar siswa. Aktivitas menari memang menjadi pilihan yang paling banyak dipilih, tetapi hasil penelitian tidak hanya berfokus pada aktivitas tersebut. Perbedaan pilihan aktivitas justru menunjukkan bahwa *media choice board* mampu memberi ruang bagi berbagai minat siswa dalam satu kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan siswa juga terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang memilih kegiatan menari tampak lebih aktif bergerak dan berani tampil di depan kelas. Siswa yang memilih kegiatan bernyanyi menunjukkan rasa percaya diri saat menyanyikan lagu yang dipilih. Sementara itu, siswa yang memilih kegiatan mewarnai terlihat lebih fokus, tenang, dan kreatif dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini menunjukkan bahwa setiap aktivitas



dalam media *choice board* memiliki peran dalam mendorong keterlibatan siswa sesuai karakteristik masing-masing.

Keterlibatan siswa pada tahap *develop* memperlihatkan bahwa perangkat atau media berdiferensiasi perlu memberi ruang bagi siswa untuk belajar berdasarkan minat dan profil belajarnya. (Sebagai & Merdeka, 2023) menemukan bahwa perangkat pembelajaran berdiferensiasi yang dikembangkan melalui penelitian R&D layak dan efektif digunakan sebagai inisiator Merdeka Belajar karena dapat mendukung kebebasan berpikir dan ekspresi peserta didik.

Selain itu, penggunaan media *choice board* juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan ramah anak. Siswa tidak hanya menerima instruksi dari guru, tetapi juga dilibatkan dalam menentukan kegiatan yang akan dilakukan. Kesempatan untuk memilih membuat siswa merasa lebih dihargai dan memiliki ruang untuk menampilkan kemampuan sesuai minatnya. Guru dalam kegiatan ini berperan sebagai pendamping yang membantu siswa mengikuti aktivitas pilihan mereka, bukan hanya sebagai penyampai materi.

Pada tahap *disseminate*, media *choice board* diperkenalkan kepada guru kelas sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. Guru memberikan tanggapan positif terhadap media yang dikembangkan karena media tersebut dinilai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan menghargai perbedaan karakteristik siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *choice board* dapat digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk mendukung implementasi Kurikulum Berdiferensiasi Ramah Anak (KUBERA) di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan bahwa media *choice board* sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menumbuhkan minat dan keterlibatan belajar siswa. Minat siswa tampak dari keberagaman pilihan aktivitas yang mereka pilih, sedangkan keterlibatan siswa tampak dari keaktifan, antusiasme, rasa percaya diri, dan partisipasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan peningkatan hasil belajar akademik, tetapi untuk menggambarkan bagaimana media *choice*

Copyright (c) 2026 Indri Khairunnisa Erwinsyah, Syahkira Sifah Nasution, Saskia Nurul Ain, Trisna Natalia Br Parapat, Selvi Simanjuntak, Asna Istikmalatul Mukhtaroh



board dapat memberi ruang bagi minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi ramah anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VA MIS Al Quba, dapat disimpulkan bahwa implementasi Kurikulum Berdiferensiasi Ramah Anak (KUBERA) berbasis *choice board* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang memberi ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan minat dan karakteristiknya. Media *choice board* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih aktivitas belajar yang diminati, yaitu menari, bernyanyi, dan mewarnai. Pilihan aktivitas tersebut menunjukkan adanya keberagaman minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas menari dipilih oleh 8 siswa atau 40%, aktivitas bernyanyi dipilih oleh 7 siswa atau 35%, dan aktivitas mewarnai dipilih oleh 5 siswa atau 25%. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang berbeda-beda terhadap aktivitas belajar yang disediakan. Melalui media *choice board*, siswa dapat menentukan pilihan belajar sesuai dengan minat, bakat, dan gaya belajarnya masing-masing.

Selain menunjukkan keberagaman minat, penggunaan media *choice board* juga mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, antusiasme saat memilih aktivitas, rasa percaya diri ketika menampilkan hasil pilihan, serta partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, media *choice board* dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, berpusat pada siswa, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi ramah anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru disarankan untuk mengembangkan media *choice board* dengan variasi aktivitas yang lebih beragam agar dapat mengakomodasi minat dan karakteristik belajar siswa secara lebih luas. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran lain sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam berbagai kegiatan belajar di sekolah dasar.



DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. D., & Putra, D. F. (2026). *The Effect of Differentiated Instruction and Learning Motivation on Elementary School Students ' Learning Outcomes*. 15(1), 881–890. 1. DOI: <https://doi.org/10.58230/27454312.3681>
- Al-aqsa, A. E., Fikri, M., & Bella, I. (2025). *Analyzing the Relevance of Merdeka Curriculum to 21st-Century Educational Challenges at Muhammadiyah Elementary School 14 Palembang*. 10(3), 1010–1021. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/49279>
- An, Y., Mindrila, D., Strategies, D., An, Y., & Mindrila, D. (2020). *Strategies and Tools Used for Learner- Centered Instruction To cite this article : Strategies and Tools Used for Learner-Centered Instruction*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1255618>
- Annisa, D., Saridewi, N., & Nur, R. (2025). *Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga*. 2(1), 21–28. <https://journal.pubsains.com/index.php/jcse/article/view/240>
- Aprilianti, A., & Nindiati, D. S. (2025). *The Effect of Scramble Learning Model on Learning Motivation in Indonesian Language for Second Grade Students*. 10(2), 275–290. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/43753>
- Aziz, A., Yayuk, E., & Astutik, S. (2025). *Optimalisasi Media Sort & Match Board untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar : Penelitian Tindakan Kelas*. 5(2). <http://journal.rumahindonesia.org/index.php/njpi/article/view/1018>
- Buechel, L. (2014). *Motivated to Work: The Power of Choice boards*. https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/teaching_techniques_motivated_to_work.pdf
- Candra, W., & Safitri, D. (2020). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 6(November), 181–190. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/8186>
- Faqih, M. I., Adriyani, Z., & Muna, K. (2023). *Development of Differentiated Learning Tools As An Initiator of Independent Learning*. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 157-165. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Phenomenon/article/view/18634>
- Haryanti, A., Alfi, C., & Oktaviani, R. T. (2025). *Project-Based Learning with Differentiated E-Modules : An Innovative Approach to Improve Fourth Grade Students ' Collaboration Skills*. 10(3), 922–935. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/47534>
- Hasanah, E., Suyatno, S., Maryani, I., Badar, M. I. A., Fitria, Y., & Patmasari, L. (2022).



- Conceptual model of differentiated-instruction (DI) based on teachers' experiences in Indonesia. *Education Sciences*, 12(10), 650. <https://www.mdpi.com/2227-7102/12/10/650>
- Hayat, R. B., Prihastari, E. B., & Mustofa, M. (2025). *Effectiveness of Smartboard Media on Fourth Grade Students' Learning Independence at SDN Mangkubumen Wetan Surakarta*. 10(2), 597–610. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Hidayat, N., Pratiwi, Y., & Mustaqim, I. (2025). *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*. 8, 7637–7644. <http://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/8547>
- Irawan, H., Kartini, D., Istianah, A., & Habibah, S. M. (2025). *PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI: STRATEGI PENDIDIKAN RAMAH ANAK DALAM MEWUJUDKAN*. 33(1), 1–12. <https://journal-fip.um.ac.id/index.php/wsd/article/view/3321>
- Isratulhasanah, P., Sofwan, M., & Hayati, S. (2025). *Teacher Leader Motivation in Using Canva for Designing Learning Media Based on the Second UTAUT Model in Elementary Schools*. 10(1), 220–235. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/42649>
- Malinoski, D. B. (2022). *Providing voice and choice in the classroom: The effect of choice boards on student motivation and attitudes* (Doctoral dissertation, University of South Carolina). <https://search.proquest.com/openview/e2ccecbbcbb0a84822fbcc6f2a60f09e/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Mariyatul, S., Amalia, N., Prastini, E., & Karta, S. (2024). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Siswa yang Beragam*. 2(2), 58–66. <http://kurniajurnal.com/index.php/jisbi/article/view/197>
- Mufida, R. E., Lestari, A. D., Hikmah, A., Rosita, M. A., & Lukitoaji, B. D. (2026). Implementasi pendidikan ramah anak dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan inklusif di sekolah dasar. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 18(3). <https://doi.org/10.99534/81z2m528>
- Munawaroh, F., & Nugraheni, N. (2023). ANALYSIS OF STUDENT LEARNING STYLES (LEARNING MODALITIES) IN DIFFERENTIATION LEARNING IN CLASS 4 OF PRIMARY SCHOOL N Pesantren. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/24740>
- Munir, M. S., Syahrul, M., Miftah, M., & Rozaq, N. (2025). *Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar*. 4(4), 213–229. <https://www.etdci.org/journal/judikdas/article/view/3780>



- Nofeanasari, Z., Murdani, E., & Wijaya, A. K. (2025). *Effectiveness of Joyful Learning with Audio-Visual Media on Elementary Students ' Learning Interest*. 10(2), 249–259. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/43355>
- Permana, M. R., Sholeha, F. W., Mufida, A. I., Permadi, A. H., Hadi, S., & Mislikhah, S. (2025). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS DI SDN SUMBERSARI 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4918-4930. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/4356>
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600. <https://www.neliti.com/publications/446713/meningkatkan-motivasi-dan-hasil-belajar-siswa-dalam-pembelajaran-tematik-berbantuan>
- Talain, A. A. (2023). *Teachers ' Perspectives on the Use of Differentiated Instruction for English Language Teaching*. 17(2), 112–140. <https://po.pnuresearchportal.org/ejournal/index.php/normalights/article/view/2152>
- Widadari, P. W., & Jampel, I. N. (2022). *Digital Choice board Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV*. 5(2), 329–337. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/48673>
- Widya Karmila Sari Achmad, Sidrah Rachman, Latri Aras, M. A. (2024). *Differentiated Instruction in Reading in Elementary Schools: A Systematic Review*. <https://eprints.unm.ac.id/35729/>
- Wisnarti, W. (2023). Application of Differentiated Learning through a Problem Based Learning Approach to Increase PkN Learning Activities for Students of Class IV MIN 1 Kerinci. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 140-157. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/25287>
- Yarmi, G., Hasanah, U., & Amelia, M. (2022). *Analisis Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar 1 Gusti Yarmi, 2 Uswatun Hasanah, 3 Mila Amelia*. 7(1), 120–131. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/18354>