

REPRESENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI OLEH KORO-SENSEI DALAM ANIME ANSATSU KYOUSHITSU KARYA SUTRADARA SEIJI KISHI

Syifa Khoerunisa

Program Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

syifa.22060@mhs.unesa.ac.id

Mintarsih

Dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

mintarsih@unesa.ac.id

Abstrak

Keberagaman karakteristik peserta didik menuntut penerapan pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kebutuhan, kesiapan belajar, minat, dan potensi setiap individu. Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi pembelajaran berdiferensiasi yang ditampilkan oleh tokoh Koro-sensei dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* dengan menggunakan teori pembelajaran berdiferensiasi Tomlinson yang meliputi diferensiasi konten, proses, dan produk, serta didukung konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning*. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *content analysis* terhadap 47 episode anime *Ansatsu Kyoushitsu* musim pertama dan kedua. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi pasif dan dokumentasi berupa transkrip dialog, catatan lapangan, serta tangkapan layar adegan, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Koro-sensei merepresentasikan diferensiasi konten melalui penyesuaian materi berdasarkan kesiapan belajar, kebutuhan, dan potensi peserta didik; diferensiasi proses melalui penerapan strategi pembelajaran yang fleksibel, pendampingan individual, pembelajaran kolaboratif, serta pemberian umpan balik yang adaptif; dan diferensiasi produk melalui penyediaan berbagai bentuk hasil belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Representasi tersebut juga menunjukkan kesesuaian dengan prinsip ZPD, *scaffolding*, dan *student-centered learning*.

Kata kunci: pembelajaran berdiferensiasi, *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, *student-centered learning*, *Ansatsu Kyoushitsu*.

Abstrack

The diversity of learners' characteristics necessitates instructional approaches capable of accommodating differences in needs, learning readiness, interests, and individual potential. One approach relevant to addressing these needs is differentiated learning. This study aims to analyze the representation of differentiated learning demonstrated by the character Koro-sensei in the anime *Ansatsu Kyoushitsu* (Assassination Classroom), employing Tomlinson's theory of differentiated instruction—which encompasses content, process, and product differentiation—supported by the concepts of the Zone of Proximal Development (ZPD), scaffolding, and student-centered learning. This study employs a descriptive qualitative approach with a content analysis method applied to 47 episodes of the first and second seasons of *Ansatsu Kyoushitsu*. Data were collected through passive participant observation and documentation in the form of dialogue transcripts, field notes, and scene screenshots, which were then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model comprising data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Koro-sensei represents content differentiation through the adjustment of learning materials based on students' readiness, needs, and potential; process differentiation through the implementation of flexible instructional strategies, individual tutoring, collaborative learning, and adaptive feedback; and product differentiation through the provision of varied forms of learning outcomes tailored to students' characteristics. This representation is further shown to align with the principles of the ZPD, scaffolding, and student-centered learning.

Keyword: differentiated instruction, Zone of Proximal Development (ZPD), scaffolding, student-centered learning, *Ansatsu Kyoushitsu*.

要旨

学習者の特性の多様性は、個々のニーズ、学習レディネス、興味、そして潜在能力の違いに対応できる教育の実践を必要とする。こうしたニーズに応える上で有効なアプローチの一つが、個に応じた学びである。本研究は、アニメ『暗殺教室』に登場する殺せんせーが示す個に応じた学びの表象を、キャロル・アン・トムリンソンの提唱する内容、過程、成果物の三側面から成る差別化教授理論を用いて分析し、さらに発達の最近接領域、スキaffolding、学習者中心の学びの概念によってこれを補完的に検討することを目的

とする。本研究では、質的記述的アプローチを採用し、『暗殺教室』第1期および第2期全47話を対象に内容分析の手法を用いた。データは、受動的参与観察および会話の書き起こし、フィールドノート、場面のスクリーンショットといった資料の収集を通じて得られ、その後、Miles、Huberman、Saldañaによるモデル、すなわちデータの縮約、データの提示、結論の導出の過程に基づいて分析された。研究の結果、殺せんせーは、学習者の学習レディネス、ニーズ、潜在能力に応じた教材の調整を通じて内容の差別化を、柔軟な指導方略の実践、個別指導、協働学習、適応的なフィードバックの提供を通じて過程の差別化を、そして学習者の特性に応じた多様な学習成果物の提供を通じて成果物の差別化を、それぞれ表象していることが明らかとなった。さらに、この表象はZPD、スキャフォールディング、学習者中心の学びの原則とも整合性を示していることが確認された。

キーワード: 差異化学習、最近接発達領域 (ZPD)、スキャフォールディング、学習者中心の学び、暗殺教室

PENDAHULUAN

Kompleksitas karakteristik peserta didik pada abad ke-21 menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi keragaman kebutuhan belajar secara lebih fleksibel dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung menerapkan perlakuan yang sama kepada seluruh peserta didik. Salah satu pendekatan yang dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berdiferensiasi.

Menurut Tomlinson (2014), pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang mengakomodasi perbedaan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar peserta didik melalui penyesuaian pada aspek konten, proses, dan produk pembelajaran. Penerapan pendekatan ini semakin relevan dalam implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

Berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh Jufrianto dan Basri (2025) serta Sholah dan Cahyono (2025), juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi melalui strategi pengelompokan yang fleksibel dan pemberian dukungan belajar sesuai kebutuhan mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan berkembangnya kajian pendidikan, media populer, termasuk anime, mulai dimanfaatkan sebagai objek penelitian karena dinilai mampu merepresentasikan berbagai fenomena sosial maupun praktik pedagogis secara kritis (Allison, 2018; Han, 2017).

Salah satu karya yang menarik untuk dikaji dalam perspektif pendidikan adalah *Ansatsu Kyoushitsu*. Anime ini menampilkan tokoh Koro-sensei sebagai seorang pendidik yang menerapkan pendekatan pembelajaran secara adaptif kepada siswa kelas 3-E yang memiliki karakteristik, kemampuan, dan latar belakang yang beragam. Berbagai adegan dalam anime tersebut memperlihatkan adanya variasi dalam penyampaian materi, pelaksanaan proses pembelajaran, serta bentuk penilaian yang mengindikasikan

representasi pembelajaran berdiferensiasi pada aspek konten, proses, dan produk. Selain itu, representasi tersebut juga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan perspektif *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning* sebagai landasan teoretis yang mendukung pemahaman terhadap praktik pembelajaran yang ditampilkan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan empat pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana representasi diferensiasi konten yang dilakukan oleh Koro-sensei; (2) bagaimana representasi diferensiasi proses yang dilakukan oleh Koro-sensei; (3) bagaimana representasi diferensiasi produk yang dilakukan oleh Koro-sensei; dan (4) bagaimana representasi pembelajaran berdiferensiasi tersebut mencerminkan prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning* dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu*.

Selaras dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan representasi diferensiasi konten, proses, dan produk yang ditampilkan oleh Koro-sensei, serta menganalisis keterkaitannya dengan konsep ZPD, *scaffolding*, dan *student-centered learning* sebagai kerangka konseptual dalam memahami dinamika pembelajaran yang direpresentasikan dalam anime tersebut.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Dari sisi teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian mengenai pembelajaran berdiferensiasi ke dalam konteks media fiksi, sekaligus memperkaya kajian interdisipliner antara bidang pendidikan dan studi media. Hal tersebut menjadi penting mengingat sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada implementasi pembelajaran berdiferensiasi di lingkungan kelas nyata atau mengkaji media populer dengan menggunakan perspektif teori yang berbeda.

Dari sisi praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif, berpusat pada peserta didik, serta sesuai dengan keragaman

karakteristik belajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk mengkaji hubungan antara media populer, pedagogi, dan teori pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *content analysis* (analisis konten). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menginterpretasikan pola, tema, serta makna yang terkandung dalam adegan-adegan anime yang merepresentasikan praktik pembelajaran berdiferensiasi. Objek penelitian berupa seluruh episode anime *Ansatsu Kyoushitsu* musim pertama dan kedua yang diproduksi oleh studio Lerche, dengan jumlah keseluruhan sebanyak 47 episode. Fokus penelitian diarahkan pada adegan-adegan yang menampilkan interaksi pembelajaran antara Koro-sensei dan peserta didik kelas 3-E.

Pemilihan data dilakukan berdasarkan kriteria bahwa adegan tersebut harus memperlihatkan aktivitas pembelajaran yang memiliki tujuan pedagogis yang jelas dan dapat diidentifikasi. Sebaliknya, adegan yang mengandung tujuan ganda atau tidak secara eksplisit menunjukkan aktivitas pembelajaran tidak dijadikan sebagai data penelitian. Selain data primer tersebut, penelitian ini juga memanfaatkan data sekunder berupa transkrip dialog, artikel ilmiah, dan berbagai literatur akademik yang membahas pembelajaran berdiferensiasi, *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning* sebagai bahan pendukung dalam proses triangulasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi partisipan pasif. Dalam pelaksanaannya, peneliti menonton setiap episode sebanyak minimal dua kali. Penayangan pertama bertujuan untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap alur cerita, sedangkan penayangan kedua dilakukan untuk mengidentifikasi dan mencatat secara sistematis adegan-adegan yang sesuai dengan fokus penelitian berdasarkan pedoman observasi yang disusun mengacu pada indikator pembelajaran berdiferensiasi menurut Tomlinson, yaitu diferensiasi konten, proses, dan produk, serta indikator *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning*. Teknik observasi tersebut didukung oleh dokumentasi berupa pencatatan hasil pengamatan, transkripsi dialog yang relevan, serta tangkapan layar dari adegan-adegan yang dianggap merepresentasikan fenomena yang dikaji.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles,

Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi adegan-adegan yang sesuai dengan fokus penelitian dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Selanjutnya, data yang telah terpilih disajikan dalam bentuk tabel kategorisasi disertai uraian deskriptif berdasarkan indikator teori yang digunakan.

Pada tahap akhir, peneliti melakukan penarikan kesimpulan melalui proses interpretasi yang disertai verifikasi secara berkelanjutan terhadap temuan penelitian. Analisis tersebut dipadukan dengan teknik *thematic coding* yang diterapkan secara induktif dan deduktif untuk mengelompokkan data ke dalam kategori pembelajaran berdiferensiasi sekaligus menghubungkannya dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning*. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik pemeriksaan ahli (*expert review*) serta meningkatkan ketekunan pengamatan melalui penayangan ulang setiap episode secara berulang agar interpretasi yang dihasilkan memiliki tingkat konsistensi dan kredibilitas yang memadai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap 47 episode anime *Ansatsu Kyoushitsu* menunjukkan bahwa representasi pembelajaran berdiferensiasi oleh Koro-sensei tidak hanya tampak melalui penyesuaian materi pembelajaran, tetapi juga melalui bagaimana Koro-sensei memfasilitasi proses belajar serta memberikan ruang bagi peserta didik untuk menunjukkan hasil belajar sesuai karakteristiknya.

Berdasarkan kerangka pembelajaran berdiferensiasi Tomlinson, temuan penelitian dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Ketiga aspek tersebut selanjutnya dianalisis keterkaitannya dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning* untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai makna pedagogis yang direpresentasikan dalam anime.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi pembelajaran berdiferensiasi dalam anime tidak sekadar menampilkan variasi strategi mengajar, tetapi memperlihatkan pola pedagogis yang konsisten dalam memandang peserta didik sebagai individu yang memiliki kesiapan belajar, potensi, minat, dan kebutuhan yang berbeda. Dengan demikian, tindakan-tindakan pedagogis Koro-sensei tidak dapat dimaknai sebagai rangkaian aktivitas yang berdiri sendiri,

melainkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi setiap peserta didik melalui penyesuaian konten, proses, dan produk pembelajaran.

Pembahasan dalam penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan representasi yang ditemukan pada setiap adegan, tetapi juga menginterpretasikan makna pedagogisnya melalui dialog dengan teori pembelajaran berdiferensiasi serta teori-teori pendukung. Pendekatan tersebut memungkinkan identifikasi terhadap kontribusi representasi Koro-sensei dalam memperlihatkan bagaimana prinsip-prinsip pedagogi modern dapat dimaknai melalui media fiksi. Oleh karena itu, setiap temuan dianalisis tidak hanya berdasarkan kesesuaiannya dengan indikator teoritis, tetapi juga berdasarkan implikasinya terhadap pemahaman mengenai representasi praktik pembelajaran dalam karya populer.

Seluruh analisis dilakukan dengan tetap mempertimbangkan karakter anime *Ansatsu Kyoushitsu* sebagai karya fiksi. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak menafsirkan adegan sebagai gambaran empiris praktik pembelajaran di sekolah, melainkan sebagai representasi tindakan pedagogis yang dikonstruksi melalui narasi fiksi. Fokus analisis diarahkan pada tindakan mengajar yang ditampilkan oleh Koro-sensei serta makna pendidikan yang dapat diinterpretasikan dari tindakan tersebut berdasarkan perspektif teori pembelajaran.

a. Representasi Pembelajaran Diferensiasi Konten

Hasil analisis menunjukkan bahwa representasi diferensiasi konten dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* diwujudkan melalui empat pola utama, yaitu penyesuaian materi berdasarkan bakat dan potensi peserta didik, penyesuaian tingkat kesulitan materi sesuai kesiapan belajar (*readiness*), pemanfaatan kompetensi yang telah dimiliki peserta didik untuk mengembangkan aspek yang masih lemah, serta personalisasi target belajar.

Keempat pola tersebut memperlihatkan bahwa Koro-sensei tidak menerapkan penyampaian materi secara seragam kepada seluruh siswa, melainkan terlebih dahulu mengidentifikasi karakteristik setiap individu sebelum menentukan bentuk pembelajaran yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa diferensiasi konten dalam representasi anime ini dipahami sebagai suatu proses pedagogis yang berawal dari pemahaman terhadap kebutuhan belajar peserta didik, bukan sekadar penyediaan variasi materi pembelajaran.

Bentuk pertama diferensiasi konten ditunjukkan melalui penyesuaian materi berdasarkan bakat dan

potensi individual peserta didik. Representasi ini terlihat pada episode 2 *season 1* ketika Koro-sensei mengamati fleksibilitas pergelangan tangan Sugino dan membandingkannya dengan atlet profesional. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, Koro-sensei menyesuaikan teknik latihan melempar yang sesuai dengan kondisi fisik Sugino. Hal tersebut tercermin dalam ucapannya, “腕や手首の柔らかさは君の方が素晴らしい” (“pergelangan tangan dan sikumu lebih fleksibel dibandingkan dengannya.”).

Data tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran disusun berdasarkan karakteristik individu, bukan melalui pendekatan yang bersifat seragam. Potensi fisik Sugino dijadikan dasar dalam menentukan materi latihan sehingga pengalaman belajar yang diperolehnya relevan dengan kemampuan yang dimiliki. Temuan ini sejalan dengan konsep diferensiasi konten menurut Tomlinson yang menekankan pentingnya penyesuaian materi berdasarkan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar peserta didik.

Representasi serupa juga tampak pada episode 5 *season 1* ketika Koro-sensei mengembangkan kemampuan Okuda melalui aktivitas pembuatan racun yang memanfaatkan kompetensinya di bidang kimia. Materi yang diberikan dirancang berdasarkan bidang yang telah dikuasai peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan minat dan kekuatan akademiknya.

Meskipun aktivitas tersebut berada dalam konteks cerita fiksi, aspek pedagogis yang ditampilkan tetap berorientasi pada pengembangan kompetensi sesuai potensi individu. Dengan demikian, baik pada kasus Sugino maupun Okuda, Koro-sensei terlebih dahulu mengidentifikasi keunggulan peserta didik sebelum menentukan materi pembelajaran. Pola ini menunjukkan konsistensi penerapan diferensiasi konten yang menjadikan potensi individual sebagai dasar penyusunan materi.

Bentuk kedua diferensiasi konten direpresentasikan melalui penyesuaian tingkat kesulitan materi berdasarkan kesiapan belajar peserta didik. Representasi ini terlihat pada episode 4 *season 1* ketika Karasuma menjelaskan bahwa Koro-sensei menyusun soal yang berbeda untuk setiap peserta didik berdasarkan hasil pengamatannya terhadap kelebihan dan kelemahan masing-masing, sebagaimana dinyatakan dalam dialog “一人一人問題が違うんだ。” (“Dia menuliskan soal yang berbeda untuk setiap murid.”).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa Koro-sensei melakukan asesmen terhadap kesiapan belajar sebelum menentukan bentuk evaluasi yang diberikan.

Perbedaan tingkat kesulitan soal tidak dimaksudkan sebagai perlakuan yang tidak setara, melainkan sebagai bentuk penyesuaian tantangan belajar agar sesuai dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan demikian, representasi diferensiasi konten lebih mencerminkan prinsip *equity*, yaitu pemberian dukungan yang berbeda sesuai kebutuhan individu untuk mencapai kesempatan belajar yang setara.

Bentuk ketiga diferensiasi konten tampak melalui pengaitan kelemahan peserta didik dengan bidang yang telah mereka kuasai. Pada episode 5 *season* 1, Koro-sensei membantu Okuda meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan menghubungkannya pada konsep kimia yang menjadi keahliannya. Bahasa dianalogikan sebagai "racun" yang paling efektif sehingga konsep komunikasi menjadi lebih mudah dipahami melalui konteks yang familiar bagi Okuda.

Hal tersebut terlihat dalam pernyataannya, “下手な毒の盛り方、それに必要なのが国語です” (“Bahasa adalah hal ter efektif dalam peracunan.”) serta diperkuat dengan ucapan, “君の理科の才能は将来みんなの役に立てられます。それを多くの人に分かりやすく伝えるために、どうか君の国語力も鍛えてください” (“suatu saat nanti *sensei* percaya bahwa bakatmu akan berguna. Untuk itu, kau harus bisa menjelaskan sesuatu kepada orang lain sejelas mungkin.”).

Data tersebut menunjukkan bahwa materi baru dibangun di atas pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Pendekatan ini memperlihatkan bahwa kelemahan peserta didik tidak dipandang sebagai hambatan dalam belajar, melainkan sebagai aspek yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan kompetensi yang telah dikuasai. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

Bentuk terakhir diferensiasi konten direpresentasikan melalui personalisasi target belajar menjelang ujian akhir semester. Pada episode 15 *season* 1, Koro-sensei mengubah orientasi pembelajaran dari target kolektif menjadi target individual dengan mendorong setiap peserta didik memperoleh nilai tertinggi pada mata pelajaran yang menjadi kekuatannya.

Sebagai bentuk motivasi, Koro-sensei memberikan kesempatan kepada peserta didik yang berhasil mencapai target tersebut untuk menghancurkan satu tentakelnya, sebagaimana tercermin dalam dialog “今回は総合点の他にも教科ごとに一位を取った者に触手を一本破壊する権利を呈します” (“murid yang mendapatkan nilai tertinggi pada tiap mata

pelajaran akan diperbolehkan menghancurkan satu tentakelku.”).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak diukur melalui pencapaian standar yang sama bagi seluruh peserta didik, melainkan melalui optimalisasi potensi yang dimiliki masing-masing individu. Dengan demikian, diferensiasi konten tidak hanya diwujudkan melalui penyesuaian materi pembelajaran, tetapi juga melalui penyesuaian target belajar yang selaras dengan karakteristik peserta didik.

Apabila ditinjau secara menyeluruh, keempat bentuk representasi tersebut memperlihatkan pola pedagogis yang konsisten. Sebelum menentukan materi, tingkat kesulitan, maupun target pembelajaran, Koro-sensei selalu melakukan identifikasi terhadap karakteristik, potensi, dan kebutuhan belajar peserta didik. Informasi tersebut kemudian menjadi dasar dalam merancang pengalaman belajar yang sesuai bagi setiap individu.

Pola ini menunjukkan bahwa asesmen terhadap kebutuhan belajar peserta didik merupakan fondasi utama dalam implementasi pembelajaran berdiferensiasi. Oleh karena itu, keberhasilan diferensiasi konten tidak ditentukan oleh banyaknya variasi materi yang disediakan, melainkan oleh ketepatan guru dalam menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik.

Secara akademis, penelitian ini menunjukkan bahwa representasi diferensiasi konten tidak hanya diwujudkan melalui modifikasi materi pembelajaran, tetapi juga melalui proses identifikasi potensi peserta didik, penyesuaian tingkat tantangan belajar, serta personalisasi tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, representasi diferensiasi konten yang ditampilkan oleh Koro-sensei dapat dipahami sebagai gambaran praktik pedagogis yang menempatkan keberagaman karakteristik peserta didik sebagai landasan utama dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik.

b. Representasi Pembelajaran Diferensiasi Proses

Hasil analisis menunjukkan bahwa representasi diferensiasi proses dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* diwujudkan melalui enam strategi utama, yaitu pendampingan belajar secara individual (*individual tutoring*), pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), penyesuaian metode pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, pembelajaran kolaboratif (*peer learning*), pemberian motivasi melalui sistem penghargaan, serta penyediaan umpan balik yang bersifat langsung, spesifik, dan personal.

Berbeda dengan diferensiasi konten yang berorientasi pada penyesuaian materi pembelajaran, diferensiasi proses dalam anime lebih menitikberatkan pada cara Koro-sensei memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh, memahami, dan mengembangkan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keberagaman karakteristik peserta didik tidak hanya diakomodasi melalui materi yang dipelajari, tetapi juga melalui strategi dan pengalaman belajar yang dirancang secara adaptif.

Bentuk pertama diferensiasi proses direpresentasikan melalui pendampingan belajar secara individual. Representasi ini terlihat pada episode 1 season 1 ketika Kurahashi menyampaikan bahwa nilai matematikanya meningkat setelah memperoleh bimbingan langsung dari Koro-sensei sepulang sekolah. Hal tersebut tercermin dalam ucapannya, “放課後に数学教わって次のテストの点良かったもん” (“Nilai matematikaku bisa bagus berkat bimbingannya sepulang sekolah.”).

Data tersebut menunjukkan bahwa pendampingan individual tidak hanya mencerminkan perhatian guru terhadap kebutuhan peserta didik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Bimbingan yang diberikan secara personal memungkinkan peserta didik memperoleh bantuan yang sesuai dengan kesulitan belajar yang dihadapinya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Representasi serupa juga tampak pada episode 10 season 1 ketika Koro-sensei menjanjikan les matematika secara privat kepada Mimura di luar jam pembelajaran. Hal tersebut disampaikan melalui pernyataannya, “この後三村君の家で数学の補習の約束でした。” (“Aku ada janji les dengan Mimura-kun di rumahnya untuk privat matematika.”). Adegan tersebut menunjukkan bahwa pendampingan belajar tidak dibatasi oleh waktu pembelajaran di kelas, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan akademik masing-masing peserta didik. Dengan demikian, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh dukungan belajar secara lebih optimal.

Representasi pendampingan individual semakin dipertegas pada episode 6 season 1 ketika Koro-sensei membelah tubuhnya menjadi beberapa bagian agar dapat memberikan bimbingan kepada seluruh peserta didik secara bersamaan menjelang ujian tengah semester. Meskipun adegan tersebut merupakan unsur fantasi dalam anime, tindakan tersebut merepresentasikan komitmen guru dalam memenuhi kebutuhan belajar setiap individu.



Gambar 1. Koro-sensei membelah diri

Representasi ini menunjukkan bahwa guru berupaya memberikan perhatian yang setara kepada seluruh peserta didik meskipun mereka memiliki kebutuhan belajar yang berbeda. Dalam konteks pedagogis, adegan tersebut menegaskan pentingnya pendampingan yang responsif terhadap karakteristik masing-masing peserta didik.

Selain melalui pendampingan individual, diferensiasi proses juga direpresentasikan melalui pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Representasi ini terlihat ketika kegiatan kunjungan ke Kyoto dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran.

Saat peserta didik mencari lokasi strategis untuk menjalankan misi pembunuhan, Koro-sensei mengintegrasikan materi sejarah, budaya, dan geografi Kota Kyoto ke dalam aktivitas tersebut. Hal ini terlihat dalam ucapannya kepada pembunuh bayaran, “私を殺すポイントを探すため生徒たちは普段よりたくさん京都について調べたでしょう。” (“Karena mencari lokasi yang cocok untukku, mereka jadi belajar lebih banyak tentang Kyoto.”).

Data tersebut menunjukkan bahwa pengalaman langsung dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui penjelasan guru di kelas, tetapi juga melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

Representasi diferensiasi proses berikutnya tampak melalui penyesuaian metode pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik. Pada episode 11 season 2, Koro-sensei memilih pendekatan pembelajaran yang berbeda bagi Terasaka karena memahami bahwa peserta didik tersebut lebih mudah belajar melalui aktivitas praktis dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoretis. Hal tersebut tercermin dalam pernyataannya, “迷うことなく今言った戦法を使いなさい。君の調子は単純性です。こういう力技が一番向いてる。” (“Jangan ragu pakai cara yang bapak ajari ini. Pola pikirmu itu terlalu

sederhana, jadi cara yang mengandalkan kekuatan seperti ini paling cocok untukmu.").

Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak menerapkan satu metode pembelajaran yang sama kepada seluruh peserta didik. Sebaliknya, strategi pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik masing-masing individu agar setiap peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan cara belajarnya.

Representasi diferensiasi proses juga diwujudkan melalui pembelajaran kolaboratif (*peer learning*). Pada episode 11 *season 2*, Koro-sensei mengorganisasi kegiatan belajar dengan meminta peserta didik yang memiliki penguasaan pada mata pelajaran tertentu untuk membantu teman-temannya yang masih mengalami kesulitan. Hal tersebut terlihat dalam ucapannya, “今回は授業の他にも生徒同士で得意な科目を教えさせました。人に教えることで教える側もより深く理解でき...” ("Aku juga meminta para murid saling mengajari satu sama lain. Dengan mengajarkan kepada orang lain, pemahaman mereka juga menjadi lebih mendalam.").

Data tersebut menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik, tetapi juga melalui interaksi antarpeserta didik. Perbedaan kemampuan dimanfaatkan sebagai sumber belajar sehingga peserta didik dapat saling berbagi pengetahuan dan melengkapi pemahaman dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selain melalui variasi strategi pembelajaran, diferensiasi proses juga direpresentasikan melalui pemberian motivasi dalam bentuk sistem penghargaan (*reward*). Menjelang ujian akhir semester pada episode 15 *season 1*, sebagaimana telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, Koro-sensei memberikan kesempatan kepada peserta didik yang berhasil mencapai target belajar untuk menghancurkan salah satu tentakelnya sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan mereka.

Data tersebut menunjukkan bahwa penghargaan dimanfaatkan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemberian *reward* tidak ditujukan untuk menciptakan persaingan yang tidak sehat, melainkan untuk mendorong setiap peserta didik mengembangkan potensi terbaik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Bentuk terakhir diferensiasi proses tampak melalui pemberian umpan balik (*feedback*). Setelah peserta didik menyelesaikan latihan maupun evaluasi, Koro-sensei secara konsisten memberikan tanggapan yang spesifik terhadap perkembangan mereka. Salah satu contohnya terlihat ketika ia mengevaluasi strategi para peserta didik dengan mengatakan, “数に頼る戦術

は個々の思考をおろそかにする。” ("Kalian terlalu bergantung pada jumlah sehingga mengabaikan kemampuan individu.").

Data tersebut menunjukkan bahwa umpan balik tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi terhadap hasil belajar, tetapi juga menjadi arahan bagi peserta didik dalam menentukan langkah belajar selanjutnya. Melalui tanggapan yang disampaikan sesuai dengan perkembangan masing-masing individu, Koro-sensei membantu peserta didik mengenali kelebihan yang dimiliki sekaligus memahami aspek yang masih perlu diperbaiki.

Secara keseluruhan, keenam bentuk representasi diferensiasi proses tersebut memperlihatkan pola pedagogis yang konsisten, yaitu fleksibilitas guru dalam memfasilitasi proses belajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berbeda dengan pembelajaran yang menerapkan pendekatan seragam, representasi dalam anime ini menempatkan guru sebagai fasilitator yang secara aktif menyesuaikan bentuk pendampingan, strategi pembelajaran, pengalaman belajar, serta umpan balik berdasarkan kondisi masing-masing individu. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran tidak ditentukan oleh penggunaan satu metode tertentu, tetapi oleh kemampuan guru dalam menyediakan berbagai jalur belajar yang memungkinkan setiap peserta didik mencapai tujuan pembelajaran melalui cara yang paling sesuai dengan karakteristiknya.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi antara Koro-sensei dan peserta didik juga merepresentasikan strategi pembelajaran yang memiliki landasan teoritis dalam pendidikan modern, khususnya diferensiasi proses menurut Tomlinson. Dengan demikian, anime tidak hanya menghadirkan figur guru yang inspiratif, tetapi juga menggambarkan praktik pembelajaran yang adaptif terhadap keberagaman karakteristik peserta didik.

c. Representasi Pembelajaran Diferensiasi Produk

Hasil analisis menunjukkan bahwa representasi diferensiasi produk dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* diwujudkan melalui empat bentuk utama, yaitu produk berupa catatan observasi analitis, produk kreatif yang dikembangkan berdasarkan minat peserta didik, produk kolaboratif yang memanfaatkan kontribusi setiap individu, serta pencapaian akademik yang dimaknai sebagai indikator perkembangan belajar.

Keempat bentuk tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar yang direpresentasikan melalui praktik pedagogis Koro-sensei tidak dibatasi pada satu bentuk evaluasi yang seragam, melainkan disesuaikan dengan karakteristik, potensi, dan cara setiap peserta didik

dalam menunjukkan kompetensinya. Dengan demikian, diferensiasi produk tidak hanya diwujudkan melalui keberagaman bentuk hasil belajar, tetapi juga melalui pengakuan terhadap berbagai cara peserta didik mengekspresikan pemahaman yang telah mereka capai.

Bentuk pertama diferensiasi produk direpresentasikan melalui catatan observasi yang disusun oleh Nagisa mengenai karakteristik, kelemahan, dan perilaku Koro-sensei. Catatan tersebut merupakan hasil pengamatan yang dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran. Pada episode 1 *season 1*, Nagisa menjelaskan bahwa ia mencatat berbagai kelemahan Koro-sensei, seperti mudah panik, memiliki pola pikir yang sempit, serta selalu menimbulkan kekacauan di mana pun ia berada, dengan tujuan menjadikan catatan tersebut sebagai referensi dalam menjalankan misi pembunuhan.

Data tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan Nagisa bukan sekadar kumpulan catatan, melainkan hasil dari proses observasi, analisis, dan sintesis informasi. Produk tersebut merefleksikan kemampuan berpikir analitis yang menjadi karakteristik Nagisa. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak harus diwujudkan dalam bentuk yang sama bagi seluruh peserta didik, tetapi dapat disesuaikan dengan kekuatan dan karakteristik masing-masing individu. Dengan demikian, representasi tersebut sejalan dengan konsep diferensiasi produk menurut Tomlinson yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kompetensinya melalui beragam bentuk hasil belajar.

Representasi diferensiasi produk juga tampak melalui kreativitas peserta didik dalam menghasilkan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Pada episode 13 *season 2*, Kayano menyusun strategi berdasarkan hasil pengamatannya terhadap kesukaan Koro-sensei pada puding. Strategi tersebut dikembangkan atas inisiatif peserta didik tanpa arahan langsung dari guru, sebagaimana disampaikan dalam ucapannya, "今からみんなで巨大プリンを作りたいと思います。名付けてプリン爆殺計画。" ("Kita akan membuat puding super besar! Kode rencana ini adalah *Bomb Pudding*.")

Data tersebut menunjukkan bahwa produk pembelajaran dapat berupa gagasan kreatif yang lahir dari kemampuan peserta didik dalam mengamati situasi, menghubungkan berbagai informasi, dan menghasilkan solusi yang orisinal. Produk yang dihasilkan tidak sekadar merupakan reproduksi pengetahuan yang diberikan guru, tetapi merupakan hasil konstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman, kreativitas, dan pemikiran peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa diferensiasi produk juga memberikan ruang bagi peserta

didik untuk mengekspresikan kreativitasnya sebagai bentuk capaian belajar.

Selain berupa produk individual, diferensiasi produk juga direpresentasikan melalui produk kolaboratif. Pada episode 22 *season 1*, seluruh peserta didik kelas 3-E berkontribusi sesuai dengan kemampuan masing-masing dalam menyusun strategi untuk menghadapi Koro-sensei. Setiap peserta didik menjalankan peran yang berbeda berdasarkan keahlian yang dimiliki sehingga terbentuk satu strategi bersama. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, yaitu kelompok yang bertugas menentukan lokasi penembakan yang strategis, kelompok yang membuat film dokumentasi untuk mengelabui Koro-sensei, serta kelompok yang mencari lokasi pembunuhan di bawah laut.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar tidak selalu diwujudkan dalam bentuk produk individual. Produk yang dihasilkan merupakan integrasi dari kontribusi setiap peserta didik sesuai dengan keunggulan yang dimilikinya. Temuan ini memperlihatkan bahwa diferensiasi produk mengakomodasi keberagaman kemampuan dalam pembelajaran kolaboratif, di mana keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi dan kontribusi seluruh anggotanya.

Representasi diferensiasi produk selanjutnya tampak melalui perkembangan hasil belajar Karma. Setelah mengalami penurunan prestasi akademik, Koro-sensei tidak memandang nilai sebagai penilaian akhir terhadap kemampuan peserta didik, melainkan menjadikannya sebagai dasar untuk merancang strategi pembelajaran berikutnya.

Pada episode 16 *season 1*, ketika Karma gagal memperoleh hasil yang diharapkan dalam ujian, Koro-sensei menegurnya dengan mengatakan, "余裕で勝つ俺かっこいいとか思ってたでしょう恥ずかしいですね。" ("Kau pasti berpikir ujian ini mudah dan memperoleh kemenangan dengan mudah. Memalukan sekali!"). Koro-sensei kemudian menjelaskan kepada Karasuma alasan di balik sikapnya tersebut melalui pernyataan, "大きな才能は負ける悔しさを早めに知れば大きく伸びます。" ("Mereka yang memiliki bakat besar akan berkembang pesat apabila lebih awal menyadari kekurangannya.")

Perubahan yang ditunjukkan Karma setelah memperoleh pendampingan tersebut memperlihatkan adanya perkembangan kompetensi sebagai hasil dari proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan ketika Karma berhasil meraih nilai tertinggi di angkatannya setelah melalui proses belajar dan bimbingan dari Koro-sensei. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk

pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai karya atau tugas yang dihasilkan peserta didik, tetapi juga sebagai perkembangan kompetensi yang tercermin melalui peningkatan hasil belajar. Dalam konteks ini, keberhasilan akademik dimaknai sebagai proses perkembangan yang berlangsung secara berkelanjutan, bukan sekadar pencapaian nilai pada satu waktu tertentu.

1	赤羽 業	500
2	浅野学秀	497
そして1位は初のカルマ		

Gambar 2. Karma ranking 1 seangkatan

Apabila ditinjau secara keseluruhan, keempat bentuk representasi tersebut menunjukkan adanya pergeseran orientasi evaluasi dari pendekatan yang menekankan keseragaman menuju pendekatan yang menghargai keberagaman kompetensi peserta didik.

Dalam pembelajaran yang bersifat konvensional, hasil belajar umumnya diukur melalui bentuk evaluasi yang sama sehingga keberhasilan sering kali ditentukan oleh pencapaian nilai atau kemampuan menghasilkan jawaban yang benar. Sebaliknya, representasi pembelajaran yang ditampilkan *Koro-sensei* memperlihatkan bahwa peserta didik dapat menunjukkan penguasaan materi melalui berbagai bentuk yang sesuai dengan kekuatan masing-masing, baik melalui kemampuan analitis, kreativitas, kolaborasi, maupun perkembangan akademik. Pola tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama evaluasi bukanlah membandingkan capaian antarpeserta didik, melainkan memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk menunjukkan perkembangan belajarnya secara autentik.

Keberagaman bentuk produk yang ditemukan memperlihatkan bahwa guru tidak memaksakan satu standar dalam mengekspresikan hasil belajar, tetapi memberikan ruang bagi peserta didik untuk menunjukkan kompetensinya melalui cara yang paling sesuai dengan karakteristik dan potensinya. Dengan demikian, evaluasi dipahami sebagai proses untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai perkembangan belajar peserta didik, bukan semata-mata sebagai alat untuk menentukan peringkat akademik.

Sebagaimana pada pembahasan diferensiasi konten dan diferensiasi proses, sebagian produk yang

dianalisis dalam penelitian ini muncul dalam konteks naratif yang berkaitan dengan misi pembunuhan terhadap *Koro-sensei*. Meskipun demikian, fokus analisis tidak diarahkan pada fungsi produk tersebut dalam membangun konflik cerita, melainkan pada tindakan pedagogis yang direpresentasikan melalui proses pembentukannya.

Catatan observasi Nagisa, strategi kreatif Kayano, maupun rencana kolaboratif yang disusun oleh kelas 3-E tetap menunjukkan karakteristik hasil belajar yang sesuai dengan indikator diferensiasi produk menurut Tomlinson. Oleh karena itu, konteks fiktional dalam anime tidak mengurangi makna pedagogis yang terkandung dalam adegan-adegan tersebut, tetapi justru menjadi media yang merepresentasikan beragam bentuk ekspresi belajar peserta didik.

Secara akademis, temuan ini menunjukkan bahwa representasi diferensiasi produk tidak hanya diwujudkan melalui variasi bentuk tugas atau hasil karya, tetapi juga melalui perubahan cara pandang dalam memaknai keberhasilan belajar. Anime *Ansatsu Kyoushitsu* memperlihatkan bahwa hasil belajar yang autentik dapat diekspresikan melalui berbagai bentuk kompetensi sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga keberhasilan pembelajaran tidak lagi bergantung pada keseragaman produk yang dihasilkan.

d. Keterkaitan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan ZPD, Scaffolding, dan student-centered learning

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi pembelajaran berdiferensiasi dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* tidak hanya selaras dengan konsep diferensiasi konten, proses, dan produk yang dikemukakan oleh Tomlinson, tetapi juga memperlihatkan keterkaitan yang erat dengan prinsip *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning*.

Ketiga konsep tersebut tidak direpresentasikan sebagai praktik pedagogis yang berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi dalam menjelaskan cara *Koro-sensei* mengenali karakteristik peserta didik, memberikan dukungan yang sesuai, serta memfasilitasi perkembangan belajar mereka secara optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang direpresentasikan dalam anime ini dibangun melalui suatu sistem pedagogis yang terintegrasi, bukan sekadar penerapan berbagai strategi pembelajaran secara terpisah.

Keterkaitan tersebut pertama kali terlihat melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD). Hasil analisis memperlihatkan bahwa sebelum menentukan bentuk pembelajaran, *Koro-sensei* terlebih dahulu

mengidentifikasi kemampuan aktual peserta didik melalui pengamatan yang dilakukan secara berkesinambungan. Representasi ini tampak ketika Koro-sensei mengevaluasi kemampuan Sugino dalam teknik melempar.

Ia terlebih dahulu membandingkan kondisi fisik Sugino dengan seorang atlet profesional melalui pernyataan, “ありた投手と比べて君の肩の筋肉は配列が悪い。” (“Kelenturan otot bahu jauh di bawah Arita.”), kemudian mengidentifikasi kelebihan lain berupa fleksibilitas pergelangan tangan dan siku yang dimiliki Sugino.

Identifikasi terhadap kebutuhan belajar peserta didik juga tampak pada cara Koro-sensei memahami kesulitan komunikasi yang dialami Okuda. Hal tersebut tercermin dalam ucapannya, “どんなに優れた毒を作っても今回のように馬鹿正直に渡したのはターゲットに利用されて終わりです。” (“Sehebat apa pun racun buatanmu, jika kau memberikannya seperti tempo hari, targetmu justru akan memanfaatkanmu.”), yang kemudian dipertegas melalui pernyataan, “奥田さん暗殺には人を騙す国語力も必要ですよ。” (“Kemampuan verbal untuk menipu orang lain juga merupakan bagian penting dalam pembunuhan, Okuda-san.”).

Selain itu, Koro-sensei juga mengidentifikasi penyebab menurunnya prestasi akademik Karma sebelum menentukan bentuk pendampingan yang sesuai, sebagaimana tercermin pada tegurannya setelah Karma gagal dalam ujian.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa informasi mengenai kondisi awal peserta didik menjadi dasar dalam menentukan bentuk bantuan sekaligus tingkat tantangan yang diberikan kepada setiap individu. Pembelajaran tidak dirancang dengan tingkat kesulitan yang seragam, tetapi disesuaikan dengan kemampuan aktual peserta didik agar mereka mampu mencapai perkembangan belajar secara optimal. Perspektif ini sejalan dengan konsep ZPD yang memandang proses belajar sebagai perpindahan dari kemampuan aktual menuju kemampuan potensial melalui bantuan dari individu yang lebih kompeten.

Dalam penelitian ini, perkembangan tersebut tampak pada peningkatan kemampuan teknik melempar Sugino dan peningkatan prestasi akademik Karma. Meskipun perkembangan kemampuan komunikasi Okuda belum ditampilkan secara eksplisit hingga akhir data penelitian, proses identifikasi kebutuhan dan pemberian bantuan yang dilakukan Koro-sensei tetap mencerminkan karakteristik utama konsep ZPD. Dengan demikian, representasi pedagogis yang

ditampilkan lebih menekankan proses perkembangan peserta didik daripada sekadar pencapaian hasil belajar.

Prinsip ZPD tersebut kemudian diwujudkan melalui praktik *scaffolding* dalam berbagai bentuk dukungan belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa Koro-sensei tidak memberikan solusi secara langsung ketika peserta didik mengalami kesulitan, melainkan menyediakan bantuan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing individu. Representasi tersebut terlihat pada pendampingannya terhadap Okuda dalam mengembangkan kemampuan di bidang kimia.

Ketika Okuda membuat racun tanpa pengawasan, Koro-sensei menanggapi dengan mengatakan, “生徒一人で毒を作るのは安全管理上見過ごせませんよ。” (“Sensei tidak bisa membiarkan murid membuat racun berbahaya tanpa pengawasan.”). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bantuan yang diberikan tidak hanya berupa arahan teknis, tetapi juga membimbing peserta didik memahami tanggung jawab dalam menggunakan kemampuan yang dimilikinya.

Representasi *scaffolding* juga tampak melalui penyediaan kolam renang khusus bagi kelas 3-E pada episode 14 *season 1* sebagai sarana pendukung pembelajaran. Bentuk dukungan tersebut menunjukkan bahwa bantuan guru tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga diwujudkan melalui penciptaan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kompetensinya secara optimal. Kedua bentuk bantuan tersebut mencerminkan karakteristik *scaffolding*, yaitu pemberian dukungan yang bersifat sementara dan disesuaikan dengan perkembangan kemampuan peserta didik.



Gambar 3. Kolam renang kelas 3-E

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diferensiasi proses yang dilakukan Koro-sensei memiliki landasan pedagogis yang lebih mendalam daripada sekadar penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi. Pendampingan individual, pemberian umpan balik, serta penyediaan pengalaman belajar yang kontekstual merupakan bentuk *scaffolding* yang memungkinkan peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang sebelumnya belum dapat diraih secara

mandiri. Oleh karena itu, *scaffolding* dapat dipahami sebagai mekanisme yang mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui penyesuaian bentuk bantuan berdasarkan kebutuhan belajar setiap individu.

Representasi pembelajaran berdiferensiasi dalam anime ini juga menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan prinsip *student-centered learning*. Seluruh keputusan pedagogis yang diambil Koro-sensei berorientasi pada kebutuhan, potensi, dan perkembangan peserta didik sebagai pusat proses pembelajaran. Hal tersebut tampak ketika Koro-sensei memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan strategi mereka sendiri.

Setelah percobaan yang dilakukan para murid, Koro-sensei memberikan tanggapan, “目線、銃口の向き、指の動き一人一人が単純すぎます。もっと工夫しましょう。” (“Baik tatapan mata, arah senjata, maupun gerakan jari kalian masih terlalu mudah ditebak. Kalian harus lebih kreatif.”). Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa Koro-sensei mendorong peserta didik mengembangkan strategi berdasarkan pemikiran mereka sendiri, bukan sekadar mengikuti solusi yang diberikan guru.

Selain itu, peserta didik juga dilibatkan secara aktif dalam proses pengambilan keputusan dan kerja sama selama pembelajaran. Pada episode 17 hingga 19 season 2, ketika kelas 3-E terpecah antara menyelamatkan Koro-sensei atau tetap menjalankan misi pembunuhan, Koro-sensei menyerahkan sepenuhnya keputusan kepada para peserta didik.

Ketika mereka memutuskan menyelesaikan perbedaan pendapat melalui pertandingan, Koro-sensei menegaskan, “勝利チームの意見を下す全員の総意とする。勝っても負けても恨みっこなし。” (“Seluruh kelas harus menerima keputusan tim yang menang. Menang ataupun kalah, tidak boleh ada yang menyimpan dendam.”). Meskipun keputusan tersebut berada dalam konteks cerita fiksi, Koro-sensei tetap memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan mencapai keputusan secara kolektif.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dalam *Ansatsu Kyoushitsu* tidak hanya diwujudkan melalui penyesuaian strategi pembelajaran, tetapi juga melalui pemberdayaan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Kesempatan untuk menentukan strategi, mengembangkan potensi, serta berkontribusi sesuai kemampuan masing-masing mencerminkan bahwa keberhasilan pembelajaran dipandang sebagai hasil keterlibatan aktif peserta didik. Dengan demikian,

prinsip *student-centered learning* menjadi landasan filosofis yang menjelaskan mengapa diferensiasi konten, proses, dan produk yang direpresentasikan Koro-sensei selalu diarahkan pada pengembangan potensi individu, bukan pada pencapaian target belajar yang seragam.

Apabila dianalisis secara menyeluruh, hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang saling melengkapi antara pembelajaran berdiferensiasi, ZPD, *scaffolding*, dan *student-centered learning*. Pembelajaran berdiferensiasi menjelaskan bentuk penyesuaian yang dilakukan guru terhadap konten, proses, dan produk pembelajaran. Penyesuaian tersebut diawali dengan identifikasi kemampuan aktual peserta didik sebagaimana dijelaskan dalam konsep ZPD.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, guru kemudian memberikan bantuan melalui berbagai bentuk *scaffolding* hingga peserta didik mampu belajar secara lebih mandiri. Keseluruhan proses tersebut pada akhirnya bermuara pada terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana setiap individu memperoleh kesempatan untuk berkembang sesuai dengan potensi dan kebutuhannya. Dengan kata lain, ZPD, *scaffolding*, dan *student-centered learning* tidak menggantikan konsep pembelajaran berdiferensiasi, tetapi berfungsi sebagai landasan konseptual yang menjelaskan mekanisme penerapannya.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media fiksi mampu merepresentasikan keterkaitan konseptual antara berbagai teori pendidikan modern dalam satu praktik pembelajaran yang utuh. Berbeda dengan sebagian besar penelitian mengenai pembelajaran berdiferensiasi yang berfokus pada implementasinya di kelas nyata, penelitian ini menunjukkan bahwa anime juga dapat merepresentasikan hubungan antara pembelajaran berdiferensiasi, ZPD, *scaffolding*, dan *student-centered learning* secara konsisten. Temuan tersebut memperluas perspektif mengenai pemanfaatan media populer, tidak hanya sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai objek kajian pedagogis yang memungkinkan eksplorasi terhadap berbagai konsep pendidikan melalui representasi naratif.

Secara akademis, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa praktik pedagogis Koro-sensei tidak dapat dipahami hanya melalui satu kerangka teori. Representasi pembelajaran berdiferensiasi dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* memperlihatkan integrasi antara penyesuaian pembelajaran, identifikasi potensi peserta didik, pemberian bantuan yang adaptif, serta pemberdayaan peserta didik sebagai pusat proses belajar. Integrasi tersebut memperkaya kajian mengenai representasi

pedagogis dalam media fiksi sekaligus menunjukkan bahwa teori-teori pendidikan modern dapat digunakan secara komplementer untuk menjelaskan praktik pembelajaran yang direpresentasikan dalam karya populer.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa representasi pembelajaran berdiferensiasi dalam anime *Ansatsu Kyoushitsu* diwujudkan secara konsisten melalui tiga aspek utama, yaitu diferensiasi konten, proses, dan produk. Representasi diferensiasi konten ditampilkan melalui penyesuaian materi, tingkat kesulitan, serta target pembelajaran berdasarkan kesiapan, minat, dan potensi peserta didik. Pada aspek diferensiasi proses, Koro-sensei merepresentasikan pembelajaran melalui penerapan strategi yang fleksibel, seperti pendampingan individual, pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran kolaboratif, pemberian motivasi, serta umpan balik yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Adapun representasi diferensiasi produk diwujudkan melalui beragam bentuk hasil belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kompetensi sesuai dengan karakteristik dan potensi yang dimiliki.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa representasi pembelajaran berdiferensiasi yang ditampilkan Koro-sensei memiliki keterkaitan dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), *scaffolding*, dan *student-centered learning*. Prinsip ZPD tercermin melalui proses identifikasi kemampuan awal peserta didik sebagai dasar dalam menentukan tingkat tantangan belajar yang sesuai. Selanjutnya, prinsip *scaffolding* direpresentasikan melalui pemberian bantuan yang bersifat adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sedangkan prinsip *student-centered learning* tampak pada orientasi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari keseluruhan proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, tujuan penelitian untuk mendeskripsikan representasi pembelajaran berdiferensiasi serta menganalisis keterkaitannya dengan ketiga konsep tersebut dapat dikatakan telah tercapai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai representasi pedagogis dalam media fiksi dengan memanfaatkan objek, perspektif teoretis, maupun pendekatan penelitian yang berbeda sehingga dapat memperkaya pemahaman mengenai representasi praktik

pembelajaran dalam karya populer. Di samping itu, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang adaptif, inklusif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan keberagaman karakteristik yang dimiliki setiap individu.

DAFTAR PUSTAKA

- Allison, B. (2018). Anime in schools: Going beyond globalization and standards. *Mechademia*, 11(1), 44–62.
- Jufrianto, M., Basri, M., & Iskandar. (2025). Unlocking potential: The role of differentiated instruction in shaping English learning outcomes among EFL students in Takalar, South Sulawesi, Indonesia. *Eduvelop: Journal of English Education and Development*, 8(2), 245–278. <http://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/eduvelop/article/view/4521>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners*. Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tomlinson, C. A., Brighton, C., Hertzberg, H., Callahan, C. M., Moon, T. R., Brimijoin, K., Conover, L. A., & Reynolds, T. (2003). Differentiating instruction in response to student readiness, interest, and learning profile in academically diverse classrooms: A review of literature. *Journal for the Education of the Gifted*, 27(2/3), 119–145.
- Tomlinson, C. A., & Imbeau, M. B. (2010). *Leading and Managing a Differentiated Classroom*. ASCD.
- Tomlinson, C. A., & McTighe, J. (2006). *Integrating Differentiated Instruction & Understanding by Design: Connecting Content and Kids*. ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds). Harvard University Press.