

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING*  
BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
KOGNITIF SISWA**

Elok Mutiara Nirwana<sup>1</sup>, Ivayuni Listiani<sup>2</sup>, Eka Rahayu Nurmaningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Madiun

<sup>3</sup>SDN Kejuron Kota Madiun

<sup>1</sup>eloknirwana@gmail.com, <sup>2</sup>ivayuni@unipma.ac.id,

<sup>3</sup>ekanurmaningsih16@guru.sd.belajar.id

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the diversity of cultures, ethnicities and habits of students in this era of globalization which makes many students have many characters and habits in the present. Many also forget local culture because they often use foreign products so that they do not understand the culture of Indonesian products. This study aims to improve students' cognitive understanding using the culturally responsive teaching (CRT) model assisted by snake and ladder game media in the subject of science on Indonesian product material. The subjects in this study were grade V students with a total of 6 students. The data collection tools used were assessment rubrics and evaluation sheets. The results of the study showed that the average value and cognitive understanding of students before the action was 65.83 only in the sufficient category, in cycle I it increased to 77.5 in the good category and in cycle II it increased significantly to 88.33 in the very good category.*

*Keywords: culturally responsive teaching (CRT), snakes and ladders media, cognitive understanding*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beragamnya budaya, etnis dan kebiasaan siswa pada era globalisasi ini yang membuat banyak siswa mempunyai banyak karakter dan kebiasaan di masa sekarang. Banyak juga yang melupakan budaya lokal karena sering menggunakan produk luar sehingga kurang paham dengan budaya produk Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa menggunakan model *culturally responsive teaching* (CRT) berbantu media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS materi produk Indonesia. subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 6 siswa. Alat pengumpulan data yang di gunakan rubrik penilaian dan lembar evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai dan pemahaman kognitif siswa pra tindakan

65,83 hanya pada kategori cukup saja, pada siklus I meningkat 77,5 pada kategori baik dan pada siklus II meningkat signifikan 88,33 pada kategori sangat baik.

Keywords: *culturally responsive teaching* (CRT), media ular tangga, pemahaman kognitif

### **A. Pendahuluan**

Dalam proses belajar mengajar perlu diperhatikan perkembangan anak, baik meliputi beberapa aspek, yaitu pertumbuhan fisik, perkembangan kognisi, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial emosional. Sebagai pendidik atau orang dewasa sudah semestinya mengetahui respon anak dan memahami setiap perkembangan yang dialami oleh anak, agar perkembangan mereka dapat berlangsung dengan baik dan maksimal. Salah satu perkembangan yang akan dialami oleh anak adalah perkembangan kognitif. Pendekatan perkembangan kognitif ini didasarkan kepada asumsi atau keyakinan-keyakinan bahwa kemampuan kognitif merupakan suatu fundamental dan yang membimbing tingkah laku anak serta kemampuan berpikirnya. Semakin anak berkembang dan memiliki pemahaman kognitif yang baik akan semakin pula kemampuan berpikirnya (Khoiruzzadi & Prasetya, 2021).

Pemahaman kognitif merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran, karena kemampuan berpikir seseorang akan bisa dinilai melalui pemahaman kognitifnya. Nurjanah & Yuwono (2022) mengungkapkan bahwa kognitif merupakan suatu tujuan pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan intelektual juga kemampuan berpikir contohnya dalam mengingat dan memecahkan suatu permasalahan.

Proses pembelajaran di SD/MI tidak terlepas dari aspek kognitif sebagai pedoman kegiatan belajar hingga penilaian. Pada anak usia dasar belum sepenuhnya matang dan dapat berpikir jangka panjang, keterbatasan pada anak usia dasar belum maksimal dalam memilih baik dan buruk. Maka aspek yang paling penting untuk mengetahui dan memahami perkembangan komprehensif yaitu kemampuan berpikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, terampil serta berkreasi. Perkembangan kognitif

memberikan pengaruh yang besar sehingga dapat menjadi kunci keberhasilan dalam pembelajaran siswa.

Selain itu kemampuan kognitif juga memiliki fungsi penyimpanan informasi jangka pendek atau jangka panjang, memungkinkan siswa untuk mengingat kembali ingatan yang telah terjadi dan menyimpannya saat dibutuhkan. Keterampilan kognitif juga membantu siswa untuk berkonsentrasi pada peristiwa, hal ini terdapat indikator kemampuan kognitif yang dibuat mengacu pada tingkatan Taksonomi Bloom diantaranya mulai dari (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) evaluasi, dan (C6) mencipta (Gustalia & Setiyawati, 2023).

Dalam konteks pemahaman kognitif ini mata pelajaran IPAS sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah karena dianggap cukup penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dalam konteks ini, pembelajaran IPAS di tingkat SD memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal peserta didik untuk memahami alam dan sosial di sekitar mereka. IPAS menurut Astuti (2022) merupakan ilmu

yang membahas mengenai makhluk hidup dan benda tak hidup serta interaksinya, serta kehidupan manusia berperan sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPAS, hal yang akan dipelajari adalah mengenai berbagai fenomena alam, seperti cuaca, tumbuhan, dan hewan, serta konsep dasar dalam ilmu sosial, seperti interaksi sosial, sejarah, dan geografi.

Tujuan pembelajaran IPAS ialah untuk merangsang minat dan keingintahuan siswa untuk mempelajari fenomena-fenomena yang ada disekitarnya, memahami hubungan alam semesta dalam kehidupan manusia, dan menambah pemahaman & pandangan siswa dan penerapan pada sehari-hari. Hakikat pembelajaran IPAS di SD bukan terletak dalam banyaknya konten materi yang diserap oleh siswa, namun pada seberapa banyak mereka dapat memanfaatkan pengetahuan tersebut (Antari & Agustika, 2020).

Mata pelajaran IPAS kelas V pada penelitian ini berfokus pada materi produk Indonesia. Pemahaman siswa tentang produk-produk Indonesia tidak hanya produk barang

saja namun juga produk kebudayaan lokal yang pemahaman siswa dianggap cukup rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa jurtru saat ini lebih banyak mengenal dan memakai produk import buatan luar negeri yang sedang viral. Siswa juga lebih mengikuti informasi dan kebudayaan luar negeri daripada mengikuti trend budaya lokal. Hal tersebut menjadi buntut dari era globalisasi sekarang ini yang bebas bersaing produk di seluruh dunia, sehingga mempengaruhi kebiasaan seseorang dalam menentukan pilihan dan pengetahuannya. Hal tersebut sebagai bentuk kurangnya pemahaman pengetahuan siswa pada produk Indonesia. Selain itu perbedaan budaya, kelas sosial juga mempengaruhi kebiasaan dan cara berpikir seseorang.

Oleh karena itu penting menerapkan metode pembelajaran yang berbasis culture dan kebiasaan siswa. Dalam hal ini pendekatan *culturally responsive teaching* muncul sebagai sebuah konsep yang dapat membantu meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik dalam pelajaran IPAS terkait dengan culture atau kebudayaan serta

pemahaman pada produk budaya lokal asli daerah.

*Culturally responsive teaching* menempatkan keberagaman budaya peserta didik sebagai fokus dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mengakui bahwa setiap peserta didik membawa pengalaman hidup dan latar belakang budaya yang unik ke dalam kelas, yang dapat mempengaruhi pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi produk Indonesia. Hal tersebut justru akan membawa pengetahuan baru, pemahaman baru yang lebih mendalam dari pengalaman siswa satu dengan siswa lainnya khususnya pada culture dan kebiasaan masing-masing.

Melalui penerapan *culturally responsive teaching*, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang responsif terhadap budaya peserta didik, di mana nilai-nilai, norma, dan pengalaman budaya peserta didik dihormati dan diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk melihat relevansi dan makna materi pelajaran dengan pengalaman hidup mereka, sehingga siswa akan antusias dan keterlibatan yang lebih tinggi (Hardiana, 2023).

Untuk itu dalam menerapkan CRT, guru tentu harus mampu menjadi agen multicultural utama untuk membantu siswa mereka yang beragam budaya untuk menghubungkan asalnya, komunitas dan budaya masing-masing. Namun tidak banyak yang mengetahui bahwa *culturally responsive teaching* merupakan sebuah metode pembelajaran yang dapat membantu guru untuk bekerja lebih efektif dengan beragam populasi serta meningkatkan nilai ilmu pengetahuan karena dapat saling berbagi ilmu pengetahuan (Harahap et al., 2024).

Model cultural responsive teaching akan lebih mudah apabila diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya mata pelajaran IPAS materi produk Indonesia. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat belajar sehingga siswa akan aktif dalam membentuk pengetahuannya sendiri melalui

pengalaman langsung (Rahayu & Hidayati, 2018)

Media yang menarik dan dianggap sesuai diantaranya media ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan papan yang digunakan oleh anak-anak dan dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi bentuk kotak-kotak yang memiliki gambar tangga dan ular dan memiliki angka pada setiap kotaknya. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dilewati pion yang dimainkan oleh siswa (Ulfa, dkk. 2018). Permainan ini cukup relevan dikarenakan siswa akan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak merasa bosan. Syaikhun menuturkan bahwa Ular Tangga sebagai media dapat mengikutsertakan siswa ke dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya diam namun juga berinteraksi dengan media, selain itu Ular Tangga juga dapat membuat siswa termotivasi karena dalam pelaksanaannya siswa juga menjawab soal-soal yang tertera di petak Ular Tangga (Rajab et al., 2023).

Media permainan ular tangga ini bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya kemampuan kognitif dan hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran (Dwi & Hafizh, 2023).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan selama PPL, cukup rendah pemahaman siswa terkait dengan pelajaran IPAS pada materi produk Indonesia ini. Selain itu tidak ditunjang dari model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan di lapangan karena tidak berbasis dengan culture padahal banyak perbedaan mulai etnis, culture dan kasta sosial sehingga berpotensi akan adanya perbedaan kebiasaan dan cara berpikir siswa. Kemampuan siswa juga belum maksimal apabila tidak adanya model pembelajaran yang inovatif dan media yang mampu membangkitkan suasana aktif di kelas.

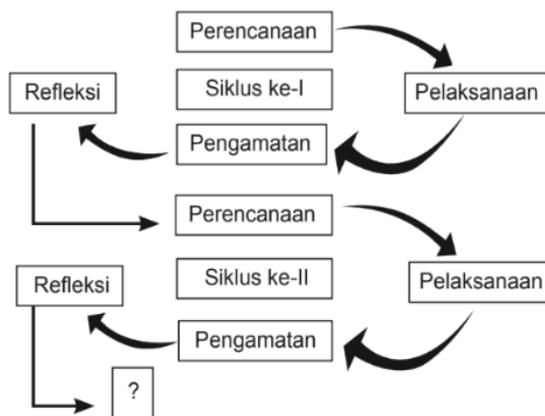
Penggunaan model CRT (Culture Responsive Teaching) berbantu media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa khususnya

pada mata IPAS materi produk Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki permasalahan yang berkenaan dengan proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki kegiatan pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu PTK menggunakan perlakuan yang berupa siklus. Dalam pelaksanaan peneliti menggunakan 2 siklus yang diawali dengan pra tindakan atau pre-test terlebih dahulu. penelitian tindakan dari model Arikunto yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2020). Langkah pada siklus pertama adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dan siklus 2 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan atau pra tindakan.

Arikunto (2020) menggambarkan siklus Penelitian Tindakan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Siklus Tindakan

Adapun prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

### 1. Tahap Perencanaan (Plan)

Tahap perencanaan merupakan tahapan pertama melakukan penelitian. Dalam langkah tersebut peneliti menyusun rencana tindakan dari awal hingga akhir selama kegiatan penelitian di dalam kelas lengkap dengan semua keperluan yang dibutuhkan. Di antaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/ Modul ajar) yang akan digunakan selama proses pembelajaran, media permainan Ular Tangga dan instrumen penelitian berupa lembar pengamatan dan tes untuk mengukur tingkat pemahaman kognitif siswa.

### 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (Act)

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan menerapkan rencana penelitian yang sudah disusun sebelumnya. Penelitian dilakukan dalam bentuk kegiatan proses pembelajaran disertai dengan langkah-langkah yang sistematis. Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model CRT (Culture Responsive Teaching) dengan media permainan Ular Tangga.

### 3. Tahap Observasi (Observe)

Tahap observasi selama proses dan pemberian tes kepada siswa terkait mata pelajaran IPAS dengan materi produk Indonesia.

### 4. Tahap Refleksi (Reflect)

Tahap refleksi merupakan tahapan mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Tahap refleksi terhadap keberhasilan tindakan dengan berorientasi pada keaktifan siswa, pemahaman dan hasil tes kognitif siswa berdasarkan indikator Taksonomi Bloom. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada pembelajaran IPAS materi produk Indonesia siswa kelas V di SDN Kejuron III Kota Madiun.

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1). Pra Tindakan /Pra Siklus

Pada tahap pra siklus atau pra tindakan ini, peneliti masih mengamati proses pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan model CRT (Culture Responsive Teaching) dengan media permainan Ular Tangga dan memberikan Tes guna mengetahui seberapa tingkat pemahaman kognitif siswa tentang mata pelajaran IPAS materi kebudayaan dan produk Indonesia. Penilaian terdiri dari 4 skala kategori yang meliputi nilai >64 kategori “Perlu bimbingan”, 65-75 kategori “Cukup”, 76-85 pada kategori “Baik” dan 86-100 pada kategori “Sangat Baik”. Adapun hasil pra tindakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Pemahaman Kognitif Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	ZR	70	Cukup
2	T	65	Cukup
3	K	65	Cukup
4	D	65	Cukup
5	RF	65	Cukup
6	RK	65	Cukup
Rata-rata		65,83	Cukup

Berdasarkan hasil pra tindakan di atas menunjukkan bahwa tidak adanya inovasi pembelajaran atau metode yang inovatif akan dapat

mempengaruhi pemahaman siswa atau nilai yang menggambarkan bahwa pengetahuan siswa terhadap budaya dan produk Indonesia sangat rendah. Pada pra tindakan ini menunjukkan bahwa siswa masih sangat rendah pengetahuannya terhadap kebudayaan lokal dan produk-produk budaya lokal maupun Indonesia. Kebiasaan dan culture sehari-hari maupun etnis juga cukup berpengaruh pada pemahaman siswa pada pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terkait dengan budaya lokal dan produk Indonesia. Ditambah kurangnya inovasi pembelajaran yang mengaitkan langsung dengan budaya dan dunia nyata. Maka dari itu pentingnya penggunaan model pembelajaran yang berbasis culture peserta didik dan kesadaran sosial budaya siswa seperti CRT (*Culturally responsive teaching*. *Culturally responsive teaching* (CRT) merupakan pembelajaran memperhatikan latar belakang budaya peserta didik. Pembelajaran melalui *Culturally responsive teaching* (CRT) dapat meningkatkan soft skill, kesadaran

diri, dan kesadaran sosial budaya (empati, komunikasi, tanggung jawab, kedisiplinan, dan kepedulian sosial) (Ihsan & Palenewen, 2024).

Kesesuaian tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi produk Indonesia dan budaya lokal.

## **2) Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus I adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, mempersiapkan media permainan Ular Tangga. Ketiga, mempersiapkan lembar diskusi kelompok. Keempat, mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar kerja terkait dengan materi produk Indonesia dan budaya lokal atau LKPD siswa.

Proses pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan mengacu pada desain pembelajaran yang telah disusun dalam proses perencanaan.

Pada siklus I ini siswa mulai menerapkan model *Culturally responsive teaching* (CRT) dengan media permainan ular tangga. Dengan siklus I dengan penerapan

*Culturally responsive teaching* (CRT) dengan media permainan ular tangga ini siswa mulai lebih tertarik dan mulai mengetahui tentang kebudayaan di Indonesia dan produk-produk Indonesia. Meskipun banyak dari berbagai budaya siswa yang berbeda-beda pada metode ini justru akan lebih membuat proses pembelajaran lebih aktif. Banyak siswa yang awalnya dari luar daerah madiun dan tidak tahu khas budaya madiun, kini jadi tahu dan paham. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan pada penelitian Khasanah et al., (2023) yang menyebutkan bahwa *Culturally responsive teaching* adalah pendekatan dalam pendidikan yang mempertimbangkan latar belakang budaya siswa dalam perencanaan, pengajaran, dan penilaian. Pendekatan ini mengakui pentingnya menghargai dan memahami keberagaman budaya siswa dalam konteks pembelajaran. Sehingga bisa saling berbagi pengalaman dan pengetahuan.

Terbukti, pemahaman kognitif berdasarkan hasil tes siswa terkait dengan kebudayaan dan produk

Indonesia cukup meningkat, pada siswa pertama (Zahra) meningkat pada kategori baik, siswa kedua (Tiara) pada kategori baik, siswa ketiga (Kevin) pada kategori cukup, siswa keempat (Dio) pada kategori baik, siswa kelima (Rafa) pada kategori cukup dan siswa keenam (Rifki) juga meningkat pada kategori cukup. Adapun rata-rata keseluruhan pemahaman kognitif berdasarkan hasil tes siswa pada siklus I ini meningkat rata-rata menjadi 70 atau pada kategori cukup.

Tabel 2. Hasil Tes Pemahaman Kognitif siswa siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	ZR	80	Baik
2	TR	80	Baik
3	KV	75	Cukup
4	D	80	Baik
5	RF	75	Cukup
6	RK	75	Cukup
Rata-rata		77,5	Baik

Berdasarkan hasil pemahaman kognitif siswa dari soal evaluasi siklus I menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan pada setiap siswanya, namun belum memenuhi kriteria yang sangat baik meskipun nilainya meningkat. Oleh karena itu perlu adanya refleksi pada siklus I, bahwa pelaksanaan tindakan siklus I secara umum telah dilaksanakan

sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan, semua tahapan proses kegiatan sebagian besar telah dilaksanakan. Namun masih adanya kendala yang membuat siswa belum maksimal dalam peningkatannya. Oleh karena itu perlu dimaksimalkan *Culturally responsive teaching* (CRT) dengan media permainan ular tangga ini.

### 3) Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan siklus II adalah pertama, mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kedua, mempersiapkan media permainan ular tangga dengan lebih mengaktifkan media yang dipadukan dengan metode CRT yang berhubungan dengan kebudayaan siswa. Sehingga terlibat aktif dengan media yang lebih mendarik siswa, bisa diskusi lebih aktif dan memberikan masukan saling sahing kepada kelompok serta memainkan ular tangga yang semua materinya berkaitan dengan kebudayaan lokal dan produk lokal Indonesia.

Dengan ini diharapkan siswa lebih terlibat aktif dan memahami materi tentang kebudayaan daerah dan produk Indonesia. Selain itu akan lebih menarik juga proses

pembelajaran menggunakan media yang relevan dengan materi pelajaran. Menurut Dewi et al., (2017) permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga, permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi atau bahan ajar serta kelas agar siswa tetap mengikuti pembelajaran dengan senang, tidak bosan, dan terkesan menarik (Pertiwi et al., 2023). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Astiti & Subagyo (2017) yang memaparkan bahwa pilihlah sebuah media atau permainan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa terlibat dan mampu membangun energi siswa dan antusias siswa sehingga akan mempermudah proses pembelajaran dan keberhasilan belajarnya. Penjelasan tersebut membuktikan bahwa media ular tangga memang cukup relevan dan sesuai digunakan untuk menghilangkan rasa bosan, menarik minat siswa dan bisa saja disesuaikan dengan materi ajar

sehingga relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Hasil siklus II menunjukkan bahwa terjadi kenaikan yang cukup signifikan dari pemahaman kognitif siswa terkait dengan mata pelajaran IPAS materi budaya dan produk lokal Indonesia. Berdasarkan hasil soal evaluasi pada siklus II, semua siswa meningkat dan rata-rata juga meningkat signifikan. Siswa pertama (Zahra) menunjukkan peningkatan nilai menjadi 90 atau meningkat signifikan pada kategori sangat baik, siswa kedua (Tiara) 90 pada kategori sangat baik, siswa ketiga (Kevin) 85 pada kategori sangat baik, siswa keempat (Dio) pada kategori sangat baik, siswa kelima (Rafa) 85 pada kategori sangat baik dan siswa keenam (Rifki) 85 juga meningkat menjadi pada kategori sangat baik. Adapun rata-rata keseluruhan keaktifan siswa pada siklus II ini meningkat menjadi 83,88% atau pada kategori sangat baik. Adapun hasil pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	TR	90	Sangat baik
2	KV	90	Sangat baik
3	D	90	Sangat baik
4	RF	85	Baik

5	RK	90	Sangat baik
6	TR	85	Baik
Rata-rata		88,33	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari tindakan yang dilakukan mulai dari sebelum tindakan siklus I dan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya. Adapun perbandingan peningkatan tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Perbandingan peningkatan keaktifan tiap siklus

No.	Kode Siswa	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1	TR	70	80	90
2	KV	65	80	90
3	D	65	75	90
4	RF	65	80	85
5	RK	65	75	90
6	TR	65	75	85
Rata-rata		65,83	77,5	88,33

Hasil di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari mulai pra tindakan rata-rata pada kategori cukup, siklus I menjadi kategori baik dan siklus II terjadi peningkatan signifikan sangat baik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa "Penerapan pembelajaran *culturally responsive teaching* berbantu media

ular tangga mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V SDN Kejuron Kota Madiun". Peningkatan keaktifan belajar tersebut dapat dilihat dari hasil tindakan pada tiap siklus sebagai berikut:

- 1) Pada tahap pra tindakan yang belum menggunakan metode *culturally responsive teaching* (CRT) berbantu media ular tangga nilai rata-rata hasil dari soal evaluasi siswa 65,83 atau pada kategori cukup saja yang menandakan pemahaman kognitif siswa terkait mata pelajaran IPAS materi produk Indonesia belum cukup baik.
- 2) Pada tahap siklus 1, diperoleh nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 77,5 sudah masuk pada kategori baik. Namun hasil tersebut belum maksimal dan perlu evaluasi dan refleksi sehingga dilanjutkan pada siklus II.
- 3) Pada tahap siklus 2, hasil refleksi dan evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata pemahaman kognitif siswa yang dilihat dari proses pembelajaran dan hasil soal evaluasi siswa cukup meningkat signifikan menjadi rata-rata 88,33

dan masuk pada kategori sangat baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Antari, N. K. D., & Agustika, G. N. S. (2020). Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 61. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25847>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astiti, N. P. W., & Subagyo, F. M. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPS TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA KELAS V SDN BABATAN 1/456 SURABAYA. *Jpgsd*, 5(3).
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Dwi, V., & Hafizh, M. (2023). Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(2), 55.
- Endang Puji Astuti. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Gustalia, B. B., & Setiyawati, E. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Perubahan Wujud Zat di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1575–1583. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5398>
- Harahap, Y. S., Siregar, N., & Amin, T. S. (2024). Integrasi Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis T-PACK. *Journal on Education*, 6(4), 21541–21547. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6141>
- Hardiana, D. (2023). Peningkatan Minat Belajar Ipas Melalui Culturally Responsive Teaching Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn 01 Sumpangsari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2394–2405. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.983>
- Ihsan, A. N., & Palenewen, E. (2024). IMPLEMENTASI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS VIII G SMP NEGERI 5 SAMARINDA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02).

- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching ( CRT ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Effectiveness of the Culturally Responsive Teaching ( CRT ) Approach to Improve Learning Outcomes for Class II Elementary School St. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1121–1127.
- Dasar, 4(2), 204.  
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3854>
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531.  
<https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. *Jurnal Madaniyah*, 11, 1–14.
- Nurjanah, D., & Yuwono, P. H. (2022). Pemahaman Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Media Video Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 181.  
<https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.20147>
- Pertiwi N.D., Nursyahidah, F., Wijayanti, A., & Suhono, K. (2023). DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Analisis Kesulitan Membaca pada Peserta Didik. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 570–577.
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Bangun Ruang Dan Bangun Datar Pada Siswa Kelas V Sdn Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *Jurnal Pendidikan Sekolah*