

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMIFIKASI DO OR LEARN CARD DENGAN
PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS 8D SMP
LABORATORIUM UM**

Aulia Isnaeni Fariski¹, Bayu Kurniawan², Linda Zulkifa Rahayu³, Muhammad
Naufal⁴

^{1,4}Pendidikan Profesi Guru Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Departemen Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

³Sekolah Menengah Pertama Laboratorium Universitas Negeri Malang

aulia.isnaeni.2431747@students.um.ac.id

ABSTRACT

Learning motivation is an important element in the success of the educational process, especially in learning Social Sciences (IPS) which is often considered monotonous and irrelevant by students. This study aims to develop and examine the effectiveness of Do or Learn Card learning media based on gamification integrated with the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach to increase student learning motivation. This media is designed to provide a fun, participatory learning experience that is in accordance with the cultural background of students. The CRT approach is used to ensure that learning strategies value diversity and accommodate different learning styles. This study uses a development method based on the Design Thinking framework involving five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of the study show that the use of this media has a significant impact on increasing student learning motivation, as indicated by the results of the pretest and posttest as well as positive responses from the satisfaction questionnaire.

Keywords: *culturally responsive teaching, do or learn card, learning motivation*

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan proses pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kerap dianggap monoton dan tidak relevan oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengkaji efektivitas media pembelajaran *Do or Learn Card* berbasis gamifikasi yang diintegrasikan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan latar belakang budaya peserta didik. Pendekatan CRT digunakan untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran menghargai keragaman dan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Penelitian ini

menggunakan metode pengembangan berbasis kerangka *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *pretest* dan *posttest* serta tanggapan positif dari angket kepuasan.

Kata Kunci: *culturally responsive teaching*, *do or learn card*, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam mencetak generasi unggul menuju Indonesia Emas tahun 2045. Untuk mencapai hal tersebut, dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas secara intelektual dan keterampilan abad ke-21 seperti menggunakan IPTEK dengan mahir. Perkembangan IPTEK dalam pendidikan memang memberikan kemudahan pada manusia seperti mengakomodasi pembelajaran jarak jauh, menyediakan sumber belajar dengan bentuk yang beragam dan mudah diakses, dan memberikan visualisasi yang lebih menarik (Mulyani dan Haliza, 2021). Meskipun begitu, IPTEK juga membawa dampak negatif pada sistem pendidikan seperti menurunnya konsentrasi belajar peserta didik, meningkatnya ketergantungan pada teknologi, serta munculnya perilaku konsumtif terhadap informasi tanpa diimbangi

kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar (Wahyuni, 2022).

Motivasi belajar sangat dibutuhkan peserta didik untuk meningkatkan usahanya memahami materi, meraih prestasi dan mencapai kemampuan tertentu sehingga menaikkan presentase keberhasilan mencapai cita-cita dan meraih kesuksesan (Fernando et al, 2024). Namun, hal tersebut berbanding terbalik dengan tantangan dunia pendidikan saat ini yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Rendahnya motivasi belajar tampak dari kurangnya partisipasi aktif diskusi kelas, minimnya antusiasme ketika guru menyampaikan materi, serta rendahnya semangat dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Imtihani et al. (2023) yang menunjukkan hanya 40,5% peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam pembelajaran IPS

sebelum intervensi dilakukan. Hal ini mengindikasikan pembelajaran IPS masih dianggap kurang menarik dan belum menyentuh kebutuhan serta latar belakang peserta didik secara utuh. Rendahnya motivasi belajar peserta didik berdampak pada tingkat pemahaman dan prestasi yang diraih. Beberapa faktor yang menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar antara lain adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton, materi yang dianggap kurang relevan dengan kehidupan peserta didik, serta belum digunakannya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran yang heterogen secara budaya, guru belum sepenuhnya menerapkan pendekatan yang mampu mengakomodasi keragaman latar belakang peserta didik. Pendekatan pembelajaran relevan dengan budaya dan pengalaman hidup peserta didik, terbukti dapat meningkatkan rasa memiliki terhadap proses pembelajaran (Gay, 2018).

Salah satu solusi mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar yaitu menerapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). CRT

merupakan pendekatan yang menempatkan latar belakang budaya peserta didik sebagai kekuatan dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Andriani et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan CRT mampu meningkatkan minat belajar peserta didik berkebutuhan khusus dalam pembelajaran melalui media yang relevan dengan konteks mereka. Sedangkan gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan imbalan ke dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik (Sánchez-Mena & Martí-Parreño, 2022).

Media pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* yang dikembangkan adalah *Do or Learn Card*, yaitu media berbasis kartu interaktif yang menggabungkan unsur permainan dan strategi reflektif. *Do or Learn Card* dirancang dengan konsep dua pilihan aktivitas pembelajaran yaitu *Do* (lakukan) dan *Learn* (pelajari). peserta didik diberi kebebasan memilih tantangan atau soal tertentu yang harus diselesaikan dalam suasana yang menyenangkan namun tetap fokus pada capaian

pembelajaran. Aktivitas *Do* berupa bermain peran, menyampaikan opini, atau menjawab kuis cepat, sedangkan *Learn* mendorong peserta didik untuk membaca materi kontekstual, mencari informasi tambahan, atau membuat peta konsep. Model ini tidak hanya menghidupkan suasana kelas, tetapi juga menstimulasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Keunggulan dari media gamifikasi dengan pendekatan CRT yaitu kemampuannya mengaktifkan motivasi intrinsik dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian oleh Zainuddin et al. (2022) menyebutkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan rasa senang dan kepuasan peserta didik dalam belajar, terutama ketika disajikan dalam bentuk kompetisi sehat dan pilihan yang fleksibel. Selain itu, bentuk media berbasis kartu sangat cocok untuk pembelajaran kolaboratif dan dapat dimodifikasi sesuai dengan tema dan budaya lokal peserta didik. Gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Septiani dkk (2023) membuktikan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* yang

dikombinasikan dengan pendekatan CRT dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan.

Penelitian menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran dan pendekatan CRT ditulis oleh Chandra et al. (2022) dalam *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* menunjukkan penerapan gamifikasi berbasis budaya lokal pembelajaran IPS meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta didik. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks budaya peserta didik dinilai lebih menarik dan bermakna, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berdiskusi. Penelitian lain oleh Rahayu & Widodo (2023) yang dipublikasikan dalam Jurnal Inovasi Pendidikan menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif digital yang menerapkan prinsip-prinsip CRT, seperti penggunaan bahasa daerah dan cerita rakyat dalam narasi game, berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik peserta didik sekolah menengah pertama. Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan yang menghargai latar belakang budaya peserta didik dalam

meningkatkan relevansi materi pelajaran. Penelitian menggabungkan antara pendekatan CRT dan media gamifikasi konteks pembelajaran IPS di tingkat SMP masih sangat terbatas. Belum ada kajian yang secara spesifik menggunakan media *Do or Learn Card*, yaitu media berbasis permainan kartu interaktif yang mengandung unsur tantangan dan refleksi pembelajaran, dikembangkan secara kontekstual dengan budaya lokal peserta didik.

Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana penggunaan media gamifikasi *Do or Learn Card* dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching dapat meningkatkan motivasi belajar IPS peserta didik kelas 8D SMP Laboratorium UM. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi inovasi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar yang rendah peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan karena cocok untuk membuat inovasi dalam permasalahan pendidikan. Kasri dkk (2021) menyebutkan bahwa metode ini bertujuan mengembangkan dan mengkaji efektivitas produk.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Design Thinking* karena berfokus menyelesaikan permasalahan untuk dicari solusi dengan cara memahami kebutuhan. Pendekatan *Design Thinking* dalam konteks ini memberikan kerangka kerja yang sistematis dan humanistik untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap keragaman peserta didik (Fitriani et al, 2022). Pendekatan *design thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2025 di SMP Laboratorium UM yang berlokasi di Jalan Simpang Bogor, Kota Malang. Subjek penelitian merupakan 30 peserta didik kelas 8D SMP Laboratorium UM. Teknik menentukan sampel penelitian menggunakan quota sampling karena seluruh peserta didik kelas 8D dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data dikumpulkan melalui teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas informasi (Sugiyono, 2021). Data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Wawancara diartikan sebagai percakapan yang dilakukan peneliti dan informan untuk

menemukan informasi yang dibutuhkan (Alhamid & Anufia, 2019). Jenis wawancara yang digunakan yaitu semiterstruktur dengan pertanyaan terbuka agar informasi yang didapat peneliti lebih detail. Observasi merupakan kegiatan mencari data penelitian dengan cara memusatkan perhatian pada objek (Alhamid & Anufia, 2019). Jenis observasi yang dipakai yaitu partisipatif aktif agar hasil yang didapat lebih faktual dan berperan penuh di dalam kelas. Dokumentasi dilakukan untuk mencari bukti penunjang kegiatan berupa dokumen dan foto kegiatan. Angket yang diberikan kepada peserta didik yaitu *pretest posttest* motivasi belajar serta kepuasan peserta didik terhadap media *Do or Learn Card*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan uji statistik inferensial, seperti uji-t (*paired sample t-test*), untuk menganalisis data yang diperoleh dari *Google Form* terkait *pretest* dan *posttest* motivasi belajar serta tingkat kepuasan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran serta

perubahan signifikan pada motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

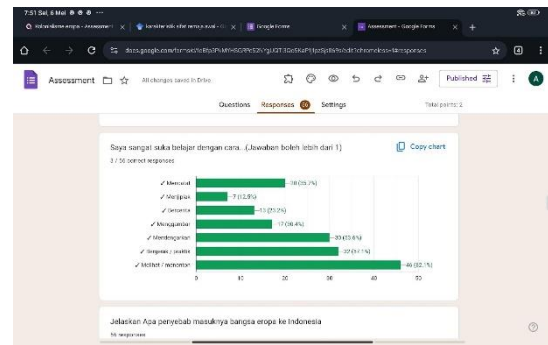
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media *Do or Learn Card*

Media *Do or Learn Card* merupakan media pembelajaran gamifikasi yang mengadopsi sistem permainan *truth or dare*. Pertanyaan dalam kartu *Learn* dirancang untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik, sedangkan tantangan dalam kartu *Do* difokuskan untuk meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan ekspresi peserta didik secara aktif (Puspitasari & Yulianti, 2021). Media ini memasukan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dengan tujuan peserta didik lebih memahami konsep karena menggunakan budaya lokal Kota Malang. Pengembangan media ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang didefinisikan sebagai pendekatan yang berfokus pada kebutuhan manusia dengan cara mengintegrasikan kebutuhan pengguna, potensi teknologi dan peluang keberhasilan bisnis (Alfirahmi, 2023). Tahapan *design thinking* yang dilakukan dijabarkan sebagai berikut

a. *Empathize*

Empathize merupakan tahap pertama dalam *design thinking* yang memposisikan peneliti kedalam perspektif pengguna yaitu peserta didik dengan cara observasi (Putri et al, 2022). Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pembelajaran IPS di kelas 8D, wawancara, serta membagikan angket kebutuhan belajar kepada peserta didik. Tujuannya untuk menggali dan mendalami mengenai permasalahan belajar peserta didik, gaya belajar, serta preferensi mereka terhadap model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hasil wawancara dan angket kebutuhan belajar menunjukkan peserta didik membutuhkan solusi yang dapat memfasilitasi gaya belajarnya (lihat gambar 1). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PPL 1 ditemukan bahwa terdapat permasalahan tidak meratanya motivasi belajar peserta didik kelas 8D yang ditunjukan dengan perilaku sebagian kecil peserta didik yang tidak memiliki antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar rendah terkait dengan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 1 Kebutuhan Gaya Belajar

b. *Define*

Tahap *define* dilakukan dengan cara menganalisis data temuan pada tahap *empathize* untuk menemukan masalah utama peserta didik. Pada tahap ini peneliti merumuskan permasalahan utama yaitu rendahnya motivasi mengikuti pembelajaran IPS dikarenakan gaya belajarnya tidak terpenuhi. Untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar peserta didik kelas 8D penulis juga harus menentukan solusi antara metode, pendekatan atau media pembelajaran. Solusi yang dipilih harus dipikirkan secara matang pada saat penerapannya seperti keterbatasan waktu dan partisipasi peserta didik dipetakan untuk menjadi pertimbangan (Ardiani et al, 2023).

c. *Ideate*

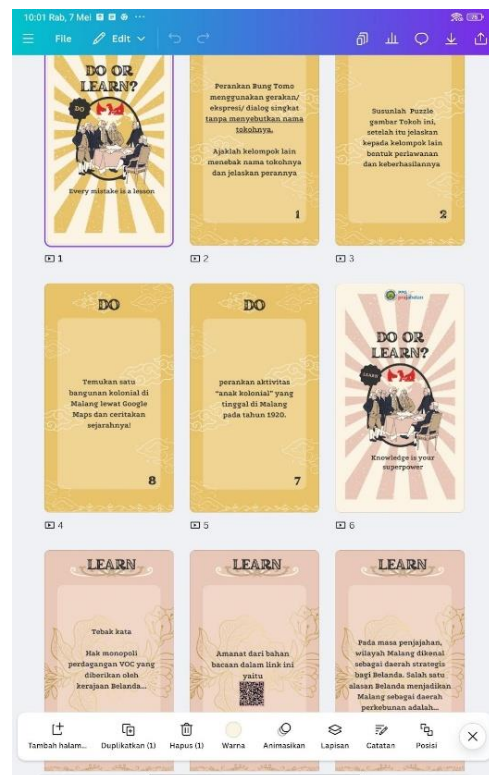
Tahap *ideate* dilakukan dengan menghasilkan beberapa solusi inovatif. Pada tahap ini peneliti mengadaptasi beberapa permainan

menjadi media pembelajaran yang relevan dengan materi IPS. Adaptasi permainan terhadap media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Aprianti dkk, 2024). Ide media gamifikasi yang muncul yaitu monopoli fisik yang memungkinkan peserta didik untuk bergerak, *Do or Learn Card* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, Kartu Domino yang mencocokkan antara soal dan jawaban, dan *website Blooket* yang sebagai media asesmen formatif yang menggabungkan *game online*. *Do or Learn Card* dipilih karena media ini dapat memfasilitasi kebutuhan gaya belajar visual, auditori dan kinestetik sekaligus. Selain itu penggunaan teknologi diselipkan dengan bentuk QR Code di dalam kartu untuk mengakses poster bacaan dan video.

d. *Prototype*

Prototype dalam *design thinking* merupakan langkah pembuatan *design* awal untuk mengimplementasikan ide yang didapat dari solusi (Haryuda et al, 2021). Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat *design* dan isi media gamifikasi *Do or Learn Card* (lihat gambar 2), modul pembelajaran

serta merancang sistematika permainan. Setelah beberapa rancangan tersebut dibuat peneliti melakukan *focus group discussion* (FGD) dengan teman sejawat, guru pamong dan dosen pembimbing lapangan. Dari hasil FGD tersebut peneliti mendapat saran perbaikan yaitu alur permainan, bahan bacaan yang diubah menjadi poster, jenis soal serta memasukan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*.



Gambar 2 *Design Do or Learn Card*

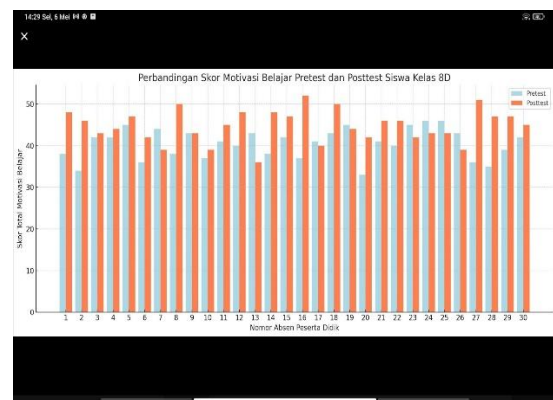
e. *Test*

Tahap *test* dilakukan dengan uji coba media *Do or Learn Card* pada 3 pertemuan pembelajaran IPS di kelas 8D. Media ini diimplementasikan

menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan 2 tahap permainan. Tahap permainan tim dilakukan dengan cara setiap anggota kelompok bergantian mengerjakan kartu yang didapatkan sesuai undian. Pada tahap turnamen setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk bermain dan mengerjakan *Do or Learn Card* dengan batas waktu yang ditentukan. Penilaian dengan memberikan skor untuk kelompok setiap anggotanya berhasil mengerjakan *Do or Learn Card*, membantu kelompok lain menyempurnakan jawaban dan menebak teka-teki yang diberikan kelompok lain.

Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi aktivitas peserta didik untuk melihat perubahan tingkah laku peserta didik. Selain itu, diberikan angket kepuasan dan *posttest* untuk mengevaluasi efektivitas permainan terhadap motivasi belajar. Hasil *test* digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan media. Setelah tahap *test* saran revisi perbaikan media yaitu 1) sistem permainan harusnya ditekankan hingga semua peserta didik paham, hal ini dikarenakan terdapat peserta didik yang kurang

memperhatikan peraturan dan merasa kecewa ketika mendapat hukuman sehingga menurunkan motivasi belajarnya; 2) Bentuk soal CRT kurang optimal karena peserta didik kurang memahami sejarah kolonialisme di Kota Malang. Setelah media *Do or Learn Card* diberlakukan, terdapat peningkatan semangat atau motivasi belajar pada peserta didik (lihat gambar 3).



**Gambar 3 Grafik perbandingan
pretest dan *posttest***

2. Data Hasil Penggunaan Media

Berdasarkan hasil pengolahan data angket *pretest* motivasi belajar oleh peserta didik kelas 8D, diperoleh skor minimum sebesar 33 dan maksimum sebesar 46. Rata-rata skor motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media *Do or Learn Card* adalah 40,50 dengan standar deviasi sebesar 3,64. Nilai ini menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar peserta didik berada

pada kategori sedang. Nilai standar deviasi cukup besar menunjukkan perbedaan tingkat motivasi antar peserta didik. Beberapa peserta didik menunjukkan semangat dan ketertarikan dalam belajar IPS, namun sebagian lainnya menunjukkan motivasi yang masih rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal menunjukkan kurangnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran konvensional.

Setelah media gamifikasi *Do or Learn Card* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* diterapkan, peserta didik mengisi angket *posttest* untuk mengukur ulang motivasi belajarnya. Hasilnya menunjukkan skor minimum peserta didik meningkat menjadi 36, sedangkan skor maksimum berada pada angka 52. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat menjadi 44,73 dengan standar deviasi yang sedikit naik yaitu 3,89. Kenaikan rata-rata skor sebesar 4,23 poin menunjukkan adanya dampak positif dari penggunaan media terhadap motivasi belajar peserta didik.

Tabel 1 Perbandingan data *pretest* dan *posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	40.50	44.73
Standar Deviasi	3.64	3.89
Skor Minimum	33	36
Skor Maksimum	46	52

Hasil analisis uji beda dengan *paired sample t-test* menunjukkan nilai t hitung = 3,80 dan p value 0,00069 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *Do or Learn Card*. Sehingga, penggunaan media *Do or Learn Card* terbukti efektif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pembelajaran IPS.

Tabel 2 Uji *T-test*

T-statistik	3.80
P-value	0.00069

Temuan ini menguatkan teori bahwa pendekatan gamifikasi yang berbasis budaya peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif dalam pembelajaran. peserta didik merasa lebih dihargai, terlibat aktif, dan termotivasi karena konten serta metode pembelajaran disesuaikan dengan latar belakang

mereka. Dengan adanya elemen tantangan, penghargaan, serta format interaktif dalam *Do or Learn Card*, peserta didik tidak hanya belajar, tetapi juga bermain dan bereksplorasi dalam prosesnya.

3. Tanggapan peserta didik terhadap Media

Sebagai pelengkap, peserta didik mengisi angket kepuasan terhadap penggunaan media *Do or Learn Card*. Hasil angket menunjukkan respons yang cenderung positif, ditandai dengan rata-rata skor berada pada kisaran 2,91 hingga 3,47 dari skala maksimal 4. Pernyataan dengan skor tertinggi adalah "Saya merasa lebih bersemangat belajar menggunakan media *Do or Learn Card*" dengan nilai rata-rata 3,48. Temuan ini mengindikasikan bahwa media ini berhasil membangkitkan antusiasme dan semangat belajar peserta didik selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Selain itu, aspek lain yang mendapat skor tinggi antara lain persepsi bahwa media ini membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami dengan skor 3,43, serta meningkatkan ketertarikan terhadap materi sejarah dengan skor 3,43. Hal ini selaras dengan hasil penelitian

oleh Wulandari & Nugroho (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Namun, terdapat aspek yang memperoleh skor relatif rendah, yaitu "Media *Do or Learn Card* sesuai dengan budaya dan kehidupan sehari-hari saya" dengan rata-rata 2,91. Menunjukkan bahwa meskipun media ini menarik secara visual dan aktivitas, keterkaitannya dengan konteks budaya lokal peserta didik masih perlu ditingkatkan. Hal ini dijadikan masukan perbaikan agar pendekatan CRT yang digunakan benar-benar mencerminkan pengalaman peserta didik. Sejalan dengan penelitian Rahmah & Setiawan (2022) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran yang responsif budaya tidak hanya terletak pada metode, tetapi juga pada sejauh mana materi dan media digunakan mampu menjembatani pengalaman hidup peserta didik.

Secara umum, rendahnya standar deviasi ($<0,8$) pada sebagian besar item angket menunjukkan konsistensi respons peserta didik,

menandakan bahwa media *Do or Learn Card* diterima secara positif oleh mayoritas peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar khususnya dalam aspek kognitif dan afektif meskipun masih perlu disempurnakan dalam hal relevansi budayanya.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik pasca pembelajaran menggunakan media *Do or Learn Card* mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Hasil ini sejalan dengan teori ARCS dari Keller, yang menyatakan bahwa faktor perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan serta motivasi belajar. Media ini memenuhi desain interaktif, pendekatan berbasis budaya, serta pengalaman belajar menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, *Do or Learn Card* tidak hanya menciptakan lingkungan belajar aktif dan menyenangkan, tetapi juga menghargai keragaman budaya peserta didik, yang merupakan inti dari pembelajaran responsif budaya.

D. Kesimpulan

Penggunaan media gamifikasi *Do or Learn Card* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran IPS, menyenangkan dan bermakna, serta mampu menjembatani materi pelajaran dengan kehidupan dan latar belakang budaya siswa. Namun, penerapan *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran harus lebih disesuaikan dengan pengalaman hidup peserta didik bukan hanya berdasarkan sejarah lokal yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, T. Anufia, B. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data. OSF.*
- Alfirahmi, D, M. Kania, D, S. Yusup, D. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3 (3),
- Andriani, D. Jumiati, R. Saputri, A. (2024). Pendekatan *culturally responsive teaching* pada peserta didiktunagrahita dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 30–39.

- Aprianti, Fadhilah, M, A. Wibowo, T, U, S, H. (2024). Pengaruh Digital Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. 18, (2)
- Chandra, A. Putri, R. A. Nugroho, T. H. (2022). *Integrating local culture into gamified learning media to enhance student engagement in social studies*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 31(2), 145–160.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Haryuda, D. Asfi, M. Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117
- Intihani, L. Wahyuni, S. Yanti, L. (2023). Penerapan pendekatan *culturally responsive teaching* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 11(2), 45-53.
- Kasri, M, A. Novan, Y. Ramadhani, I, A. (2021). Penerapan Model *Design Thinking* pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macro Media Flash*. *Jurnal PETISI Pendidikan Teknologi Informasi*. 2 (2)
- Ladson-Billings, G. (2021). *Culturally Relevant Pedagogy: Asking a Different Question*. Harvard Educational Review.
- Moleong, L, J. (2021). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, F. Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 3 (1)
- Rahayu, S. Widodo, A. (2023). Penggunaan gamifikasi berbasis cerita rakyat sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 21–33.
- Rahmah, A. Setiawan, R. (2022). Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran untuk meningkatkan relevansi dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 9(1), 32–41.
- Septiani, D. Suryadi, H. Ningsih, R. (2023). Media pembelajaran *interaktif Wordwall* berbasis budaya lokal dalam pendekatan CRT. *Jurnal Pendidikan Dasar (Pendas)*, 11(1), 112-120.
- Sánchez-Mena, A. Martí-Parreño, J. (2022). *Gamification in education: A bibliometric analysis and future research agenda*. *Educational Technology Research and Development*, 70(2), 341–360.
- Wahyuni, S. (2022). Dampak perkembangan teknologi informasi terhadap motivasi belajar peserta didik di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 15–25.
- Wulandari, T. Nugroho, R. (2023). *Gamified learning to foster student engagement in social studies*.

*International Journal of
Educational Innovation*, 5(2), 77–
89.

Zainuddin, Z. Chu, S. K. W. Shuhajat,
M. Perera, C. J. (2022). *The
impact of gamification on learning
and engagement in higher
education: Systematic review and
research agenda. Computers &
Education*, 173, 104271.