

## **IMPLEMENTASI CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) DAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Aprita Nur Jannah<sup>1</sup>, Izza Azizah<sup>2</sup>, Abdul Haris Rosyidi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Matematika PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya

<sup>3</sup>Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>apritanurjannah@gmail.com, <sup>2</sup>izzaazizah4@gmail.com, <sup>3</sup>abdulharis@unesa.ac.id

### **ABSTRACT**

*To study mathematics, different learning strategies are needed to motivate students to learn. Integrating local culture into the learning process is also important for students to understand the connection between concepts and the surrounding culture. This research was conducted to improve student learning outcomes by implementing the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach and the Teams Games Tournament (TGT) learning model, aided by the snakes and ladders media, on the topic of flat-sided space shapes in class VII J of SMPN 2 Candi. The type of research conducted is classroom action research (CAR). This study is a type of descriptive research that utilizes the Kemmis & McTaggart model.. It consists of two cycles, each with four stages: planning, acting, observing, and reflecting. The results of the first cycle showed an improvement in learning outcomes to 43.75%, and the number of students who had not yet achieved the learning objectives decreased by 6. In the second cycle, learning outcomes improved to 100%, with all students meeting the learning objectives. The implementation of the CRT approach and the TGT model using snakes and ladders media effectively improved student learning outcomes on the topic of flat-sided space shapes in mathematics class VII J of SMPN 2 Candi.*

*Keywords: culturally responsive teaching, teams games tournament, learning result*

### **ABSTRAK**

Untuk mempelajari matematika perlu strategi pembelajaran yang berbeda, agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran juga penting bagi peserta didik untuk memahami keterkaitan antara konsep dan budaya disekitar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media ular tangga pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VII J SMPN 2 Candi. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif yang menggunakan model Kemmis & McTaggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dimana satu siklus terdapat empat tahap, yaitu menyusun rencana penelitian (*planning*), melaksanakan tindakan (*acting*), melaksanakan pengamatan (*observing*) dan melakukan refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar menjadi 43.75% dan jumlah peserta didik yang belum tuntas berkurang sebanyak 6 orang. Sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar menjadi 100% atau seluruh peserta didik tuntas. Implementasi pendekatan CRT dan Model TGT dengan menggunakan

media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar dalam pelajaran Matematika di kelas VII J SMPN 2 Candi.

Kata Kunci: *culturally responsive taeching, teams games tournament*, hasil belajar

## **A. Pendahuluan**

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat penting dalam pendidikan karena berperan besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Matematika sangat berperan dalam perkembangan kecerdasan peserta didik dan kemampuan pemecahan masalah (Nuryati & Darsinah, 2021). Melalui matematika, peserta didik merancang solusi yang efektif, efisien dan optimal dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga membantu menyajikan informasi dengan berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis, dan akurat (Zaleha, 2018). Untuk memahami matematika, geometri menjadi bagian penting dan mendasar yang perlu dipelajari dan diterapkan oleh peserta didik (Anugrah & Pujiastuti, 2020).

Geometri tidak hanya membantu memahami bentuk dan struktur di dunia sekitar kita, tetapi juga melatih keterampilan visualisasi dan pemecahan masalah yang bermanfaat dalam berbagai aspek

kehidupan sehari-hari. Geometri mempelajari tentang titik, garis, bidang dan objek tiga dimensi serta sifat, ukuran dan keterlibatan satu sama lain (Isharyadi & Ario, 2018). Materi geometri kelas VII pada Kurikulum Merdeka yaitu bangun ruang sisi datar. Materi ini mencakup luas permukaan dan volume dari bangun ruang tiga dimensi seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Pemahaman yang baik tentang bangun ruang sisi datar memungkinkan peserta didik untuk mengenali, menganalisis, dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik sering menghadapi kesulitan dalam mempelajari bangun ruang sisi datar karena kurangnya pemahaman terhadap konsep dasar. Berdasarkan hasil asesmen awal yang dilakukan oleh peneliti pada kelas VII J SMPN 2 Candi, peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mengingat jenis-jenis bangun ruang sisi datar, namun mengalami kendala dalam memvisualisasikan bentuk tiga

dimensi dari representasi dua dimensi. Peserta didik juga mengalami kesulitan menghitung luas bangun datar. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan mengikuti pembelajaran bangun ruang sisi datar.

Kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik menurunkan motivasi untuk mempelajari materi. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan cenderung mendapatkan hasil belajar yang baik, sementara peserta didik dengan motivasi belajar rendah cenderung memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan (Budiyani, Marlina, & Lestari, 2021). Hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh metode mengajar guru. Berdasarkan observasi di kelas, metode mengajar guru yang masih konvensional membuat proses pembelajaran monoton dan kurang interaktif, sehingga peserta didik semakin sulit terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, guru perlu menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang efektif dapat membantu peserta didik

memahami materi selama proses belajar. Strategi ini harus mencakup penentuan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai. Pendekatan pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengenal lingkungan sekitar dan latar belakang budaya, serta memahami hubungan antara konsep matematika dan budaya mereka yaitu *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

*Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pendekatan yang menghargai keberagaman budaya dalam kelas untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna (Buchori & Harun, 2020). Mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Putri, Asrizal, & Usmeldi, 2022). Namun hasil wawancara, guru belum pernah mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya yang ada disekitar peserta didik. Hasil survei yang diberikan pada kelas VII J juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berasal dari Sidoarjo, namun mayoritas hanya mengetahui

makanan khas daerah, sementara hal lain tidak.

Oleh karena itu, guru perlu mengakomodasi budaya ke dalam setiap aspek pembelajaran. Salah satunya mengintegrasikan CRT dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi, sehingga proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Model pembelajaran TGT dapat mendukung peserta didik dalam proses belajar, karena permainan yang digunakan membuat peserta didik lebih bersemangat, meningkatkan interaksi dan berbagi ide dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran (Alawiyah, Sukron, & Firdaus, 2023).

Permainan yang dapat diintegrasikan dalam TGT yaitu ular tangga, salah satu permainan tradisional yang telah lama dikenal. Dengan menggunakan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran dan memasukkan elemen budaya lokal, peserta didik dapat belajar konsep matematika sekaligus mengenal dan menghargai

kearifan lokal. Ular tangga diadaptasi sehingga setiap kotak yang dilalui oleh peserta didik berisi pertanyaan atau tantangan terkait materi yang sedang dipelajari. Pengintegrasian budaya lokal ke dalam permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran CRT dan model pembelajaran TGT dengan bantuan media pembelajaran ular tangga pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VII J SMPN 2 Candi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilaksanakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian Tindakan kelas untuk menyempurnakan dan memperbaiki proses pembelajaran dengan mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas (Asrori, Suroto, & Sakti, 2022). Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, bertujuan untuk menggambarkan secara rinci pelaksanaan dan hasil dari tindakan

yang diterapkan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis & McTaggart (1988).

Model Kemmis & McTaggart terdiri dari empat tahap dalam satu siklus, yaitu Menyusun rencana penelitian (*planning*), melaksanakan tindakan (*acting*), melaksanakan pengamatan (*observing*) dan melakukan refleksi (*reflecting*). Prosedur penelitian yang dilaksanakan terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I berfokus pada identifikasi masalah dan implementasi tindakan awal, sementara siklus 2 berfokus pada refleksi, analisis, dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilakukan selama dua bulan yaitu bulan Maret dan April 2024. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII J SMPN 2 Candi yang terdiri dari 32 peserta didik dengan 16 laki-laki dan 16 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, wawancara dan observasi. Tes yang diberikan kepada peserta didik yaitu asesmen awal dan asesmen sumatif. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa baik peserta

didik mengenali lingkungan dan budaya disekitar. Wawancara dilakukan terhadap guru matematika. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan metode persentase dengan kriteria ketuntasan belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dikategorikan dalam 2 jenis yang ditampilkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria hasil belajar peserta didik**

Kategori	Kriteria
Tuntas	75-100
Belum Tuntas	0-74

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, Tindakan, pengamatan dan refleksi. Berikut kegiatan setiap siklus I.

#### **Siklus I**

Hasil observasi pembelajaran dikelas, asesmen awal peserta didik dan wawancara kepada guru yang diperoleh dari tahap pra-siklus menjadi acuan peneliti untuk melaksanakan tindakan siklus I. Tabel 2 menunjukkan hasil asesmen awal peserta didik pada tahap pra-siklus.

**Tabel 2. Hasil asesmen awal peserta didik**

Komponen yang diamati	Nilai
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Nilai Rata-rata	62.8
Jumlah peserta didik belum tuntas	24
Jumlah peserta didik sudah tuntas	8
Persentase ketuntasan	25%

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai kelas 62.8, tetapi peserta didik yang sudah tuntas hanya 8 orang. Hal ini memberi gambaran bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Perlu dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus I untuk meningkatkan hasil belajar. Berikut kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I.

### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti menyusun modul ajar untuk materi bangun ruang dengan topik luas permukaan bangun ruang sisi datar menggunakan pendekatan CRT dan model pembelajaran TGT, membuat bahan ajar yang mengintegrasikan budaya yang ada di Sidoarjo dan relevan dengan topik yang diajarkan, menyusun media pembelajaran yaitu permainan ular tangga, membuat alat evaluasi berupa *asesmen formatif*, menyusun pedoman penilaian, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan menyusun instrument penilaian.

### 2. Tindakan

Pada tahap tindakan siklus I yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan matang. Topik yang diajarkan yaitu luas permukaan bangun ruang sisi datar, sesuai dengan sintak TGT. Kegiatan pendahuluan yang dilakukan yaitu melakukan tanya jawab mengenai konsep bangun ruang. Setelah itu, peneliti memberikan motivasi dan penjelasan singkat mengenai materi, serta menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

Peneliti membentuk 6 kelompok secara heterogen yaitu satu kelompok harus memiliki anggota dari peserta didik laki-laki dan perempuan, serta peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Peneliti menyiapkan media pembelajaran ular tangga yang ditempel di papan tulis, pion pemain berupa kartun menggunakan pakaian adat khas sidoarjo dan membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) kepada setiap kelompok.

Ketika permainan dimulai, peneliti meminta perwakilan kelompok untuk maju ke depan kelas menjadi pemain yang melempar dadu dan

meletakkan pion pemain sesuai angka dadu yang didapatkan. Setiap kali pemain mendarat di kotak yang berisi soal maka harus menjawab soal tersebut bersama anggota kelompok. Jika selesai menjawab, pemain mengoreksi jawaban ke peneliti. Untuk jawaban benar mendapatkan skor 3 dan jika salah tidak dapat bermain dalam satu putaran permainan.

Kelompok yang berhasil finish pertama mendapatkan skor 50, finish kedua 40 dan seterusnya, hingga kelompok terakhir finis tidak mendapatkan skor. Sehingga pengumpulan skor dilakukan dengan dua cara. Setelah permainan selesai dan kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan *reward* berupa *snack*. Sedangkan kelompok dengan skor terendah diminta melakukan refleksi materi yang telah dipelajari melalui permainan ular tangga. Peneliti melakukan asesmen formatif untuk mengetahui hasil belajar dari implementasi pendekatan CRT dan model TGT.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka dilakukan analisis terhadap nilai asesmen formatif. Berikut hasil belajar peserta didik

pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil belajar peserta didik pada siklus I**

Komponen yang diamati	Siklus I
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	76
Jumlah peserta didik belum tuntas	18
Jumlah peserta didik sudah tuntas	14
Persentase ketuntasan	43.75%

### 3. Pengamatan

Hasil observasi di kelas menunjukkkn bahwa pembelajaran dengan implementasi pendekatan CRT dan model TGT belum terlaksana dengan maksimal. Hal ini karena pembelajaran menggunakan media ular tangga untuk pelajaran matematika adalah hal yang baru bagi peserta didik dan belum terbiasa dengan soal yang dikaitkan dengan budaya sekitar peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan saat menjawab soal. selain itu, peneliti melakukan analisis terhadap nilai peserta didik pada asesmen awal dan asesmen formatif pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil asesmen awal dan hasil belajar pada siklus I**

<b>Komponen yang diamati</b>	<b>Asesmen awal</b>	<b>Siklus I</b>
Nilai Tertinggi	80	90
Nilai Terendah	40	60
Nilai Rata-rata	62.8	76
Jumlah peserta didik belum tuntas	24	18
Jumlah peserta didik sudah tuntas	8	14
Persentase ketuntasan	25%	43.75%

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada siklus I. Peningkatan pada siklus I menjadi 43,75%. Jika dianalisis, jumlah peserta didik yang belum tuntas berkurang sebanyak 6 orang.

#### **4. Refleksi**

Hasil belajar peserta didik pada siklus I belum maksimal, karena menjawab soal melalui permainan ular tangga merupakan hal yang baru bagi peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan menjawab soal yang dikaitkan dengan budaya disekitar. Ada beberapa saran yang diberikan oleh guru matematika yang melakukan observasi dikelas. Pertama, setiap kotak pada ular tangga harus terisi soal karena saat pelaksanaannya ada kelompok yang pionnya mendarat pada kotak kosong dan tidak menjawab soal. Kedua, bagi

kelompok yang salah menjawab soal cukup mendapatkan skor 0 dan dapat meneruskan permainan. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kegiatan tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II. Peneliti perlu melakukan perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menurunkan jumlah peserta didik yang belum tuntas belajar.

#### **Siklus II**

Refleksi dari hasil belajar pelaksanaan siklus I menunjukkan bahwa perlu tindakan perbaikan, yaitu dilakukan pada siklus II. Tujuan pada siklus II untuk meningkatkan jumlah peserta didik mencapai KKM. Berikut kegiatan setiap siklus II.

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan refleksi bersama guru matematika untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran. Peneliti menentukan materi bangun ruang pada topik selanjutnya, yaitu volume bangun ruang sisi datar menggunakan pendekatan CRT dan model TGT, membuat permainan ular tangga dengan perbaikan semua kotak



berikan soal dan hanya kotak yang memiliki tangga atau ular tidak terdapat soal, menyusun bahan ajar yang mengintegrasikan budaya Sidoarjo dan relevan dengan topik yang diajarkan, membuat alat evaluasi berupa asesmen formatif, menyusun pedoman penilaian, menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan menyusun instrument penilaian.

## 2. Tindakan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan matang. Peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya yang membantu peserta didik untuk memahami materi volume bangun ruang sisi datar. Dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Peneliti memberikan motivasi dan penjelasan singkat mengenai materi, serta menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

Alur permainan ular tangga sama dengan siklus satu namun ada beberapa perbaikan seperti kelompok yang menjawab benar mendapatkan skor 3, kelompok yang salah

menjawab soal mendapatkan skor 0 dan dapat melanjutkan permainan. Ketentuan pemberian skor bagi kelompok yang berhasil finish duluan juga sama dengan siklus I. Setelah permainan selesai dan kelompok dengan skor tertinggi mendapatkan *reward* berupa *snack*. Sedangkan kelompok dengan skor terendah diminta melakukan refleksi materi yang telah dipelajari melalui permainan ular tangga. Peneliti melakukan asesmen formatif untuk mengetahui hasil belajar dari implementasi pendekatan CRT dan model TGT.

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka dilakukan analisis terhadap nilai asesmen formatif. Berikut hasil belajar peserta didik pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil asesme formatif siklus II**

Komponen yang diamati	Siklus II
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	80
Nilai Rata-rata	89.3
Jumlah peserta didik belum tuntas	0
Jumlah peserta didik sudah tuntas	32
Persentase ketuntasan	100%

Berdasarkan tabel 5, menunjukkan bahwa hasil belajar

peserta didik mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari semua peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan belajar.

### 3. Pengamatan

Hasil observasi dikelas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik. Peserta didik sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan pendekatan CRT dan model TGT berbantuan media pembelajaran ular tangga. Peserta didik juga dapat menyelesaikan soal yang dikaitkan budaya sekitar. Peneliti melakukan analisis terhadap nilai peserta didik pada asesmen formatif pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil asesmen formatif siklus I dan siklus II

Komponen yang diamati	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	60	80
Nilai Rata-rata	76	89.3
Jumlah peserta didik belum tuntas	18	0
Jumlah peserta didik sudah tuntas	14	32
Persentase ketuntasan	43.75%	100%

Berdasarkan tabel 6, hasil belajar peserta didik meningkat setelah dilakukan tindakan pada siklus II.

Peningkatan pada siklus II menjadi 100%. Jika dianalisis pada siklus II jumlah peserta didik belum tuntas berkurang sebanyak 18 orang atau seluruh peserta didik tuntas.

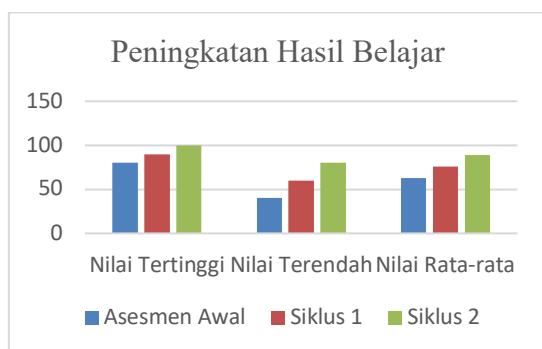
### 4. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengintegrasikan pendekatan CRT dan model TGT dengan bantuan media ular tangga pada siklus II berjalan dengan baik dan berhasil mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil asesmen formatif pada siklus II dibandingkan dengan siklus I, serta lebih banyak peserta didik yang mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, penelitian dihentikan dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan, tindakan yang diberikan kepada peserta didik kelas VII-J terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar peserta didik

berdasarkan alat evaluasi yang telah dibuat dan pengamatan yang dilakukan dengan baik.

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan muatan materi yang berbeda. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang meningkat di setiap pertemuan, yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Peningkatan hasil belajar peserta didik

Hasil belajar setiap peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CRT dan model TGT dengan bantuan media ular tangga. Peningkatan hasil belajar terjadi baik pada peserta didik dengan nilai rendah maupun nilai tinggi, sehingga meningkatnya nilai rata-rata kelas disetiap siklus. Ini menunjukkan strategi pembelajaran yang digunakan efektif dibandingkan pembelajaran

konvensional yang digunakan sebelumnya.

Hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I dan siklus II didapatkan bahwa implementasi pendekatan CRT dan model TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Mendorong peserta didik membangun pengetahuan sendiri dan melakukan pemecahan masalah secara individu atau kelompok. Melalui pembelajaran ini, peserta didik menjalin komunikasi dengan baik antar anggota untuk saling membantu menyelesaikan soal. Peneliti dapat memberikan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik melalui permainan ular tangga.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan CRT dan Model TGT dengan menggunakan media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar dalam pelajaran Matematika di kelas VII J SMPN 2 Candi. Peningkatan hasil belajar

terjadi secara bertahap, hasil asesmen menunjukkan hanya 25% dari total peserta didik yang berhasil tuntas. Kemudian dilakukan tindakan kelas pada siklus I, sehingga jumlah peserta didik yang tuntas belajar meningkat menjadi 43.75%. Jumlah peserta didik yang belum tuntas berkurang sebanyak 6 orang.. Kemudian dilakukan tindakan lagi pada siklus II, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 100% atau seleuruh peserta didik tuntas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Anugrah, A., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 213-225.
- Ariyati, I. M., & Kurniawan, R. Y. (2023). Integrasi Model Pembelajaran PBL dan NHT Berbantuan Media TTS dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 10(1), 53-62.
- Asrori, F., Suriyanto, A., & Sakti, N. (2022). Peningkatan hasil belajar lari sprint 30 meter melalui modifikasi permainan" bentengan" di Sekolah Dasar. *Wacana Pendidikan Jasmani*, 1(1), 26-40.
- Buchori, A., & Harun, L. (2020). Desain E-Modul Flipbook Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Materi Transformasi Geometri di Sekolah Menengah Kejuruan. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(1), 63-73.
- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *MAJU*, 8(2), 310-319.
- Imtikhanah. (2022). Model Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions pada Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 259-268.
- Isharyadi, R., & Ario, M. (2018). Pengembangan Modul Berbantuan Geogebra Pada Perkuliahan Geometri Transformasi. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-8.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.

- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Putri, D., Asrizal, & Usmeldi. (2022). Pengaruh Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran Sains terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 103-108.
- Zaleha. (2018). Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Implementasi Metode Jarimatika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gambah, Barabai, Hulu Sungai Tengah. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 4(1), 1-6.