

**PENERAPAN GAME EDUKASI DENGAN PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SDN BONDONGAN KOTA BOGOR**

Intan Julita<sup>1</sup>, Fitri Siti Sundari<sup>2</sup>, Siti Nurjanah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG FKIP Universitas Pakuan, <sup>2</sup>Universitas Pakuan, <sup>3</sup>SDN Bondongan  
[julitaintan9@gmail.com](mailto:julitaintan9@gmail.com), [fitri.siti.sundari@unpak.ac.id](mailto:fitri.siti.sundari@unpak.ac.id), [sn829090@gmail.com](mailto:sn829090@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research aims to increase students' learning motivation in science subjects through the application of educational games with a Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. The method used is classroom action research (PTK) which is carried out in two cycles, each consisting of four stages. The research subjects were 28 students in class V C at SDN Bondongan. Data was collected through questionnaires and documentation in the form of learning videos and then analyzed using qualitative descriptive techniques. The research results show an increase in students' learning motivation in five aspects of learning motivation in each cycle. In the pre-cycle, the average percentage of five aspects of student learning motivation was 64.98% in the "sufficient" category. In the cycle, the average increased to 79.84% in the "good" category. At the end of cycle II, the average percentage of five aspects of students' learning motivation increased to 87.94% in the "very good" category.*

*Keywords : Games Education, Motivation to Learn, Culturally Responsive Teaching*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS melalui penerapan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas V C SDN Bondongan. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi berupa video pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik di lima aspek motivasi belajar pada setiap siklusnya. Pada pra-siklus rata-rata persentase lima aspek motivasi belajar peserta didik adalah 64,98% pada kategori "cukup". Pada siklus, rata-rata meningkat menjadi 79,84% dalam kategori "baik. Di akhir siklus II, rata-rata persentase lima aspek motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 87,94% pada kategori "sangat baik".

Kata Kunci : Game Edukasi, Motivasi Belajar, *Culturally Responsive Teaching*

**A. Pendahuluan**

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat

2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna,

menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, diperlukan motivasi belajar yang tinggi dari diri peserta didik. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah motivasi peserta didik. Menurut Agnezi, dkk (dalam Amir, dkk., 2023), memperhatikan aspek motivasi dalam proses pembelajaran merupakan factor yang mempengaruhi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengeksplorasi pengetahuan serta mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka. Motivasi adalah keinginan atau dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan suatu kegiatan. Dalam konteks pembelajaran, motivasi adalah keinginan dari diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Walidah, dkk (2022), motivasi belajar adalah tindakan atau dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki peranan besar dalam keberhasilan peserta didik, karena hasil belajar akan menjadi optimal

jika terdapat motivasi belajar (Andriani dan Rasto, 2019).

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas serta meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik di kelas (Anisimova, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi elemen penting dalam proses pembelajaran karena dapat memacu semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menjadi salah satu factor yang membuat peserta didik pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang kurang memperhatikan guru, tidak antusias menjawab pertanyaan, dan peserta didik yang berkemampuan rendah cenderung

diam. Selain itu, kurangnya antusiasme guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu juga berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik. Untuk menyempurnakan metode yang digunakan, diperlukan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran adalah game edukasi. Menurut Fuad (2021), game edukasi merupakan sebuah permainan yang berperan dalam proses pembelajaran dan mengandung komponen yang menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih giat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan game edukasi ini dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Lestari, 2021).

Selain dengan penggunaan game edukasi, mengintegrasikan pendidikan dan budaya sekitar peserta didik dalam proses pembelajaran akan menciptakan

pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Pembelajaran berbasis budaya tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan perwujudan budaya, tetapi juga memanfaatkan budaya untuk membantu peserta didik menciptakan makna, melampaui batas imajinasi, dan menjadi kreatif dalam mencapai pemahaman yang mendalam tentang mata pelajaran yang dipelajari (Maryono, dkk., 2021). Game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* memuat materi mengenai produk unggulan daerah Jawa Barat. Materi dalam game edukasi terdapat penjelasan tentang produk unggulan daerah Jawa Barat melalui lagu dan visualisasi gambar, serta beberapa pilihan permainan. Pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran juga memastikan bahwa pembelajaran bukan hanya sekedar konsep, tetapi juga memperkuat identitas Indonesia dengan berbagai budaya. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah suatu pendekatan dalam dunia pendidikan yang berfokus pada mengenali, menghormati dan merespon keberagaman budaya,

latar belakang dan pengalaman siswa dalam proses pembelajaran (Sari, dkk., 2023).

Berdasarkan yang terjadi dilapangan, proses pembelajaran di kelas V SDN Bondongan belum menggunakan media pembelajaran dengan pembelajaran berbasis budaya. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis penerapan game edukasi dengan pendekatan *culturally responsive teaching* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN Bondongan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V C SDN Bondongan Kota Bogor tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas V C. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bondongan yang merupakan sekolah mitra PPL pada bulan April 2024. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus mencakup empat tahapan. Tahapan penelitian tindakan kelas diadaptasi dari Stephen Kemmis dan Robyn

McTaggart (dalam Prihantoro dan Hidayat, 2019) yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* pada materi produk unggulan daerah Jawa Barat di kelas V. Pengumpulan data mengenai motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket yang diberikan pada akhir setiap siklus. Angket ini terdiri dari 15 pertanyaan yang mencakup indikator motivasi, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar**

<b>Aspek motivasi belajar</b>	<b>Jumlah item</b>	<b>Nomor item</b>
Adanya kegiatan menarik dalam belajar	4	1,2,3,4
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	2	5,6
Tekun menghadapi tugas	3	7,8,9
Adanya keinginan untuk berhasil	3	10,11,12
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam	3	13,14,15

mengikuti  
pembelajaran

Sumber : Modifikasi dari Nasrah  
(2020)

Jawaban setiap item pada angket memiliki bobot atau kriteria yang ditunjukkan seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2. Bobot Setiap Item**

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : Vito, dkk (2021)

Skor yang diperoleh dari butir pertanyaan pada setiap angket dijumlahkan lalu diubah dengan persentase dengan menggunakan rumus yaitu membaginya dengan skor ideal dari setiap masing-masing angket. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

Ps = Persentase yang dicari

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Data yang sudah diperoleh dari perhitungan dalam bentuk persentase diubah menjadi sebuah data kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor. Hasil interpretasi

skor tersebut akan dideskripsikan oleh peneliti.

**Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik**

Rentang persentase motivasi belajar (%)	Kategori
$80 \leq p \leq 100$	Sangat baik
$65 \leq p \leq 79,99$	Baik
$55 \leq p \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq p \leq 54,99$	Kurang
$0 \leq p \leq 39,99$	Sangat Kurang

Sumber : Fiza (dalam Amelia, dkk.,  
2021)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II. Penelitian dilakukan selama bulan April 2024 di SDN Bondongan.

#### Deskripsi Hasil Pra-Siklus

Pra-siklus dilaksanakan pada tanggal 19 April 2024, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data motivasi belajar peserta didik menggunakan angket. Berdasarkan analisis angket yang dapat dilihat pada tabel 4, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas V C berada dalam kategori “cukup baik” dengan persentase sebesar 64,98%. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, hal ini terjadi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran saat proses

pembelajaran di kelas. Secara umum guru masih menggunakan metode yang konvensional, yaitu metode ceramah dan pembelajaran yang berpusat pada guru.

**Tabel 4. Analisis Motivasi Peserta Didik Sebelum Menggunakan Game Edukasi**

Aspek motivasi belajar	Persentase Skor	Ket
Adanya kegiatan menarik dalam belajar	63,3%	Motivasi Baik
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	63,3%	Motivasi cukup Baik
Tekun menghadapi tugas	65,4%	Motivasi Baik
Adanya keinginan untuk berhasil	67,8%	Motivasi Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengikuti pembelajaran	65,1%	Motivasi Baik
<b>Jumlah</b>	<b>64,98%</b>	<b>Motivasi Cukup</b>

### Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 24 April 2024 pada mata pelajaran IPAS unit 7. Daerah Kebanggaanku. Alokasi waktu pada penelitian siklus 1 yaitu 2x35 menit. Dalam proses pembelajaran, digunakan media pembelajaran berupa game edukasi

berbasis power point dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Game edukasi ini membahas produk unggulan khas Jawa Barat, yang disertai penjelasan menggunakan lagu berbahasa sunda.

**Tabel 5. Analisis Motivasi Peserta Didik Siklus 1**

Aspek motivasi belajar	Persentase Skor	Ket
Adanya kegiatan menarik dalam belajar	82,5%	Motivasi Sangat Baik
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	75,8%	Motivasi Baik
Tekun menghadapi tugas	77,3%	Motivasi Baik
Adanya keinginan untuk berhasil	81,8%	Motivasi Sangat Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengikuti pembelajaran	81,8%	Motivasi Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>79,84</b>	<b>Motivasi Baik</b>

Berdasarkan tabel 5, hasil angket pada penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar

14, 86%. Hasil analisis data pada siklus 1 memperoleh rata-rata keseluruhan dengan persentase 79,84% yang dikategorikan “baik”. Peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V C disebabkan oleh penggunaan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Namun, pada penelitian siklus I belum mencapai hasil yang optimal, sehingga dilanjutkan ke siklus berikutnya.

### Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian pembelajaran pada siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2024 pada mata pelajaran IPAS unit 7. Daerah Kebanggaanku. Alokasi waktu untuk penelitian siklus II yaitu 2x35 menit. Dalam proses pembelajaran, digunakan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis power point dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching*. Game edukasi yang digunakan membahas mengenai cara mengenalkan produk unggulan khas Jawa Barat.

**Tabel 5. Analisis Motivasi Peserta Didik Siklus II**

Aspek motivasi belajar	Persentase Skor	Ket
Adanya kegiatan menarik dalam belajar	93,0%	Motivasi Sangat Baik

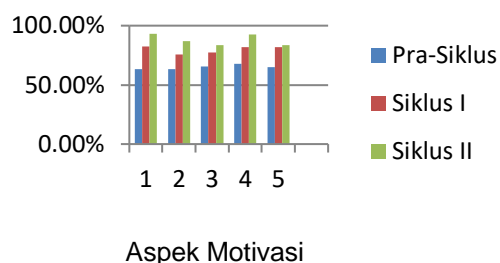
Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	87,0%	Motivasi Sangat Baik
Tekun menghadapi tugas	83,6%	Motivasi Sangat Baik
Adanya keinginan untuk berhasil	92,8%	Motivasi Sangat Baik
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengikuti pembelajaran	83,3%	Motivasi Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>87,94%</b>	<b>Motivasi Sangat Baik</b>

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan rata-rata 87,94% dengan kategori “sangat baik”. Hasil ini mengindikasikan bahwa penerapan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* memberikan dampak signifikan pada motivasi belajar peserta didik kelas V C. Dapat disimpulkan bahwa penelitian pada siklus II telah memberikan gambaran yang jelas terkait efektifitas penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis aspek motivasi, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara motivasi

belajar sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi dalam proses pembelajaran, seperti yang terlihat pada gambar 1.

**Gambar 1. Analisis Motivasi Belajar**



Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis power point dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan game edukasi lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan perlakuan tersebut. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan game edukasi berbasis power point dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD, dimana motivasi belajar peserta didik berada dalam kategori tinggi atau baik (Rosidah, dkk., 2022).

Penerapan game edukasi sebagai alat penyampaian materi bertujuan untuk membuat peserta

didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Setelah berhasil menjawab pertanyaan, peneliti menjelaskan materi yang terkait dengan pertanyaan tersebut. Selama permainan, peserta didik dihadapkan pada berbagai jenis pertanyaan. Permainan ini dilakukan secara berkelompok, dimana setiap kelompok harus cepat membunyikan bel untuk mendapatkan kesempatan bermain dan menjawab pertanyaan. Kelompok yang berhasil membunyikan bel terlebih dahulu akan diberikan kesempatan untuk menjawab dan jika jawabannya benar, maka kelompok tersebut akan mendapatkan point. Hal ini meningkatkan semangat belajar peserta didik, karena mereka merasa seperti sedang bermain namun sambil belajar melalui menjawab pertanyaan. Sehingga penggunaan game edukasi berbasis power point menjadi salah satu media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Sebagaimana menurut Santoso, dkk (2021) game edukasi merupakan permainan yang



dirancang untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Pemanfaatan teknologi game edukasi dalam proses pembelajaran merupakan metode yang efektif karena game edukasi sebagai media visual memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan media visual lainnya.

Penggunaan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* membuat peserta didik lebih mudah menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya. Selain itu, peserta didik lebih memperhatikan penjelasan dan arahan dari guru, lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan menunjukkan keinginan yang kuat untuk memperoleh nilai yang memuaskan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan berbagai uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peningkatan ini terlihat

dari lima aspek motivasi belajar yang diukur. Pada pra-siklus, rata-rata persentase lima aspek motivasi belajar peserta didik sebesar 64,98% berada dalam kategori "cukup". Kemudian, pada siklus I rata-rata persentase tersebut meningkat menjadi 79,84% dalam kategori "baik". Di akhir siklus II, rata-rata persentase lima aspek motivasi belajar peserta didik meningkat menjadi 87,94% dalam kategori sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena game edukasi dengan pendekatan CRT memberikan pembelajaran yang bermakna, relevan dengan kebutuhan dan sesuai dengan kebiasaan peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, N. C., dkk. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(2), Desember 2021.
- Amir, S. D., dkk. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap

- Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching SMP Negeri 1 Malili. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 923-90.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80.
- Anisimova, E. S. (2020). Digital literacy of future preschool teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 230–253.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Fuad, N. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VI A SD Darul Ulum Bungurasih Waru Sidoarjo. Vol 3, Issue 2.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), agustus 2021, pp. 111-116.
- Maryono, Sinulingga, K., Derlina, & Sirait, R. (2021). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis kultur budaya Jawa melalui pendekatan culturally responsive teaching. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 13-24.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahapeserta didik Pada Masa Pandemi Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. Ulumuddin: *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol (1), 49-60.
- Rosidah.,dkk. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria: Universitas*

- Muhammadiyah Mataram*, 2 Agustus 2022.
- Santoso, T. N. B., dkk. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Ecodunamika: Pendidikan Ekonomi Universitas Kristen Satya Wacana*, 1(1).
- Sari, A., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching (Crt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Sma Negeri 7 Mataram Pada Mata Pelajaran Kimia Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 1(2), 110-118.
- Vito, R., Sanjaya, W., Santoso, A., & Simalango, H. M. (2021). Evaluasi Kualitas Penggunaan Website Mata Kuliah Bahasa Inggris Berdasarkan ISO/IEC 25010: 2011 pada Universitas Universal. *Media Informatika*, 20(1), 49–58.
- Walidah, G., N., Mudrikah, A., Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES*, 7(2), 105-115.