

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO NARASI SEJARAH BERBASIS
CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) UPAYA PENINGKATAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SDN JATISARI SEMARANG**

Ita Mutiara Dewi¹, Panca Dewi Purwati²

^{1,2}PGSD Fakultas Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

¹itamutiaraadewi32@gmail.com, ²pancadewi@mail.unnes

ABSTRACT

The lack of utilization of innovative learning media and classroom reading corners during learning at SDN Jatisari Semarang has an impact on students' reading comprehension skills in the Indonesian Language subject. The purpose of this study was to describe the steps of implementing the Ludo Narasi Sejarah learning media based on Culturally Responsive Teaching (CRT) and to test the effectiveness of the Ludo Narasi Sejarah learning media based on CRT in improving the reading comprehension skills of fourth grade students at SDN Jatisari Semarang. This study used a combination method (mix method) that collected quantitative and qualitative data simultaneously. The qualitative method used was descriptive qualitative whose data was obtained from the application of the Ludo Narasi Sejarah learning media based on CRT. The quantitative method used was the pretest-posttest one group design whose data was obtained from the pretest and posttest. The results of the study showed that the application of the Ludo Narasi Sejarah learning media based on CRT with a cooperative learning model consisted of 6 stages, namely conveying objectives and motivating students, presenting information, organizing students in groups, guiding study groups, evaluating, and giving awards. Based on the results of the pretest and posttest, it is known that the Ludo Narasi Sejarah learning media based on CRT is effective in improving students' reading comprehension as indicated by the average pretest score of 58 to 80.14 during the posttest, and the N-Gain test results obtained a value of 0.52 with moderate criteria. From these results, it can be concluded that the application of the Ludo Narasi Sejarah learning media based on CRT is effective in improving the reading comprehension of fourth grade students of SDN Jatisari Semarang.

Keywords: culturally responsive teaching (CRT), ludo historical narrative, reading comprehension

ABSTRAK

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan pojok baca kelas ketika pembelajaran di SDN Jatisari Semarang berdampak pada kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan menguji keefektifan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (*mix method*) yang mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang datanya diperoleh dari

penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Metode kuantitatif yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design* yang datanya diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT dengan model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 tahapan yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok, membimbing kelompok belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58 menjadi 80,14 saat *posttest*, dan hasil uji N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,52 dengan kriteria sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT efektif dalam peningkatan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

Kata Kunci: *culturally responsive teaching (CRT)*, ludo narasi sejarah, membaca pemahaman

A. Pendahuluan

Kegiatan pendidikan tidak terlepas dari kegiatan literasi. Literasi adalah pengetahuan dan/atau kompetensi dasar yang harus dimiliki seseorang untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai pondasi untuk keterampilan (Fahrianur et al., 2023). Literasi tidak hanya mengenai kemampuan membaca dan menulis seseorang, tetapi tentang kemampuan seseorang dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari setelah memperoleh informasi. Literasi berperan penting dalam dunia pendidikan karena literasi adalah pengetahuan dan keterampilan mendasar yang diperlukan oleh semua orang di dunia.

Kemampuan literasi siswa diperlukan pendekatan yang mampu

mengintegrasikan berbagai keterampilan literasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah literasi berimbang. Literasi berimbang adalah pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek keterampilan literasi termasuk membaca, menulis, berbicara, memirsa, mendengarkan, serta menyampaikan ide secara terstruktur, baik dalam bentuk lisan, tulisan, visual, audio, maupun audio visual (Mawaddah, 2023). Dalam pendekatan ini, membaca pemahaman menjadi salah satu keterampilan utama yang perlu dikembangkan agar siswa dapat memahami isi teks secara mendalam

dan mengaitkannya dengan berbagai konteks pembelajaran.

Membaca pemahaman adalah literasi dasar yang menentukan keberhasilan individu dalam segala bidang (Tusfiana & Tryanasari, 2020). Membaca pemahaman menjadi salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa akan ilmu dan informasi yang terus berkembang (Ambarita et al., 2021). Membaca pemahaman berkaitan dengan proses untuk mengenali, memahami, dan menyimpan informasi yang yang dibaca. Membaca pemahaman menjadi sangat penting dan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam proses pendidikan (Alpian & Yatri, 2022).

Pendidikan Indonesia saat ini sudah baik dalam merencanakan, tetapi kurang maksimal dalam pengimplementasian. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator bagi siswa, tetapi juga harus mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan dalam menggabungkan pembelajaran yang efektif, inovatif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa (Daga, 2021). Akan tetapi, pada

kenyataannya masih terdapat permasalahan yaitu tidak semua guru mampu mengemas kegiatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Permasalahan juga terjadi di kelas IV SDN Jatisari Semarang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat permasalahan dalam kemampuan literasi siswa terutama kurangnya kemampuan membaca pemahaman dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran ketika proses belajar mengajar berlangsung. Seringkali siswa merasa bosan dan mengantuk karena guru hanya menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, kurangnya pemanfaatan pojok literasi yang ada di kelas sehingga kemampuan memahami bacaan siswa rendah.

Solusi dapat dilakukan oleh guru untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan media

pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca. Hal ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa melalui media pembelajaran, diharapkan para siswa dapat merangsang kemampuan literasi membaca dan juga dapat meningkatkan pengetahuan mereka (Muhaimin et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Ludo. Ludo merupakan permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 pion dengan menggunakan dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019). Permainan Ludo diadaptasikan dengan memasukkan kartu-kartu yang berisi materi pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Penggunaan media pembelajaran Ludo sangat menyenangkan dan interaktif sehingga pengetahuan siswa dapat meningkat (Nuraliah et al., 2023).

Penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan CRT merupakan pendekatan menghargai

keberagaman siswa, memperlebar kolaborasi, memberdayakan siswa, dan menggunakan sumber budaya sebagai bahan utama pembelajaran (Mardiyanti et al., 2024). Pendekatan CRT dalam pembelajaran akan disesuaikan dengan budaya dan kebiasaan siswa sehingga mereka akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran (Maskhanah et al., 2023). Selain itu, pendekatan CRT mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dan merangsang apresiasi terhadap keberagaman budaya (Safirah et al., 2024). Pembelajaran menggunakan pendekatan CRT dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman karena pembelajaran yang dilakukan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Surayya et al., 2024).

Penerapan model pembelajaran juga diperlukan dalam upaya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif erat kaitannya dengan peningkatan pemahaman siswa karena mendorong kolaborasi antar siswa dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau mengerjakan tugas bersama-sama (Latifa & Haryadi, 2022). Model pembelajaran kooperatif adalah model

pembelajaran yang dibuat untuk menumbuhkan keterampilan intelektual, sosial, dan interpersonal siswa.

Penggunaan media Ludo berbasis pendekatan CRT dapat melatih kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV (Firdayanti et al., 2023). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan budaya setempat untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, terutama kelas IV SD. Peneliti menggabungkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah dengan pendekatan CRT, dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi Sejarah.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Kombinasi (*Mix Method*). Metode penelitian kombinasi merupakan jenis penelitian yang menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (Indrawan & Jalilah, 2021). Penelitian

ini mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara bersamaan sehingga menghasilkan data yang saling mendukung. Data kuantitatif dan kualitatif saling mendukung dan meningkatkan validitas hasil penelitian (Justan et al., 2024).

Metode kualitatif yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data diperoleh saat penerapan langkah-langkah media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Metode kuantitatif yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design*. Data didapatkan dari nilai *pretest* dan *posttest* membaca pemahaman siswa kelas IV. Nilai *pretest* merupakan nilai yang diperoleh sebelum menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT, sedangkan nilai *posttest* merupakan nilai yang didapatkan sesudah menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes. Setelah itu, melakukan analisis data yang diperoleh dengan uji normalitas dan uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

**Langkah-Langkah Penerapan
Media Pembelajaran Ludo Narasi
Sejarah Berbasis *Culturally
Responsive Teaching* (CRT)**

Penelitian dilakukan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dengan melakukan pretest sebelum menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Pertemuan kedua melakukan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Sebelum melakukan *pretest*, guru melakukan kegiatan pra pembelajaran. Kegiatan pra pembelajaran yang dilakukan adalah literasi pembiasaan dan literasi pengembangan (Dafit & Ramadan, 2020). Pada literasi pembiasaan, guru menyediakan bahan bacaan yang berkaitan dengan teks narasi di pojok baca satu minggu sebelum pembelajaran. Kemudian, siswa diminta untuk membaca bahan bacaan yang ada di pojok baca. Bahan bacaan yang disediakan di pojok baca sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD (Berliana, 2019). Pada literasi pengembangan, guru menyediakan soal-soal yang berkaitan dengan bahan bacaan yang tersedia dan

siswa dapat menjawab soal-soal tersebut.

Setelah melakukan kegiatan pra pembelajaran, guru memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan *pretest* dilakukan dengan waktu 20 menit dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 70. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 5 siswa (17,85%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 23 siswa (82,15%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata *pretest* di kelas IV adalah 58. Setelah melakukan *pretest*, maka perlu diberikan perlakuan kepada siswa kelas IV dengan menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT.

Dalam menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT, menggunakan model pembelajaran kooperatif. Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 sintak (Z. Hasanah & Himami, 2021; Sultan, 2020) sebagai berikut.

1. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

Pada sintak ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu mampu menentukan struktur teks narasi,

menganalisis unsur-unsur intrinsik teks narasi, dan menyimpulkan amanat sebuah teks narasi. Guru juga menyampaikan indikator penilaian untuk membaca siswa, yaitu kemampuan menangkap arti kata dalam bacaan, memahami isi bacaan, dan membuat kesimpulan (Muliawanti et al., 2022). Kemudian, guru memotivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa, seperti “Pernahkah kalian membaca buku selain buku pelajaran? Buku apa yang kalian baca? Apakah kalian mengetahui isi bacaan dari buku tersebut?”. Saat guru memberikan pertanyaan, siswa mendengarkan dan menjawab pertanyaan tersebut.

2. Menyajikan Informasi

Pada sintak ini, guru menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Guru memberikan bahan bacaan teks narasi berjudul “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Guru memilih satu siswa untuk maju ke depan membacakan satu paragraf yang ada di teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Siswa yang lain mendengarkan dan menyimak bacaan

teks narasi tersebut. Kemudian, guru memilih satu siswa lagi untuk membacakan paragraf selanjutnya. Kegiatan tersebut dilanjutkan hingga akhir bacaan teks narasi selesai. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait teks narasi yang sudah dibaca, seperti “Siapa saja tokoh yang ada dalam teks narasi tersebut? Kapan terjadinya peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang? Bagaimana latar yang ada dalam teks narasi tersebut? Apa amanat atau pesan moral yang dapat diambil dari teks narasi tersebut?”. Siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa mengalami masalah dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan amanat atau pesan moral yang ada dalam teks narasi tersebut.

Guru menjelaskan materi teks narasi melalui Power Point yang ditayangkan di depan kelas. Guru menjelaskan pengertian teks narasi kepada siswa. Siswa mendengarkan dan menulis materi di buku tulis. Kemudian, guru menjelaskan struktur yang ada dalam teks narasi. Siswa diminta mencari struktur teks narasi yang telah dibaca siswa di awal yang berjudul “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Sebagian siswa sudah

ada yang bisa menentukan struktur teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang”, seperti orientasi berada di paragraf awal, komplikasi dan resolusi berada di paragraf tengah, dan koda berada di paragraf akhir. Selanjutnya, guru menjelaskan jawaban yang benar kepada siswa.

Guru menjelaskan materi selanjutnya yaitu unsur-unsur teks narasi yaitu tema, tokoh dan watak, latar, alur, sudut pandang, dan amanat atau pesan moral. Siswa diminta mencari unsur-unsur teks narasi pada bacaan teks “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Sebagian siswa dapat mengetahui unsur-unsur teks narasi, tetapi cenderung belum bisa menyimpulkan amanat atau pesan moral dalam teks narasi. Kemudian guru menjelaskan kembali bagian yang belum dipahami oleh siswa agar mereka lebih memahami materi pembelajaran.

3. Mengorganisasikan Siswa Dalam Kelompok

Pada sintak ini, siswa dibagi menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Siswa mendengarkan intruksi guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. Guru membagikan Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok. Siswa membaca petunjuk pengerjaan yang ada di LKPD. Kemudian, siswa bersama kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan LKPD.

4. Membimbing Kelompok Belajar

Pada sintak ini, guru melakukan proses pembelajaran menggunakan pendekatan CRT dengan teks narasi berjudul “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Kemudian guru menjelaskan penggunaan dan peraturan dalam media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah. Dalam media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah dapat digunakan untuk 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Di dalam media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah terdapat 3 kartu yang bisa didapatkan siswa melalui permainan, yaitu kartu pertanyaan, kartu bom, dan kartu hadiah. Kartu pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Kartu bom berisi hukuman berkaitan dengan membacakan teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang”, menjelaskan isi cerita teks “Pertempuran Lima Hari di Semarang”, mundur 2 langkah, dan

sebagainya. Kartu hadiah berisi memberikan pertanyaan ke kelompok lain, maju 2 langkah, atau mengocok dadu sekali lagi.

Setiap kelompok menentukan terlebih dahulu yang akan bermain dengan cara mengocok dadu dan yang mendapat angka terbesar akan bermain dahulu. Setiap siswa di dalam kelompok mendapatkan kesempatan untuk bermain Ludo Narasi Sejarah. Ketika bermain Ludo Narasi Sejarah, siswa pernah mendapatkan kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan, seperti struktur teks narasi pada teks bacaan “Pertempuran Lima Hari di Semarang” terdapat di paragraf berapa?, Kapan terjadinya peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang?, Siapa saja tokoh yang ada dalam peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang?, dan Amanat apa yang dapat diambil dari peristiwa Pertempuran Lima Hari di Semarang?. Siswa juga ada yang mendapatkan kartu bom, seperti siswa diminta membacakan salah satu paragraf yang ada dalam teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang” dan siswa diminta untuk mundur beberapa langkah. Selain itu, siswa juga mendapatkan kartu hadiah, seperti siswa memberikan pertanyaan

kepada kelompok lain tentang teks narasi “Pertempuran Lima Hari di Semarang”. Kelompok yang menjawab dengan benar dapat maju satu langkah, sedangkan kelompok yang menjawab dengan salah diberikan hukuman.



Gambar 1. Siswa Bermain Ludo Narasi Sejarah

5. Evaluasi

Pada sintak ini, LKPD yang sudah dikerjakan oleh masing-masing kelompok dipresentasikan di depan kelas. Setiap kelompok maju ke depan untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok mereka. Kelompok lain menyimak dan memberikan tanggapan. Guru memberikan penguatan setelah semua kelompok maju presentasi.

6. Memberikan Penghargaan

Pada sintak ini, guru memberikan penghargaan kepada siswa, baik individu ataupun kelompok. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan saat bermain Ludo Narasi Sejarah akan diberikan

poin tambahan. Selain itu, kelompok yang melakukan presentasi dengan baik dan jawaban benar juga akan diberikan poin tambahan.

Setelah guru menyampaikan materi hingga selesai siswa diberikan *posttest* untuk dikerjakan secara mandiri. *Posttest* yang diberikan berkaitan dengan teks narasi yang berjudul "Misteri dan Keindahan Lawang Sewu". Guru mengambil teks narasi tersebut karena ingin siswa belajar yang berkaitan dengan cerita sejarah di Semarang. Teks narasi yang diberikan di *posttest* berbeda dengan di *pretest*. Hal itu bertujuan agar siswa dapat lebih memahami bacaan yang dibaca. Soal *posttest* yang diberikan merupakan soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas yang berjumlah 7 butir soal. Soal tersebut terdiri dari soal pilihan ganda tunggal, pilihan ganda kompleks, isian singkat dan uraian.

Efektivitas Media Pembelajaran Ludo Narasi Sejarah Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Jatisari Semarang menggunakan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia materi Teks Narasi untuk mengetahui keefektifan media berdasarkan hasil belajar siswa melalui tes. Desain yang digunakan adalah *pretest-posttest one group design*, *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah penerapan media.

Tabel 1. Kategori Nilai Hasil Belajar Membaca Pemahaman Siswa Berdasarkan KKTP

Nilai	Kategori
89 – 100	Sangat Baik
77 – 88	Baik
65 – 76	Cukup
≤ 65	Kurang

Berdasarkan tabel 1 untuk menilai ketuntasan pemahaman membaca dan hasil belajar, siswa dinyatakan tuntas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) nilai 65. Pengelompokkan kategori ketuntasan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai Membaca Pemahaman Siswa Materi Teks Narasi

Kategori	Rata-Rata	Tuntas	Presentase Tuntas
<i>Pretest</i>	58	5	17,85%
<i>Posttest</i>	80,14	21	75%
Jumlah Siswa	28		

Berdasarkan tabel 2 diketahui hasil *pretest* dan *posttest* dari 28 siswa menunjukkan adanya

perubahan dalam pencapaian nilai. Hasil *pretest* dan *posttest* penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT menunjukkan adanya peningkatan pemahaman membaca siswa. Pada *pretest*, nilai rata-rata siswa adalah 58 dengan jumlah siswa yang tuntas ada 5 orang. Setelah menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT, nilai rata-rata meningkat menjadi 80,14 dengan jumlah siswa yang tuntas ada 21 orang. Data ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas IV SDN Jatisari.

Tabel 3. Hasil Pengujian Normalitas pada Uji Coba Penggunaan

Jenis Tes	Rata-Rata	Perbedaan Rata-Rata
<i>Pretest</i>	58	22,14
<i>Posttest</i>	80,14	

Berdasarkan tabel 3 diketahui rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sekitar 22,14 pada uji coba media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Data menunjukkan bahwa hasil membaca pemahaman mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi pada kelas IV SDN

Jatisari, terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT.

Untuk mengetahui kriteria dalam meningkatkan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan pengujian N-Gain dengan membandingkan selisih SMI dengan *pretest*. Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan kriteria yang terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Poin Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Kurniawan & Hidayah, 2021)

Kriteria penilaian N-Gain untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa dibagi menjadi tiga kategori, yaitu kategori tinggi ($g > 0,7$), kategori sedang ($0,3 < g < 0,7$), dan kategori rendah ($g < 0,3$). Apabila hasil N-Gain menunjukkan $g > 0,3$, hasilnya adalah baik.

Tabel 5. Rata-Rata Hasil Pengujian N-Gain

Perbedaan Rata-Rata N-Gain	Kriteria
0,52	Sedang

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa rata-rata selisih sebesar 22,14 pada uji coba media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT. Hal ini menunjukkan bahwa nilai siswa kelas IV SDN Jatisari mengalami

peningkatan rata-rata sebesar 0,52 dan termasuk ke dalam kriteria sedang. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Narasi pada kelas IV SDN Jatisari berhasil meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa penerapan permainan Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Angguntari & Nugraha, 2019; Hasanah et al., 2020). Selain itu, penerapan media Ludo pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Triskawati & Silalahi, 2022). Penggunaan media Ludo berlangsung sangat efektif dan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca cerita pada siswa (Salam et al., 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan ditemukan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT dapat meningkatkan

kemampuan membaca pemahaman siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT sebagai upaya peningkatan membaca pemahaman diterapkan dengan menggunakan langkah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 6 tahapan pembelajaran. Media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT diterapkan pada langkah pembelajaran ke 4 yaitu tahap membimbing kelompok belajar. Pendekatan CRT dimasukkan ke dalam materi pembelajaran teks narasi, dimana mengambil bahan bacaan yang berasal dari lingkungan sekitar siswa yaitu cerita sejarah yang berjudul "Pertempuran Lima Hari di Semarang" dan "Misteri dan Keindahan Lawang Sewu". Media pembelajaran Ludo Narasi Sejarah dimainkan oleh siswa yang didalamnya terdapat kartu-kartu, yaitu kartu pertanyaan, kartu bom, dan kartu hadiah yang berisi pertanyaan. Melalui kartu-kartu tersebut siswa dapat memahami teks narasi dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Data *pretest* dan

posttest didapatkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58, dan rata-rata *posttest* sebesar 80,14. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media Ludo Narasi Sejarah berbasis CRT efektif dalam upaya peningkatan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Jatisari Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan dan Kesulitan yang dihadapi Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 7(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462>
- Berliana, A. O. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Penanaman Minat Baca Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 8(1), 25–30. <https://doi.org/10.15294/JLJ.V8I1.31345>
- Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/EDUCATIO.V7I3.1279>
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.55606/JSR.V1I1.958>
- Firdayanti, I., Suprpto, E., & Wasito. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran DOKANSI (Ludo Menyelesaikan Misi) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Tahunan Kabupaten Pacitan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1222–1229. <https://doi.org/10.23969/JP.V8I1.8001>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

- dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111.
<https://doi.org/10.24176/ANARGYA.V3I2.5334>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
<https://doi.org/10.54437/IRSYADUNA.V1I1.236>
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739.
<https://doi.org/10.30605/JSGP.4.3.2021.1452>
- Justan, R., Margiono, M., Aziz, A., & Sumiati, S. (2024). Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 253–263.
<https://doi.org/10.56799/JIM.V3I2.2772>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN SAINS*, 5(2), 92–97.
<https://doi.org/10.26740/JPPMS.V5N2.P92-97>
- Latifa, H. L., & Haryadi, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran CIRC Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 301–307.
<https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4283>
- Mardiyanti, N. E. A., Kurdaningsih, K., & Sanjaya, I. G. M. (2024). Implementasi Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 13 Madiun. *PENDIPA Journal of Science Education*, 8(2), 126–130.
<https://doi.org/10.33369/PENDIPA.8.2.126-130>
- Maskhanah, D. T. S., Lestari, A. B., & Dewi, N. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Melalui Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) Dengan Alat Evaluasi Berbasis Karifan Lokal Kesenian Gamelan Pada Materi Getaran dan Gelombang. *Proceeding Seminar Nasional IPA*.
<https://proceeding.unnes.ac.id/snipa/article/view/2348>
- Mawaddah, M. (2023). Implementasi Literasi Baca-Tulis Pada Pembelajaran Teks Anekdote Di Kelas X-4 Sma Negeri 6 Lhokseumawe. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2), 23–29.
<https://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/view/24%0Ahttps://jurnal.penerbitdaarulhuda.my.id/index.php/MAJIM/article/viewFile/24/24>
- Muhaimin, R., Ni, M. U., Listryanto, N. P., & Danang. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
<https://doi.org/10.51494/JPDF.V4I1.814>

- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869.
<https://doi.org/10.31949/JCP.V8I3.2605>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 7(1), 50–59.
<https://doi.org/10.24127/PRO.V7I1.2039>
- Nuraliah, H., Mulyadiprana, A., Setiadi, P. M., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan media ludo berbantuan canva pada pembelajaran IPS SD kelas IV. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(4), 794–800.
<https://doi.org/10.22460/COLLASE.V6I4.18322>
- Safirah, A. D., Nasution, N., & Dewi, U. (2024). Analysis of the Development Needs of HOTS-Based Electronic Student Worksheets with Culturally Responsive Teaching Approach in Elementary Schools. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 243–256.
<https://doi.org/10.46245/IJORER.V5I1.533>
- Salam, R., Karmila, W., Achmad, S., Jafar, A. F., & Hikma, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Menyelesaikan Misi (DOKANSI) terhadap Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar Kabupaten Maros. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, XX(1), 1–8.
<https://eprints.unm.ac.id/36165/>
- Sultan, S. (2020). Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Kendari Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO*, 4(3).
<https://doi.org/10.36709/jpps.v4i3.12870>
- Surayya, S., Patonah, S., & Sumiyatun. (2024). Pengaruh pendekatan culturally responsive teaching (CRT) untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN Peterongan Semarang. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 214–222.
<https://doi.org/10.22460/COLLASE.V7I2.22504>
- Triskawati, & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 55–67.
<https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153/749>
- Tusfiana, I. A., & Tryanasari, D. (2020). Kesulitan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2(0), 78–85.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1472>