

## PENERAPAN PENDEKATAN CRT BERBANTUAN MEDIA *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Diah Fitriani Maula Ischaq 1✉, Nafiah 2, Aris Budianto 3

PPG PGSD FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya 1

PGSD FKIP, Univeristas Nahdlatul Ulama Surabaya 2

Jl.Karah, No 09, RT 6/ RW 6, Kec. Jambangan, Surabaya 60232

[diahfitrianimaulaischaq@gmail.com](mailto:diahfitrianimaulaischaq@gmail.com)

[nefi\\_23@unusa.ac.id](mailto:nefi_23@unusa.ac.id)

[budiantoari\\_s749@gmail.com](mailto:budiantoari_s749@gmail.com)

### Ket. Artikel

### Abstract

Sejarah Artikel:  
Diterima 13 Juli  
Direvisi 1 Agustus  
Diterbitkan 31  
Oktober

Kata Kunci: Hasil  
belajar, media  
*genially*, pendekatan  
CRT

Tipe Artikel:  
*Penelitian tindakan  
kelas*

*The aim of this research is to improve learning outcomes in the Pancasila Education subject with diversity material in Surabaya at SDN Karah 1/411 Surabaya. This classroom action research was carried out collaboratively and carried out in 2 cycles. The research began by conducting a pre-cycle, namely a diagnostic test of students' initial abilities and identifying material diversity that existed in Surabaya. Next, cycle I which includes a) planning which includes preparing teaching modules, teaching materials, observation sheets, LKPD and assessments, b) action, c) observation and d) reflection. The researcher reflects on the activities that have been carried out to determine the weaknesses and strengths in cycle I which will be used as reference material to formulate problems that will be corrected in cycle II. The research results show that there is an increase in cognitive learning outcomes in color mixing material. In the classical learning results of cycle I, the percentage was 61.85%. In cycle II there was an increase, namely by obtaining a percentage of 88.15% above the KKM. Based on the research results, cognitive learning outcomes in diversity material in Surabaya with the help of *genially* media can be stated to have increased.*

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mapel Pendidikan Pancasila dengan materi keragaman di Surabaya di SDN Karah 1/411 Surabaya. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan dilakukan sebanyak 2 siklus. Penelitian dimulai dengan melakukan prasiklus, yaitu tes diagnostik kemampuan awal peserta didik dan mengidentifikasi materi keragaman yang ada di Surabaya. Selanjutnya, siklus 1 yg meliputi a) perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar, bahan ajar, lembar observasi, LKPD dan asesmen, b) tindakan, c) observasi dan d) refleksi. Peneliti merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan pada siklus 1 yang akan digunakan sebagai bahan acuan untuk merumuskan permasalahan yang diperbaiki pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar kognitif pada materi pencampuran warna. Pada hasil belajar klasikal siklus 1 persentase sebesar 61,85%. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu dengan memperoleh persentase sebesar 88,15% di atas KKM. Berdasarkan hasil penelitian, maka hasil belajar kognitif pada materi keragaman di Surabaya berbantuan media *genially* dapat dinyatakan mengalami peningkatan.

## PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi akan selalu mengalami perkembangan. Di dunia pendidikan, teknologi juga memiliki peran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pembelajaran, sehingga dapat mengingatkan mutu dalam pendidikan (Hanifah Salsabila, et al., 2020:196). Bukan hanya teknologi dan informasi yang mengalami kemajuan, kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia juga terus berkembang setiap tahunnya.

Pendidikan di Indonesia tumbuh lebih cepat dari sebelumnya. Alasan utama pendidikan Indonesia telah merancang kurikulum merdeka adalah untuk mengikuti perubahan di dunia. Ini adalah cara untuk melakukan hal-hal yang memungkinkan sekolah dan guru untuk membuat pembelajaran mereka sendiri berdasarkan kebutuhan tiap individu dan kebutuhan. Cara lama merencanakan pelajaran sangat terpusat dan hampir sama di semua sekolah di seluruh negeri. Cara baru ini berbeda. Menurut Rosadi dan Andriyani dalam Larasati et al., (2023:84) mengatakan bahwa guru harus mengubah cara mereka mengajar agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penciptaan kurikulum merdeka didasarkan pada apa yang dapat dilakukan peserta didik, dan juga ada lebih banyak waktu untuk membangun karakter dan keterampilan dasar. Pembelajaran mandiri dijelaskan dalam kurikulum merdeka. Ini memberi guru dan sekolah kebebasan untuk membuat, mengembangkan, dan menggunakan program yang didasarkan pada kebutuhan dan kemampuan peserta didik (Hartoyo & Rahmayanti, 2022:7177). Tujuannya

adalah untuk membiarkan sekolah memilih cara terbaik bagi setiap anak untuk belajar.

Menurut B. Bennett dalam Nasution et al., (2023:173) mendefinisikan *Cultural Responsive Teaching* (CRT) sebagai strategi belajar responsif-eksistensial terhadap keragaman budaya yang dihadapi peserta didik. Dengan metode ini, perbedaan budaya diakui dan dihargai sebagai batu penjur untuk mengembangkan lingkungan belajar inklusif yang tepat untuk pengalaman hidup setiap peserta didik. Mengintegrasikan pengetahuan dan pengaturan budaya ke dalam proses belajar adalah bagaimana CRT berusaha untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, keterlibatan, dan hasil belajar. Sebagai strategi pengajaran, CRT merangkul gagasan bahwa guru menjadi fasilitator yang bertanggung jawab untuk memecahkan ketidaksetaraan yang timbul di kelas karena beragam latar belakang, kebiasaan, suku, dan perbedaan lainnya dari setiap peserta didik. Suasana belajar yang menghargai dan memahami keragaman peserta didik akan didirikan jika instruktur dapat menyajikan dirinya sebagai fasilitator. Ini seharusnya dapat memberikan lingkungan yang ramah di mana setiap peserta didik merasa dihargai, diakui, dan diberi kesempatan untuk berpartisipasi sesuai dengan karakter budaya mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memudahkan guru untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Apabila pembelajaran hanya menggunakan media konvensional, peserta didik akan cenderung mudah bosan, karena pembelajaran yang terlalu monoton. Media pembelajaran adalah segala bentuk media yang digunakan di dalam kelas sebagai sumber pengajaran. Tantangan umum di kelas adalah berurusan dengan peserta didik

yang tidak terbuka terhadap informasi baru yang diberikan kepada mereka karena mereka tidak dapat memahami maksud instruktur (Dyah Ayu, et al., 2023:3). Ketika seorang guru menyajikan informasi, peserta didik mungkin berjuang untuk mempertahankannya karena mereka tidak memiliki akses ke materi pembelajaran tambahan di luar apa yang diberikan oleh guru. Peserta didik memerlukan akses terhadap media pembelajaran interaktif yang relevan dengan pembelajarannya karena media tersebut dapat membantu proses pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas (Nisrina, et al., 2019:459).

Menurut Yuniastuti, Miftakhuddin, (2021:99), pada bukunya yang mengatakan bahwa, *genially* merupakan media pembelajaran *online* yang dapat membantu pengajar dalam mengembangkan sumber daya ajar yang unik dan original seperti materi presentasi, permainan, film pembelajaran, dan lain-lain. Sedangkan, gamifikasi adalah strategi yang menggabungkan aspek-aspek permainan atau *video game* untuk mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta untuk mengoptimalkan rasa senang dan keterlibatan peserta didik dengan proses pembelajaran. Media *genially* berbasis gamifikasi adalah sebuah platform media interaktif melalui web yang dapat diakses melalui komputer/laptop/*handphone* dengan menggunakan strategi yang menggabungkan aspek-aspek permainan untuk mendorong peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta untuk mengoptimalkan rasa senang dan keterlibatan peserta didik dengan proses pembelajaran.

Menurut Ischaq, Diah., (2023:30-31) kelebihan dan kekurangan dari media *genially*. Kelebihan yakni, 1) Bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, 2). Peserta didik dapat membangun koneksi ke sumber lain, yang memungkinkan untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan, 3). Desain sederhana membuatnya mudah digunakan untuk peserta didik dan guru, 4). Ada berbagai tema gratis yang tersedia, dan peserta didik dapat langsung mulai mengerjakan kuis tanpa harus mendaftarkan akun terlebih dahulu, 5). Aplikasi dapat digunakan saat offline. Selanjutnya, kekurangan yakni, 1). Simbol pada platform ini berjalan secara manual (tidak otomatis), 2) Konten pembelajaran pada platform ini tidak terlalu sulit, sehingga lebih cocok untuk pengajaran tingkat dasar daripada materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam, 3). Banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas, seperti laptop/komputer, LCD, dan wifi untuk menunjang berlangsungnya platform tersebut, 4). Ada beberapa tema yang berbayar, sehingga terbatas dalam penggunaannya, 5). Aplikasi dapat digunakan saat offline hanya 7 hari, selanjutnya akan dikenakan biaya, 5). Warna background sesuai dengan template/tidak dapat diubah.

Berangkat dari adanya permasalahan dalam pembelajaran yang dimulai dari kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, maka peneliti membuat inovasi pembelajaran yang melibatkan pada penerapan teknologi dan informasi (TIK) dan membuat media *genially* inilah yang dapat menjadi solusi sebagai media pembelajaran yang efisien pada saat ini, agar dapat menarik minat peserta didik dan

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *genially* berbasis gamifikasi menggunakan bantuan alternatif *link* yang sudah diatur sedemikian rupa agar peserta didik mudah mengaksesnya, supaya tetap menjaga kualitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Istirani dan Pulungan dalam Sabatini, et al., (2022:24) hasil belajar merujuk pada pencapaian tertentu yang tercermin dalam perilaku dan penampilan peserta didik, serta diungkapkan dalam bentuk tulisan untuk merefleksikan pencapaian pembelajaran yang dimaksud. Perilaku ini bisa berupa fakta yang teramati secara langsung atau realitas yang tersirat yang dapat disimpulkan. Jika tujuan pembelajaran tercapai, kita dapat dengan yakin menyatakan keberhasilan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran, berdasarkan hasil belajar peserta didik, secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif. Hasil belajar ranah kognitif mengacu pada pencapaian intelektual, yang dievaluasi melalui tes formatif berupa tes tertulis pilihan ganda.

Adapun penelitian relevan yang terkait dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Khasanah et al., (2023) tentang efektifitas pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II Sekolah Dasar menjelaskan bahwa Hasil belajar aspek kognitif yang peneliti lakukan pada peserta didik kelas II SD Negeri di kota Semarang setelah dianalisis oleh peneliti melalui normalitas gain menurut Meltzer dalam Khasanah et al., (2023:7) menghasilkan kriteria "Tinggi". Pembelajaran dengan

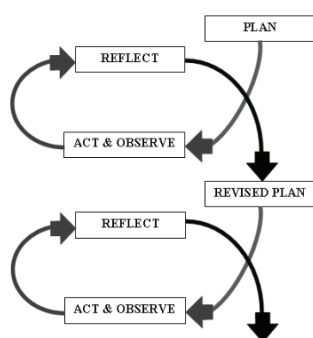
pemanfaatan budaya berupa makanan khas dari latar belakang peserta didik sebagai sumber belajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pendekatan CRT berbantuan media *genially* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Karah 1/411 Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2023/2024 yang berlangsung pada bulan April 2024. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kelas V A SDN Karah 1/411 Surabaya dengan 27 peserta didik yang terdiri dari 14 laki-laki dan 13 perempuan dan objek penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman di Surabaya, Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif, peneliti bertindak sebagai guru model dan guru kelas V A sebagai observer.

Model penelitian tindakan kelas menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart dalam Sugiyono, (2019:832) yang berupa perangkat atau untaian yang terdiri dari empat langkah antara lain: 1) *Plan* (Rencana), 2) *Act* (Tindakan), 3) *Observe* (Observasi), dan 4) *Reflect* (Refleksi), tindakan yang telah dilakukan pada siklus I yang selanjutnya dirumuskan jika terdapat permasalahan yang akan ditindak lanjuti pada siklus II. Penetapan masalah pada siklus II diambil dari hasil refleksi pada siklus I. Tahapan tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart

(Sugiyono, 2019:841)

Prosedur penelitian yang ditetapkan antara lain: 1) Prapenelitian/prasiklus. Prapenelitian sebagai refleksi awal sebelum melakukan penelitian tindakan siklus, sebagai berikut: peneliti melakukan tes diagnostik kognitif untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya peneliti melakukan wawancara terstruktur kepada guru kelas V A untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami yaitu berupa hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila pada materi keragaman di Indonesia, selanjutnya mendokumentasi hasil belajar peserta didik kelas V A sebelum melakukan siklus 1, peneliti mengolah data hasil belajar peserta didik sehingga dapat diambil kesimpulan. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Selanjutnya pelaksanaan 2) Siklus 1: a) Tahap perencanaan, 1) peneliti membuat modul ajar siklus I berdasarkan hasil analisis kebutuhan belajar, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yaitu keragaman di Indonesia, 2) mempersiapkan lembar penilaian kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yaitu menggunakan lembar observasi kemampuan merencanakan kegiatan pembelajaran dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, 3) peneliti

mempersiapkan media *genially*, 4) peneliti menyusun kisi-kisi penilaian kognitif, 5) menyusun instrumen tes berupa 10 soal pilihan ganda, 6) mempersiapkan lembar kerja peserta didik dan pedoman penilaian, b) Tahap tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dengan modul ajar yang telah disusun dengan menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially*. c) Tahap refleksi, data yang telah diperoleh pada tahap observasi meliputi kemampuan guru dalam mengajar, hasil belajar peserta didik saat pembelajaran kemudian dianalisis oleh peneliti, jika terdapat kekurangan atau permasalahan, selanjutnya dijadikan acuan untuk melakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Tindakan pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil analisis pada refleksi siklus I, jika serta rata-rata hasil belajar mencapai  $\geq 70$  atau termasuk kriteria baik. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SDN Karah I/411 Surabaya adalah 75 maka penelitian tindakan dapat dihentikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data yang akurat dan valid pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi, wawancara, dokumentasi dan angket (Sugiyono, 2019:862). 1). Tes pada penelitian ini berupa tes tertulis sebanyak 10 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif pada materi keragaman di Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V A SDN Karah I/411 Surabaya. 2). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru model. Jenis observasi yang akan dilakukan adalah observasi non partisipasi, dimana tidak melibatkan observer dalam kegiatan. Skala *Likert* digunakan dalam penilaian observasi ini dalam bentuk *numeral rating scale* (Sugiyono, 2019:169). 3) Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara lisan.

Wawancara yang dilakukan ialah wawancara insidental yang akan dilakukan sewaktu-waktu bila dianggap perlu. 4) Dokumentasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh dokumen hasil belajar peserta didik, kegiatan mengajar, observasi pada saat kegiatan berlangsung, 5) Angket, pada penelitian ini berupa 10 pernyataan mengenai penerapan pendekatan CRT berbantuan media *genially* yang diberikan kepada peserta didik kelas V A SDN Karah 1/411 Surabaya.

Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah tindakan dilakukan.

#### 2.1 Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Masyhud, (2021:369), menyatakan bahwa untuk menghitung hasil belajar peserta didik secara klasikal, dapat digunakan rumus berikut ini.

$$pk = \frac{\sum s_{rtk}}{\sum s_{ik}} \times 100$$

Keterangan:

pk = Prestasi kelas/kelompok

$\sum s_{rtk}$  = Jumlah skor riil tercapai seluruh peserta didik

$\sum s_{ik}$  = Jumlah skor ideal yang dapat dicapai seluruh dalam kelas

#### 2.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Setelah melakukan pengukuran hasil belajar peserta didik, hasil tersebut biasanya diklasifikasikan ke dalam lima kategori untuk kepentingan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu: sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang. Rentang skor untuk setiap klasifikasi hasil belajar tersebut sesuai dengan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 2 1 Kriteria Hasil Belajar Kognitif

Kriteria Hasil Belajar	Rentang Skor
Sangat baik	81,00 – 100
Baik	61,00 – 80,99
Cukup	41,00 – 60,99

Kurang	21,00 – 40,99
Sangat kurang	0 – 20,99

(Masyhud, 2021:236)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### 3.1 Pelaksanaan Prasiklus

Prasiklus merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi awal dari lapangan. Tahap ini berlangsung pada saat pelaksanaan PPL II di SDN Karah 1/411 Surabaya. Selain itu, peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan mengumpulkan dokumentasi dari guru kelas V di SDN Karah 1/411 Surabaya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa, proses pembelajaran di dalam kelas guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan fasilitas sekolah dengan menerapkan media pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, terdapat 12 peserta didik yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, dan 15 peserta didik kesulitan memahami materi. Sehingga, hasil belajar di kelas tersebut cenderung banyak yang tidak tuntas.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa, guru kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kesulitan ini juga ditegaskan oleh hasil wawancara dengan peserta didik kelas V A, yang menyatakan bahwa mereka menghadapi kesulitan terutama dalam memahami materi pembelajaran. Wawancara dengan guru juga menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Data dokumentasi menunjukkan hasil prasiklus didapat dari hasil asesmen diagnostik peserta didik kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya, secara klasikal mencapai 38.89% dikategorikan kurang.

Hasil ini terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik (SB) dengan 0 peserta didik (0%), baik (B) dengan 4 peserta didik (14.81%), cukup (C) dengan 5 peserta didik (18.52%), kurang (K) dengan 11 peserta didik (40.74%), dan sangat kurang (SK) dengan 7 peserta didik (25.93%). Kriteria ketuntasan minimal di SDN Karah 1/411 Surabaya adalah 75. Berdasarkan data tersebut, terdapat 4 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 14.81%, sementara 23 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria tersebut dengan persentase 85.19%.

Berdasarkan data di atas, maka jika dianalisis berdasarkan kriteria pada tabel 2.1 dapat dideskripsikan pada tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 3 1 Analisis Hasil Belajar Kognitif Prasiklus

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor	F	Presentase (%)
Sangat baik	81,00 – 100	0	0
Baik	61,00 – 80,99	4	14,81
Cukup	41,00 – 60,99	5	18,52
Kurang	21,00 – 40,99	11	40,75
Sangat kurang	0 – 20,99	7	25,93

### 3.2 Pelaksanaan Siklus I

#### 3.2.1 Perencanaan

Pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahap perencanaan pada siklus 1 dapat dijabarkan sebagai berikut: 1). Memilih materi ajar. 2). Menyusun modul ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. 3). Menyusun asesmen penilaian (formatif dan LKPD) siklus I. 4). Menyusun bahan ajar. 5). Membuat media pembelajaran. 6). Penentuan anggota kelompok secara

acak dengan 6-7 anggota dalam setiap kelompok. 7). Persiapan pedoman observasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

#### 3.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Ini mencakup tindakan membuka pembelajaran dan menyiapkan peserta didik untuk belajar, yang juga dikenal sebagai kegiatan pendahuluan. Selanjutnya, melibatkan kegiatan yang sesuai dengan langkah-langkah pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially* yang tercantum dalam kegiatan inti pembelajaran. Terakhir, ada kegiatan penutupan.

#### 3.2.3 Observasi

Observasi dalam penelitian ini, dibantu oleh dua pengamat, yaitu guru kelas V A dari SDN Karah 1/411 Surabaya dan satu rekan sejawat. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru bersama dengan peserta didik masih memiliki beberapa kelemahan, seperti ada enam peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan, sembilan peserta didik yang tidak memahami materi. Pengamatan berikutnya terkait dengan aktivitas guru. Hasil pengamatan pada siklus I adalah hasil aktivitas yang dilakukan guru saat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam

pembelajaran. Berdasarkan lembar pengamatan, ditemukan bahwa ada aktivitas guru yang belum dilaksanakan, yaitu guru tidak merangsang peserta didik untuk belajar, sementara aspek lainnya telah terlaksana.

### 3.2.4 Refleksi

Kegiatan refleksi diadakan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Sebelumnya, hasil belajar dari hasil asesmen diagnostik kelas V A pada prasiklus mencapai persentase sebesar 38.89% dengan kategori kurang. Setelah tindakan dilakukan pada siklus I dan tes dilakukan di akhir siklus, hasil belajar secara klasikal meningkat menjadi 61.85% dengan kategori cukup. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus I. Selisih hasil belajar kognitif dari siklus I ke prasiklus adalah 22.96%. Berikut adalah rincian terkait dengan hasil belajar ranah kognitif pada siklus I.

Tabel 3 2 Analisis Hasil Belajar Kognitif Siklus 1

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor	F	Presentase (%)
Sangat baik	81,00 – 100	3	11.11
Baik	61,00 – 80,99	7	25.93
Cukup	41,00 – 60,99	15	55.56
Kurang	21,00 – 40,99	2	7.41
Sangat kurang	0 – 20,99	0	0

Berdasarkan data dalam tabel 3.2 mengenai analisis hasil belajar kognitif pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa dari total 27 peserta didik di kelas V A SDN Karah 1/411 Surabaya secara klasikal mencapai 38.89% dikategorikan

kurang. Hasil ini terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik (SB) dengan 3 peserta didik (11.11%), baik (B) dengan 7 peserta didik (25.93%), cukup (C) dengan 15 peserta didik (55.56%), kurang (K) dengan 2 peserta didik (7.41%), dan sangat kurang (SK) dengan 0 peserta didik (0%). Kriteria ketuntasan minimal di SDN Karah 1/411 Surabaya adalah 75. Berdasarkan data tersebut, terdapat 10 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 37.04%, sementara 17 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria tersebut dengan persentase 62.96%.

Berikut adalah perincian mengenai perbedaan persentase antara siklus I dan prasiklus

Tabel 3 3 Analisis Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus ke Siklus I

Kriteria Hasil Belajar	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Selisih Presentasi Prasiklus dan Siklus I (%)
Sangat baik	0	11.11	11.11
Baik	14.81	25.93	11.11
Cukup	18.52	55.56	37.04
Kurang	40.75	7.41	-33.33
Sangat kurang	25.93	0	-25.93

Berdasarkan tabel 3.3, perbedaan persentase hasil belajar pada ranah kognitif antara siklus I dan prasiklus masih belum mencapai peningkatan yang diharapkan. Hasil observasi juga terlihat masih terdapat kekurangan, menunjukkan perlunya perbaikan agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan harapan. Tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus 2 adalah sebagai berikut: 1). Menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, seperti memberikan aktivitas pendahuluan kepada peserta didik untuk meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran dan kembali memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang



diajarkan. 2). Guru akan lebih memantau dan memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pada lembar kerja. 3). Guru akan memberlakukan hukuman kepada peserta didik sebagai bagian dari pengalaman belajar mereka.

### 3.3 Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II bertujuan untuk mengatasi kelemahan yang terjadi pada Siklus I dengan harapan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II akan menjadi lebih optimal dan mencapai tujuan yang diharapkan, sehingga hasil belajar dapat meningkat secara maksimal. Pelaksanaan Siklus II ini disertai dengan pengawasan dari dua pengamat. Berikut ini penjelasan secara rinci terkait dengan pelaksanaan Siklus II.

#### 3.3.1 Perencanaan

Pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahap perencanaan pada siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut: 1). Memilih materi ajar. 2). Menyusun modul ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. 3). Menyusun asesmen penilaian (formatif dan LKPD) siklus II. 4). Menyusun bahan ajar. 5). Membuat media pembelajaran. 6). Penentuan anggota kelompok secara acak dengan 4-5 anggota dalam setiap kelompok. 7). Persiapan pedoman observasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas.

#### 3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Ini mencakup tindakan membuka pembelajaran dan menyiapkan peserta didik untuk belajar, yang juga dikenal sebagai kegiatan pendahuluan. Selanjutnya,

melibatkan kegiatan yang sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang tercantum dalam kegiatan inti pembelajaran.

#### 3.3.3 Observasi

Pada tahap observasi Siklus II, terlihat bahwa peserta didik telah mencapai tingkat kepercayaan diri yang diharapkan, mereka berpartisipasi aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah kelompok. Sebagian besar peserta didik kelas V A telah memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui aktivitas pemecahan masalah, dan suasana kelas menjadi lebih kondusif karena peserta didik lebih fokus saat mengerjakan tugas dengan jumlah anggota kelompok yang lebih sedikit. Disiplin peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Selanjutnya, observasi dilakukan terhadap aktivitas guru. Hasil observasi terhadap guru pada Siklus II mencakup pelaksanaan yang menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially*. Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru pada Siklus II, guru telah melaksanakan semua aspek dalam kegiatan mengajar sesuai dengan pendekatan dan model yang ditetapkan.

#### 3.3.4 Refleksi

Siklus II merupakan langkah peningkatan berdasarkan identifikasi kekurangan pada Siklus I. Penelitian pada Siklus II berjalan lebih efektif, di

mana peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan berperan aktif dalam kegiatan kelompok, serta lebih percaya diri saat mempresentasikan solusi masalah bersama rekan-rekannya. Peserta didik semakin termotivasi karena adanya aktivitas "ice breaking" di awal pembelajaran, dan pengurangan anggota kelompok menjadi 2-3 orang membuat diskusi kelompok lebih efektif, memungkinkan kolaborasi yang lebih baik dan fokus dalam menyelesaikan tugas. Hal ini juga menjaga suasana pembelajaran agar tetap kondusif, dengan semua peserta didik dapat fokus pada tugas tanpa gangguan.

Perbaikan tersebut juga menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dari Siklus I ke Siklus II. Presentase rata-rata hasil belajar secara klasikal pada Siklus II mencapai 88.15% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa hasil belajar kognitif peserta didik meningkat sebesar 26.30% dari Siklus I ke Siklus II. Rincian hasil belajar tersebut dapat ditemukan pada tabel 3.4.

Tabel 3 4 Analisis Hasil Belajar Kognitif Siklus II

Kriteria Hasil Belajar	Rentangan Skor	F	Presentase (%)
Sangat baik	81,00 – 100	15	55.56
Baik	61,00 – 80,99	12	44.44
Cukup	41,00 – 60,99	0	0
Sangat kurang	0 – 20,99	0	0

Berdasarkan data dalam tabel 3.4 mengenai analisis hasil belajar kognitif pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa dari total 27 peserta didik di kelas V A SDN Karah 1/411 Surabaya secara klasikal mencapai 88.15% dikategorikan sangat baik. Hasil ini

terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik (SB) dengan 15 peserta didik (55.56%), baik (B) dengan 12 peserta didik (44.44%), cukup (C) dengan 0 peserta didik (0%), kurang (K) dengan 0 peserta didik (0%), dan sangat kurang (SK) dengan 0 peserta didik (0%). Kriteria ketuntasan minimal di SDN Karah 1/411 Surabaya adalah 75. Berdasarkan data tersebut, terdapat 27 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 100%.

Tabel 3 5 Analisis Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus 1 ke Siklus 2

Kriteria Hasil Belajar	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih Presentasi Siklus I dan Siklus II (%)
Sangat baik	11.11	55.56	44.45
Baik	25.93	44.44	18.51
Cukup	55.56	0	-55.56
Kurang	7.41	0	-7.41
Sangat kurang	0	0	0

Hasil dari analisis data adalah hasil belajar pada ranah kognitif kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya pada materi keragaman di Surabaya. Analisis hasil belajar secara keseluruhan, terlihat bahwa hasil belajar kognitif klasikal peserta didik tercantum dalam tabel 3.6. Berikut adalah persentase rata-rata hasil belajar kognitif kelas V A:

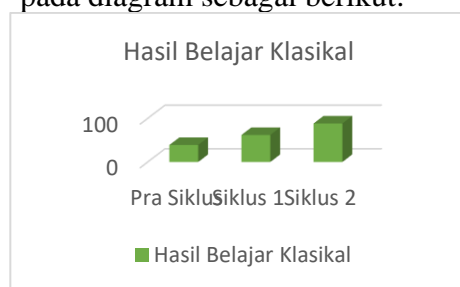
Tabel 3 6 Persentase Hasil Belajar Secara Klasikal pada Setiap Siklus Kegiatan

Kegiatan	Persentase Klasikal (%)	Kriteria Hasil Belajar
Prasiklus	38.89	Kurang
Siklus I	61.85	Baik
Siklus II	88.15	Sangat baik

Berdasarkan dengan tabel 3.6 didapatkan hasil bahwa pada prasiklus menghasilkan persentase hasil belajar

secara klasikal sebesar 38.89 % dengan kategori kurang kemudian pada siklus I hasil belajar ranah kognitif diadapatkan persentase hasil belajar secara klasikal sebesar 61.85 % dengan kategori baik kemudian pada siklus II menghasilkan persentase hasil belajar secara klasikal sebesar 88.15 % dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dari prasiklus sampai dilakukannya tindakan pada siklus I dan II mengalami peningkatan.

Berdasarkan dengan tabel 3.6 persentase hasil belajar secara klasikal setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 3 1 Hasil Belajar Peserta Didik secara Klasikal

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk menemukan solusi untuk masalah yang muncul di kelas. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan dua sesi, masing-masing berlangsung 70 menit. Siklus ini diimplementasikan dalam tahap-tahap berikutnya. Tahap perencanaan adalah tahap pertama yang digunakan para peneliti untuk mengatur perangkat dan instrumen untuk mengumpulkan data melalui tes, pengamatan, dan wawancara. Dua tahap tindakan adalah yang dimana peneliti menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tahap ketiga pengamatan adalah ketika kedua

siklus dan menilai seberapa baik pelajaran diajarkan di kelas. Untuk mengoptimalkan hasil belajar tindakan berikutnya, tahap keempat tercermin untuk mengidentifikasi kelemahan apapun setelah tindakan tersebut.

Berdasarkan data awal menunjukkan hasil prasiklus didapat dari hasil asesmen diagnostik peserta didik kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya, secara klasikal mencapai 38.89% dikategorikan kurang. Hasil ini terbagi ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat baik (SB) dengan 0 peserta didik (0%), baik (B) dengan 4 peserta didik (14.81%), cukup (C) dengan 5 peserta didik (18.52%), kurang (K) dengan 11 peserta didik (40.74%), dan sangat kurang (SK) dengan 7 peserta didik (25.93%). Kriteria ketuntasan minimal di SDN Karah 1/411 Surabaya adalah 75. Berdasarkan data tersebut, terdapat 4 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan persentase 14.81%, sementara 23 peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria tersebut dengan persentase 85.19%. Oleh karena itu, perlu dilakukan sesuatu untuk membantu peserta didik kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya belajar lebih baik dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially*.

Pembelajaran pada kelas V A di SDN Karah 1/411 Surabaya dilakukan dengan menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially*. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan Siklus II, dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Ini mencakup tindakan membuka pembelajaran dan menyiapkan peserta didik untuk belajar, yang juga dikenal sebagai kegiatan pendahuluan. Selanjutnya, melibatkan kegiatan yang sesuai dengan langkah-langkah model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *Genially* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang tercantum dalam kegiatan inti pembelajaran. Terakhir, ada kegiatan penutupan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai prasiklus hingga Siklus II dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keragaman di Surabaya pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dengan menerapkan model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan media *genially* mengalami peningkatan yang dapat dilihat pada persentase hasil belajar klasikal peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu pembelajaran berdeferensiasi dapat disesuaikan sesuai dengan konten muatan lokal daerah masing-masing dengan pendekatan CRT sehingga mendapat hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dyah Ayu Puspitaningrum, Chumi Zahroul Fitriyah, Yuni Fitriyah Ningsih, R. P. W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Pemahaman Peserta didik Tentang Pendidikan Multikultural dalam Menumbuhkan Nilai Toleransi. *Jurnal Pendidikan*.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198.
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255.
- Ischaq, D. F. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media *Genially* Berbasis Gamifikasi Tema 4 Sub Tema 4 Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman. *Jendela Pendidikan*, 1–8.
- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1121–1127. h
- Larasati, A., Sunarti, T., & Budiwati. (2023). Implementasi Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 94–99.
- M. Sulthon Masyhud. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (7 ed.). Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Nasution, D. N., Efendi, U. R., & Yunita, S. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(1), 171.
- Nisrina, Puspitasari, Y., & Mawaddha. (2019). Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Proseding Seminar Nasional. Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 3, 458–467.
- Sabatini, G., Mahulae, S., Anzelina, D., & Silaban, P. J. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Improving Students' Learning Outcomes Through Discovery Learning Model J. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6, 47–59.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (1 ed.). Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Yuniastuti, Miftakhuddin, M. K. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka* (Vol. 000, Nomor April).