JURNAL KOMPETENSI GURU INDONESIA
Volume 1 Nomor 2 Juli 2025, pp 94-105
Available online at: https://online-journal.unja.ac.id/jkomgi/index

Implementasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan Gamifikasi Interaktif dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Kelas IV (Implementation of Culturally Responsive Teaching (CRT) with Interactive Gamification in Science Learning to Increase Participation of Fourth Grade Students)

Nadia Sri Aulia Noprianti[1]*, Dini Putri Chairiyah[2] , Minarsih[3], Riski Seprianto[4], Nurul Hasanah[5], Bunga Ayu Wulandari[6], Ita Rakhmawatun[7]

[1,2,3] *Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia*
**Corresponding author: diniputrichryh27@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dipadukan dengan gamifikasi interaktif. Pendekatan CRT memungkinkan pengaitan materi pelajaran dengan budaya lokal peserta didik, sementara gamifikasi mendorong motivasi dan keterlibatan melalui me6 dia digital seperti *Wordwall* dan ZEP. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap peserta didik kelas IV SDS Islam Al-Falah 2 Kota Jambi. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi peserta didik, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun afektif. peserta didik menunjukkan antusiasme lebih tinggi, keaktifan dalam bertanya dan menjawab, serta apresiasi terhadap budaya lokal yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Temuan ini memperkuat pentingnya strategi pembelajaran berbasis budaya yang menyenangkan dan relevan dengan konteks peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.

Kata Kunci: *Culturally Responsive Teaching*, Gamifikasi Interaktif, Partisipasi peserta didik, Pembelajaran IPAS, Budaya Lokal

Abstract

This study aims to enhance student participation in Natural and Social Sciences (IPAS) learning by implementing a Culturally Responsive Teaching (CRT) approach integrated with interactive gamification. CRT connects learning content with students' local cultural contexts, while gamification motivates and engages learners through digital platforms such as Wordwall and ZEP. This classroom action research employed the Kurt Lewin model and was conducted in two cycles involving fourth-grade students at SDS Islam Al-Falah 2, Jambi City. The results indicated a significant improvement in student participation across cognitive, social, and affective aspects. Students demonstrated greater enthusiasm, increased engagement in questioning and answering, and appreciation for local culture presented through educational games. These findings highlight the importance of culturally responsive and enjoyable instructional strategies that are relevant to students' real-life contexts to foster deeper learning engagement..

Keywords: *Culturally Responsive Teaching, interactive gamification, student participation, IPAS learning, local culture*

History:
Received : July 12, 2025
Revised :August 3, 2025
Accepted : Dec 28, 2025
Published : Dec 30, 2025

Publisher: LPPM UNJA
Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran terpadu di jenjang SD/MI yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial (Kemendikbud, 2022). Implementasi IPAS menekankan peran aktif peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang membangun pengetahuan melalui eksplorasi, observasi, eksperimen, dan refleksi terhadap pengalaman nyata sesuai prinsip *student centerer learning*. Pendekatan berbasis pengalaman langsung terbukti mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami fenomena alam maupun sosial (Bravo et al., 2021; Wadu et al., 2024; Mumtaza et al., 2024).

Namun, partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih kerap rendah. Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang kurang responsif terhadap kebutuhan dan latar belakang siswa (Putri & Susanti, 2021; Mea, 2024; Asmaiyah et al., 2025). *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menjadi salah satu solusi karena mengaitkan pembelajaran dengan keragaman budaya, pengalaman, dan lingkungan siswa (B. Bennett, 2018; Agustiningrum, 2025). Pendekatan ini dinilai efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Nasution et al., 2023; Wati et al., 2023). Agar lebih relevan dengan konteks abad ke-21, penerapan CRT dapat dikolaborasikan dengan strategi pembelajaran berbasis teknologi seperti gamifikasi.

Gamifikasi interaktif merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Wangi, 2019; Srimulyani, 2023). Media seperti Wordwall, Quizizz, dan ZEP dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi aktif. Jika digabungkan dengan CRT, pembelajaran menjadi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bermakna dan selaras dengan latar budaya siswa, sehingga relevan untuk pembelajaran IPAS yang kerap mengangkat fenomena sosial dan alam di sekitar peserta didik (Afif, 2021; Ramadani, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas kombinasi CRT dan gamifikasi. Situmeang et al. (2025) menemukan bahwa CRT berbantu Quizizz dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional siswa. Alfaizal et al. (2024) melaporkan peningkatan hasil belajar, sedangkan Lail (2024) menemukan peningkatan motivasi belajar. Meski demikian, kajian yang secara khusus mengaitkan CRT dan gamifikasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS masih jarang dilakukan, sehingga terdapat *research gap* yang penting untuk diteliti.

Hasil observasi di kelas IV SDS Islam Al-Falah 2 Kota Jambi menunjukkan banyak siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPAS. Mereka cenderung pasif, terutama ketika guru menggunakan metode ceramah tanpa media interaktif atau konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Minimnya keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa menurunkan minat belajar, sehingga menghambat pencapaian tujuan IPAS, yakni membangun pemahaman kontekstual, rasa ingin tahu, serta keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah berbasis pengalaman langsung.

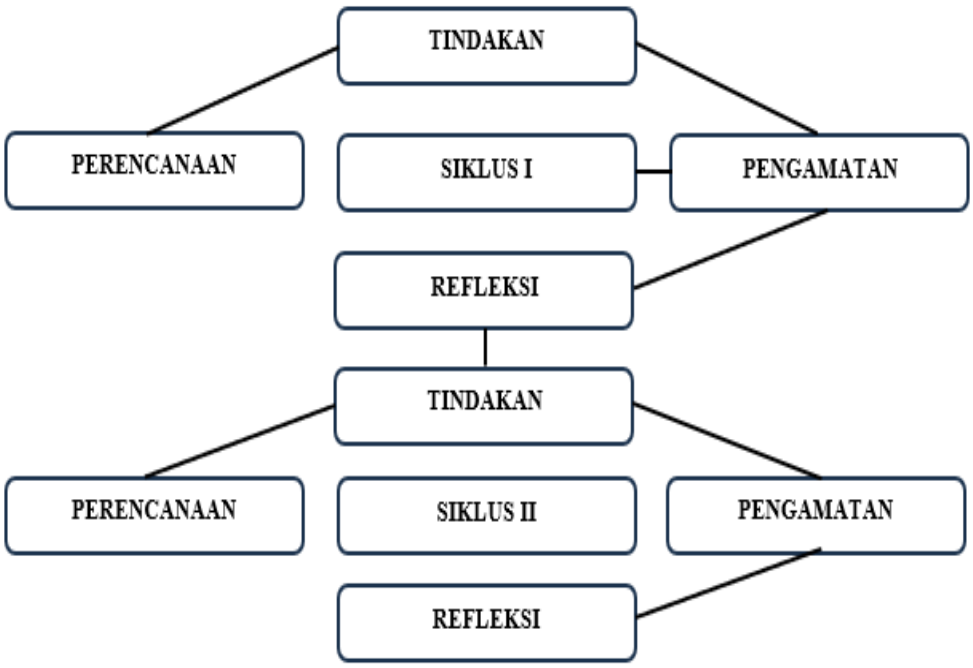
Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini akan menerapkan kolaborasi *Culturally Responsive Teaching* dengan berbagai platform gamifikasi interaktif untuk menjangkau keragaman gaya belajar dan minat siswa. Strategi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inklusif, kontekstual, menyenangkan, serta memotivasi siswa

untuk terlibat aktif. Pemanfaatan gamifikasi interaktif sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, sementara CRT memastikan pembelajaran berpihak pada siswa dan sesuai dengan nilai budaya mereka.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan model pembelajaran IPAS yang efektif, relevan, dan berpihak pada siswa. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini mengangkat judul **"Implementasi Culturally Responsive Teaching (CRT) dengan Gamifikasi Interaktif dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Kelas IV"**.

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik melalui penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan gamifikasi interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Menurut Yuliani, W. (2024), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menggali secara mendalam pengalaman, pandangan, dan persepsi para subjek penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas dan dampak dari praktik pembelajaran yang diterapkan, khususnya dalam situasi dan dinamika nyata yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini menggunakan model PTK Kurt Lewin, merupakan model PTK pertama kali dan menjadi dasar utama bagi berbagai model PTK yang muncul kemudian. Kurt Lewin (2007), menjelaskan bahwa setiap siklus dalam PTK terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Model siklus PTK yang dikemukakan oleh Lewin ini umumnya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Model Siklus PTK oleh Kurt Lewin (2007)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I terdiri atas 2 pertemuan dan siklus II terdiri atas 3 pertemuan. Dalam setiap siklus, tindakan yang dilakukan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran berbasis budaya yang diterapkan secara gamifikasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDS Islam Al-Falah 2 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 orang peserta didik, terdiri atas 13 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari-Maret 2025. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bekerja sama dengan seorang guru sejawat yang bertugas sebagai observer untuk mencatat proses dan perkembangan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan oleh guru sejawat menggunakan lembar observasi partisipasi peserta didik yang memuat aspek keaktifan dalam diskusi dan permainan, keterlibatan dalam menyelesaikan tugas kelompok berbasis budaya, serta antusiasme saat mengikuti gamifikasi pembelajaran. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan untuk memantau perkembangan partisipasi siswa selama siklus berlangsung. Wawancara informal dilakukan dengan beberapa peserta didik untuk mengetahui pengalaman dan pandangan mereka terhadap pembelajaran berbasis budaya dan gamifikasi, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong atau menghambat partisipasi mereka. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, dan tangkapan layar aktivitas gamifikasi dikumpulkan sebagai data pendukung untuk analisis. Pemilihan teknik ini sejalan dengan pandangan Kurt Lewin (2007) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas memerlukan pengumpulan data melalui berbagai metode yang saling melengkapi agar diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

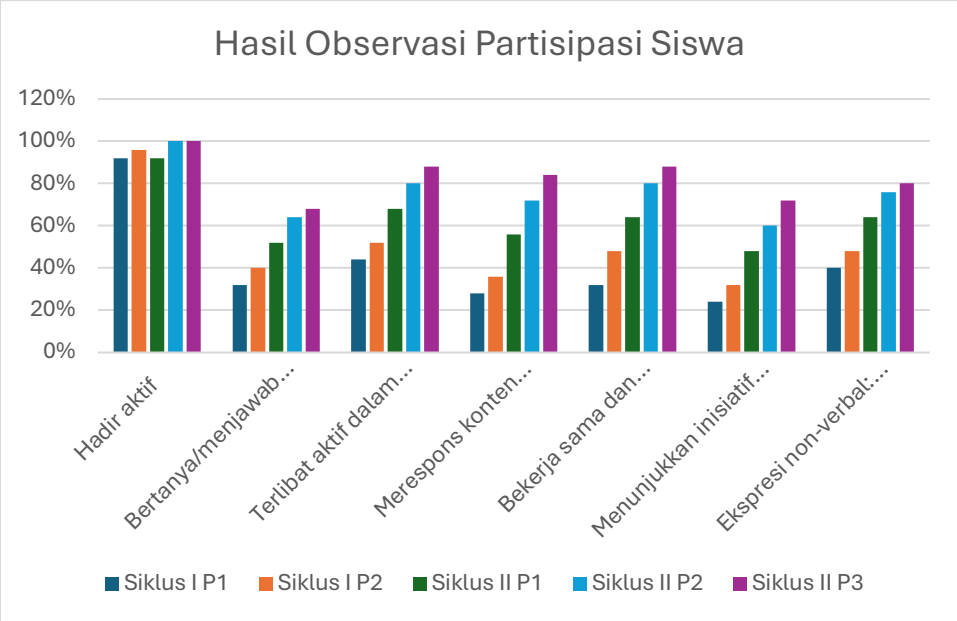
Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IV yaitu kelas IVB dalam pembelajaran IPAS melalui implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dipadukan dengan gamifikasi interaktif. Setiap siklus terdiri atas beberapa kali pertemuan, yaitu dua kali pada Siklus I dan tiga kali pada Siklus II. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap perilaku partisipatif peserta didik yang mencakup indikator seperti keterlibatan dalam bertanya atau menjawab, keaktifan dalam permainan edukatif, tanggapan terhadap konten budaya lokal, kerja sama dalam kelompok, inisiatif dalam kegiatan, dan ekspresi non-verbal yang menunjukkan fokus serta antusiasme. Hasil observasi setiap pertemuan direkap dalam bentuk tabel untuk menunjukkan perkembangan partisipasi peserta didik dari siklus ke siklus dapat dilihat pada **Table 1.**

Tabel 1. Perkembangan Partisipasi peserta didik dalam Setiap Pertemuan

No	Indikator Partisipasi peserta didik	Siklus I P1	Siklus I P2	Siklus II P1	Siklus II P2	Siklus II P3
1	Hadir aktif	23 peserta didik (92%)	24 peserta didik (96%)	23 peserta didik (92%)	25 peserta didik (100%)	25 peserta didik (100%)

2	Bertanya/menjawab secara aktif	8 peserta didik (32%)	10 peserta didik (40%)	13 peserta didik (52%)	16 peserta didik (64%)	17 peserta didik (68%)
3	Terlibat aktif dalam gamifikasi	11 peserta didik (44%)	13 peserta didik (52%)	17 peserta didik (68%)	20 peserta didik (80%)	22 peserta didik (88%)
4	Merespons konten budaya lokal (CRT)	7 peserta didik (28%)	9 peserta didik (36%)	14 peserta didik (56%)	18 peserta didik (72%)	21 peserta didik (84%)
5	Bekerja sama dan menghargai teman dalam kelompok	8 peserta didik (32%)	12 peserta didik (48%)	16 peserta didik (64%)	20 peserta didik (80%)	22 peserta didik (88%)
6	Menunjukkan inisiatif dalam kegiatan	6 peserta didik (24%)	8 peserta didik (32%)	12 peserta didik (48%)	15 peserta didik (60%)	18 peserta didik (72%)
7	Ekspresi non-verbal: fokus, antusias, perhatian penuh	10 peserta didik (40%)	12 peserta didik (48%)	16 peserta didik (64%)	19 peserta didik (76%)	20 peserta didik (80%)



Gambar 1. Grafik Hasil Observasi Partisipasi peserta didik.

Tabel 1 dan gambar 1 menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik dalam pembelajaran mengalami peningkatan secara bertahap dari Siklus I ke Siklus II. Kehadiran aktif peserta didik konsisten tinggi sejak awal, dan mencapai 100% pada pertemuan terakhir. Kemampuan bertanya dan menjawab, serta keterlibatan dalam kegiatan gamifikasi terus meningkat, dari 32% dan 44% di awal menjadi 68% dan 88% di akhir. Respons terhadap konten

budaya lokal juga menunjukkan lonjakan signifikan dari 28% menjadi 84%. Selain itu, kemampuan bekerja sama, menunjukkan inisiatif, serta ekspresi non-verbal seperti fokus dan antusiasme turut mengalami peningkatan yang stabil di setiap pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya dan gamifikasi interaktif efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Pembahasan

Tabel 2. Siklus 1

Pertemuan	Materi yang Diajarkan	Model/Media yang Digunakan	Strategi CRT yang Diterapkan
Pertemuan 1	Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku (Jambi)	*Problem Based Learning* (PBL) / Diskusi kelompok & *Puzzle* Interaktif keunikan lokal Jambi (berisi: berburu sumbun, maanta, malam berinai, tari sekapur sirih, krinok, mandi balimau, lubuk larangan, kenduri sko)	**Mengenalkan terlebih dahulu kebiasaan masyarakat lokal Jambi** melalui aktivitas menyusun *puzzle* interaktif. Peserta didik belajar secara kontekstual sesuai dengan budaya sekitarnya. Lembar kerja dan bahan ajar disesuaikan dengan **realitas budaya yang dekat dengan keseharian p**eserta didik**.**
Pertemuan 2	Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat di Daerahku (Lanjutan)	*Problem Based Learning* (PBL) / Presentasi hasil *puzzle* & soal individu berbasis *Wordwall*	**Memberi kesempatan peserta didik dalam menyampaikan pengetahuan kebiasaam lokal melalui presentasi.** Evaluasi dilakukan dengan media kuis interaktif yang menyenangkan. Pembelajaran menghargai latar budaya peserta didik dan memperkuat **identitas kebiasaan lokal masyarakat daerah Jambi.**

Pada siklus I dilakukan dengan dua kali pertemuan, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Tujuan dari proses pembelajaran yang dilakukan dalam dua kali pertemuan adalah untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap keunikan dan kebiasaan masyarakat Jambi, yang merupakan konteks budaya lokal peserta didik khususnya didaerah Jambi. CRT bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan relevan dengan latar belakang budaya peserta didik (Lasminawati *et al.,* 2023).

Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilakukan pada materi Keunikan dan Kebiasaan Masyarakat didaerahku (Jambi) pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Pada proses pembelajaran guru menggunakan model PBL beserta *puzzle* interaktif berisi keunikan dan kebiasaan masyarakat didaerah Jambi berburu sumbun, maanta, malam berinai, tari sekapur

sirih, krinok, mandi balimau, lubuk larangan dan kenduri sko. Aktivitas menyusun *puzzle* menjadi bagian awal untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Dalam aktititas ini dilakukan peserta didik dengan berdiskusi kelompok. Strategi ini sesuai dengan pendekatan yang dikemukan oleh Darwati *et al* (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran PBL terbukti efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Data obsevasi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa, pada pertemuan pertama 92% peserta didik hadir dan 44% peserta didik yang terlibat dalam aktifitas menyelesaikan *puzzle*. Strategi CRT diterapkan dengan cara memberikan topik pembelajaran berbasis budaya yang dekat dengan keseharian peserta didik, khususnya di daerah Jambi. Hardiana (2023) menjelaskan, bahwa proses belajar akan lebih efektif jika dikaitkan dengan kebudayaan peserta didik, karena peserta didik akan merasa dihargai dan lebih mudah memahami materi. Namun, pada aspek bertanya dan menjawab persentase peserta didik masih tergolong rendah yaitu hanya 32% begitu juga dengan inisiatif kegiatan mendapatkan persentase sebesar 24%. Untuk menciptakan ruang aman untuk peserta didik berekspresi seperti aktif bertanya dan berdiskusi adalah bagian penting dalam pembelajaran yang responsif terhadap budaya (Mujahada, 2022).

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan presentasi hasil kerja kelompok serta evaluasi individu berbasis kuis interaktif *Wordwall*. Penggunaan *Wordwall* bertujuan untuk menciptakan kegiatan evaluasi yang lebih menyenangkan karena dilakukan dengan menggunakan aktivitas game (bermain sambil belajar) dan dapat menurunkan kecemasan peserta didik dalam menghadapi penilaian. Media gamifikasi dapat meningkatkan aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik dan keterlibatan belajar peserta didik karena menyatukan elemen permainan dengan proses pembelajaran (Srimulyani, 2023).

Hasil observasi pada tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan persentase dibandingkan dengan pertemuan pertama yaitu sebesar 52% untuk keterlibatan dalam gamifikasi dan 36 % untuk respons terhadap konten budaya. Persentase kerja sama dalam kelompok juga meningkat menjadi 48% dan pesersentase fokus dan antusias meningkat juga menjadi 48 %. Pendekatan CRT memberikan ruang kepada peserta didik untuk menunjukkan identiras budaya mereka melalui presentasi adalah strategi menumbuhkan percaya diri. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk menampilkan kekuatan budaya mereka sebagai bagian dari keberhasilan akademik (Halimah *et al.,* 2025). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai merasakan suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan. Suasana belajar yang menghargai budaya dan dirancang secara kolaboratif dalam berdiskusi kelompok misalnya juga dapat meningkatkan keterlibatan dan hubungan sosial peserta didik dengan temannya di dalam kelas (Ixfina, 2024).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan pada siklus pertama pendekatan CRT dengan model pembelajaran PBL berbasis media pembelajaran gamifikasi sudah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif peserta didik. Meski demikian, terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki pada siklus kedua agar lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus kedua, perlu dilakukan perbaikan berupa pemberian stimulus visual, pemantik diskusi dan simulasi budaya untuk mendorong keberanian bertanya dan mengeksplorasui makna budaya lokal secara lebih mendalam. Keberhasilan CRT tidak hanya terletak pada materi yang sesuai dengan budaya peserta didik, tetapi juga pada strategi penguatan interaksi dan pemberdayaan identitas peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas (Muttaqin *et al.,* 2024).

Tabel 3. Siklus 2

Pertemuan	Materi yang Diajarkan	Model/Media yang Digunakan	Strategi CRT yang Diterapkan
Pertemuan 1	Keberagaman Budaya: Makanan Tradisional, Pakaian Tradisional, Rumah Adat, dan Senjata Tradisional	*Problem Based Learning* (PBL) / Multimedia tentang keberagaman budaya & kuis interaktif *Wordwall*	Mengenalkan terlebih dahulu budaya lokal Jambi (makanan, pakaian, rumah adat, senjata), lalu budaya daerah lain. Lembar kerja disesuaikan dengan konteks budaya lokal.
Pertemuan 2	Keberagaman Suku-Suku di Indonesia	*Project Based Learning* (PjBL) / Video tentang suku-suku di Indonesia & kuis interaktif *Wordwall*	Mengenalkan suku-suku di Provinsi Jambi terlebih dahulu, lalu membuat proyek lagu tentang keberagaman suku di Indonesia.
Pertemuan 3	Cara Menghargai dan Melestarikan Budaya Indonesia	*Problem Based Learning* (PBL) / Multimedia tentang pelestarian budaya & kuis interaktif ZEP	Membahas contoh budaya dari Jambi, lalu mendiskusikan cara melestarikan dan menghargai budaya Indonesia secara lebih luas.

Siklus II dilaksanakan dalam tiga pertemuan seperti yang dipaparkan melalui Tabel 3 Siklus II dirancang untuk menindaklanjuti rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada siklus sebelumnya. Strategi pembelajaran difokuskan pada penguatan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dan pemanfaatan gamifikasi interaktif. Pendekatan ini dianggap relevan karena IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung (Bravo *et al*., 2021; Wadu *et al*., 2024; Mumtaza *et al*., 2024). Maka dari itu, keterlibatan peserta didik perlu dihidupkan melalui pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan.

Data observasi yang ditampilkan pada Tabel 1 dan Gambar 1 menunjukkan peningkatan partisipasi peserta didik secara konsisten dari awal hingga akhir siklus. Indikator seperti bertanya/menjawab aktif meningkat dari 32% (Siklus I, Pertemuan 1) menjadi 68% (Siklus II, Pertemuan 3). Begitu pula keterlibatan dalam gamifikasi naik dari 44% menjadi 88%, dan respons terhadap konten budaya lokal melonjak dari 28% menjadi 84%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa peserta didik lebih terlibat ketika pembelajaran mengangkat budaya mereka sendiri dan disampaikan melalui media yang interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustiningrum (2025) bahwa pendekatan CRT efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inklusif dan relevan secara kultural, serta mampu meningkatkan partisipasi belajar peserta didik (Nasution *et al*., 2023; Wati *et al*., 2023).

Pada pertemuan pertama, materi tentang keberagaman budaya (makanan tradisional, pakaian, rumah adat, dan senjata) disampaikan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan multimedia dan kuis Wordwall. Guru memulai pembelajaran dengan mengenalkan budaya Jambi terlebih dahulu, seperti baju kurung Jambi dan rumah panggung, agar peserta didik merasa lebih dekat dan terhubung dengan materi. Strategi ini memungkinkan peserta didik memahami konteks sebelum diperluas ke budaya daerah lain, sejalan dengan prinsip CRT yang menekankan kebermaknaan melalui pengakuan identitas budaya peserta didik (B. Bennett, 2018).

Pada pertemuan kedua, materi keberagaman suku bangsa Indonesia disampaikan melalui model *Project Based Learning* (PjBL). Guru mengenalkan terlebih dahulu suku-suku yang ada di Provinsi Jambi, seperti Suku Melayu Jambi dan Suku Anak Dalam, sebelum mengaitkan dengan keberagaman nasional. Sebagai produk akhir, peserta didik membuat proyek lagu tentang keberagaman suku. Kegiatan ini mendorong kerja sama dan kreativitas, sekaligus memberi ruang bagi peserta didik untuk menunjukkan identitas dan ekspresi mereka. Pendekatan ini konsisten dengan pendapat Mea (2024) dan Putri & Susanti (2021) bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika mengangkat konteks budaya peserta didik.

Sementara pada pertemuan ketiga, materi tentang pelestarian budaya disampaikan dengan kembali menggunakan model PBL dan media multimedia serta kuis interaktif ZEP. Strategi CRT diterapkan dengan mengangkat budaya lokal, seperti makanan khas Padamaran dan rumah adat Jambi. Peserta didik diajak berdiskusi mengenai pentingnya pelestarian budaya lokal dan nasional. Hasil observasi menunjukkan peningkatan pada indikator inisiatif (72%) dan ekspresi non-verbal (80%), seperti fokus, perhatian penuh, dan antusiasme. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang menyentuh budaya sendiri dapat meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab peserta didik terhadap identitas budayanya (Safitri, 2023; Ramadani, 2025).

Secara keseluruhan, hasil Siklus II memperlihatkan bahwa pendekatan CRT yang dipadukan dengan gamifikasi interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Gamifikasi melalui media seperti Wordwall dan ZEP menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sedangkan strategi CRT menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan personal. Kombinasi keduanya tidak hanya mendorong partisipasi dalam bentuk keaktifan fisik dan verbal, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna, inklusif, dan relevan bagi kehidupan peserta didik. Dengan demikian, pendekatan ini sangat potensial untuk diadopsi sebagai model pembelajaran yang adaptif di era Kurikulum Merdeka dan relevan dalam konteks pendidikan multikultural di Indonesia.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dikolaborasikan dengan gamifikasi interaktif secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Penerapan strategi ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan dikontekstualisasikan dengan budaya lokal mereka serta disajikan secara menyenangkan melalui media permainan digital seperti *Wordwall* dan ZEP. Keterlibatan peserta didik tampak meningkat dalam berbagai indikator partisipasi, seperti keaktifan bertanya/menjawab, keterlibatan dalam permainan, apresiasi terhadap budaya lokal, kerja sama kelompok, hingga ekspresi antusias selama pembelajaran. Hasil ini membuktikan

bahwa pembelajaran yang berbasis budaya dan media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan inklusif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru sekolah dasar, khususnya pengampu mata pelajaran IPAS, untuk mengintegrasikan pendekatan CRT dengan gamifikasi interaktif sebagai strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi peserta didik. Guru perlu menggali budaya lokal sebagai konteks pembelajaran agar peserta didik merasa lebih terhubung secara emosional dengan materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall*, *Quizizz*, dan ZEP sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dan kesiapan teknologi di sekolah masing-masing. Bagi pengambil kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk merancang pelatihan guru yang berfokus pada pembelajaran responsif budaya berbasis teknologi. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak strategi ini terhadap aspek hasil belajar kognitif maupun sosial-emosional peserta didik secara lebih luas.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada seluruh pihak di lingkungan SDS Islam Al-Falah 2 Kota Jambi atas kerja sama, dukungan, dan kesempatan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada kepala sekolah, guru-guru, serta peserta didik kelas IV yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

6. DAFTAR RUJUKAN

Afif, A. V. E. A. (2021). *pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi muatan kearifan lokal madura subtema indahnya keberagaman budaya negeriku kelas iv madrasah ibtidaiyah/abqori vigar el afif* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Agustiningrum, H. T., & Septiana, I. (2025). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Di Kelas Vii E Smp Negeri 37 Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, *6*(1).

Alfaizal, F. F., Rulviana, V., & Retnowati, A. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Dengan Bantuan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas Iv Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10*(3), 320-331.

Asmaliyah, F., Keriyani, N. M. I., & Nugroho, S. (2025). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 840-850.

Bennett, B. (2018). Cultural Responsiveness in Action: CoConstructing Social Work Curriculum Resources with Aboriginal Communities. British Journal of Social Work, 48(3), 808–825.

Bravo, F. A., Hurtado, J. A., & González, E. (2021). Using robots with storytelling and drama activities in science education. *Education Sciences*, *11*(7), 329.

Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, *12*(1), 61-69.

Halimah, N., Fatah, A., Megawati, S., Rosa, A. T. R., Rahmawati, A., & Putra, R. W. (2025). Manajemen Peserta Didik dalam Meningkatkan Pengembangan Potensi Bakat dan Minat Peserta Didik di Sekolah/Madrasah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(1), 55-62.

Hardiana, D. (2023). Peningkatan minat belajar ipas melalui culturally responsive teaching pada peserta didik kelas iv sdn 01 sumbersari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 2394-2405.

Ixfina, F. D. (2024). Dinamika Interaksi Sosial di Lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Surabaya. *Tarsib: Jurnal Program Studi PGMI*, *1*(2), 1-9.

Kezar, A., & Elrod, S. (2020). Taken for granted: Improving the culture of celebration, appreciation, and recognition in higher education. *Change: The Magazine of Higher Learning*, *52*(5), 29-36.

Lail, F. (2024, December). The Integration og Culturally Responsive Teaching (CRT) Approach and Quizizz to Enchance Learning Motivation For Special Sport Class (KKO) Students at SMPN 13 Yogyakarta. In *Proceedings of International Conference on Science and Technology for the Internet of Things* (Vol. 1, No. 01, pp. 1709-1716).

Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, I. W. (2023). Meningkatakan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Probem Based Learning. *Journal of Science and Education Research*, *2*(2), 44-48.

Lewin, K. (2007). Introduction to Action Research. Sage Publications Sage.

Mea, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan kelas yang dinamis. *Inculco Journal of Christian Education*, *4*(3), 252-275.

Mujahada, K. S. (2022). *Kepemimpinan Pesantren dalam Menghadapi Arus Global* (Vol. 1). Academia Publication.

Mumtazah, W. A., Segara, N. B., Prasetya, S. P., & Prastiyono, H. (2024). Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Project sebagai Upaya Pengembangan Ecoliteracy peserta didik SMP Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *4*(3), 255-263.

Muttaqin, M. F., Citrawati, T., Azizah, F. N., Shobirin, M. A., Rokhman, F., & Utomo, U. (2024). *Membangun Literasi Bahasa dan Budaya yang Ramah Anak (Menggali Kreativitas dan Kebudayaan dalam Pembelajaran)*. Cahya Ghani Recovery.

N. B. S. Wangi, "Strategi Gamifikasi pada Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi PGMI UNISDA,"MIDA J. Pendidik. Dasar Islam, vol. 2, no. 2, pp. 9–20, 2019.

Nasution, D. N., Efendi, U. R., & Yunita, S. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah,(1)*, 171-177.

Putri, R. R., & Susanti, N. (2021). Implementasi lesson study sebagai upaya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran virtual. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *10*(2), 77-82.

Ramadani, I. (2025). Integrasi Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kajang dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, *6*(1), 274-284.

Safitri, N. E. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Gamifikasi Tentang Literasi Budaya dan Kewargaan Untuk peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Situmeang, A. C. (2024, December). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbantu Media Quizizz Untuk Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik Di SMA Negeri 3 Medan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidian Profesi Guru FKIP UPR* (Vol. 1, No. 1, pp. 42-46).

Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan peserta didik di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, *1*(1), 29-35.

Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Experiential Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(2), 660-672.

Wati, S., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2023). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Metode Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) di Kelas XI. 10 SMA Negeri 3 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 6260-6268.

Yuliani, W. (2024). Implementasi Pendekatan CRT dalam Mata Pelajaran IPAS menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) pada peserta didik Kelas V SDN Pandanwangi 1. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya,* 4(5).