

**PENERAPAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)  
MELALUI GENIALLY BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
PPKN PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN WARGA NEGARA**

Nanak Muharramiati<sup>1</sup>, Syahlan<sup>2</sup>, Metrilitna Br.Sembiring<sup>3</sup>, Supramanto<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Islam Sumatera Utara

<sup>4</sup> SMP N 8 MEDAN

[1nanakmuharramiati@gmail.com](mailto:nanakmuharramiati@gmail.com) [2syahlan@fkip.uisu.ac](mailto:syahlan@fkip.uisu.ac)

[3Metrilitna@gmail.com](mailto:Metrilitna@gmail.com) [4suparmanto789@gmail.com](mailto:suparmanto789@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study was motivated by the low level of students' learning motivation in Civic Education (PPKn) on the topic of Citizens' Rights and Obligations in class IX-5 at SMP Negeri 8 Medan. The condition was influenced by teacher-centered learning, limited use of instructional media, and insufficient connection between the learning material and students' real-life experiences. This study aimed to improve students' learning motivation through the implementation of the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach using a Genially-based snakes and ladders game on the topic of Citizens' Rights and Obligations. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 30 students of class IX-5 at SMP Negeri 8 Medan. Data were collected through observation, a learning motivation questionnaire, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative approaches. The results showed that the average students' learning motivation increased from **50.55%** in the pre-cycle, categorized as moderate, to **75.15%** in Cycle I, categorized as high, and **82.35%** in Cycle II, categorized as very high. Overall, students' learning motivation increased by **31.80 percentage points**. This improvement was supported by behavioral changes, including increased attention, enthusiasm, discussion participation, confidence in expressing opinions, cooperation, and self-confidence. Thus, the implementation of CRT using a Genially-based snakes and ladders game can serve as an alternative approach to improving students' learning motivation in Civic Education.*

**Keywords:** *Culturally Responsive Teaching, Genially, learning motivation, Civic Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan, yang dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih

cenderung berpusat pada guru, penggunaan media masih terbatas, serta materi yang belum optimal dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) melalui Genially berbasis permainan ular tangga pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari **50,55%** pada pra-siklus dengan kategori sedang menjadi **75,15%** pada Siklus I dengan kategori tinggi, dan **82,35%** pada Siklus II dengan kategori sangat tinggi. Secara keseluruhan, motivasi belajar meningkat sebesar **31,80 poin persentase**. Peningkatan tersebut didukung oleh perubahan perilaku siswa berupa meningkatnya perhatian, antusiasme, keaktifan berdiskusi, keberanian menyampaikan pendapat, kerja sama, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, penerapan CRT melalui Genially berbasis permainan ular tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Culturally Responsive Teaching*, Genially, motivasi belajar, PPKn

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan tidak hanya tentang mencapai pengetahuan akademik, tetapi juga tentang membentuk siswa yang bisa berinteraksi dengan baik, menghargai perbedaan, dan ikut serta secara bertanggung jawab dalam masyarakat. Di Indonesia, siswa berasal dari berbagai latar belakang sosial dan budaya. Ada perbedaan suku, agama, bahasa, kebiasaan, pengalaman keluarga, serta lingkungan sosial yang beragam. Karena itu, perbedaan ini harus diperhatikan dalam proses

pembelajaran. Setiap siswa mempunyai pengalaman hidup yang unik dan cara pandang yang berbeda-beda. Ketika pembelajaran memperhatikan latar belakang dan pengalaman siswa, maka proses belajar menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Lailiyah et al., 2024). Maka dari itu, setiap pembelajaran harus memberi ruang bagi siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman mereka sendiri dan dengan budaya serta lingkungan sosial yang mereka alami.

Kondisi tersebut sangat penting dalam pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila, menghargai perbedaan, dan mengerti hak serta kewajiban sebagai warga negara. Materi hak dan kewajiban warga negara tidak hanya soal konsep, tapi juga soal bagaimana menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pengetahuan itu akan lebih bermakna jika siswa dapat mengaitkan materi dengan apa yang mereka alami di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Selain keterkaitan materi dengan pengalaman siswa, motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam diri siswa maupun dari luar, yang bisa mengarahkan dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran (Uno, 2016). Motivasi belajar berperan besar dalam mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, menjaga perhatian, dan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan lebih bersemangat untuk mengikuti

pembelajaran dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan. Sebaliknya, jika motivasi belajar rendah, maka terlihat jelas dari kurangnya perhatian, keterlibatan, antusiasme, dan ketekunan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran PPKn di kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan, terlihat bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari perbedaan tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang tampak antusias, tetapi sebagian lainnya menunjukkan semangat yang menurun selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa masih terlihat berbicara dengan teman atau bermain saat pembelajaran berlangsung. Di saat yang sama, banyak siswa yang kurang aktif merespons pertanyaan dari guru. Kondisi ini diduga berkaitan dengan cara pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang kurang interaktif serta materi yang disampaikan belum berhasil dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Padahal, keterkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari dapat

membantu siswa memahami relevansi materi yang dipelajari dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Ketika materi belum dikaitkan dengan pengalaman siswa, keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat menjadi kurang optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual serta melibatkan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang sangat relevan dengan kebutuhan tersebut adalah pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Pendekatan ini menghubungkan proses pembelajaran dengan latar belakang dan pengalaman siswa. Dalam pembelajaran PPKn, pendekatan ini membantu guru membuat pembelajaran lebih sesuai dengan kondisi sosial dan budaya siswa. Lailiyah et.al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan CRT dalam pembelajaran PPKn dapat menghubungkan materi dengan latar belakang siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selanjutnya Imtihani et.al. (2023) juga menunjukkan bahwa

penerapan CRT melalui penelitian tindakan kelas mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil observasi, tingkat motivasi belajar siswa naik dari 40,5% pada pra-siklus. Kemudian, pada Siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi 70,2%. Di siklus selanjutnya, yaitu Siklus II, motivasi belajar siswa terus meningkat hingga mencapai 83,7%.

Pendekatan CRT akan lebih mudah diterapkan apabila menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Salah satu media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut di antaranya adalah Genially. Penelitian Putri et.al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan CRT berbasis media Genially melalui PTK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian tersebut menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus, dengan motivasi belajar meningkat dari 55,89% pada pra-siklus menjadi 76,37% pada Siklus I dan 87,07% pada Siklus II. Salah satu aktivitas interaktif yang bisa

dikembangkan lewat Genially adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga telah digunakan sebagai media pendukung dalam menerapkan CRT (Nirwana et.al., 2024). Begitu juga Wulandari dan Yarshal (2025) yang menerapkan media Genially berbasis permainan ular dalam pembelajaran PPKn. Dalam penelitiannya, penggunaan Genial berbasis permainan ular tangga diposisikan sebagai media bantu penerapan CRT. Jadi, permainan ular tangga tidak sekadar digunakan untuk menjawab pertanyaan, tetapi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan materi Hak dan Kewajiban Warga Negara dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, CRT telah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, Genially berbasis permainan ular tangga juga sudah dikenal sebagai media pembelajaran yang interaktif. Namun, penggunaan CRT melalui permainan ular tangga berbasis Genially yang secara khusus diarahkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi

Hak dan Kewajiban Warga Negara di tingkat SMP masih terbatas. Karena itu, penelitian ini diarahkan pada penerapan CRT melalui Genially berbasis permainan ular tangga dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan pendekatan CRT melalui Genially berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif penerapan pembelajaran PPKn yang lebih kontekstual dan interaktif, serta bagi siswa dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui kegiatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan

McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setelah setiap siklus selesai, hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan di siklus berikutnya. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) melalui Genially berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan pada September 2026 di SMP Negeri 8 Medan dengan subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IX-5. Fokus penelitian adalah pada pembelajaran PPKn dengan materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Pendekatan CRT diterapkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan lingkungan sosial siswa. Genially berbasis permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif agar siswa lebih terlibat selama proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Observasi

bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran serta keterlibatan siswa saat tindakan berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada tahap pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2016) yaitu (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Keenam indikator tersebut diukur melalui 24 butir pernyataan menggunakan skala Likert. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil kegiatan permainan.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi teknik, dengan membandingkan data hasil observasi, data angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Data angket motivasi belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung persentase skor, hasil persentase motivasi belajar kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori: sangat tinggi ( $81 \leq 100\%$ ), tinggi ( $61 \leq 80\%$ ), sedang ( $41 \leq 60\%$ ), rendah ( $21 \leq 40\%$ ), dan

sangat rendah (0–20%) (Arikunto, 2006). Sedangkan data observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat hasil penelitian.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal dan menyebarkan angket motivasi belajar kepada 30 siswa kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal tentang kondisi motivasi belajar siswa sebelum tindakan dilakukan.

Hasil pengolahan angket pada tahap pra-siklus menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 50,55%, yang termasuk dalam kategori sedang. Perolehan pada keenam indikator motivasi belajar tersaji pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pra-Siklus**

| No | Indikator Motivasi Belajar           | Persentase (%) | Kategori |
|----|--------------------------------------|----------------|----------|
| 1  | Hasrat dan keinginan untuk berhasil  | 51,20%         | Sedang   |
| 2  | Dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 50,50%         | Sedang   |
| 3  | Harapan dan cita-cita masa depan     | 51,30%         | Sedang   |

| No               | Indikator Motivasi Belajar          | Persentase (%) | Kategori      |
|------------------|-------------------------------------|----------------|---------------|
| 4                | Penghargaan dalam belajar           | 50,40%         | Sedang        |
| 5                | Kegiatan yang menarik dalam belajar | 50,10%         | Sedang        |
| 6                | Lingkungan belajar yang kondusif    | 49,80%         | Sedang        |
| <b>Rata-rata</b> |                                     | <b>50,55%</b>  | <b>Sedang</b> |

Hasil observasi pra-siklus memperkuat hasil angket yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Banyak siswa masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung dalam bentuk ceramah. Antusiasme siswa tergolong sedang dan belum merata, sementara keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat masih terbatas pada beberapa siswa saja, sementara siswa lainnya cenderung menunggu arahan guru atau mengikuti jawaban teman. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara keseluruhan masih belum optimal, karena pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan media yang terbatas. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menerapkan pendekatan CRT melalui Genially berbasis permainan ular tangga pada Siklus I.

## **Siklus I**

Pada Siklus I, peneliti menerapkan pendekatan CRT dengan menghubungkan materi Hak dan Kewajiban Warga Negara ke pengalaman dan lingkungan sosial siswa. Peneliti juga menambahkan Genially berbasis permainan ular sebagai media pembelajaran yang interaktif. Dengan media ini, siswa bermain secara bergiliran, menjawab pertanyaan yang muncul, dan berdiskusi dalam kelompok untuk mencari jawaban yang tepat.

Angket motivasi belajar menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 75,15 % dan masuk pada kategori tinggi. Perolehan pada setiap indikator tersaji pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I**

| No               | Indikator Motivasi Belajar           | Persentase (%) | Kategori |
|------------------|--------------------------------------|----------------|----------|
| 1                | Hasrat dan keinginan untuk berhasil  | 75,90%         | Tinggi   |
| 2                | Dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 75,10%         | Tinggi   |
| 3                | Harapan dan cita-cita masa depan     | 76,30%         | Tinggi   |
| 4                | Penghargaan dalam belajar            | 75,80%         | Tinggi   |
| 5                | Kegiatan yang menarik dalam belajar  | 74,60%         | Tinggi   |
| 6                | Lingkungan belajar yang kondusif     | 73,20%         | Tinggi   |
| <b>Rata-rata</b> |                                      | 75,15%         | Tinggi   |

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelumnya. Perhatian siswa terlihat meningkat karena penggunaan media Genially berbasis permainan ular tangga membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti setiap tahapan pembelajaran, meski terkadang masih ada beberapa siswa yang kehilangan konsentrasi. Antusiasme siswa jelas terlihat lebih tinggi saat permainan dimulai. Mereka menjadi lebih bersemangat menunggu giliran dan memperhatikan soal yang diberikan. Siswa mulai lebih aktif menjawab tanpa harus dipanggil. Mereka menjawab secara spontan, meskipun keaktifan tersebut belum tampak merata karena sebagian siswa masih menunggu jawaban dari temannya. Diskusi kelompok juga berjalan lebih hidup. Siswa mulai mengaitkan pertanyaan dari permainan dengan pengalaman kehidupan mereka. Namun di beberapa kelompok, masih ada satu atau dua siswa yang terlalu dominan sementara anggota lain cenderung mengikuti pendapat mereka, bukan mengekspresikan pemikiran sendiri. Keberanian siswa untuk

menyampaikan pendapat di depan kelas mulai meningkat, meski masih ada siswa yang belum merasa percaya diri.

Dibandingkan dengan pra-siklus, perubahan perilaku siswa dalam Siklus I terlihat dari peningkatan perhatian, antusiasme, dan keberanian menjawab. Namun keterlibatan secara keseluruhan belum merata. Kendala utama pada siklus ini adalah waktu pembelajaran yang terbatas. Karena itu, tidak semua kelompok bisa menyampaikan pendapat secara mendalam dan pemerataan kesempatan untuk berbicara antarsiswa masih belum optimal. Hasil refleksi menunjukkan bahwa perlu penyesuaian. Dibutuhkan pengelolaan waktu yang lebih efektif. Mekanisme permainan harus lebih terstruktur dengan batas waktu pada setiap aktivitas. Selain itu, setiap siswa harus diberi kesempatan yang sama untuk berbicara, terutama pada siswa yang masih pasif. Pembagian peran dalam kelompok juga harus lebih jelas agar semua anggota ikut terlibat. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan tindakan pada Siklus II.

## **Siklus II**

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I, tindakan pada Siklus II diperbaiki melalui pengelolaan waktu yang lebih efektif, penataan mekanisme permainan diatur lebih terstruktur dengan menetapkan batas waktu untuk setiap aktivitas. Setiap siswa diberi kesempatan untuk berbicara secara merata. Selain itu, pembagian peran dalam kelompok diperjelas agar semua anggota bisa ikut berpartisipasi.

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 82,35% dengan kategori sangat tinggi. Data perolehan pada setiap indikator terdapat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II**

| No | Indikator Motivasi Belajar           | Persentase (%) | Kategori      |
|----|--------------------------------------|----------------|---------------|
| 1  | Hasrat dan keinginan untuk berhasil  | 81,70%         | Sangat Tinggi |
| 2  | Dorongan dan kebutuhan dalam belajar | 80,10%         | Sangat Tinggi |
| 3  | Harapan dan cita-cita masa depan     | 82,30%         | Sangat Tinggi |
| 4  | Penghargaan dalam belajar            | 83,00%         | Sangat Tinggi |
| 5  | Kegiatan yang menarik dalam belajar  | 83,90%         | Sangat Tinggi |
| 6  | Lingkungan                           | 83,10%         | Sangat        |

| No | Indikator Motivasi Belajar | Persentase (%) | Kategori      |
|----|----------------------------|----------------|---------------|
|    | belajar yang kondusif      |                | Tinggi        |
|    | <b>Rata-rata</b>           | 82,35%         | Sangat Tinggi |

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan keterlibatan siswa yang semakin meningkat dibandingkan Siklus I. Siswa lebih aktif di setiap tahap, baik berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau bermain ular tangga. Pembagian peran dalam kelompok membantu semua siswa punya tanggung jawab dan terlibat dalam kegiatan. Antusiasme siswa terhadap permainan semakin terlihat dari semangat mereka bermain, menunggu giliran, dan memperhatikan soal yang diberikan. Aktivitas diskusi juga meningkat karena siswa bertukar pendapat sebelum memutuskan jawaban. Kesempatan berbicara yang lebih merata mengurangi dominasi satu siswa, sehingga lebih banyak siswa berani menjawab dan menyampaikan pendapat.

Kerja sama kelompok dan kepercayaan diri siswa juga lebih meningkat. Siswa mulai mampu memberikan jawaban dan alasan di depan teman-temannya, meskipun sebagian kecil siswa masih

memerlukan dorongan. Respons siswa terhadap pendekatan CRT juga terlihat positif karena pertanyaan dan aktivitas pembelajaran berhubungan dengan pengalaman dan lingkungan siswa, sehingga membuat mereka lebih mudah terlibat dalam pembelajaran. Meskipun pengelolaan waktu masih perlu diperhatikan agar semua tahap berjalan secara optimal, secara keseluruhan hasil observasi menunjukkan siswa pada Siklus II lebih terlibat, antusias, berani, bekerja sama, dan percaya diri dibandingkan Siklus I.

### Rekapitulasi Motivasi Belajar

Rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa pada ketiga tahap penelitian tersaji pada Tabel 4.

**Tabel 4. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa**

| Tahap      | Persentase (%) | Kategori      |
|------------|----------------|---------------|
| Pra-Siklus | 50,55          | Sedang        |
| Siklus I   | 75,15          | Tinggi        |
| Siklus II  | 82,35          | Sangat Tinggi |

Rekapitulasi tersebut menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Dari pra-siklus ke Siklus I, motivasi belajar siswa meningkat 24,60 poin persentase. Dari Siklus I ke Siklus II, motivasi belajar siswa

meningkat 7,20 poin persentase. Secara keseluruhan, motivasi belajar siswa meningkat 31,80 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir tindakan. Perubahan kategori motivasi belajar siswa terlihat, mulai dari sedang menjadi tinggi, lalu sangat tinggi.

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara bertahap setelah penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) melalui Genially berbasis permainan ular tangga. Motivasi belajar meningkat dari 50,55% di pra-siklus, menjadi 75,15% di Siklus I, dan mencapai 82,35% di Siklus II, dengan kategori berubah dari sedang menjadi tinggi dan lalu sangat tinggi. Peningkatan ini juga terlihat di semua indikator motivasi belajar, menandakan bahwa perbaikan tindakan berdasarkan hasil refleksi di setiap siklus membantu perkembangan motivasi belajar siswa.

Penerapan CRT dalam penelitian ini dilakukan dengan mengaitkan materi Hak dan Kewajiban Warga Negara dengan pengalaman, lingkungan, dan

kehidupan sehari-hari siswa. Pengaitan tersebut membuat siswa lebih mudah memahami konteks pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan yang dilakukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menghubungkan pertanyaan dalam permainan dengan pengalaman mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan Lailiyah et.al. (2024) yang menunjukkan bahwa CRT dalam pembelajaran PPKn dapat menghubungkan materi dengan latar belakang siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hasil penelitian Imtihani et.al. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan CRT dalam PTK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, Putri et.al. (2026) juga melaporkan peningkatan motivasi belajar melalui penerapan CRT berbasis Genially.

Dalam penelitian ini, CRT digunakan sebagai pendekatan pembelajaran, Genially media atau platform untuk menyajikan materi, dan permainan ular tangga sebagai bentuk aktivitas belajar. Perpaduan tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

interaktif. Pada Siklus I, siswa mulai menunjukkan antusiasme saat permainan diperkenalkan, mereka lebih antusias menunggu giliran, serta lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Pada Siklus II, keterlibatan siswa semakin merata, ditandai dengan meningkatnya rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat, kerja sama dalam kelompok, dan keberanian memberikan jawaban beserta alasannya. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Putri et.al. (2026) yang menyebutkan penggunaan media Genially dapat mendukung proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Permainan ular tangga dalam penelitian ini bukan hanya sekedar bermain, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, sehingga mendukung penerapan CRT.

Perubahan perilaku siswa juga sejalan dengan peningkatan hasil angket. Pada pra-siklus, motivasi belajar berada di tingkat sedang. Observasi menunjukkan sebagian siswa masih pasif, kurang fokus, dan belum banyak terlibat dalam kegiatan

pembelajaran. Pada Siklus I, motivasi belajar meningkat menjadi kategori tinggi. Hal ini disertai peningkatan perhatian, antusiasme, dan keberanian siswa, walaupun keterlibatan belum sepenuhnya merata. Hasil refleksi Siklus I kemudian dipakai untuk memperbaiki pengelolaan waktu, memberi kesempatan berbicara secara merata, dan membagi peran di dalam kelompok. Pada Siklus II, perbaikan tersebut membawa keterlibatan siswa yang lebih merata, diskusi yang lebih aktif, kerja sama yang lebih baik, dan kepercayaan diri yang tumbuh. Jadi, kesesuaian antara hasil angket dan observasi perilaku siswa menunjukkan bahwa perkembangan motivasi belajar tidak hanya terlihat melalui skor, tetapi juga lewat perubahan perilaku siswa selama pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan enam indikator motivasi belajar menurut Uno (2016), semua indikator menunjukkan peningkatan dari pra-siklus hingga Siklus II. Hasrat dan keinginan untuk berhasil meningkat dari 51,20% menjadi 81,70%. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar meningkat dari 50,50% menjadi 80,10%. Harapan dan cita-

cita masa depan meningkat dari 51,30% menjadi 82,30%. Penghargaan dalam belajar meningkat dari 50,40% menjadi 83,00%. Kegiatan yang menarik dalam belajar meningkat dari 50,10% menjadi 83,90%. Lingkungan belajar yang kondusif meningkat dari 49,80% menjadi 83,10%. Peningkatan pada semua indikator ini menunjukkan bahwa perkembangan motivasi terjadi di berbagai aspek. Penerapan CRT yang dikombinasikan dengan media Genially berbasis permainan ular tangga memberikan pembelajaran yang lebih kontekstual, lebih interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian, pendekatan ini mendukung perkembangan motivasi belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara.

#### **E. Kesimpulan**

Penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) melalui Genially berbasis permainan ular tangga dalam pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara di kelas IX-5 SMP Negeri 8 Medan dilaksanakan dalam dua siklus Tindakan mengacu pada model

Kemmis dan McTaggart. Pendekatan CRT diterapkan dengan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman hidup siswa serta lingkungan sosial mereka. Media Genially digunakan sebagai sarana penyajian permainan ular tangga yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat secara interaktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap tahapan. Pada pra-siklus, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 50,55%. Setelah tindakan Siklus I diterapkan, motivasi belajar meningkat menjadi 75,15% dengan kategori tinggi. Kemudian pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I motivasi belajar siswa meningkat Kembali menjadi 82,35% dengan kategori sangat tinggi. Jadi, secara keseluruhan, motivasi belajar meningkat sebesar 31,80 poin persentase dari kondisi awal hingga akhir tindakan, Peningkatan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa, seperti meningkatnya perhatian, antusiasme, keberanian

menyampaikan pendapat, keterlibatan dalam diskusi kelompok, dan kepercayaan diri. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa penerapan CRT melalui Genially berbasis permainan ular tangga bisa menjadi salah satu alternatif tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban Warga Negara.

Berdasarkan hasil penelitian, guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan CRT melalui media Genially berbasis permainan ular tangga sebagai alternatif pembelajaran PPKn yang kontekstual dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan tetap memperhatikan pengelolaan waktu dan pemerataan partisipasi siswa. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif, berani menyampaikan pendapat, serta menghubungkan materi dengan pengalaman dan lingkungan sekitar mereka. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, serta mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran inovatif dan kontekstual. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas, satu

materi, dan waktu penelitian yang relatif singkat. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penerapan pendekatan ini pada materi atau mata pelajaran lain dengan subjek dan lokasi penelitian yang berbeda agar memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan pendekatan ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi V)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Imtihani, A., Wirawan, B., & Witono, H. (2023). Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SDN 42 Ampenan. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 272–276.
- Lailiyah, M., Wakhyudin, H., Huda, C., & Sutarman, S. (2024). Culturally Responsive Teaching dalam model pembelajaran Problem Based Learning mata pelajaran PPKn. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3303–3311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8485>
- Nirwana, E. M., Listiyani, I., & Nurmaningsih, E. R. (2024). Penerapan pembelajaran Culturally Responsive Teaching

berbantu media ular tangga untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 383-396.

<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18135>

Putri, A. N. A., Laily, C. K., Hidayati, Y. M., Daryati, H., & Hidayati, F. R. N. (2026). Penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis media Genially untuk meningkatkan motivasi belajar siswa materi keberagaman budaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3), 360-374.

<https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.65796>

Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, A., & Yarshal, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbantuan website Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV UPT SPF SD Negeri 101790 Marindal II. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2),  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27611>