

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENKLEK BERBASIS
CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DALAM PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS IV SD NEGERI TAMBAKSOGRA 2**

Luthfiyah Mufidah¹, Aji Heru Muslim²

^{1, 2}PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto

[¹Luthfiyahmufidah20@gmail.com](mailto:Luthfiyahmufidah20@gmail.com) [²Ajiherumuslim.ump@gmail.com](mailto:Ajiherumuslim.ump@gmail.com)

ABSTRACT

The current advancement and curriculum demands require teachers to be innovative in managing learning processes. Developing learning media is a key step toward achieving educational objectives effectively. This study aimed to develop Engklek learning media integrated with the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach to facilitate material comprehension and enhance student engagement in the topic of Indonesia's Cultural heritage. This research employed a Research and Development (RD) methodology using the ADDIE model, collecting data through media validators, material validators, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The Culturally Responsive Teaching-based Engklek learning media was developed at SD Negeri 2 Tambaksogra, Banyumas, Central Java. The media validator results indicated of score 98%, the material validator results were 80%, the teacher response score was 94%, and the student response score was 98%, indicating tha this media is highly suitable for use in the learning process.

Keywords: Development of Learning Media, Engklek, Culturally Responsive Teaching (CRT)

ABSTRAK

Perkembangan zaman dan tuntutan kurikulum membuat guru dituntut untuk inovatif dalam mengelola pembelajaran. Pengembangan media menjadi salah satu langkah dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dengan baik. Dengan hal itu, peneliti melakukan penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran engklek yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk memudahkan penerimaan materi dan meningkatkan semangat belajar pada siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dan menggunakan pengumpulan data melalui validator media, materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* ini dikembangkan di SD Negeri 2 Tambaksogra, Banyumas, Jawa Tengah dengan perolehan hasil validator media sebesar 98% validator materi 80% respon guru dengan perolehan hasil 94% dan respon siswa sebesar 98% yang dapat diartikan media ini “sangat layak” digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media IPAS, Engklek, CRT

A. Pendahuluan

Pendidikan dan kebudayaan di Indonesia merupakan satu kesatuan yang saling terkait dengan kehidupan. Pendidikan dapat digunakan sebagai wadah mewariskan dan mempertahankan budaya serta mengembangkan kebudayaan. Pendidikan menurut UU No. 20 (Depdiknas, 2003) mengenai sistem pendidikan nasional diwujudkan dalam suasana kegiatan belajar dan prosesnya dapat memberikan rasa senang dan berdampak peserta didik secara aktif dapat berkembang potensinya untuk memiliki kekuatan kepribadian, kecerdasan spiritual serta pengendalian diri yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pada perkembangan zaman saat ini, pendidikan telah memasuki kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka, yang di dalamnya memiliki misi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan berisikan pengembangan keterampilan, penguatan enam dimensi Pancasila dan berisikan pengembangan keterampilan, penguatan enam dimensi pelajar Pancasila dan mempelajari mendalam mengenai toleransi serta budaya. Hal ini membuat guru dituntut untuk lebih

berinovatif dalam mengelola pendidikan. Pembelajaran dalam sekolah jika tidak melaksanakan pendidikan sesuai dengan tuntutan kurikulum maka dapat berdampak pada ketidak mampuan sekolah dalam mengantisipasi perkembangan budaya di era reformasi (Syafuruddin & Amiruddin, 2017).

Berdasarkan data analisis kebutuhan terhadap SDN 2 Tambaksogra didapat bahwa SD tersebut memiliki media yang sangat terbatas dan tidak selalu menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil dari wawancara terhadap guru kelas IV SDN 2 Tambaksogra, dalam pembelajaran Bab 6 topik B Kelas IV IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, siswa kurang antusias, kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan media berupa buku paket IPAS. Terlebih metode yang digunakan guru dominan metode ceramah dan tanya jawab. Guru menyampaikan materi menggunakan media buku paket IPAS, dimana guru menyampaikan materi dengan kemudian memberikan contoh sederhana yang terdapat pada buku paket. Namun dengan begitu pemanfaatan gambar pada buku paket IPAS untuk meningkatkan

pemahaman siswa dinilai kurang efektif, sehingga perlu pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan mudah diterima siswa. Penggunaan media pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah, dikatakan efektif karena media pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan metode ceramah (Nurhayati, Khumaedi, & Yudiono, 2018)

Oleh sebab itu keberadaan media dalam kegiatan pembelajaran sangatlah penting dalam membantu proses penerimaan materi pada siswa. (Pamungkas & Koeswanti, 2021) memberikan pernyataan pada hal ini bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan menimbulkan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat belajar siswa. Dengan penggunaan media juga dapat menarik perhatian siswa dan memberikan semangat baru seperti media berbentuk permainan dan lain sebagainya.

Namun pada fakta lapangan dari data analisis SDN 2 Tambaksogra belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk permainan, belum

pernah menerapkan model pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching*. Dengan keadaan seperti ini menjadikan sebuah tantangan bagi peneliti untuk berinovasi mengembangkan media pembelajaran gambar pada buku paket IPAS kelas IV yang sudah diterapkan oleh guru kelas IV SDN 2 Tambaksogra.

Ketertarikan peneliti untuk mengembangkan permainan yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT), karena menyesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa SDN 2 Tambaksogra yang beragam, aktif dan lebih menyukai kegiatan yang bersifat permainan. Salah satu tujuan dibuatnya media pembelajaran ini selain untuk dapat bermain serta melestarikan budaya siswa juga belajar materi pembelajaran IPAS sebagai poin utama dari pengembangan ini. Pemilihan media pembelajaran menggunakan permainan engklek dikarenakan engklek sebagai permainan tradisional yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Melalui sebuah permainan anak-anak lebih antusias dan tidak merasa bahwa

mereka pada saat itu sebenarnya sedang dalam proses pembelajaran dan turut serta dalam proses pelestarian budaya. Dalam penelitian ini permainan engklek yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran dikombinasikan dengan pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dikarenakan pendekatan ini dalam praktiknya menggunakan pengetahuan budaya, pengalaman dan gaya belajar siswa yang bertujuan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Inayah, Triana, & Retnoningrum, 2023). Selain itu penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat meningkatkan prestasi siswa kepada semua kelompok budaya, guru memastikan bahwa semua siswa diberikan dorongan dan dukungan untuk mewujudkan potensi pendidikan mereka tanpa memandang latar belakang mereka.

Pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diharapkan dapat menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, turut andil dalam pelestarian

budaya dan mengaktualisasi pendidikan tanggap budaya sebagai basis pendidikan di Indonesia. Hal ini sejalan dengan (DIKTI, 2005) PP No. 19 proses kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan perlu dipraktikkan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mampu memotivasi peserta didik aktif berpartisipasi serta memberikan ruang lingkup yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi langkah-langkah guru dalam melaksanakan tugasnya dengan konteks sosial-budaya yang melingkupinya.

Hasil dari praktik pengembangan media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diharapkan dapat menjadi jalur keluar untuk mengantarkan revitalisasi budaya lokal dan peningkatan relevansi pendidikan di tanah air yang sesuai dengan (Kebudayaan, 2014) Nomor 79 Tahun 2014 pasal 2 yang berisikan mengenai pembelajaran muatan lokal yang bertujuan membekali peserta didik dengan sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk mengenal,

mencintai, melestarikan dan mengembangkan keunggulan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau penelitian R&D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki langkah pengembangan. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam Pembelajaran IPAS Topik B bab 6 materi kekayaan budaya Indonesia.

Pada penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran engklek berbasis CRT ini menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2016)

Tabel 1 Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sugiyono, 2016

Untuk menghitung hasil validasi ahli media, dan ahli materi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah total setiap data

n = Jumlah data

Prerhitungan data respon siswa peneliti menggunakan skala Guttman, skala untuk memperoleh jawaban ya dan tidak; benar (Sugiyono, 2009). Skala Guttman dipilih peneliti karena penyajiannya mudah dipahami oleh responden yaitu siswa sekolah dasar. Untuk perhitungan hasil akhir dari angket respon siswa menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase

f= Jumlah skor hasil pengumpulan data

N= Skor maksimal

100%= Konstanta

Sudjono dalam Maulidta & Sukartiningsih (2018: 684)

Setelah mengetahui hasil dari penelitian kemudian data dirujuk ke tabel berikut yang kemudian menjadi penentu kevalidan dan kelayakan media pembelajaran engklek berbasis CRT yang mengacu pada kriteria kelayakan.

Tabel 2 Kriteria Penilaian

Presentase	Kriteria
81-100	Sangat Menarik
61-80	Menarik
41-6	Cukup
21-40	Kurang Menarik
0-20	Tidak Menarik

Sumber : Riduwan, (2011: 41)

Berdasarkan panduan di atas, media pembelajaran engklek berbasis CRT dikatakan valid apabila memenuhi kriteria mnarik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran engklek yang berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Pada pembelajaran IPAS BAB 6 Topik B

Materi Kekayaan budaya Indonesia. Produk ini dibuat dan dirancang oleh peneliti dengan tujuan untuk guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif dan siswa agar lebih mudah dalam menerima materi kekayaan budaya indonesia dengan semangat dan tidak membosankan. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1.Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Analisis dalam hal ini yaitu mengenai masalah kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari data analisis yang dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri 2 tambaksogra bahwa proses pembelajaran di kelas sudah menggunakan media namun tidak sering dikarenakan keterbatasan tenaga, pikiran dan biaya dalam pembuatan media pembelajaran. Media yang sudah digunakan yaitu media pembelajaran berupa torson, gambar print dan globe. Diantara media pembelajaran yang ada di SD Negeri 2 tambaksogra belum pernah diterapkan media pembelajaran berupa permainan dan tanggap

budaya. Peserta didik dalam proses pembelajaran kurang aktif dan antusias.

Berdasarkan data analisis dan rujukan teori pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk diimplementasikan dengan penerapan pembelajaran yang bersifat membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, teori belajar ini termasuk dalam teori belajar konstruktivisme. Pengalaman belajar sangat ini sangat relevan dengan pengembangan media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pembelajaran IPAS BAB 6 Topik B di kelas IV SDN 2 Tambaksogra. Implementasi media pembelajaran engklek berbasis pendekatan CRT ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan siswa mengenai kekayaan budaya Indonesia yang lebih banyak.

2.Desain (Design)

Setelah mendapatkan data analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran, langkah berikutnya yaitu mendesain. Peneliti melakukan rancangan sebuah produk yang akan dikembangkan sebagai media. Dalam hal ini, produk yang telah ditentukan berupa media pembelajaran engklek

berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang memuat unsur tanggap budaya, media ini digunakan untuk materi IPAS Bab 6 topik B kelas IV kekayaan budaya Indonesia.

Rancangan konseptual media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), diantaranya: karpet engklek terdapat judul, kolom kartu, papan skor, dan ornamen kebudayaan seperti baju daerah, makanan tradisional, alat musik, dan rumah adat. Untuk gaco yang digunakan berupa triplek yang dilapisi oleh stiker bergambar ikon-ikon khas kabupaten banyumas seperti wayang bawor, mendoan, baju adat dan bahasa ngapak. Untuk kartu permainan terdapat 3 jenis yang berbeda yaitu kartu pertanyaan, kartu bom dan kartu hadiah. Sedangkan untuk petunjuk permainan didesain berbentuk buku panduan media dengan tema batik dan engklek.

3.Pengembangan (Development)

Tahapan berikutnya yaitu pengembangan. Pada proses pembuatan produk media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini yaitu menyusun semua

materi yang dipilih yang akan dikaitkan dengan media pembelajaran, kemudian peneliti membuat karpet engklek yang terbuat dari bahan busa ati lalu dilapisi vinyl. Pembuatan kartu permainan dicetak dengan kertas bahan ivory, 3 jenis kartu tersebut meskipun dengan bentuk yang berbeda-beda namun memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan pemahaman mengenai materi kekayaan budaya Indonesia pada BAB 6 topik B. Gaco untuk permainan dibuat berbahan dasar dari triplek yang dilapisi dengan stiker bergambar ikon khas banyumasan. buku panduan permainan sama dengan kartu dicetak menggunakan kertas berbahan dasar ivory lalu dipasang spiral. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang telah dikembangkan oleh peneliti:

a. Karpet media engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Pada desain media engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini dibuat dengan busa ati dan vinyl berukuran 300 x 200 cm dengan jumlah kolom engklek 9. Pada setiap kolom

terdapat ikon bom, hadiah dan tanda tanya sebagai ikon pengambilan kartu. Dimana jika pemain melempar gaco pada kolom tersebut maka kartu yang diambil yang memiliki ikon sama dengan ikon yang ada pada kolom.



Gambar 1.1 Desain produk Tahap Development (Pengembangan)

b. Desain kartu permainan

Desain kartu pada media ini terdapat 3 jenis kartu yang diantaranya kartu tanya berisi pertanyaan mengenai materi kekayaan budaya Indonesia, yang kedua ada kartu bom berisikan tantangan yang ditunjukkan kepada kelompok tersebut, dalam kartu bom ini berkaitan dengan kebudayaan

lokal yang terdapat di kabupaten banyumas, kemudian yang terahir terdapat kartu tanya, dalam kartu hadiah berisikan penghargaan kepada pemain baik berupa naik satu kotak atau mendapatkan hadiah dari kotak hadiah, hal ini berguna untuk menambah semangat peserta didik dan meminimalisir kejenuhan permainan yang terdapat banyak pertanyaan.



Gambar 1.2 kartu tanya dan kartu jawaban



Gambar 1.3 kartu hadiah



Gambar 1.4 kartu bom

c. Desain Gaco

Pada desain gaco permainan engklek ini menggunakan bahan triplek yang dipotong dengan ukuran 6 X 6 cm yang kemudian dilapisi dengan kertas stiker bergambar ikon-ikon banyumasan. Terdapat 5 gaco. Gaco tersebut sebagai penanda dari kelompok masing-masing. 5 gaco tersebut diantaranya ikon ebeg, wayang bawor bertuliskan ngapak, baju adat jawa tengah, tempe mendoan, dan wayang kulit. Berikut gambar 1.5 gaco engklek pada media pembelajaran engklek berbasis CRT:



Gambar 1.5 Gaco engklek

d. Desain panduan permainan

Desain panduan dicetak berupa buku tipis yang di dalamnya berisi tentang materi pembelajaran, aturan bermain dan teknik penskoran. Buku ini dicetak menggunakan kertas Ivory.



Gambar 1.6 buku panduan permainan

4.Implementasi (*Implementation*)

Tahap berikutnya merupakan tahap implementasi, merupakan tahapan uji coba produk di kelas IV SDN 2 Tambaksogra. Sebelum

dilakukannya uji coba, media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) divalidasi dahulu oleh validator ahli media dan ahli materi. Jika produk sudah dikatakan valid maka produk pengembangan dapat diimplementasikan di SD. implementasi ini tentunya disesuaikan dengan pengembangan media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

Berdasarkan perolehan hasil validasi dari ahli media didapat data sebagai berikut:

Tabel 1

Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Indikator	Ju mla h buti r	Sko r	Rata- Rata	%
Tampilan	6	30	$X = \frac{\sum X}{N}$	98
Isi Media	2	10		
Penggunaan	2	9	$= \frac{49}{10}$	%
Jumlah	10	49	$= 4,9$	

Berdasarkan hasil validator ahli media penilaian validasi didapat hasil rata-rata 4,9 dan mendapatkan presentase 98% dengan kategori “**sangat valid**”, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek berbasis

Culturally Responsive Teaching (CRT) layak untuk diuji coba sesuai revisi dari validator.

Penilaian kedua yaitu penilaian terhadap validator materi. Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator	Jumlah Butir	Skor	Rata-rata	%
Isi Materi	4	16	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$ $= \frac{26}{4}$ $= 4,0$	80
Pembelajaran	2	8		%
Jumlah	6	24		

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi, diperoleh hasil rata-rata berjumlah 4,0 dengan presentase 80% dengan kategori **“valid”**. Analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini layak untuk diuji coba sesuai revisi dari validator.

Berdasarkan hasil data analisis dari kedua validator di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini masuk dalam kategori valid dan layak untuk diimplementasikan

dalam kegiatan belajar mengajar di kelas IV Sekolah Dasar.

Setelah media dinyatakan layak untuk di uji coba di SD, selanjutnya peneliti memberikan lembar angket respon guru yang bertujuan untuk melihat media pembelajaran engklek berbasis CRT menarik atau tidak. Hasil dari respon guru dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Analisis Respon Guru

Indikator	Jumlah butir	Skor	Rata-rata	%
Aspek fisik	11	53	$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$ $= \frac{104}{22}$ $= 4,72$	94
Aspek materi	10	46		%
Aspek bahasa	1	5		
Jumlah	22	104		

Pada tabel hasil angket respon guru terdapat 22 butir pertanyaan dengan perolehan rata-rata 4,72 setara dengan 94%. Hasil tersebut masuk dalam kategori **“sangat baik”**, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tahap pengumpulan data selanjutnya peneliti menganalisis data respon siswa terhadap media tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Analisis Respon Siswa

Indikator	"Ya"	"Tidak"	Nilai	%
P1	20	-	20	98%
P2	20	-	20	
P3	20	-	20	
P4	4	16	16	
P5	20	-	20	
P6	-	20	20	
P7	20	-	20	
P8	20	-	20	
P9	-	20	20	
P10	20	-	20	
Jumlah	200		196	

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan 10 butir pertanyaan diperoleh skor dengan jumlah 98% yang masuk dalam kategori **"sangat baik"**. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini dapat diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, disimpulkan bahwa produk

hasil pengembangan berupa media pembelajaran engklek berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terasuk dalam kategori media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. produk dari hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberi semangat kepada peserta didik serta meningkatkan semangat belajar. Proses penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa, hal ini disebabkan dalam penerapannya dapat melibatkan imajinasi dan kepekaan siswa terhadap pengalaman terhadap suatu konsep (Wati, 2021)

Penelitian pengembangan media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) ini belum dapat sepenuhnya diimplementasikan di sekolah lain, dengan hal itu sudah seharusnya seorang guru diharapkan dapat menciptakan media dalam pembelajaran yang lebih baik sesuai kebutuhan dan inovatif agar tercapai tujuan pembelajaran yang tercapai dengan baik juga. Namun, pada faktanya proses kegiatan belajar mengajar tidak semua guru dapat melakukan tersebut, dikarenakan faktor keterbatasan biaya, waktu, tenaga dan pikiran. Sedangkan

media pembelajaran dapat menjadi alat perantara komunikasi antara guru dan siswa. Hakikat dari media pembelajaran sendiri sebagai alat komunikasi yang baik antar guru dengan siswa, jika media pembelajaran tidak diterapkan dalam sekolah maka kemungkinan besar komunikasi guru dan siswa dalam pembelajaran juga terganggu.

Pada perolehan hasil respon guru mengenai produk media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diperoleh skor 94,4%. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan media ini diterima oleh guru. Produk dari hasil penelitian ini berupa permainan engklek, peneliti memilih engklek karena engklek sendiri memiliki manfaat yang baik bagi tumbuh kembang peserta didik, hal ini sejalan dengan pendapat (Ardini & Lestaringrum, 2018) yang mengatakan engklek dapat memfasilitasi, menstimulus dan membimbing perkembangan anak seperti dalam perkembangan fisik, kemampuan bersosialisasi, kreatifitas dan kecerdasan berpikir logis.

Peneliti memilih permainan engklek dengan dikombinasikan pendekatan *Culturally Responsive*

Teaching karena CRT ini sangat penting dan berkesinambungan dengan media dan materi pada penelitian ini. Pendekatan CRT juga sangat penting bagi siswa karena CRT diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, mengaktualisasi pendidikan tanggap budaya sebagai basis pendidikan di Indonesia sesuai dengan pendapat (Wahyuningsih, Andayani, & Astuti, 2023) yang mengatakan pendekatan CRT dapat memperkuat identitas budaya siswa serta dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan konteks budaya setempat. Berikut merupakan gambar penggunaan Karpet media engklek



Gambar 1.7 Penggunaan Media Pembelajaran Engklek dikelas.

D. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran engklek berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap penilaian sebelum diuji cobakan diantaranya melalui validator media dan validator materi serta produk diuji cobakan untuk mengetahui hasil penilaian oleh guru kelas dan siswa melalui angket berupa respon guru dan respon siswa. Berdasarkan dari hasil analisis validator media dinyatakan "sangat valid" dari validator materi dinyatakan "valid" yang berarti sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran engklek berbasis CRT ini mendapatkan respon yang sangat baik dari guru maupun siswa. Hasil tersebut dinyatakan "sangat baik" untuk meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa dalam materi kekayaan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prambon

Nganjuk: CV.Adjie Media Nusantara.

Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003*. tentang sistem pendidikan nasional.

DIKTI. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.

Inayah, N., Triana, L., & Retnoningrum, D. (2023). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Menggunakan Media Game Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia . *Seminar Nasional Literasi Pedagogi (SRADA) III*, 26.

Kebudayaan, K. P. (2014). *Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014*.

Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of The Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vacation High School Student of Beauty Department. *Journal of Vocation and Career Education*, 3, 71.

Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 346.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Syafruddin, S., & Amiruddin, A.
(2017). *Manajemen Kurikulum*.
Medan: Perdana Mulya
Sarana.

Wahyuningsih, D., Andayani, Y., &
Astuti, B. R. (2023).
Optimalisasi Hasil Belajar
Kimia Melalui Implementasi
Model Based Learning dengan
Pendekatan Culturally
Responisve Teaching. *Jurnal
Kependidikan*, 8, 45.

Wati, A. (2021). Pengembangan
Media Permainan UlarTangga
untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Sekolah Dasar.
*Mahaguru: Jurnal Pendidikan
Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-
73.