

PENERAPAN MEDIA KAHOOT!! DENGAN PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* (CRT) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Sinta Dwi Rahayu¹, Ivayuni Listiani², Eka Rahayu Nurmaningsih³
^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun, ³SD NEGERI KEJURON
sintadr02@gmail.com, ivayuni@unipma.ac.id,
ekanurmaningsih16@guru.sd.belajar.id,

ABSTRACT

The implementation of learning that applies Kahoot! learning media with the Culturally Responsive Teaching approach can improve students' cognitive understanding. The learning process implemented integrates culture and relates real material to the surrounding environment so that the understanding obtained is meaningful. The purpose of this study was to (1) describe the effect of Kahoot! learning media with the Culturally Responsive Teaching approach on students' cognitive understanding (2) improve students' cognitive learning outcomes in the Indonesian Language subject on intrinsic elements. The research method used is a qualitative descriptive method with a type of classroom action research. This study uses the Kemmis and Mc.Teggart research design with 3 learning cycles. The activities of each cycle include planning, action, observation and reflection activities. The subjects of this study were grade V students at a school in Madiun City with a total of 12 students. The object of the study was the cognitive learning outcomes of grade V students. Data collection techniques used were observation, interviews, tests and documentation. The results of this study indicate that there was a significant increase, namely in the pre-cycle of 42%, cycle 1 of 67%, cycle 2 of 75% and cycle 3 of 92%. The improvement of learning outcomes is said to be successful if 80% of students have completed the learning objective achievement criteria (KKTP) of 75. Thus, the use of Kahoot! learning media with the Culturally Responsive Teaching approach can improve the cognitive understanding of fifth grade elementary school students.

Keywords: Kahoot!, Culturally Responsive Teaching, Cognitive Understanding

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran Kahoot! dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengintegrasikan budaya dan mengaitkan materi secara nyata dengan lingkungan di sekitar sehingga pemahaman yang diperoleh bermakna. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran Kahoot! dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* terhadap pemahaman kognitif siswa (2) meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis and Mc.Teggart dengan 3 siklus pembelajaran. Kegiatan setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V pada salah satu sekolah di Kota Madiun dengan

jumlah 12 siswa. Objek dari penelitian adalah hasil belajar kognitif siswa kelas V. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan yaitu pada pra siklus sebesar 42%, siklus 1 sebesar 67%, siklus 2 sebesar 75% dan siklus 3 sebesar 92%. Peningkatan hasil belajar dikatakan berhasil jika 80% siswa telah menyelesaikan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Kahoot! dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V sekolah Dasar.

Kata Kunci: Kahoot!, Culturally Responsive Teaching, Pemahaman Kognitif

A. Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi di abad ke-21, proses pendidikan harus lebih fleksibel untuk mengakomodasi perubahan ini. Pada abad ke-21, paradigma pendidikan yang berpusat pada guru digantikan oleh paradigma yang berpusat pada siswa. Pendidikan abad 21 juga ditandai dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terintegrasi semakin canggih guna menghadapi adanya tantangan dalam dunia pendidikan. Upaya dalam mengatasi tantangan diperlukan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan 4C. Keterampilan 4C meliputi keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), keterampilan kolaborasi (*collaboration*), keterampilan komunikasi (*communication*), keterampilan berpikir kreatif (*creativity*). Perubahan hampir di setiap aspek kehidupan akan terjadi akibat pesatnya kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntut pengembangan sumber daya manusia, khususnya sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berpikir kritis (Listiani, 2018). Dunia pendidikan pada pembelajaran Abad 21 dengan kehadiran teknologi menuntut siswa untuk kreatif, inovatif, berpikir kritis secara metakognitif (Prihatmojo *et al.*, 2024). Kehadiran teknologi menjadikan siswa memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi dengan harapan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat dijadikan bekal hidup di masyarakat.

Mengingat transformasi pembelajaran di Abad 21 berbasis pengetahuan dan teknologi, maka guru memerlukan kompetensi TIK. Siswa dan guru yang mempunyai akses teknologi yang baik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, penggunaan

teknologi digital menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Buchori & Harun, 2020). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat memperlihatkan objek nyata atau melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Secara konseptual, kegiatan belajar harus terhubung dengan lingkungan sekitar (Pratiwi *et al.*, 2023). Aktivitas pembelajaran sebaiknya memanfaatkan potensi lingkungan dan kearifan lokal dengan memanfaatkan teknologi yang ada agar pembelajaran lebih bermakna sehingga terciptanya keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran yang telah dibuat dapat tercapai. Indikator tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik (Destiranda, 2023). Selaras dengan pendapat diatas, Dita (2022) mengungkapkan bahwa salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yakni hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yakni tolak ukur sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran

setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan kognitif peserta didik setelah melewati serangkaian proses pembelajaran. Kemampuan kognitif menjadi salah satu kemampuan yang berperan penting untuk keberhasilan dari proses pembelajaran, karena sebagian besar dari aktivitas pembelajaran melibatkan kegiatan berpikir serta mengingat. Ranah kognitif adalah kemampuan yang mencakup tentang logika, analisis, pengetahuan serta proses berfikir siswa (Sari & Wulandari, 2020). Adapun proses kemampuan kognitif terdiri dari 6 tahapan yang meliputi: mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan membuat atau mencipta (C6). Dari proses tersebut, bagaimanapun setiap individu memiliki proses mereka sendiri-sendiri yang juga akan memengaruhi hasil kemampuan kognitif mereka.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas V diketahui bahwa siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran terlebih jika mereka dihadapkan dengan materi yang mengharuskan mereka untuk membaca sebuah teks, minimnya

pengetahuan siswa terhadap keberagaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di wilayah provinsi tempat tinggalnya dikarenakan materi pembelajaran yang disajikan tidak dikaitkan dengan lingkungan sekitar dimana siswa tinggal dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa karena minimnya pengetahuan terkait materi ajar yang mereka miliki. Hasil belajar kognitif siswa kelas V yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan pada materi unsur intrinsik cerita hanya 42% yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V diketahui bahwa kemudahan teknologi terutama fasilitas *chromebook* tidak dimanfaatkan baik oleh siswa untuk kegiatan pembelajaran dan memperkaya ilmu pengetahuan. Perangkat teknologi seperti *chromebook* dan *gadget* digunakan siswa untuk mengakses hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan materi pembelajaran ataupun untuk mengasah keterampilan berkaitan dengan teknologi. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari.

Saat belajar materi unsur intrinsik cerita, pengetahuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan unsur intrinsik dan pengetahuan terkait cerita budaya yang ada di daerahnya ternyata masih kurang.

Berdasarkan permasalahan yang ada untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman kognitif mengenai materi unsur intrinsik cerita sehingga hasil belajar siswa meningkat serta mampu mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran maka diperlukan suatu inovasi dengan menerapkan media pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa disertai dengan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan/isi atau materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah media pembelajaran *Kahoot!*. *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan menggunakan format permainan yang menyenangkan. Media *Kahoot!* sebenarnya merupakan salah satu

alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru (Perdana *et al.*, 2020).

Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot!* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya (Syelfia Dewimarni *et al.*, 2022). *Kahoot!* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online bukan hanya memiliki fitur kuis saja, namun didalamnya terdapat game, diskusi dan juga survei. Adapun fitur game dan kuis dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam layar mereka. Kuis pada aplikasi *Kahoot!* ini dapat dinyatakan sebagai pembelajaran yang efektif karena pembelajaran terpusat pada siswa dan dapat mengasah dan mengembangkan keterampilan berpikir setiap peserta

didik dalam menghadapi suatu permasalahan (Widiyani *et al.*, 2022).

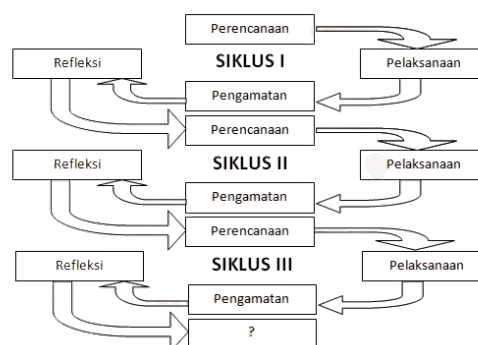
Penerapan media pembelajaran *Kahoot!* disertai dengan menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Pendekatan ini mengakui dan menghargai perbedaan budaya sebagai landasan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan relevan dengan pengalaman hidup setiap peserta didik. Dengan memahami dan mengintegrasikan konteks budaya dalam proses pembelajaran. CRT bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pencapaian belajar peserta didik. pendekatan *Culturally Responsive Teaching* mengakui dan menghargai adanya perbedaan budaya sebagai landasan dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Peran guru sebagai fasilitator bertanggung jawab atas ketimpangan yang mungkin timbul akibat adanya keragaman suku, tradisi, latar belakang dan perbedaan lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Eko (2023) yang menyatakan bahwa guru harus

menyadari bahwa pembelajaran tidak hanya mementingkan prestasi akademik, namun juga mempertahankan identitas budaya peserta didik. Penerapan pendekatan ini diharapkan siswa lebih memahami budayanya dan menghargai budaya orang lain, menggunakan pengetahuan budaya, kinerja dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa untuk menciptakan pengalaman yang bermakna.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian Tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis and Mc.Teggart. Penelitian ini dilaksaakn pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 bulan Juli – Agustus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di salah satu sekolah Kota Madiun dengan jumlah 12 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek dari penelitian adalah pemahaman kognitif kelas V. Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 siklus dengan masing-masing siklus 2 pertemuan. Kegiatan setiap siklus meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan

data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru dilakukan sebagai bahan penguatan atas hasil observasi sebelum melangkah pada tahapan selanjutnya untuk menyusun modul ajar pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi unsur intrinsik cerita dengan memberikan 10 soal pilihan. Pelaksanaan tes pada setiap akhir siklus. Selanjutnya, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data baik foto maupun video selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas V salah satu sekolah di Kota Madiun

dengan jumlah subjek sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek dari penelitian adalah pemahaman kognitif siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Kahoot!!* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) materi unsur intrinsik cerita.

Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 siklus dengan setiap siklus 2 pertemuan untuk memperoleh informasi yang relevan berkaitan dengan perkembangan belajar dan pengaruhnya terhadap pemahaman kognitif siswa. Setiap siklus dilaksanakan dalam waktu satu minggu meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan menyesuaikan dengan model, metode, pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada penelitian ini, media pembelajaran *Kahoot!!* diterapkan untuk membantu siswa dalam memahami materi unsur intrinsik cerita dengan mengaitkan lingkungan yang ada di sekitar siswa. Penerapan media ini didukung dengan penerapan pendekatan

Culturally Responsive Teaching (CRT) yang mengakui dan menghargai adanya perbedaan keragaman budaya siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks budaya siswa. Proses pembelajaran harus memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi agar mampu memahami dan mengeksplorasi kondisi lingkungan (Listiani *et al.*, 2022). Guru harus mengenal siswa mereka, terutama dalam masyarakat di mana mereka tinggal. Dengan demikian, pengetahuan menjadi sebuah pembelajaran kontekstual dan pengalaman yang relevan sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan pengalaman sehari-hari mereka dengan apa yang mereka lakukan di kelas (Rimang *et al.*, 2024).

Untuk meningkatkan hasil belajar, peserta didik tidak hanya didorong untuk berkonsentrasi pada pemahaman kognitif mereka tetapi juga pada pemahaman dan penghargaan terhadap budaya orang lain serta upaya untuk melestarikan tradisi budaya agar tidak punah akibat perubahan masyarakat dan kemajuan teknologi yang semakin cepat. Hal tersebut sangat penting karena

sebagai generasi emas bangsa, siswa harus memiliki keselarasan antara kognitif dengan karakter siswa agar budaya di Indonesia tetap lestari.

Setiap proses pembelajaran pada setiap siklus dilaksanakan kegiatan refleksi. Hal ini dilakukan agar rencana pembelajaran yang disusun pada siklus selanjutnya mengacu pada hasil refleksi pelaksanaan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil pra siklus, hanya 42% siswa yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan CRT. Siswa diberikan ruang untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan berdiskusi, kegiatan tanya jawab, berani dalam menyampaikan pendapatnya dan bekerja sama dengan kelompoknya untuk mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita terkait kebudayaan. Selain itu, siswa diberikan penguatan materi dengan kegiatan menyimak video dan kegiatan tanya jawab yang mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan pelaksanaan siklus I, telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase

ketuntasan klaksikal sebesar 67% dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Namun, terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang harus diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya. Pada kegiatan review hanya beberapa siswa yang mengingat beberapa unsur intrinsik pada pembelajaran sebelumnya mengenai materi unsur intrinsik cerita sehingga diperlukan suatu inovasi dan perbaikan agar pada pembelajaran selanjutnya hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebagai dampak dari pemahamannya yang meningkat.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 menerapkan media teknologi dengan pendekatan CRT disertai *games* kuis *Kahoot!*. Pemahaman siswa meningkat dibuktikan selama proses pembelajaran, siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik pada cerita yang berkaitan dengan budaya sekitar dan siswa mampu menelaah kearifan lokal dan keragaman budaya di lingkungan sekitar, hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang meningkat dengan persentase ketuntasan klaksikal sebesar 75% dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Meskipun begitu, terdapat beberapa hal yang

harus diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

Kemampuan siswa dalam menganalisis unsur pembangun cerita perlu diperhatikan secara saksama agar siswa tidak hanya mampu memahami materi dengan baik tetapi juga mampu mengambil kesimpulan dari pelajaran yang telah dipelajarinya. Dengan demikian, siswa dapat mengambil pelajaran yang mengandung pesan moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan

menganalisis diperoleh melalui kegiatan membaca di kelas untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kekayaan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi dirinya.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 3 tidak lagi berfokus pada pemahaman siswa yang sebatas mengetahui macam-macam unsur intrinsik cerita. Pembelajaran yang dilaksanakan memfasilitasi siswa untuk menerapkan keterampilan 4C yang meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*Creativity*), kolaborasi (*Collaboration*) dan komunikasi (*communication*). Hal tersebut memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa dengan persentase

ketuntasan klaksikal sebesar 92% dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Siswa dilatih berpikir kritis melalui kegiatan menulis sebuah karya dan menganalisis unsur intrinsik yang terdapat pada karya yang telah mereka tulis. Proses analisis yang dilaksanakan dimulai dengan mengamati secara keseluruhan teks kemudian siswa diarahkan untuk menganalisis bagian cerita mana saja yang menunjukkan unsur pembangun cerita.

Penguatan materi setelah menganalisis unsur unsur intrinsik cerita dilaksanakan melalui kegiatan presentasi untuk memberikan ruang bagi siswa berkomunikasi saling bertanya, menjawab dan menyampaikan tanggapan atas hasil presentasi yang disampaikan oleh kelompok lain, kegiatan menyimak teks secara saksama, menyimak penguatan materi yang disampaikan oleh guru dan melalui kegiatan mengerjakan kuis interaktif menggunakan Kahoot!. Berikut merupakan daftar tabel ketercapaian hasil pemahaman kognitif yang diperoleh dari 3 siklus pembelajaran.

Tabel 1 Ketercapaian Hasil Belajar Kognitif

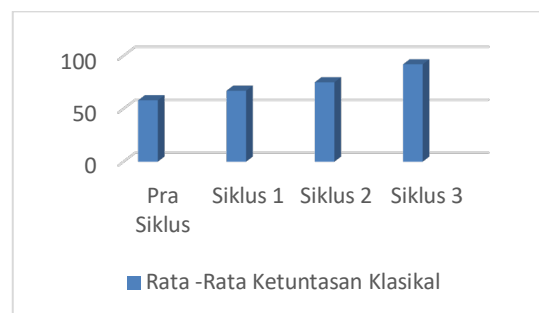
Ket	Jumlah Siswa
-----	--------------

Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Tercapai	5	8	9	11
Tidak Tercapai	7	4	3	1
Nilai Tertinggi	80	90	90	100
Nilai Terendah	40	40	50	70
Rata-Rata	65%	71%	75%	84%
Rata-Rata Ketuntasan Klasikal	42%	67%	75%	92%

Berdasarkan tabel diatas dapat dianalisis bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap tahapan siklus pembelajaran. Pada pra siklus hanya 5 siswa yang hasil belajar kognitif mencapai kriteria yang sudah ditentukan yaitu 75 dengan nilai tertinggi 80, nilai terendah 40, rata-rata 65 % dan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 42%. Pada siklus 1, 8 siswa berhasil mencapai kriteria yang sudah ditentukan yaitu 75 dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 40, rata-rata 71% dan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 67%.

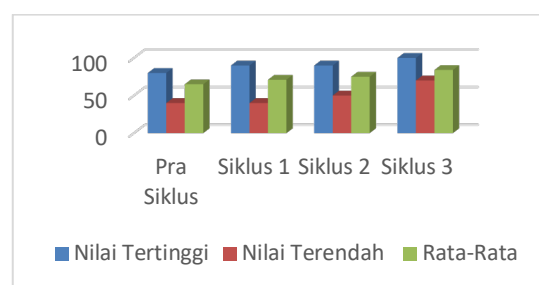
Pada siklus 2, ada 9 siswa yang hasil belajar kognitifnya mencapai kriteria yang sudah ditentukan yaitu 75 dengan nilai tertinggi 90, nilai terendah 50, rata-rata 75% dan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 75%. Pada siklus 3, ada 11 siswa hasil belajar kognitifnya yang mencapai kriteria yang sudah ditentukan yaitu 75

dengan nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, rata-rata 84% dan rata-rata ketuntasan klasikal sebesar 92%.



Grafik 1 Peningkatan Rata-Rata Ketuntasan Klaksikal

Berdasarkan grafik peningkatan rata-rata ketuntasan klaksikal dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil pemahaman kognitif dengan rata-rata ketuntasan klaksikal pada pra siklus 42%, siklus 1 sebesar 67%, siklus 2 75% dan siklus 3 sebesar 92%. Adapun persentase berdasarkan hasil belajar dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan grafik peningkatan hasil belajar kognitif siswa diketahui bahwa terjadi peningkatan sebagai dampak dari proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1,

siklus 2 dan siklus 3. Peningkatan tersebut dapat terjadi karena keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif melalui kegiatan berkolaborasi dalam membuat sebuah karya tulisan berupa teks cerita dan menganalisis unsur – unsur intrinsik di dalamnya, menyimak dengan saksama video penjelasan dan mengerjakan soal dengan menggunakan kuis interaktif menggunakan *Kahoot!* dengan fokus dan bersemangat.

Penerapan media berbasis teknologi dengan pendekatan CRT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif melalui proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengintegrasikan budaya dan mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi unsur intrinsik cerita. Proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya sekadar untuk meningkatkan hasil belajar tetapi lebih dari itu yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kreatif dan berpikir kritis sehingga siswa

memperoleh pemahaman yang bermakna dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengintegrasikan budaya agar siswa memiliki karakter yang baik dan nantinya dapat melestarikan budaya Indonesia.

Pengintegrasian budaya melalui penerapan media teknologi menggunakan aplikasi *Kahoot!* dengan pendekatan CRT menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat penuh dan mengonstruksi sendiri pengetahuan melalui kegiatan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah dalam mempelajari materi pembelajaran karena dikaitkan secara kontekstual dengan kehidupan nyata sehingga diharapkan pembelajaran yang dilaksanakan memberikan dampak yang signifikan berupa pemahaman yang meningkat mengenai materi pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat (Larasati *et al.*, 2023).

D. Kesimpulan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis

teknologi dengan aplikasi *Kahoot!* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam 3 siklus pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman kognitif ditinjau dari hasil belajar kognitif. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengintegrasikan budaya memberikan dampak terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari, kemampuan dalam menganalisis, berpikir kritis, berkomunikasi, berpikir kreatif dan berkolaborasi.

Berdasarkan persentase ketuntasan klasikal terjadi peningkatan hasil belajar kognitif pada pra siklus sebesar 42%, siklus 1 sebesar 67%, siklus 2 sebesar 75% dan siklus 3 sebesar 92%. Peningkatan hasil belajar dikatakan berhasil karena 92% siswa telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sebesar 75 dengan persentase minimum sebesar 80%. Keberadaan penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi peneliti lain untuk menerapkan media, model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa yang nantinya akan berdampak

terhadap hasil belajar yang meningkat serta tidak lupa mengintegrasikan budaya dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan agar karakter tersebut melekat dalam diri siswa dan sebagai generasi masa depan bangsa siswa dapat melestarikan budaya yang ada di Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, A., & Harun, L. (2020). Desain E-Modul Flipbook Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Pada Materi Transformasi Geometri Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 63–73.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i1>
- Destiranda, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Keanekaragaman Hayati melalui Model Problem Based Learning dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Kelas X SMAN 12 Pekanbaru. *Proceeding Biology Education Conference*, 20(1), 61–64.
- Listiani, I. (2018). Efektivitas Lembar Kerja Untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 17–26.
- Listiani, I., Susilo, H., & Sueb, S. (2022). Relationship between Scientific Literacy and Critical Thinking of Prospective Teachers. *AL-ISHLAH: Jurnal*

- Pendidikan*, 14(1), 721–730.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1355>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Students ' Perception of Utilizing Kahoot In Indonesian Language Learning. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08(02), 290–306.
- Pratiwi, E. Y. R., Asmarani, R., Sundana, L., Rochmania, D. D., Susilo, C. Z., & Dwinata, A. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar terhadap Pemahaman P5 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1313–1322.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4998>
- Prihatmojo, A., Agustin, I. M., Ernawati, D., & Indriyani, D. (2024). *No Title*. 09(1), 571–586.
- Rimang, S. S., Usman, H., & Mansur, M. (2024). Implementasi Pendekatan Teaching At the Right Level and Culturally Responsive Teaching Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Ix Andi Page Smpn 1 Segeri Pangkep. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(4), 158–166.
<https://doi.org/10.51878/language.v3i4.2641>
- Sari, I. K. W., & Wulandari, R. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145–152.
- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, & Laila Marhayati. (2022). Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(8), 1935–1940.
<https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i8.1024>
- Widiyani, D. T., Amalia, F., & Susetyo, A. M. (2022). Indikator Pembelajaran Efektif Dalam Pembelajaran Daring (dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMAN 2 Bandowoso. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2–5.