

Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Dengan mengintegrasikan Permainan Tradisional “Cungklik dan Boi” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 33 Mataram Pada Mata Pelajaran Matematika

Spir Senyum Rekasawiji¹, Dadi Setiadi¹, & Sri Lestari¹

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

Corresponding Author:

Spir Senyum Rekasawiji

Email*:

spirsenyum122333@gmail.com

© 2026 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY

License)



Abstract: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi*. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas V SDN 33 Mataram. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan model PTK Kurt Lewin, yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes (diagnostik dan hasil belajar). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan CRT melalui permainan tradisional mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Pada pra siklus, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 37,51% dengan nilai rata-rata 71. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 79,16% dengan rata-rata 83,79. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 91,67% dengan nilai rata-rata 90,29. Selain peningkatan kuantitatif, keterlibatan aktif, antusiasme, dan kerja sama peserta didik juga meningkat selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT yang memanfaatkan konteks budaya lokal dalam pembelajaran Matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik.

Kata kunci: Hasil belajar, *Culturally Responsive Teaching* (CRT), permainan tradisional, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik sebagai individu, anggota masyarakat, maupun warga negara. Dalam era globalisasi dan digitalisasi seperti saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan akademik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter, budaya, dan kearifan lokal. Pendidikan yang bermakna adalah pendidikan yang mampu mengaitkan materi ajar dengan kehidupan nyata peserta didik, termasuk dengan budaya dan lingkungan tempat mereka hidup (Siahaan, 2023).

Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam proses pendidikan. Manusia dalam kehidupannya tidak pernah terlepas dari budaya, baik dalam bentuk kebiasaan, nilai, norma, maupun tradisi. Kebudayaan berkembang dari interaksi manusia

dengan lingkungannya, dan menjadi identitas serta ciri khas suatu komunitas. Oleh karena itu, pendidikan yang mengabaikan budaya akan kehilangan relevansinya bagi peserta didik. Sebaliknya, pendidikan yang mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat, memperkuat rasa memiliki terhadap budaya sendiri, serta membentuk karakter yang menghargai keberagaman (Tanu, 2022).

Salah satu pendekatan yang menekankan pentingnya integrasi budaya dalam pembelajaran adalah **Culturally Responsive Teaching (CRT)**. Pendekatan CRT berfokus pada pengakuan dan penghargaan terhadap latar belakang budaya peserta didik, serta usaha untuk mengaitkan proses pembelajaran dengan pengalaman dan nilai-nilai budaya mereka. Pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa

karena pembelajaran menjadi lebih relevan, kontekstual, dan bermakna (Lasminawati, 2023).

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang sarat nilai edukatif dan sosial. Di berbagai daerah di Indonesia, permainan seperti *Cungklik* dan *Boi* masih dikenal oleh anak-anak sebagai bentuk hiburan yang menyenangkan. Namun, lebih dari sekadar permainan, keduanya juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Matematika. Misalnya, dalam permainan *Cungklik* siswa dapat belajar tentang pola, strategi, dan koordinat; sedangkan dalam permainan *Boi* dapat diasah kemampuan berhitung dan logika.

Hasil observasi awal di salah satu sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika sering kali dirasa sulit dan membosankan bagi peserta didik karena pendekatan yang digunakan masih konvensional dan kurang kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengaitkan materi Matematika dengan pengalaman budaya siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi*, melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Diharapkan pendekatan ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi* dalam pembelajaran Matematika. PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif oleh guru sebagai pelaku tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan. Penelitian tindakan kelas memungkinkan guru untuk mengevaluasi serta memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Ujeng, 2016).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 33 Mataram yang terdiri dari 24 orang siswa. Proses penelitian berlangsung dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model tindakan kelas yang digunakan dalam

penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin, yang merupakan model spiral dengan siklus yang berulang dan bertujuan untuk mencapai perbaikan secara bertahap dan berkelanjutan (Subhan, 2013).

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui kolaborasi antara peneliti, guru pamong, dan tim PPL yang turut serta dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan pembelajaran. Penelitian difokuskan pada pembelajaran Matematika dengan topik yang sesuai untuk diintegrasikan dengan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi* sebagai media belajar. Permainan ini dipilih karena memiliki potensi untuk menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, membangun kerja sama, dan mengaitkan konsep Matematika dengan pengalaman budaya yang mereka kenal.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mencermati keaktifan dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, tes awal (diagnostik), dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran tentang keterlibatan siswa dan efektivitas penggunaan pendekatan CRT dalam pembelajaran. Tes diagnostik dilakukan sebelum tindakan diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tes hasil belajar diberikan setelah tindakan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila paling sedikit 75% siswa mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Keberhasilan juga dilihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatnya kualitas interaksi dan partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* yang mengintegrasikan permainan tradisional lokal, diharapkan pembelajaran Matematika menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi* dalam pembelajaran Matematika. Data pada setiap tahapan dianalisis untuk mengukur perkembangan hasil belajar, dengan fokus pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM), rata-rata nilai, dan perubahan perilaku belajar siswa.

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan pra siklus untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami materi Matematika, khususnya tentang operasi hitung dan pola bilangan. Proses pembelajaran saat pra siklus masih bersifat konvensional, tanpa mengaitkan materi dengan budaya lokal atau permainan tradisional. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Pra Siklus

Asesmen diagnostik dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2024. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai KKM. Sebagian besar dari mereka merasa kesulitan dalam memahami konsep Matematika yang disampaikan secara abstrak, tanpa konteks yang dekat dengan kehidupan mereka.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Siklus

Nilai	Frekuensi	Persentase
$95 < N \leq 100$	0	0%
$85 < N \leq 95$	2	8,34%
$75 \leq N \leq 85$	7	29,17%
$N < 75$	15	62,5%
Jumlah	24	100%
Nilai rata-rata		71
Ketuntasan		37,51%

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa baru 9 peserta didik (37,51%) yang mencapai ketuntasan, sementara sisanya masih perlu intervensi pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, dan menyenangkan.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2024. Guru mulai menerapkan pendekatan CRT dengan mengaitkan materi Matematika ke dalam permainan tradisional *Cungklik*. Setiap kelompok heterogen terdiri dari siswa dengan latar belakang budaya yang berbeda, yaitu Sasak dan Bali. Permainan *Cungklik* digunakan sebagai media untuk menjelaskan pola bilangan dan strategi operasi penjumlahan-pengurangan dalam konteks yang konkret dan menyenangkan.

Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam keaktifan, komunikasi, dan kolaborasi dalam menyelesaikan soal. Namun, beberapa peserta didik masih kesulitan dalam menarik hubungan antara strategi bermain dengan konsep matematis yang dimaksud.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus I

Indikator	Hasil
Skor tertinggi	98
Skor terendah	63
Jumlah peserta didik	24
Jumlah tuntas	19
Jumlah tidak tuntas	5
Nilai rata-rata	83,79
Ketuntasan	79,16%

Peningkatan hasil belajar mulai terlihat dari kenaikan nilai rata-rata serta persentase ketuntasan yang mencapai 79,16%. Meskipun begitu, pembelajaran pada siklus kedua dirancang untuk mengatasi kesulitan peserta didik yang belum tuntas, dengan memperkuat pemahaman dan memperbaiki cara pendampingan kelompok.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 22 Agustus 2024. Pada siklus ini, permainan *Boi* digunakan untuk menguatkan materi operasi hitung campuran dan memperkenalkan strategi penyelesaian soal berbasis kelompok. Guru menambahkan media konkret seperti alat bantu visual dan video permainan yang dikaitkan dengan langkah-langkah menyelesaikan soal.

Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup. Peserta didik tampak antusias, mampu bekerja sama dalam kelompok, dan mulai percaya diri menjelaskan langkah-langkah pengerjaan secara mandiri. Diskusi antar kelompok pun semakin aktif dan bermakna.

Tabel 3. Hasil Tes Siklus II

Indikator	Hasil
Skor tertinggi	100
Skor terendah	73
Jumlah peserta didik	24
Jumlah tuntas	22
Jumlah tidak tuntas	2
Nilai rata-rata	90,29
Ketuntasan	91,67%

Hasil belajar mengalami peningkatan signifikan pada siklus II. Ketuntasan belajar mencapai 91,67%, dan rata-rata nilai meningkat menjadi 90,29. Hanya dua peserta didik yang belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman dan partisipasi aktif siswa.

Rekapitulasi Hasil

Untuk melihat perkembangan secara keseluruhan, berikut rekapitulasi hasil belajar dari pra siklus hingga siklus II:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar

<i>Tahapan</i>	<i>Total Nilai</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Ketuntasan</i>
<i>Pra Siklus</i>	1704	71	37,51%
<i>Siklus I</i>	2011	83,79	79,16%
<i>Siklus II</i>	2167	90,29	91,67%

Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan dari satu siklus ke siklus berikutnya mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* melalui permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi* efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang sesuai dengan konteks budaya mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan permainan tradisional *Cungklik* dan *Boi* secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 33 Mataram.

Peningkatan ditunjukkan melalui perbandingan hasil belajar pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus, hanya 37,51% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 71. Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 79,16% dengan rata-rata nilai 83,79. Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan lebih lanjut, di mana ketuntasan belajar mencapai 91,67% dengan rata-rata nilai 90,29.

Selain peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, pembelajaran juga berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal Matematika. Pendekatan pembelajaran yang mengaitkan budaya lokal dengan materi pelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, inklusif, dan bermakna bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Lasminawati, L. (2023). *Pembelajaran Responsif Budaya untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Pendidikan.
- Siahaan, H. (2023). *Pendidikan Karakter dalam Membangun Bangsa yang Bermartabat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tanu, R. (2022). *Budaya dan Pendidikan: Menyatukan Nilai Lokal dalam Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: Ombak.

Zahrika, R. (2023). *Integrasi Nilai Budaya Lokal dalam Kurikulum Sekolah Dasar*. Malang: Literasi Nusantara.

Pandiangan, R. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Konsep dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Medan: CV. Cita Pustaka Media.

Subhan, M. (2013). *Model-model PTK dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ujeng, S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Kencana.