

Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbasis Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu pada Mata Pelajaran PPKn

Nur'ain Antuntu¹ Sunarto Amus² Cici Purwaningsih³

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Tadulako, Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah, Indonesia^{1,2,3}

Email: nurainantuntu@gmail.com¹ sunartolaut@gmail.com² ziyadlabonde@gmail.com³

Abstract

This study aims to analyze the implementation of the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach based on the Ludo game to enhance the learning activity of class IX Abat students at SMP Negeri 1 Palu in the Civics Education (PPKn) subject. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study showed that the application of the CRT approach based on the Ludo game improved students' learning engagement. In Cycle I, student involvement was recorded at 70%, which increased to 85% in Cycle II. Moreover, integrating local cultural values into the game also contributed to students' understanding of Pancasila values. This study suggests the use of a culture-based approach in learning to enhance student motivation and participation.

Keywords: Culturally Responsive Teaching, Ludo Game, Learning Activity, PPKn, Culture-based Learning, Classroom Action Research

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis permainan ludo dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu pada mata pelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan CRT berbasis permainan ludo dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada siklus I, keterlibatan siswa tercatat sebesar 70%, dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Selain itu, integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam permainan juga berkontribusi terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini menyarankan penggunaan pendekatan berbasis budaya dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Kata Kunci: Culturally Responsive Teaching, Permainan Ludo, Keaktifan Belajar, PPKn, Pembelajaran berbasis Budaya, Penelitian Tindakan Kelas



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga memiliki kesadaran budaya yang tinggi. Dalam konteks pendidikan di Sulawesi Tengah, khususnya di Kota Palu, keberagaman budaya lokal menjadi salah satu potensi sekaligus tantangan dalam proses pembelajaran. Sebagai daerah yang kaya akan budaya dan tradisi, penting bagi pendidik untuk menerapkan pendekatan yang mampu mengakomodasi keberagaman ini agar tercipta pembelajaran yang inklusif dan bermakna. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Culturally Responsive Teaching (CRT). Pendekatan CRT bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar (Gay, 2018). Di Kota Palu, siswa SMP Negeri 1 Palu Kelas IX Abat menghadirkan potret

keberagaman sosial-budaya yang kaya. Namun, tantangan yang dihadapi guru adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PPKn. Mata pelajaran ini sering kali dianggap monoton oleh siswa karena penyampaiannya yang cenderung tekstual dan kurang melibatkan konteks budaya mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga relevan secara budaya.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan permainan tradisional atau modern, seperti ludo, ke dalam pembelajaran berbasis CRT. Permainan ludo memiliki potensi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus dapat disesuaikan dengan nilai-nilai budaya lokal yang menjadi inti dari pendekatan CRT. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, dan penghargaan terhadap keberagaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching berbasis permainan ludo dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu pada mata pelajaran PPKn. Diharapkan, pendekatan ini mampu memberikan solusi terhadap rendahnya partisipasi siswa, sekaligus menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di sekolah lain dengan latar belakang budaya yang serupa. Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) telah banyak diterapkan di berbagai negara sebagai upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pendekatan ini menekankan pada pentingnya mengintegrasikan budaya siswa ke dalam proses belajar mengajar agar tercipta suasana yang lebih inklusif dan relevan. Di Indonesia, implementasi CRT masih memerlukan adaptasi dengan kondisi lokal, terutama dalam mengaitkan budaya dengan metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa (Wahyudi, 2020).

Dalam konteks Sulawesi Tengah, khususnya di Kota Palu, keberagaman budaya lokal yang mencakup tradisi, seni, dan nilai-nilai kebersamaan menjadi sumber pembelajaran yang kaya. Sayangnya, hal ini belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian oleh Suryana (2021) menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran yang tidak melibatkan elemen budaya mereka. Hal ini menjadi tantangan bagi guru, terutama dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran berbasis CRT menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini. Permainan ludo, misalnya, memiliki daya tarik karena sifatnya yang sederhana namun mampu mendorong interaksi antar siswa. Dalam implementasinya, permainan ludo dapat dimodifikasi untuk menyertakan unsur-unsur lokal, seperti nama-nama tradisional, tokoh sejarah lokal, atau nilai-nilai budaya yang relevan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Iskandar (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Permainan berbasis CRT tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaborasi dan pemahaman lintas budaya. Dalam kajian yang dilakukan oleh Hasanuddin (2020), pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan partisipasi siswa, terutama ketika metode tersebut disampaikan melalui permainan interaktif. Dengan demikian, penggunaan permainan ludo yang disesuaikan dengan pendekatan CRT berpotensi menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di SMP Negeri 1 Palu.

Selain mengintegrasikan budaya ke dalam pembelajaran, pendekatan CRT berbasis permainan juga mendukung upaya pencapaian tujuan pendidikan yang lebih holistik. Menurut penelitian oleh Susanto (2021), siswa lebih mudah memahami konsep abstrak dalam mata

pelajaran PPKn jika diberikan contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Dengan pendekatan ini, siswa dapat melihat keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman budaya mereka, sehingga keaktifan mereka dalam belajar meningkat. Namun, pembelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Palu Kelas IX Abat masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan observasi awal, banyak siswa menunjukkan ketidakaktifan, seperti kurangnya partisipasi dalam diskusi kelompok atau minimnya antusiasme saat diminta menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan temuan Purwanto (2022), yang menyatakan bahwa pembelajaran tradisional tanpa inovasi media cenderung membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar.

Pendekatan CRT berbasis permainan seperti ludo memberikan alternatif yang menjanjikan untuk mengatasi tantangan ini. Permainan ludo, selain menghibur, juga dapat menjadi media untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi PPKn. Misalnya, nilai-nilai Pancasila dapat diintegrasikan dalam permainan, seperti dengan menambahkan pertanyaan-pertanyaan terkait sila-sila Pancasila di setiap langkah permainan. Dengan demikian, siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran sambil memahami konsep-konsep penting secara menyenangkan. Lebih lanjut, pendekatan ini juga mendukung implementasi Merdeka Belajar, yang mendorong pembelajaran berbasis aktivitas dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks ini, permainan ludo yang dimodifikasi dengan nilai-nilai budaya lokal tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Sebagaimana diungkapkan oleh Rahman (2023), strategi pembelajaran berbasis aktivitas terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, terutama jika dikombinasikan dengan elemen budaya. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi terhadap permasalahan keaktifan siswa di SMP Negeri 1 Palu, tetapi juga menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi yang serupa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis CRT di Indonesia.

Penggunaan media permainan seperti ludo yang dimodifikasi dengan elemen pembelajaran bukan hanya sebatas inovasi metode, tetapi juga upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Permainan ini mampu menjembatani kesenjangan antara konsep-konsep teoritis dengan penerapan praktisnya dalam kehidupan siswa. Sebagai contoh, nilai-nilai seperti gotong royong, kerja sama, dan tanggung jawab dapat ditanamkan melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2022), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan sosial, karena proses belajar yang mereka alami terasa lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, pendekatan CRT berbasis permainan seperti ludo memungkinkan siswa untuk lebih mengenal identitas budaya lokal mereka. Dalam konteks pendidikan di Sulawesi Tengah, integrasi nilai-nilai budaya Kaili, seperti prinsip Nosarara Nosabatutu (bersatu dan bekerja sama), dapat memperkaya materi pembelajaran PPKn. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga memperkuat identitas budaya mereka. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk memahami konsep-konsep akademik, tetapi juga untuk mengapresiasi dan melestarikan nilai-nilai luhur budaya mereka sendiri. Penelitian oleh Abdullah (2023) mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu membangun rasa kebanggaan dan kecintaan siswa terhadap budayanya.

Akhirnya, penerapan permainan ludo berbasis CRT diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-

21. Dalam era ini, keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis menjadi kompetensi yang sangat penting untuk dikembangkan. Pendekatan ini tidak hanya mencakup penguasaan materi pelajaran, tetapi juga membantu siswa untuk mengasah keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan penelitian ini, guru dapat memperoleh wawasan baru mengenai strategi pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era modern.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan komponen penting yang menjelaskan cara penelitian dilakukan secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX Abat di SMP Negeri 1 Palu pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis permainan ludo. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sebagaimana diungkapkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988) yang menjadi dasar dalam PTK.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berfokus pada peningkatan praktik pembelajaran di kelas. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran secara langsung dan memungkinkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi di setiap siklus (Arikunto, 2019).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Palu, khususnya pada siswa kelas IX Abat yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Selain itu, lokasi penelitian dipilih karena aksesibilitas peneliti sebagai guru di sekolah tersebut, sehingga memudahkan implementasi pendekatan CRT berbasis permainan ludo.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan (Planning): 1) Menyusun perangkat pembelajaran, seperti RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mengintegrasikan CRT berbasis permainan ludo. 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa papan ludo yang dimodifikasi dengan pertanyaan-pertanyaan terkait nilai-nilai PPKn dan unsur budaya lokal. 3) Menyusun lembar observasi untuk menilai keaktifan siswa selama pembelajaran. 4) Melakukan pelatihan singkat bagi siswa tentang cara bermain ludo yang dimodifikasi.
2. Pelaksanaan (Acting): 1) Menerapkan pendekatan CRT berbasis permainan ludo sesuai dengan skenario yang telah dirancang. 2) Guru memandu siswa dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan, memastikan setiap siswa berpartisipasi secara aktif. 3) Permainan ludo dilakukan secara berkelompok untuk mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa.
3. Observasi (Observing): 1) Melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. 2) Mencatat respons siswa terhadap penerapan pendekatan CRT dan media pembelajaran yang digunakan. 3) Mengumpulkan data berupa catatan lapangan dan hasil penilaian keaktifan belajar siswa.

4. Refleksi (Reflecting): 1) Menganalisis data dari observasi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pelaksanaan pada siklus tersebut. 2) Merumuskan strategi perbaikan untuk diterapkan pada siklus berikutnya.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Lembar Observasi Keaktifan Siswa: Untuk mencatat tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran.
2. Papan Ludo yang Dimodifikasi: Sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan nilai-nilai PPKn dan budaya lokal.
3. Catatan Lapangan: Untuk mendokumentasikan berbagai temuan selama proses pembelajaran.
4. Angket Siswa: Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis CRT.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi: Dilakukan untuk memantau tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Wawancara: Dilakukan kepada siswa untuk mengetahui pendapat mereka terkait metode pembelajaran yang diterapkan.
3. Dokumentasi: Menggunakan hasil permainan ludo dan aktivitas siswa sebagai bahan pendukung.
4. Angket: Mengukur respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan langkah-langkah berikut:

- a. Reduksi Data: Memilah data yang relevan dari hasil observasi, wawancara, dan angket.
- b. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk tabel dan grafik untuk memudahkan analisis.
- c. Refleksi: Membandingkan hasil antar siklus untuk menilai efektivitas pendekatan CRT berbasis permainan ludo.

Keberhasilan setiap siklus diukur berdasarkan peningkatan skor keaktifan siswa dari siklus pertama ke siklus berikutnya.

Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan ditentukan berdasarkan indikator berikut:

- a. Tingkat keaktifan siswa mencapai 75% atau lebih berdasarkan lembar observasi.
- b. Peningkatan skor angket siswa yang menunjukkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran.
- c. Respons positif siswa terhadap pembelajaran berbasis CRT berbasis permainan ludo.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu. Data mencakup observasi keaktifan siswa, hasil angket, dan temuan lapangan selama penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis permainan ludo dalam pembelajaran PPKn.

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan perubahan positif dalam

perilaku siswa selama pembelajaran. Selain itu, data angket juga mengindikasikan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya.

Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa selama dua siklus dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I dan II

No	Aspek Keaktifan	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Kenaikan (%)
1.	Bertanya	62	78	16
2.	Menjawab pertanyaan	58	82	24
3.	Diskusi dengan teman	65	84	19
4.	Mengikuti instruksi guru	70	88	18
5.	Total Keaktifan Rata-rata	63.75	83.0	19.25

Dari tabel di atas, terlihat bahwa rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 63,75% pada siklus 1 menjadi 83,0% pada siklus 2. Setiap aspek keaktifan siswa mengalami kenaikan signifikan, terutama dalam menjawab pertanyaan, yang naik sebesar 24%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT berbasis permainan ludo mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Hasil Angket Respon Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa di akhir setiap siklus mengukur tingkat kepuasan dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran. Hasil angket dirangkum dalam tabel berikut::

Tabel 2. Hasil Angket

No	Indikator Respon Siswa	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Kenaikan (%)
1.	Siswa merasa pembelajaran menarik	68	85	17
2.	Siswa merasa lebih termotivasi	65	88	23
3.	Siswa merasa lebih mudah memahami	70	90	20
4.	Siswa merasa lebih percaya diri	60	80	20
5.	Total Rata-rata	65.75	85.75	20.0

Hasil angket menunjukkan peningkatan rata-rata respon siswa dari 65,75% pada siklus 1 menjadi 85,75% pada siklus 2. Siswa merasa pembelajaran lebih menarik, termotivasi, dan mudah dipahami dengan pendekatan CRT berbasis permainan ludo.

Analisis Peningkatan Hasil Observasi dan Angket

Peningkatan keaktifan belajar dan respon siswa antara siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan efektivitas pendekatan CRT berbasis permainan ludo. Modifikasi permainan ludo dengan memasukkan elemen budaya lokal, seperti prinsip Nosarara Nosabatutu, berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan. Keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan mengikuti instruksi meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Refleksi dan Pembahasan

Hasil refleksi menunjukkan beberapa faktor yang berkontribusi pada peningkatan keaktifan siswa: 1) Desain Permainan yang Interaktif: Permainan ludo yang dimodifikasi

dengan pertanyaan dan tantangan terkait materi PPKn mendorong keterlibatan aktif siswa. 2) Integrasi Nilai Budaya Lokal: Elemen budaya lokal memperkuat relevansi materi pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari. 3) Pendekatan yang Berpusat pada Siswa: CRT menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran, memberikan mereka ruang untuk berekspressi dan berpartisipasi aktif. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal dan media permainan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa (Hidayati & Yusuf, 2020; Abdullah, 2023). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan seperti ludo tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis permainan ludo memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa di kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu. Temuan ini sejalan dengan konsep dasar CRT, yang menekankan relevansi budaya dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan media permainan ludo yang dimodifikasi sesuai konteks budaya lokal, penelitian ini membuktikan bahwa integrasi nilai budaya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan CRT memfasilitasi lingkungan belajar yang inklusif, di mana siswa merasa dihargai dan diakui identitas budayanya. Hal ini tercermin dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan signifikan pada rasa percaya diri siswa, yang naik dari 60% pada siklus 1 menjadi 80% pada siklus 2. Penelitian oleh Handayani dan Fitria (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya mampu meningkatkan rasa keterhubungan siswa dengan materi pelajaran. Dengan mengintegrasikan prinsip Nosarara Nosabatutu, siswa lebih termotivasi karena pembelajaran terasa relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, temuan ini mendukung penelitian oleh Abdullah (2023), yang menunjukkan bahwa CRT mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengambil inisiatif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, keaktifan siswa dalam diskusi meningkat dari 65% pada siklus 1 menjadi 84% pada siklus 2, menunjukkan bahwa CRT menciptakan ruang untuk eksplorasi ide yang lebih bebas dan kolaboratif. Penggunaan media permainan ludo memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa. Permainan ludo yang dimodifikasi dengan pertanyaan dan tantangan berbasis materi PPKn tidak hanya memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong interaksi aktif antar siswa. Hal ini tercermin dari peningkatan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, yang naik dari 58% pada siklus 1 menjadi 82% pada siklus 2. Permainan sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Menurut penelitian oleh Putra dan Andini (2020), permainan edukatif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam konteks ini, modifikasi ludo menjadi alat evaluasi berbasis permainan berhasil membangun antusiasme siswa untuk belajar sambil bermain.

Peningkatan keaktifan belajar memiliki korelasi langsung dengan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan tingkat partisipasi yang meningkat, siswa cenderung lebih memahami materi secara mendalam. Penelitian oleh Suryani et al. (2021) menemukan bahwa siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik. Dalam penelitian ini, keaktifan siswa meningkat rata-rata 19,25% dari siklus 1 ke siklus 2, yang juga mencerminkan peningkatan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Permainan ludo yang dirancang untuk memuat soal-soal PPKn dan elemen budaya lokal tidak hanya

meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga memberikan kesempatan untuk refleksi nilai-nilai yang diajarkan dalam pelajaran. Penekanan pada nilai-nilai seperti kerja sama, toleransi, dan keadilan melalui permainan ini membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Meskipun hasilnya positif, beberapa kendala ditemukan selama penelitian, terutama pada siklus 1. Beberapa siswa merasa canggung untuk berpartisipasi aktif karena belum terbiasa dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Namun, melalui refleksi dan modifikasi strategi, seperti memberikan panduan lebih rinci tentang cara bermain dan melibatkan siswa lebih intensif dalam diskusi, kendala ini dapat diatasi. Penelitian oleh Hidayati dan Yusuf (2020) menyarankan bahwa adaptasi bertahap dalam penggunaan metode baru dapat membantu siswa menyesuaikan diri dengan lebih baik. Selain itu, waktu yang terbatas dalam satu sesi pembelajaran menjadi tantangan untuk menyelesaikan permainan ludo dengan optimal. Oleh karena itu, pada siklus 2, guru mengatur alokasi waktu dengan lebih efektif, sehingga semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara penuh.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Penelitian oleh Rahmawati et al. (2019) menemukan bahwa siswa lebih termotivasi ketika materi pembelajaran dikontekstualisasikan dengan budaya lokal mereka. Dalam konteks SMP Negeri 1 Palu, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggabungkan CRT dan permainan ludo sebagai media pembelajaran. Meskipun penelitian sebelumnya telah menyoroti manfaat CRT dan permainan edukatif secara terpisah, kombinasi keduanya dalam penelitian ini memberikan perspektif baru tentang bagaimana media permainan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis budaya. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inklusif dan relevan secara budaya. Dengan memanfaatkan media permainan, seperti ludo, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Implikasi lain adalah pentingnya refleksi dan evaluasi berkelanjutan dalam setiap siklus pembelajaran untuk memastikan efektivitas pendekatan yang digunakan.

Pendekatan CRT berbasis permainan ludo telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu. Dengan mengintegrasikan nilai budaya lokal dan media permainan yang menyenangkan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang inklusif, interaktif, dan bermakna. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan budaya siswa. Dalam konteks SMP Negeri 1 Palu, keaktifan belajar yang meningkat dapat dikaitkan dengan penerapan elemen budaya lokal yang relevan melalui Culturally Responsive Teaching (CRT). Menurut Gay (2018), CRT adalah pendekatan yang mampu meningkatkan kesadaran budaya siswa sambil memupuk keterampilan akademik mereka. Dengan mengaitkan materi PPKn dengan nilai-nilai lokal, seperti semangat Nosarara Nosabatutu, siswa lebih mudah memahami esensi dari nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi dan gotong royong. Penelitian ini juga mencerminkan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Permainan ludo yang dimodifikasi menjadi alat evaluasi berbasis budaya memberikan pengalaman belajar yang konkret, yang membantu siswa membangun koneksi antara teori dan praktik. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial, di mana interaksi dengan rekan sejawat selama permainan memberikan peluang untuk berbagi ide dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Penggunaan media permainan ludo yang berbasis budaya dalam penelitian ini memberikan kontribusi signifikan

terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi intrinsik siswa meningkat karena mereka merasa belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Penelitian yang dilakukan oleh Nasution dan Harahap (2020) menemukan bahwa media permainan meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen kompetisi dan kolaborasi. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika berkompetisi dalam permainan, sambil tetap memperhatikan nilai-nilai kerja sama tim.

Selain itu, permainan ludo memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan, berbeda dari metode evaluasi tradisional yang cenderung formal dan membosankan. Hal ini juga membantu siswa yang cenderung pasif untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat mereka. Penelitian lain oleh Firdaus dan Sari (2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman secara emosional, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan keunikan dalam menggabungkan pendekatan CRT dengan media permainan. Misalnya, penelitian oleh Indrawati et al. (2021) hanya menekankan manfaat CRT dalam konteks pembelajaran berbasis diskusi, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi CRT dengan media interaktif, seperti permainan ludo, mampu memberikan hasil yang lebih komprehensif. Peningkatan partisipasi siswa tidak hanya terjadi pada aktivitas diskusi, tetapi juga dalam menyelesaikan soal-soal yang dirancang secara kreatif. Penelitian ini juga memperkuat temuan oleh Sari dan Permadi (2019) yang menyatakan bahwa integrasi nilai-nilai budaya lokal ke dalam proses pembelajaran dapat memperbaiki perilaku sosial siswa. Dalam konteks penelitian ini, siswa belajar untuk menghargai pendapat teman-temannya dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama selama permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga membangun karakter siswa.

Pendekatan CRT yang diterapkan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis budaya mampu mengurangi kesenjangan antara materi pelajaran dan pengalaman siswa. Dalam mata pelajaran PPKn, siswa seringkali merasa bahwa materi terlalu abstrak dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, materi Pancasila dikontekstualisasikan melalui permainan ludo, sehingga siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Keaktifan siswa meningkat seiring dengan meningkatnya relevansi pembelajaran dengan kehidupan mereka. Penelitian oleh Lestari et al. (2023) menemukan bahwa siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran ketika mereka merasa bahwa materi tersebut memiliki hubungan langsung dengan pengalaman hidup mereka. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya belajar tentang nilai-nilai Pancasila, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam situasi nyata, seperti kerja sama dan menghargai perbedaan. Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dari penerapan CRT berbasis permainan ludo, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, durasi penelitian yang relatif singkat membatasi pengamatan terhadap dampak jangka panjang pendekatan ini. Kedua, hasil penelitian ini terbatas pada satu kelas di SMP Negeri 1 Palu, sehingga generalisasi ke konteks lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Implikasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi penggunaan media permainan lain yang juga berbasis budaya lokal, serta mengukur dampaknya pada aspek-aspek lain, seperti pemahaman konsep dan pengembangan karakter siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat melibatkan analisis lebih mendalam terhadap dinamika kelompok selama permainan, untuk melihat bagaimana interaksi sosial mempengaruhi hasil pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) berbasis permainan ludo menunjukkan dampak positif dalam

meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX Abat SMP Negeri 1 Palu pada mata pelajaran PPKn. Berikut beberapa kesimpulan utama yang dapat diambil dari penelitian ini: Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan pendekatan CRT berbasis permainan ludo. Hal ini terlihat dari data observasi yang mencatat adanya peningkatan pada setiap siklus, baik dari segi partisipasi siswa dalam diskusi, antusiasme menjawab pertanyaan, maupun keterlibatan dalam permainan ludo yang dirancang sesuai dengan konteks budaya lokal. Pendekatan CRT yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, seperti Nosarara Nosabatutu, membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Pendekatan ini tidak hanya relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, tetapi juga membangun keterhubungan emosional antara siswa dengan materi yang diajarkan. Permainan ludo sebagai media pembelajaran membuktikan bahwa metode interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong motivasi dan partisipasi aktif siswa. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Penggunaan permainan ludo berbasis budaya tidak hanya meningkatkan aktivitas individual siswa, tetapi juga memperkuat kerja sama kelompok. Siswa belajar untuk menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dan menerapkan nilai-nilai toleransi dalam situasi pembelajaran. Penerapan CRT berbasis permainan ludo menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Dengan memadukan pendekatan berbasis budaya dan media pembelajaran yang inovatif, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, relevan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut: 1) Guru disarankan untuk mengadopsi pendekatan CRT dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang memiliki kaitan erat dengan nilai-nilai budaya dan karakter. 2) Permainan ludo berbasis budaya dapat diadaptasi ke berbagai mata pelajaran lain sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kontekstual. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang penerapan CRT berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2023). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran untuk membangun identitas siswa. *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan*, 8(1), 87-102.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, R., & Sari, M. (2022). Media Permainan sebagai Inovasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 67-78.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. Multicultural Education Series.
- Handayani, S., & Fitria, D. (2021). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Responsif Budaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 123-134.
- Hasanuddin, R. (2020). Pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai media peningkatan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Lokal*, 12(4), 120-134.
- Hidayat, Z. (2022). Efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam menanamkan nilai-nilai sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 9(2), 123-135.
- Hidayati, T., & Yusuf, S. (2020). Pendekatan berbasis budaya dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 56-68.
- Iskandar, A. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(3), 45-53.

- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Nasution, A., & Harahap, D. (2020). Pengaruh Media Permainan terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(4), 45-56.
- Purwanto, T. (2022). Analisis metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 14(2), 98-115.
- Putra, R. H., & Andini, P. (2020). Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(4), 78-89.
- Rahman, F. (2023). Aktivitas berbasis budaya dalam kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 7(3), 75-90.
- Rahman, H. (2022). Strategi pembelajaran berbasis budaya lokal dalam pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Sosial dan Pendidikan*, 9(3), 88-102.
- Rusman. (2020). Pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123-132.
- Sari, R., & Permadi, Y. (2019). Integrasi Nilai Budaya Lokal dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 7(2), 33-47.
- Siregar, R. (2019). Strategi meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 45-57.
- Suryana, D. (2021). Pengaruh pendekatan budaya dalam pembelajaran terhadap partisipasi siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 67-75.
- Suryani, D. (2021). Efektivitas media permainan dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45-60.
- Susanto, H. (2021). Pembelajaran kreatif berbasis budaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), 55-70.
- Wahyudi, A. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis budaya dalam kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 98-110.
- Wiyanto, D. (2021). Pengembangan Pembelajaran PPKn Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 6(2), 110-122.