



PENGARUH *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)* BERBANTUAN MEDIA *OCEAN LOMBAN GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS 5 SD NEGERI KAJEN

Yulia Nisfiatul Laily¹⁾, Ferina Agustini²⁾, Rofian³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v6i1.26176

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan *Ocean Lomban Game* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi jaring-jaring makanan kelas 5 SD Negeri Kajen. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif model *experimental* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Data diperoleh dengan wawancara, tes dan dokumentasi. Latar belakang penelitian ini dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan yang disebabkan penggunaan media PPT interaktif yang kurang menarik bagi siswa kelas 5 SD Kajen. Hasil analisis *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata rata 68,85. Setelah diberi perlakuan dengan *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan *Ocean Lomban Game* rata rata hasil belajar siswa meningkat, dibuktikan dengan rata rata *posttest* adalah 83, 14. Kesimpulannya bahwa ada pengaruh yang signifikan *Culturally Responsive Teaching* Berbantuan *Ocean Lomban Game* untuk meningkatkan hasil belajar materi jaring-jaring makanan kelas 5 SD Negeri Kajen.

Kata kunci: *Culturally Responsive Teaching*, *Ocean Lomban Game*, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach assisted by Ocean Lomban Game media in improving learning outcomes for the food web material among fifth-grade students at SD Negeri Kajen. This research is a quantitative study using an experimental method with a one-group pretest-posttest design. Data were collected through interviews, tests, and documentation. The background of this study is the low student learning outcomes in the food web material, caused by the use of interactive PowerPoint media which was less engaging for the students. The pretest analysis results showed an average score of 68.85. After receiving treatment with Culturally Responsive Teaching assisted by the Ocean Lomban Game, the average student learning outcomes increased, as evidenced by a posttest average of 83.14. In conclusion, there is a significant influence of Culturally Responsive Teaching assisted by the Ocean Lomban Game on improving learning outcomes for the food web material in the fifth grade at SD Negeri Kajen...

Keywords: *Culturally Responsive Teaching*, *Ocean Lomban Game*, *Learning Outcomes*.

History Article

Received 22 Desember 2025
Approved 26 Januari 2026
Published 12 Februari 2026

How to Cite

Laily, Y., N., Agustini, F. & Rofian, R. (2026). Pengaruh *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Berbantuan Media *Ocean Lomban Game* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas 5 SD Negeri Kajen. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 371-380.



Coressponding Author:

Jl. Medoho V No. 61, Semarang, Indonesia.
E-mail: ¹ lailyreal28@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, dan hasil belajar kognitif menjadi tolak ukur utama keberhasilan proses pendidikan, mengukur penguasaan pengetahuan dan pemahaman siswa (Wahab & Rosnawati, 2021). Berdasarkan Permendikbud No. 12 Tahun 2024 kurikulum merdeka dirancang untuk membuat suasana belajar yang responsif terhadap perubahan sosial, ekonomi, politik dan budaya sebagai salah satu landasan utama. Dalam konteks pembelajaran Abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang transformatif dan mampu mengoptimalkan potensi siswa (Salma & Yuli, 2023).

Belajar merupakan proses yang mereaksi pada sekitar individu siswa (Kumala, 2016: 8). Belajar merupakan suatu proses perubahan atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungan (Mukhsananah, 2023: 27). Menurut Enjelina (2024) kunci keberhasilan pembelajaran adalah relevansi materi dengan konteks kehidupan siswa, salah satunya yaitu pembelajaran yang menekankan pentingnya pengintegrasian budaya lokal dalam proses belajar mengajar. Namun, kondisi di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang berakibat pada rendahnya capaian hasil belajar. Hal ini terbukti di SD Negeri Kajen, khususnya pada siswa kelas 5 SD materi jaring-jaring makanan. Data pada awal observasi menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa masih di bawah harapan, dibuktikan dengan nilai rata-rata harian yang hanya mencapai 67, di mana persentase ketuntasan (siswa yang mencapai KKM <70) hanya sebesar 61,90% dari total 21 siswa. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan sebelumnya yaitu PowerPoint interaktif yang dinilai kurang relevan secara budaya dan kurang mampu menarik minat serta memotivasi siswa secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti mengidentifikasi perlunya inovasi pedagogis yang berakar pada latar belakang siswa, yaitu melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

CRT merupakan pendekatan yang memfungsikan konteks budaya dan pengalaman siswa sebagai jembatan untuk membuat materi akademik lebih mudah dipahami dan bermakna (Sulastri et al, 2024). Penggunaan CRT merupakan pendekatan yang memfungsikan konteks budaya dan pengalaman siswa untuk membuat materi akademik lebih mudah dipahami dan

bermakna (Sulastri, Setiyawan & Widyaningrum, 2024). Gagasan ini kemudian diimplementasikan melalui pengembangan media *Ocean Lomban Game* (OLGA).

Media (OLGA) merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang secara spesifik mengintegrasikan kearifan lokal pesisir lomban (Laily et al, 2024). Media tersebut memvisualisasikan materi jaring-jaring makanan menggunakan konteks ekosistem laut setempat melalui budaya lomban. Lomban adalah upacara adat yang dilaksanakan satu minggu setelah hari raya Idul Fitri (Nuraseh, 2024:217-218). Integrasi CRT dengan *Ocean Lomban Game* diharapkan menjadi solusi konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD terhadap materi jaring-jaring makanan.

Penelitian sebelumnya oleh Sulastri dkk. (2024 : 168) telah memberikan bukti empiris mengenai pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa kelas 5 dalam mata pelajaran IPAS. Temuan serupa juga dilakukan oleh Enjelina dkk. (2024) yang mencatat peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V setelah menggunakan pendekatan CRT. Pengaruh pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terhadap hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan pembelajaran CRT.

Meskipun penelitian mengenai pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) telah banyak dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar, sebagian besar studi terdahulu masih berfokus pada integrasi budaya secara umum dan menggunakan media digital standar seperti *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran. Terdapat kekosongan penelitian (*research gap*) dalam mengintegrasikan CRT dengan media berbasis aplikasi yang secara spesifik mengangkat kearifan lokal pesisir. Kebaruan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran *Ocean Lomban Game* yang merupakan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan serta didukung oleh penelitian yang relevan maka pendekatan CRT menunjukkan potensi signifikan pada peningkatan hasil belajar. Untuk menggali lebih dalam potensi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *Ocean Lomban Game* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SD Negeri Kajen pada materi jaring-jaring makanan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh signifikan pendekatan CRT berbantuan media *Ocean Lomban Game* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SD Negeri Kajen. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis, baik bagi siswa, guru sebagai pendekatan pembelajaran inovatif, maupun institusi pendidikan sebagai kontribusi ilmiah dalam peningkatan kualitas pembelajaran berbasis budaya lokal.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *experimental*. Desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. Desain penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak adanya kelas kontrol. Adapun hasil *design* ini diperkuat dengan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menggunakan kelas 5 SD Negeri Kajen sebagai populasi dengan sampel kelas 5B SD Negeri Kajen. Sampel yang diambil berjumlah 21 siswa dengan 9 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan durasi setiap pertemuan 70 menit. Pengambilan data *pretest* dilakukan pada hari pertama dan data *posttest* diambil pada hari ketiga penelitian. Adapun setiap pertemuan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan alur CRT yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: identifikasi diri, pemahaman budaya, kolaborasi, refleksi kritis dan konstruksi informatif.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara pada guru kelas 5 untuk mengetahui permasalahan pada sekolah tersebut. Dilanjutkan dengan metode tes untuk mengetahui kemampuan siswa secara kognitif dalam materi jaring-jaring makanan. Selanjutnya metode dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dengan penelitian. Sebelum penelitian dilaksanakan instrumen penelitian sudah di uji dan terbukti layak digunakan untuk penelitian. Adapun uji yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan taraf kesukaran. Pada soal uji coba terdapat 30 soal berbentuk pilihan ganda yang diujikan. Kemudian setelah melewati proses perhitungan instrumen yang valid dan sah untuk digunakan dalam penelitian adalah 15 butir soal pilihan ganda.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas menggunakan uji lilliefors. Pada uji normalitas H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data di atas berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogen. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, hasil dari uji homogen menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil homogen.

Analisis data selanjutnya adalah uji hipotesis dan uji N-Gain. Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan dalam penelitian *pretest posttest design*. (Karopak dkk, 2023:40) Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui pengaruh yang didapatkan dari penerapan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Ocean Lomban Game* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Kajen. Setelah pengujian N-Gain dilakukan juga uji N-Gain untuk mengetahui berapa peningkatan yang dihasilkan dari penerapan pada penelitian. Analisis data dilakukan dengan bantuan excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan pada kelas 5B dikarenakan hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan tergolong rendah. Berdasarkan hasil wawancara terdapat kesimpulan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan disebabkan oleh rendahnya minat siswa dalam belajar karena pembelajaran menggunakan PPT interaktif saja. Penerapan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Ocean Lomban Game* menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Menurut Howard (2020) *Culturally Responsive Teaching* merupakan pendekatan yang mementingkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan aspek budaya pendekatan CRT dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat hubungan antara materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mengintegrasikan budaya ke dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Fadillah & Listiawan, 2024:66).

Menurut Azizan dkk, (2024) integrasi *Culturally Responsive Teaching* pada sekolah dasar dikembangkan menjadi 5 tahapan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tahapan penerapan CRT berbasis *Ocean Lomban Game* adalah sebagai berikut:

1. *Self identification*

Tahapan yang pertama adalah mengidentifikasi diri siswa, pada tahapan ini peneliti telah mengobservasi gaya belajar, latar belakang dan pengalaman belajar siswa melalui hasil wawancara dengan guru maupun hasil observasi. Pada tahapan ini peneliti menemukan keragaman budaya yang ada pada daerah tersebut. selain itu dari hasil wawancara dijelaskan bahwa anak-anak antusias saat pembelajaran dilakukan dengan model baru. Pada tahapan ini peneliti mampu menarik kesimpulan bahwa budaya yang rata-rata dikenal oleh siswa adalah budaya lomban dan siswa cenderung aktif saat ada hal baru yang akan mereka pelajari.

2. *Cultural understanding*

Pemahaman budaya, pada tahap ini stimulasi yang dilakukan adalah menyajikan potongan video budaya lomban, menjelaskan poin penting dan keterkaitan budaya lomban dengan materi yang akan dipelajari hari ini, mengajak siswa melakukan tanya jawab setelah video tersebut ditayangkan. Pada tahap ini siswa mulai tertarik saat penayangan video dokumenter lomban. Sambil melihat video mereka juga melihat urutan dari prosesi lomban serta menyimak makna dari tiap-tiap prosesi tersebut. Beberapa anak mengamati dan beberapa lagi tampak asyik bercerita mengenai pengalamannya tentang budaya lomban. Setelah menyaksikan video anak-anak digabungkan dalam bentuk kelompok sekaligus mulai menggunakan *Ocean Lomban Game* dalam pembelajaran. Saat penggunaan media *Ocean Lomban Game* ini anak-anak antusias dan memperhatikan setiap instruksi penggunaan media pembelajaran tersebut dan anak-anak mengikuti arahan tersebut.

3. *Collaboration*

Pada tahap ini siswa diberikan stimulasi lewat media *Ocean Lomban Game* secara berkelompok sekaligus menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan dan dikerjakan secara berkelompok. Pada tahap ini siswa mulai berdiskusi mengenai keterkaitan lomban dengan materi jaring-jaring makanan. Media *Ocean Lomban Game* disini memvisualisasikan secara digital mengenai hubungan lomban dengan materi jaring-jaring makanan. Pada tahap ini siswa antusias mengamati jaring-jaring makanan yang disajikan dalam game, mereka juga mencermati peta jaring-jaring makanan yang ada pada pojok kiri *Ocean Lomban Game*. Siswa secara bergantian terlibat dalam game tersebut, dalam tiap kelompok anak-anak memiliki strateginya masing-masing, ada yang bergantian ada pula yang membagi tugas secara rata.

4. *Action*

Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Setelah pengajaran LKPD berakhir. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Setiap kelompok mempunyai pendapat sendiri mengenai soal pada LKPD.

5. *Critical reflections*

Pada tahap ini peneliti memberikan stimulasi berupa pertanyaan mendalam terkait keterkaitan budaya lomban dengan materi yang telah dipelajari. Setelah siswa presentasi, peneliti memberikan arahan kembali dan penguatan pemahaman berupa soal evaluasi berbasis digital menggunakan web *educaplay*. Pada tahapan ini siswa sudah mulai memahami alur dari sebuah rantai makanan hingga jaring-jaring makanan. Hal ini diperkuat lagi pada hasil *posttest* yang menunjukkan kenaikan dengan nilai rata-rata 83,14

Setelah penerapan CRT kemudian siswa melakukan *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa secara kognitif. Hasil rata-rata yang didapatkan setelah melakukan *pretest-posttest* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rata-Rata Pretest dan Posttest Materi Jaring-Jaring Makanan Kelas 5B SD Negeri Kajen.

	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Jml. Total nilai	1446	1746
Rata-rata	68,85	83,14

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada *posttest* adalah 68,85. Setelah diberikan perlakuan berupa CRT berbantuan *Ocean Lomban Game* nilai rata-rata siswa pada materi jaring-jaring makanan mengalami peningkatan menjadi 83,14.

Setelah mengetahui rata-rata dari *pretest* dan *posttest*. Langkah selanjutnya adalah uji normalitas data. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
Pretest	0,148	0,186	$L_0 < L_{tabel}$	normal
Posttest	0,167	0,186	$L_0 < L_{tabel}$	normal

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa L_0 memiliki nilai yang lebih kecil daripada L_{tabel} . Pada *pretest* nilai L_0 sebesar 0,148 dan Pada *posttest* nilai L_0 sebesar 0,167. Dibandingkan dengan L_{tabel} sebesar 0,186. Maka dapat disimpulkan bahwa $L_0 < L_{tabel}$, kesimpulan yang didapatkan adalah data tersebut berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas, dilanjutkan uji homogenitas, hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Kelompok	N	Derajat kebebasan	F hitung	F tabel	Simpulan
Pretest	21	5%	1,16	2,08	Homogen
Posttest	21				

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data *pretest* dan *posttest* memiliki varians yang sama maka dikatakan homogen.

selanjutnya untuk menguji hipotesis pada penelitian ini, maka dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired t-test*. Hasil dari uji *paired t-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Paired t-test

Kelompok	X	N	T Hitung	T Tabel (5%)	Keterangan
Pretest	68,85	21	4,660	2,093	Signifikan
posttest	83,14	21			

Dari hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa harga t hitung sebesar 4,660 yang berarti lebih besar dari harga t tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,093. Dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima. dapat disimpulkan bahwa *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Ocean Lomban Game* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi jaring-jaring makanan kelas 5 SD Negeri Kajen. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan uji N-Gain. Hasil Uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji N-Gain

Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Selisih rata-rata	N-Gain	kriteria
68,85	83,14	14,28	0,449156	sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain untuk menguji keefektifan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Ocean Lomban Game* didapatkan rata rata N Gain 0,449156 atau 44,9156%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tersebut berada pada kriteria sedang. Meskipun terbukti signifikan secara statistik, tingkat peningkatannya masih berada di kategori sedang, menunjukkan bahwa perlakuan tersebut cukup efektif. Penerapan pendekatan yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi mereka dalam proses pembelajaran (Putri, 2025:104). Pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan latar belakang kehidupan siswa terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut adalah *Culturally Responsive Teaching*, pendekatan ini mengintegrasikan budaya dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Enjelina (2024) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebanyak 82,1%, data ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman materi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Hal tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa yang telah termotivasi dalam belajar, ia akan lebih bersemangat dalam mempelajarinya sehingga timbul minat belajarnya.

Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan selalu berusaha mencari, menggali, dan mengembangkan potensi dasar, sehingga menimbulkan percaya diri untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan (Ulfa, 2019:10). Dalam penerapan CRT, siswa dilibatkan secara aktif dalam pemahaman konsep materi melalui *Ocean Lomban Game*.

Ocean Lomban Game merupakan media pembelajaran digital berbasis kebudayaan lomban yang berkaitan dengan materi kelas 5 SD “Harmoni Dalam Ekosistem”. Adapun tampilan dari media tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan *Ocean Lomban Game*

Kelebihan dari media ini adalah media pembelajaran ekologi laut pertama yang mengintegrasikan teknologi informasi dengan kearifan lokal Lomban Kupatan Tayu. Pendekatan inovatif ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pendidikan ekologi laut, tetapi juga memperkuat hubungan yang lebih dalam dengan budaya lokal. Dengan memasukkan praktik tradisional, OLGA membantu siswa memahami lebih baik pentingnya keseimbangan ekologis dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, penggunaan alat pembelajaran berbasis TI membuat materi lebih mudah diakses dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan daya ingat mereka (Laily et al, 2024).

Pada penelitian ini, penerapan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan *Ocean Lomban Game* menunjukkan dampak positif pada hasil belajar siswa pada materi jaring-jaring makanan kelas 5 SD Negeri Kajen. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil dari data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada hasil *posttest* siswa. sebelum diberi perlakuan rata rata nilai *pretest* siswa yaitu 68, 85 dan pada *posttest* rata rata yang diperoleh adalah 83,14. Temuan ini sejalan dengan penelitian Masfiastutik (2024) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan CRT pada kelas PTK. Temuan ini memberikan alternatif bagi guru dalam memilih variasi pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan latar belakang siswa di kelas, pada penelitian yang dilakukan Masfiastutik (2024) media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran saat penelitian adalah Wordwall. Sedangkan pada penelitian ini media yang digunakan untuk mendukung penelitian adalah *Ocean Lomban Game*, pemilihan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kondisi masing masing kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terbukti memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS materi jaring-jaring makanan di kelas 5 SD. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan yang signifikan hasil belajar , dari 68,85 pada *pretest* menjadi 83,14 pada *posttest*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa *Culturally Responsive Teaching* berbasis *Ocean Lomban Game* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS materi jaring-jaring kelas 5 SD Negeri Kajen. Oleh karena itu, penggunaan CRT berbasis *Ocean Lomban Game* dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SD

sangat dianjurkan untuk diterapkan oleh guru. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan, sekaligus meningkatkan relevansi materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Hasil belajar yang difokuskan pada penelitian ini adalah hasil belajar secara kognitif, diharapkan pada kesempatan selanjutnya penelitian ini dapat disempurnakan dengan hasil belajar secara psikomotorik maupun afektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizan, N., Setiawan, D., Hidayat, H., & Lubis, M. A. (2024). Implementasi Model Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 7, No. 3).
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Basir, M. (2017). Pendekatan pembelajaran. Sengkang: Lampena Intimedia
- Enjelina, R. F., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Penggunaan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas, 1(1), 39-51.
- Fadillah, L. R., & Listiawan, T. (2024). Implementasi Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMP. Journal of Innovation and Teacher Professionalism, 2(1), 65–73. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p65-73>
- Gay, (2010). Culturally Responsive Teaching: Theory, Practice, & Research. New York: Teachers College Press.
- Howard, T. C. (2020). Why race and culture matter in schools: Closing the achievement gap in America's classrooms (2nd ed.). Teachers College Press.
- Karopak, J., Yunus, M., & Hamid, S. (2023). Model Desain Kelas Dan Proses Belajar Mengajar. Makassar: Chakti Pustaka Indonesia.
- Kumala, Farida Nur. 2016. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Malang: Ediide Infografika
- Laily, Y. N., Ramadhani, A. U., Dimyati, M. F., & Wijayanti, A. (2024). OLGA: Innovative Local Wisdom-Based Marine Ecology Learning Media for Fifth-Grade Students. Journal of Innovative Science Education, 13(3).
- Masfiaistutik, S., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Penerapan Pendekatan CRT pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD. Journal of Science and Education Research, 3(2), 72-80.
- Mukhasanah, A. S. (2023). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sifat-Sifat Bunyi Kelas IV SDN 01 Kedungrejo Kecamatan Purwodadi. Skripsi. Universitas PGRI Semarang. Repository UPGRIS. <http://repository.upgris.ac.id/id/eprint/12836>
- Nuraseh, S., Waluyo, B., & Lestari, W. D. (2024). Makna Prosesi Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Tradisi Lomban Kupatan Tayu. Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa, 12(2), 213-228.
- Putri, M. A., Agustini, F., & Saputro, S. A. (2025). Pengaruh Penerapan Model Pbl Dan Pendekatan Developmentally Appropriate Practice Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas Iv. Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 13(1), 99-107.

- Salma, I. M., & Yuli, R. R. (2023). Membangun Paradigma tentang Makna Guru pada Pembelajaran Culturally Responsive Teaching dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Era Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 11-11.
- Sulastri, S., Setiyawan, H., & Widyaningrum, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Dengan Menerapkan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Pada Siswa Kelas IV SDN Jajartunggal 3 Surabaya. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(2), 167-173.
- Ulfa, N. M., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). Pengaruh NHT Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 212-222.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).