



Penggunaan Media Papan Ular Tangga Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 1 Mataram

Risfatul Aini^{1*}, Baik Nilawati Astini², Intan Triwahyuni³

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

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.929>

Article Info

Received: 21 February 2025

Revised: 14 August 2025

Accepted: 19 August 2025

Correspondence:

Abstract: Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III SDN 1 Mataram pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan menerapkan penggunaan media papan ular tangga berbasis CRT untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika peserta didik kelas III SDN 1 Mataram.. Melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dua siklus pengamatan, data prestasi belajar peserta didik dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik terkategori baik. Hal ini dibuktikan dari jumlah peserta didik yang tuntas dan persentase ketuntasan dari 28 peserta didik. Pada Pra Siklus terdapat 12 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 43% dengan nilai rata-rata 67, sedangkan pada Siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 61% dengan nilai rata-rata 75. Dan pada Siklus II hasil belajar peserta didik meningkat terdapat 25 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 89% dengan nilai rata-rata 82. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas dapat dibuktikan bahwa penggunaan media papan ular tangga berbasis CRT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas III SDN 1 Mataram.

Keywords: Media Papan Ular Tangga, *Culturally Responsive Teaching* (CRT), Prestasi Belajar, Matematika SD

Citation: Aini, R., Astini, B. N., & Triwahyuni, I. (2025). Penggunaan Media Papan Ular Tangga Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1437-1440. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.929>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam kecerdasan dan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa, sebab pendidikan merupakan proses mempengaruhi peserta didik agar dapat melakukan adaptasi sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga muncul perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk hidup secara baik dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013:79). Sehingga

dalam pendidikan, membutuhkan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran maupun capaian prestasi belajar mereka.

Keberhasilan dalam proses belajar ini dipengaruhi oleh peran guru di sekolah dalam menerapkan cara pembelajaran yang tepat berupa media dan pendekatan yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Salah

Email: ainirisfatul@gmail.com

satunya ialah mata pelajaran matematika. Menurut Widya, mata pelajaran matematika yaitu pelajaran yang memuat konsep terkait keterampilan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pengukuran dan bentuk geometri. Pengetahuan akan keterampilan tersebut perlu dipelajari oleh peserta didik saat menempuh sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, kreatif, dan kerja sama (Rahmawati, 2020).

Mata pelajaran matematika dinilai sangat sulit oleh peserta didik sebab dianggap sulit, memberatkan, membosankan, dan kurang menarik. Diperlukan kreativitas dari seorang guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dasar (Permatasari, 2021). Kreativitas guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendukung dan menyenangkan. Guru dapat membuat pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik sehingga termotivasi dan terinspirasi untuk belajar, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan pencapaian prestasi belajar mereka (Ramadhina & Pranata, 2022). Dengan menggunakan media pembelajaran dan pendekatan yang bervariasi, pembelajaran matematika menjadi efektif dan menyenangkan, lalu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan (Dharmawansa, 2019).

Oleh karena itu, media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sangatlah penting dalam membentuk proses pemahaman materi oleh peserta didik. Menurut Pamungkas dan Koeswanti (2021), mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan media juga dapat menarik perhatian dan memberikan semangat baru, seperti melalui media berbentuk papan ular tangga berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). *Culturally responsive teaching* (CRT) menempatkan keberagaman budaya peserta didik sebagai fokus dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mengakui bahwa setiap peserta didik membawa pengalaman hidup dan latar belakang budaya yang unik ke dalam kelas.

Media pembelajaran papan ular tangga berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) diharapkan dapat menumbuhkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan efektif. Pembelajaran yang melibatkan budaya lokal dan keseharian peserta didik, serta berturut andil dalam pelestarian budaya dan mengaktualisasi pendidikan tanggap budaya sebagai basis pendidikan di Indonesia. Hal ini sejalan dengan (DIKTI, 2005) PP No.19 proses kegiatan

pembelajaran pada satuan pendidikan perlu dipraktikkan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mampu memotivasi peserta didik aktif berpartisipasi serta memberikan ruang lingkup yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari wali kelas, menunjukkan bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan hanya sebagian kecil peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM dengan presentase ketuntasan sebesar 43%. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran dengan judul "Penggunaan Media Papan Ular Tangga Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 1 Mataram". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik mata pelajaran matematika dengan memodifikasi permainan papan ular tangga berbasis kearifan lokal budaya setempat peserta didik. Dengan penelitian ini, diharapkan mampu ditemukan solusi untuk mengatasi rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Metode

Adapun jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ari Kunto (2021), penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan proses pengamatan untuk menemukan dan memecahkan sebuah permasalahan dalam pembelajaran, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan agar memperbaiki kualitas pembelajaran dan prestasi belajar di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas dipilih untuk mengetahui bagaimana media papan ular tangga berbasis CRT mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan 2 siklus pembelajaran, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan, yang terdiri dari tahap perencanaan (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Purwanto, 2021).

Subyek penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas III SDN 1 Mataram yang berjumlah 28 peserta didik, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, yang dilaksanakan setiap akhir siklus pembelajaran (*posttest*) agar peningkatan prestasi belajar peserta didik dapat diketahui di setiap siklusnya. Peserta didik dikatakan memenuhi indikator

keberhasilan, jika setiap individunya memiliki nilai ketuntasan mata pelajaran Matematika ≥ 75 yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah.

Hasil dan Pembahasan

Ketika melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan tes Pra Siklus sebelum melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik kelas III SDN 1 Mataram. Dari hasil tes tersebut diperoleh bahwa sebagian besar peserta didik masih dalam kategori belum tuntas, yaitu dengan persentase 57% dari jumlah 28 peserta didik. Terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM (≥ 75), sedangkan 16 peserta didik lainnya masih dibawah KKM, dengan nilai rata-rata keseluruhannya 67. Berdasarkan hasil data ini, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik yang belum mencapai nilai KKM lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM.

Setelah didapatkannya data hasil tes Pra Siklus, lalu dilakukan refleksi untuk perbaikan pada Siklus 1. Hasil dari tes Pra Siklus ini dilakukan sebagai nilai pembandingan untuk mengukur peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media papan ular tangga berbasis CRT. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus 1 dengan menggunakan media papan ular tangga berbasis CRT, peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan dalam belajar dan memberikan partisipasi dalam menjawab soal-soal matematika. Peserta didik di kelas III mengalami peningkatan yaitu terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM dengan persentase ketuntasan 61%. Sedangkan terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase tidak tuntas 39%. Maka ditentukan nilai rata-rata pada kegiatan pembelajaran siklus 1 sebesar 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa peserta didik yang mencapai nilai KKM meningkat sejumlah 5 peserta didik dan masih terus dilakukan perbaikan untuk mencapai nilai rata-rata diatas KKM.

Hal ini mendorong peneliti melakukan Siklus II agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi. Berdasarkan data pada Siklus II terlihat prestasi belajar matematika dengan menggunakan media papan ular tangga berbasis CRT meningkat, hasil tes peserta didik di kelas III mengalami kenaikan sejumlah 25 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan persentase ketuntasan 89%. Sedangkan 3 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM dengan persentase tidak tuntas 11%. Maka diperoleh nilai rata-rata pada kegiatan Siklus II sebesar 82 (didas KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta

didik yang mencapai nilai KKM meningkat sejumlah 8 orang.

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik yang dilakukan selama kegiatan Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus II, peneliti menganalisis bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar yang baik dibuktikan dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas, persentase ketuntasan, dan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik di kelas III SDN 1 Mataram. Dibawah ini adalah frekuensi ketuntasan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media papan ular tangga berbasis CRT dari pelaksanaan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Frekuensi Ketuntasan Prestasi Belajar Matematika Kelas III SDN 1 Mataram Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Ketentu an Belajar	Pra Siklus			Siklus I		Siklus II	
		Ni lai	Perse ntase (%)	Jum lah Pese rta Didi k	Perse ntase (%)	Jum lah Pese rta Didi k	Perse ntase (%)	Jum lah Pese rta Didi k
1.	Tuntas	≥ 75	43%	12	61%	17	89%	25
2.	Tidak Tuntas	≤ 75	57%	16	39%	11	11%	3
Jumlah			100%	28	100%	28	100%	28

Pada masing-masing siklus terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan pada Pra Siklus sejumlah 16 orang, pada Siklus I sejumlah 11 orang hingga pada Siklus II semakin berkurang menjadi 3 orang. Setelah dilakukan refleksi bersama wali kelas diketahui bahwasanya peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran Matematika dikarenakan beberapa faktor salah satunya ialah memiliki kebutuhan khusus seperti *disleksia*, sehingga lamban dalam memahami materi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 1 Mataram dengan menggunakan media Papan Ular Tangga Berbasis CRT, dengan subyek peneitil sejumlah 28 peserta didik di kelas III. Tujuannya untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui media papan ular tangga berbasis CRT pada pelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dari jumlah peserta didik yang tuntas dan persentase ketuntasan dari 28 peserta didik. Pada Pra Siklus terdapat 12 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 43% dengan nilai rata-

rata 67, sedangkan pada Siklus I terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu terdapat 17 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 61% dengan nilai rata-rata 75. Dan pada Siklus II hasil belajar peserta didik meningkat terdapat 25 peserta didik yang mendapat nilai tuntas dengan persentase ketuntasan 89% dengan nilai rata-rata 82. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama 2 siklus dengan tahapan Penelitian Tindakan Kelas dapat dibuktikan bahwa penggunaan media papan ular tangga berbasis CRT dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas III SDN 1 Mataram.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan kasih sayangNya yang luar biasa. Penulis sampaikan terima kasih kepada diri sendiri yang sudah bertahan hingga titik sekarang, semangat dan perjuangannya sehingga artikel ini dapat terselesaikan. Tidak lupa penulis ucapkan kepada ibunda tercinta dan keluarga yang sudah berkorban dan juga suntikan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SDN 1 Mataram yang telah mengizinkan penulis dalam membimbing selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan PPL PPG Prajabatan Gelombang 1 2024 di SDN 1 Mataram dan kepada semua pihak yang turut memberikan masukan saran selama proses penelitian hingga selesainya artikel ini.

Referensi

- Dharmawansa, W. (2019). *Penerapan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM)*. IV(01), 113–123
- DIKTI. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pamungkas, W. A., & Koeswanti, H.D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4, 346
- Permatasari, K. G. (2021). *Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah*. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1), 68–84
- Rahmawati, A. Y. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangga Pintar dan Ular Tangga Pintar Pada Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 Pada*

Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif Polorejo Tahun Pelajaran (Issue April). IAIN Ponorogo.

- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274.