

## PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY PADA SISWA KELAS IV

**Aulia Himmawati<sup>1\*</sup>, Sari Yustiana<sup>2</sup>, Yuliana<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Indonesia

<sup>3</sup> SD Negeri Trimulyo 01

\* Email: [himmawatiaulia@gmail.com](mailto:himmawatiaulia@gmail.com)

| Artikel Info                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Abstrak                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Riwayat Artikel</b><br>Diterima: 05 Okt 2026<br>Direvisi: 25 Okt 2026<br>Dipublikasi: 30 Okt 2026<br><br><b>Kata kunci:</b><br><i>Culturally Responsive Teaching; Educaplay; Motivasi Belajar; Hasil Belajar Kognitif; Penelitian Tindakan Kelas</i>                                              | <p><i>Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar IPAS murid pada penerapan model Culturally Responsive Teaching (CRT) berbantuan Educaplay pada murid kelas IV SD Negeri Trimulyo 01 tahun ajaran 2025-2026. Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 murid kelas IV di SD Negeri Trimulyo 01. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes kognitif dan angket motivasi sesuai komponen ARCS, yaitu Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa pendekatan CRT berbantuan Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar pada indikator attention, relevance, confidence, maupun satisfaction secara berturut-turut yaitu 0,29; 0,32; 0,36; 0,19. Sementara itu, hasil belajar dengan peningkatan sebesar 18,19% dari tingkat ketuntasan siklus I 81,81% meningkat menjadi 100%. Uji N-gain diperoleh sebesar 0,40 pada kategori sedang. Analisis deskriptif kualitatif menjelaskan bahwa motivasi yang tinggi mendukung murid untuk lebih memperhatikan pembelajaran, memahami relevansi materi, memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas, dan merasa puas setelah mengikuti kegiatan sehingga mendukung penguasaan materi dan meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan pendekatan Culturally Responsive Teaching berbantuan media Educaplay pada materi, jenjang kelas, dan konteks pembelajaran yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya.</i></p>                                                                                                   |
| Article Info                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Abstract                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Article History</b><br>Received: 05 <sup>st</sup> Okt 2026<br>Revised: 25 <sup>st</sup> Okt 2026<br>Published: 30 <sup>st</sup> Okt 2026<br><br><b>Keywords:</b><br><i>Culturally Responsive Teaching; Educaplay; Learning Motivation; Cognitive Learning Outcomes; Classroom Action Research</i> | <p><i>This study aims to examine the motivation and learning outcomes in the subject of Science and Social Studies (IPAS) among fourth-grade students at SD Negeri Trimulyo 01 during the 2025-2026 academic year, through the implementation of the Culturally Responsive Teaching (CRT) model supported by the Educaplay platform. The study employs a Classroom Action Research (CAR) design, conducted over two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, action implementation, observation/evaluation, and reflection. The subjects of the study are 22 fourth-grade students at SD Negeri Trimulyo 01. Data were collected using cognitive test instruments and a motivation questionnaire based on the ARCS model components: Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. The data were analyzed using both quantitative and qualitative descriptive methods. The quantitative analysis indicates that the CRT approach supported by Educaplay enhanced learning motivation across the ARCS indicators, with improvements of 0.29, 0.32, 0.36, and 0.19, respectively. Furthermore, learning outcomes showed an 18.19% increase, with the mastery rate rising from 81.81% in the first cycle to 100%. The N-gain score was 0.40, falling into the medium category. The qualitative analysis reveals that high levels of motivation encouraged students to pay closer attention to the lessons, grasp the relevance of the material, gain confidence in completing tasks, and experience satisfaction upon completing activities—all of which facilitated the mastery of the subject matter and improved cognitive learning outcomes. Future research could apply the Culturally Responsive Teaching approach, supported by Educaplay, to different subject matter, grade levels, and learning contexts to test the consistency of its effectiveness.</i></p> |

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pengembangan diri murid menuju potensi terbaiknya. Pelaksanaan pendidikan bukan proses sederhana yang hanya dapat dilihat melalui hasil akhir angka. Lebih kompleks dari hal tersebut, terdapat faktor pendukung tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Waritsman, (2020) motivasi belajar murid menjadi salah satu faktor penting dalam pencapaian prestasi belajar karena motivasi belajar

selaras dengan prestasi belajar dengan arah hubungan positif dan signifikan. Murid dengan motivasi yang tinggi dapat menjaga intensitas usahanya dalam belajar hingga dapat selesai mempelajari sesuatu dengan baik meskipun terdapat hambatan belajar. Menurut Keller, (2010) dijelaskan bahwa motivasi belajar model *Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction* (ARCS) dapat dibangun melalui perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditunjukkan melalui pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga melalui tumbuhnya motivasi dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran.

Secara yuridis, pendidikan di sekolah dasar memiliki landasan yang menekankan pentingnya proses belajar yang bermutu dalam mendukung pengembangan potensi murid. Menurut (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan peradaban bangsa yang bermartabat. Untuk menuju hal tersebut, (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, 2024) menjelaskan mengenai pelaksanaan kurikulum merdeka bagi jenjang pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, dan pendidikan menengah agar pembelajaran dapat bersifat fleksibel disesuaikan dengan kebutuhan setiap murid, karakteristik satuan pendidikan, dan konteks lingkungan sosial budaya setempat. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran perlu memperhatikan kebutuhan dan karakteristik murid untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga murid dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil pengamatan awal di SD Negeri Trimulyo 01 pada pembelajaran IPAS (Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas IV menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar kognitif murid masih perlu ditingkatkan. Saat pembelajaran berlangsung sebagian besar murid terlihat bengong, mengerjakan tugas namun kurang fokus, menunjukkan gestur enggan belajar seperti bertopang dagu, kepala di meja, mengobrol dengan teman. Saat ditanya enggan menjawab dan saat diminta bertanya tidak bisa. Dalam beberapa kesempatan anak seperti secara otomatis memahami siklus belajar yang monoton sehingga saat dijelaskan tidak muncul keaktifan, diskusi berjalan hanya bersama beberapa murid saja, namun saat diminta mengerjakan tugas murid secara otomatis aktif bertanya karena masih bingung. Kondisi nyata ini diperkuat dengan hasil belajar kognitif materi IPAS Bab 8 "Menjadi Pahlawan Lingkungan" yang belum mencapai target, yaitu diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,19. Dari jumlah keseluruhan 22 murid, sebanyak 2 murid atau 9% telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 20 murid atau 91% belum mencapai kriteria tersebut. Situasi tersebut menunjukkan perlunya peningkatan proses pembelajaran yang mampu membangun keterlibatan murid secara lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan menghubungkan materi dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan mereka.

Pembelajaran IPAS idealnya dikaitkan dengan latar belakang kehidupan murid. Namun, karakteristik lingkungan murid belum banyak dimanfaatkan sebagai konteks pembelajaran. Selama observasi, pembelajaran IPAS yang berjalan belum banyak memanfaatkan teknologi dan media interaktif untuk membangkitkan keaktifan dan semangat belajar. Oleh karena itu murid kelas IV membutuhkan pembelajaran yang konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

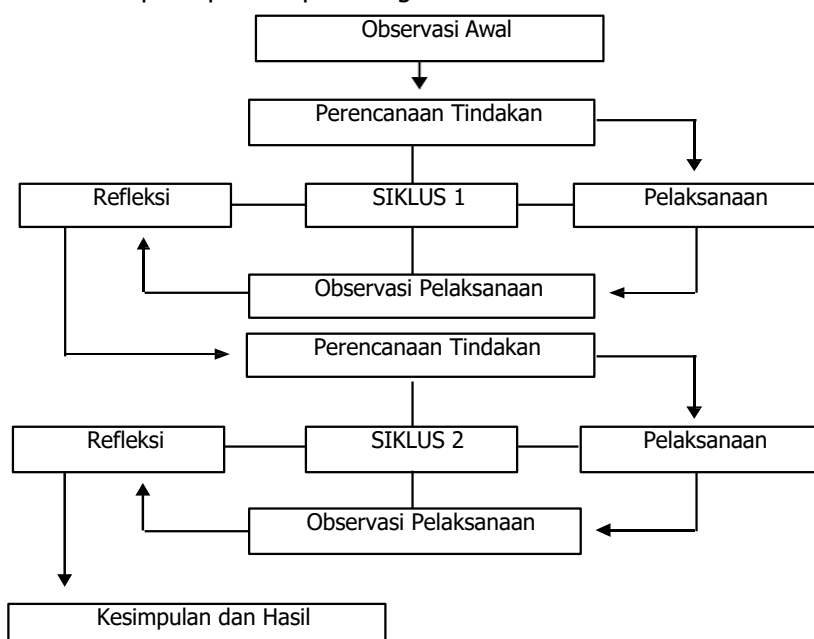
Salah satu pendekatan yang dapat menjembatani kesenjangan ini adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Menurut Udmah et al., (2024) pendekatan CRT adalah pendekatan pembelajaran yang mengakui latar belakang budaya, pengalaman murid, dan lingkungan sosial sehingga materi pelajaran dapat realistis sesuai keseharian mereka. Pendekatan ini berusaha menjembatani konten pembelajaran agar lebih dekat dengan kultur dan sosial murid sehingga dapat membangun hubungan inklusif yang saling menghargai perbedaan latar belakang antar warga sekolah. Selain itu, tujuan penerapan pembelajaran CRT adalah membangun rasa bangga murid terhadap budaya sendiri, mencegah luntarnya budaya ditengah globalisasi, mencegah budaya minoritas atau lokal, dan mengembangkan kemampuan saling menghargai, menghormati, dan toleransi serta empati terhadap budaya sendiri maupun budaya murid yang berbeda latar belakangnya. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan (Jupriyanto et al., 2023) bahwa sangat penting mengaitkan materi sains dengan lingkungan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang mendukung kemampuan belajar murid. Oleh karena itu, pendekatan CRT sesuai untuk materi IPAS Bab 8 "Menjadi Pahlawan Lingkungan" memiliki

keterkaitan yang kuat dengan kehidupan murid karena memuat isu lingkungan, pengurangan jejak karbon, dan pelestarian budaya serta jati diri yang dapat dikontekstualisasikan melalui pengalaman dan lingkungan sosial budaya murid. Selain itu, pemanfaatan Educaplay sebagai media interaktif berupa kuis dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian murid selama pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu oleh Nuraini et al., (2025) yang berhasil membuktikan penerapan CRT dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar murid di jenjang SMA. Penelitian Hariyanti et al., (2024) juga selaras, yaitu CRT dapat meningkatkan hasil belajar pada jenjang SD mata pelajaran bahasa Indonesia. Lebih lanjut penggunaan media Educaplay menurut sintesis 6 artikel menyebutkan dapat meningkatkan motivasi, perhatian, antusiasme, dan hasil belajar (Dianingtyas et al., 2025). Dalam jenjang SD pendekatan CRT diimplementasikan bersama dengan media e-book interaktif yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi murid selama pembelajaran matematika (Ayunin et al., 2025).

Realitas di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diharapkan dengan pembelajaran yang terlaksana di kelas IV SD Negeri Trimulyo 01. Murid membutuhkan perbaikan pembelajaran agar motivasi dan hasil belajar kognitif dapat meningkat. Pendekatan CRT berbantuan Educaplay dapat dilaksanakan sebagai upaya perbaikan menghadirkan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan baik latar belakang maupun pengalaman sosial budaya murid sekaligus memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga motivasi murid dapat meningkat. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif melalui pendekatan CRT berbantuan Educaplay pada murid kelas IV SD Negeri Trimulyo 01 pada materi "Menjadi Pahlawan Lingkungan".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar pembelajaran IPAS murid kelas IV berbantuan media educaplay dan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Trimulyo 01 Kota Semarang dengan subjek penelitian berjumlah 22 murid kelas IV pada semester 1 tahun ajaran 2025-2026. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan media pembelajaran berbasis website Educaplay. Selanjutnya, dilakukan uji *N-Gain* untuk menguji besarnya peningkatan hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II. Langkah penelitian dapat dipahami pada bagan berikut ini:



**Gambar 1.** Bagan Siklus dimodifikasi dari Model Kemmis dan Mc. Taggart (Sumber: Arikunto, 2002)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif setelah dilaksanakannya penerapan pendekatan CRT berbantuan Educaplay melalui model pembelajaran *Discovery Learning*. Sebelum menentukan penerapan CRT, guru telah melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kondisi awal murid mengenai permasalahan pembelajaran. Pembelajaran IPAS pada SD Negeri Trimulyo 01 menggunakan standar KKTP (Kriteria Ketuntasan Pembelajaran) yang harus diperoleh murid minimal 80. Berikut adalah kesimpulan data motivasi belajar pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 1.** Perbandingan Motivasi Belajar Murid Berdasarkan Indikator AECS pada Siklus I dan Siklus II

| Indikator           | Siklus I | Kategori    | Siklus II | Kategori    | Peningkatan |
|---------------------|----------|-------------|-----------|-------------|-------------|
| <i>Attention</i>    | 4,48     | Sangat Baik | 4,77      | Sangat Baik | 0,29        |
| <i>Relevance</i>    | 4,50     | Sangat Baik | 4,82      | Sangat Baik | 0,32        |
| <i>Confidence</i>   | 4,32     | Sangat Baik | 4,68      | Sangat Baik | 0,36        |
| <i>Satisfaction</i> | 4,36     | Sangat Baik | 4,55      | Sangat Baik | 0,19        |

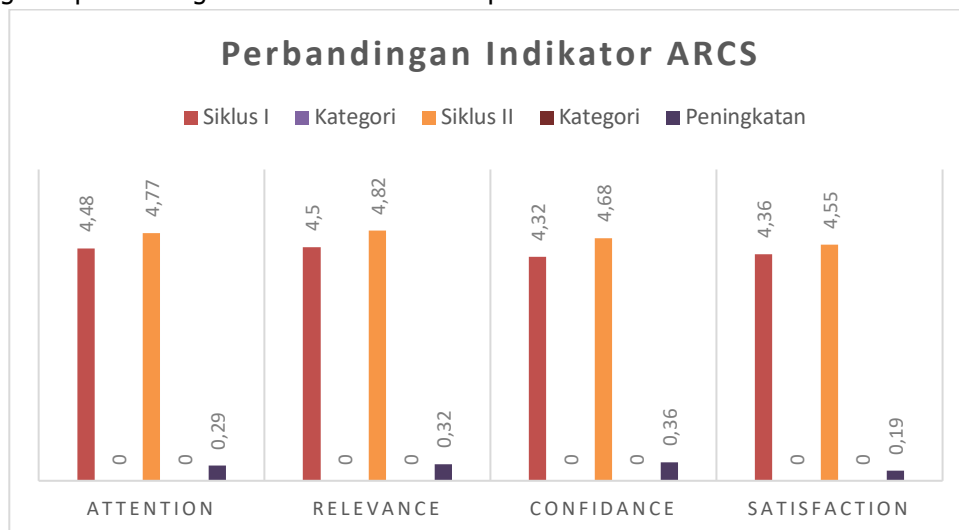
Hasil penelitian di atas menunjukkan adanya peningkatan motivasi pada seluruh indikator ARCS dari siklus I ke siklus II setelah penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* berbantuan Educaplay. Peningkatan terjadi pada indikator *attention*, *relevance*, *confidence*, maupun *satisfaction* secara berturut-turut yaitu 0,29; 0,32; 0,36; 0,19. Angka-angka tersebut menunjukkan tindakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan berhasil meningkatkan motivasi murid pada pembelajaran IPAS.

Indikator *attention* menunjukkan bahwa perhatian murid meningkat selama pembelajaran setelah tindakan dilakukan di mana pada siklus I diperoleh skor 4,48 dan meningkat sebanyak 0,29 sehingga pada siklus II 4,44. Penggunaan pendekatan CRT berbantuan Educaplay dapat memotivasi murid memberikan respon secara langsung. Kondisi tersebut mendorong murid untuk lebih memperhatikan instruksi, mengikuti aktivitas pembelajaran, dan terlibat dalam penyelesaian tugas. Strategi konkret penerapan CRT yang dilakukan guru dapat meningkatkan keterlibatan murid selama siklus 1 maupun siklus 2, yaitu melalui stimulus video permasalahan lingkungan seperti pencemaran udara, tanah, dan air yang diangkat dari lingkungan sekitar murid. Lalu, video polusi udara melalui corong pabrik yang mengeluarkan asap, limbah pabrik melalui sungai yang tercemar, dan limbah rumah tangga yang dibuang ke tanah. Lingkungan SD Negeri Trimulyo 01 yang dekat dengan banyak pabrik membuat hal tersebut konkret dan sering dijumpai oleh murid selama di rumah. Guru menggunakan video konkret seperti sungai tercemar dari video pencemaran Sungai Sikendil di Desa Klepu, Kecamatan Pringapus, Kabupaten Semarang (Admaja, 2019). Selama pembelajaran, materi dikaitkan dengan lingkungan dan dampaknya sehingga diskusi berjalan secara aktif karena berkaitan dengan masalah nyata yang dialami oleh murid. Penggunaan kuis Educaplay setelah diskusi sebagai refleksi juga menambah variasi pembelajaran dan meningkatkan rasa penasaran mereka. Temuan tersebut selaras dengan penelitian Husada et al., (2026) yang menyatakan media interaktif Educaplay efektif untuk meningkatkan keaktifan murid sekolah dasar. Lebih lanjut, temuan dari Wardatunnissa et al., (2026) menyatakan media interaktif digital dapat meningkatkan keterlibatan murid dan memotivasi selama pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran ini *Attention* murid terlihat melalui anak yang lebih fokus, aktif tanya jawab selama diskusi, dan dapat menjawab saat evaluasi. Hal tersebut berkaitan juga dengan meningkatnya indikator *Relevance* yaitu meningkat sebesar 0,32 dari 4,50 menjadi 4,82 di mana materi disampaikan dengan mengaitkan pengalaman dan budaya setempat sehingga materi terasa dekat. Konsep tersebut sesuai dengan indikator *relevance* dalam model ARCS Keller yang mementingkan keterhubungan materi pelajaran dengan pengalaman dan sosial budaya murid. Dampaknya memberikan kesempatan menjawab dan bertanya lebih banyak bagi murid sehingga umpan balik dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, pengalaman berhasil mengerjakan Educaplay juga menjadi daya tarik yang relevan sesuai perkembangan usia murid di masa operasional konkret.

Kenaikan indikator *Confidence* sebesar 0,36 dari skor siklus I 4,32 menjadi 4,68 menunjukkan setelah penerapan tindakan, murid memiliki keyakinan dan percaya diri yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Sikap *confidence* murid terlihat dari bertanya saat dipersilahkan dan diskusi, menjawab saat ada pertanyaan pemantik, mengungkapkan rasa ingin tahu atau materi yang belum dipahami, hingga menceritakan

pengalaman yang dialami sesuai materi yang dipelajari. Perubahan besar ini didorong adanya keyakinan diri untuk mendapatkan kesempatan bermain kuis Educaplay dan memperoleh skor maksimal. Menurut hasil penelitian (Sembiring et al., 2025) pembelajaran berbasis teknologi dan metode pembelajaran aktif bertanya dapat meningkatkan keterlibatan murid selama belajar. Selain itu, pendekatan CRT memberikan kesempatan murid mengaitkan pengalaman mereka dengan materi baik tentang penggunaan elektronik pada sub bab jejak karbon, pencemaran lingkungan sesuai kondisi daerah rumah, budaya daerah yang diketahui tentang sedekah laut, *dugderan*, lumpia semarang, pakaian adat, dan sebagainya. Penelitian oleh Pedi et al., (2026) menjelaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong keaktifan, memberikan umpan balik positif, membina kemandirian, dan memperkuat konsep diri sehingga murid tidak takut salah, minder, takut dikritik, atau ragu-ragu meskipun kenyataannya mampu.

Pada indikator *satisfaction* terjadi kenaikan yang mana siklus I memperoleh 4,36 naik menjadi 4,55 dengan nilai kenaikan 0,19. Meskipun kenaikan dari siklus I ke siklus II tergolong paling rendah namun jika dilihat dari sebelum dan sesudah tindakan menjadi kenaikan yang tinggi. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari sikap murid yang meminta mencoba kembali kuis Educaplay berulang kali, respon positif setelah berhasil hingga ada yang mengungkapkan perasaannya karena senang belajar berbasis *game*. Keterlibatan murid secara aktif selama belajar meningkatkan kepuasan belajar. Sementara itu, penerapan CRT memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi murid. Media berbasis game dan pembelajaran yang kontekstual memberikan kesempatan murid merasakan keberhasilan pembelajaran jangka pendek yaitu rasa puas dan senang karena dapat mempelajari sesuatu dan memperoleh skor dari kuis yang dimainkan. Temuan (Suharli & Isnania, 2026) pada indikator *satisfaction* memperoleh persentase terbesar 72,89% dibandingkan indikator lainnya. Hal tersebut menunjukkan pembelajaran berbasis praktik memberikan kepuasan lebih tinggi pada murid. Berikut grafik perbandingan siklus I dan siklus II pada indikator ARCS:



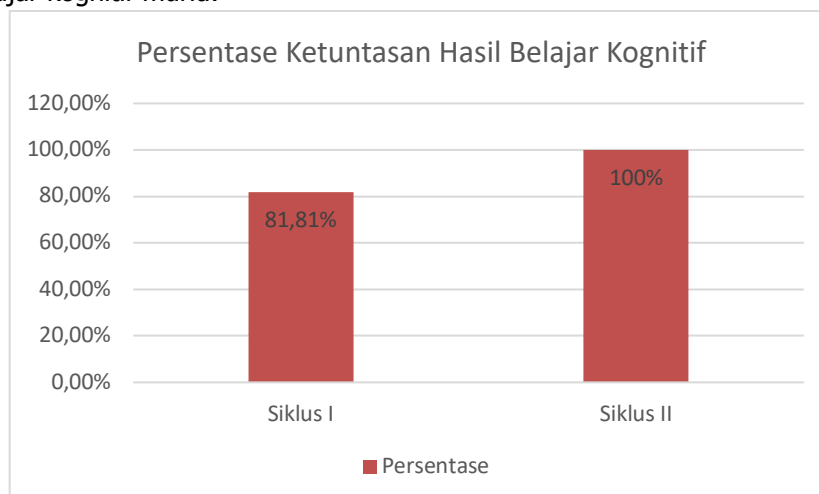
**Gambar 2.** Grafik Perbandingan Indikator ARCS

Berdasarkan grafik di atas, keempat indikator motivasi ARCS mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan murid bukan hanya semakin tertarik pada aktivitas belajar di kelas tetapi juga merasakan keterkaitan materi dengan pengalaman mereka, memiliki keyakinan diri atas kemampuan yang dimiliki, lebih percaya diri dalam mengungkapkan pemahaman, dan memperoleh kepuasan selama proses belajar. Peningkatan tersebut didukung oleh penerapan CTR berbasis Educaplay dan strategi konkret selama proses belajar yang dilaksanakan secara interaktif dan kontekstual. Perbaikan pada refleksi siklus I yang dilaksanakan pada siklus II mendorong terbentuknya ruang bagi murid untuk lebih aktif dan merasakan keberhasilan pembelajaran. Poin ini menjadi sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran yang selaras dengan pengalaman murid akan mendorong murid terlibat aktif dan memotivasi mereka. Peningkatan motivasi tersebut menjadi salah satu aspek yang berhubungan dengan perubahan hasil belajar kognitif pada pretest, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Murid pada Siklus I dan Siklus II

| Indikator                        | Siklus I | Siklus II |
|----------------------------------|----------|-----------|
| Nilai rata-rata                  | 86,73    | 92        |
| Nilai tertinggi                  | 96       | 98        |
| Nilai terendah                   | 68       | 80        |
| Jumlah murid mencapai KKTP       | 18       | 22        |
| Persentase ketuntasan            | 81,81%   | 100%      |
| Jumlah murid belum mencapai KKTP | 4        | 0         |
| Persentase belum mencapai KKTP   | 18,19%   | 0%        |

Hasil pretest menunjukkan bahwa penguasaan materi murid kelas IV masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai kelas 46,19. Kondisi ini memberikan pengertian bahwa sebagian besar murid belum memiliki penguasaan konsep tentang materi IPAS bab B "Menjadi Pahlawan Lingkungan" dan belum menerima pembelajaran yang sistematis mengenai materi tersebut. Setelah dilakukan penerapan pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan CRT dan Educaplay, murid mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang mana siklus I memperoleh rata-rata sebesar 86,73 dan siklus II memperoleh rata-rata sebesar 92 atau meningkat 5,27 skor. Pada siklus I nilai tertinggi yang murid peroleh sebesar 86,73 dan pada siklus II sebesar 92. Refleksi terhadap siklus I memberikan perbaikan yang nyata dengan memperhatikan aktivitas belajar agar menjadi lebih baik. Guru memperjelas instruksi penggunaan Educaplay dan cara mengerjakan aktivitas Educaplay yang akan digunakan selama kuis sehingga waktu pengerjaan sesuai dengan yang direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam (RPPM). Selain itu, guru memperkuat keterkaitan materi dengan pengalaman dan lingkungan murid sehingga pada siklus II pemecahan masalah dan contoh yang diberikan lebih dekat dengan kondisi lingkungan, budaya, dan permasalahan di sekitar mereka atau yang mereka alami sendiri. Perbaikan terhadap siklus I tersebut memberikan kesempatan murid untuk lebih menikmati evaluasi pembelajaran dengan nyaman dan senang karena memahami betul teknis kuis yang digunakan. Selain itu materi yang lebih kontekstual membuat murid lebih *confidence* saat menjawab soal-soal. Hasil refleksi ini membuat pembelajaran lebih mendalam dengan lingkungan belajar yang nyaman. Menurut Setiyadi & Loviansi, (2020) lingkungan kelas dapat dioptimalkan dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan menumbuhkan kesadaran belajar dan memotivasi selama proses belajar untuk menghindari rasa bosan sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Berikut grafik persentase ketuntasan Hasil belajar kognitif murid:

**Gambar 3.** Grafik Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif

Berdasarkan grafik di atas, terdapat peningkatan sebesar 18,19% dengan persentase ketuntasan pada siklus I 81,81 % dan siklus II 100%. Pada siklus I masih terdapat 4 murid yang belum mencapai KKTP dan menurun pada siklus II semua murid telah mencapai KKTP. Peningkatan ketuntasan tersebut menunjukkan

refleksi pembelajaran bukan hanya meningkatkan rata-rata kelas namun meningkatkan lebih banyak murid yang mencapai KKTP. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan instruksi yang lebih jelas sehingga membuat pembelajaran lebih terarah. Selain itu, pengembangan materi yang lebih kontekstual memungkinkan murid lebih terlibat aktif dan memperoleh umpan balik yang sesuai selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Hariyanti et al., (2024) yang meyakini umpan balik dari guru dapat meningkatkan kepercayaan diri murid terhadap kemampuannya selama pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.** Hasil perhitungan N-gain Hasil belajar Kognitif

| Komponen                      | Nilai  |
|-------------------------------|--------|
| Rata-rata post-test Siklus I  | 86,73  |
| Rata-rata post-test Siklus II | 92     |
| N-gain                        | 0,40   |
| Kategori                      | Sedang |

Peningkatan hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II yang diperoleh diuji menggunakan uji *N-gain* untuk menguji seberapa efektif tindakan yang dilaksanakan. Nilai uji *N-Gain* diperoleh sebesar 0,40 dalam kategori sedang. Nilai tersebut berkaitan dengan upaya perbaikan pada siklus II yang menunjukkan pendekatan CRT berusaha mengaitkan materi dengan pengalaman dan latar belakang murid dapat memberikan kesempatan murid belajar dengan interaktif. Selain itu, media Educaplay dapat memotivasi untuk belajar sesuai dengan karakteristik materi namun tetap sesuai zaman sehingga pembelajaran *joyfull*. Hasil *N-gain* tersebut memperkuat bahwa perbaikan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II memberikan peningkatan penguasaan kognitif murid pada materi IPAS yang dipelajari.

Secara keseluruhan, hasil kognitif murid menunjukkan perbaikan setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II. Peningkatan dapat dilihat dari rata-rata post-test Siklus I yaitu 86,73 menjadi 92 siklus II, dengan persentase ketuntasan 81,81% menjadi 100%. Poin-poin tersebut menunjukkan perbaikan dan penerapan pembelajaran telah mendukung penguasaan materi murid secara kognitif dan meningkatkan motivasi dengan memperhatikan keterlibatan murid secara aktif. Dengan demikian, penerapan CRT berbasis Educaplay dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar kognitif murid dengan tingkat efektivitas dalam kategori sedang.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif dalam penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran yang menghubungkan materi dengan pengalaman dan lingkungan kehidupan murid. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memberikan ruang bagi murid untuk memahami materi melalui konteks yang dekat dengan kehidupan mereka (Hariyanti et al., 2024). Pembelajaran IPAS pada materi "Menjadi Pahlawan Lingkungan" dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan sekitar, kebiasaan menjaga kebersihan, penggunaan energi, serta budaya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari murid. Kedekatan konteks tersebut membantu murid memahami bahwa materi yang dipelajari tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan di dalam buku, tetapi memiliki hubungan dengan situasi yang mereka temui. Kondisi tersebut mendukung terbentuknya pembelajaran yang lebih bermakna karena murid memiliki kesempatan untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki.

Pemanfaatan Educaplay turut memberikan variasi dalam aktivitas pembelajaran sehingga murid tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan guru. Aktivitas berupa permainan, kuis, atau latihan interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam proses memahami materi dan menunjukkan pemahamannya. Karakteristik aktivitas tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada murid untuk memperoleh umpan balik terhadap jawaban yang diberikan. Keterlibatan tersebut relevan dengan peningkatan aspek *Attention* dan *Satisfaction* dalam motivasi belajar. Educaplay dalam penelitian ini tidak ditempatkan sebagai pengganti interaksi pembelajaran, tetapi sebagai media yang memperkuat kegiatan yang telah dirancang guru melalui pendekatan CRT. Kombinasi antara konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan murid dan aktivitas digital yang

interaktif membuat proses pembelajaran memiliki variasi kegiatan yang lebih sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar (Husada et al., 2026).

Perubahan pada Siklus II juga menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hasil pengamatan pada Siklus I menjadi dasar untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Perbaikan dilakukan melalui pemberian instruksi yang lebih jelas sebelum penggunaan Educaplay, pengelolaan kelompok yang lebih terarah, pemberian pertanyaan secara bertahap, penguatan contoh yang berkaitan dengan kehidupan murid, serta pengaturan waktu pada setiap kegiatan. Perbaikan tersebut membuat alur pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan memberikan kesempatan yang lebih merata kepada murid untuk terlibat. Proses ini menunjukkan bahwa keberhasilan tindakan dalam PTK tidak hanya ditentukan oleh pemilihan pendekatan dan media pembelajaran, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam melakukan refleksi dan menyesuaikan tindakan berdasarkan kondisi yang ditemukan selama pembelajaran. Penerapan tindakan yang bersifat reflektif memungkinkan pembelajaran pada Siklus II menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan murid.

Peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dapat dipandang sebagai dua hasil yang muncul dalam proses pembelajaran yang sama. Motivasi yang lebih baik dapat memberikan kondisi yang mendukung murid untuk lebih memperhatikan pembelajaran, memahami relevansi materi, memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas, dan merasa puas setelah mengikuti kegiatan. Keterlibatan tersebut memberikan lebih banyak kesempatan kepada murid untuk memproses informasi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengerjakan aktivitas yang berkaitan dengan materi. Proses belajar yang lebih aktif kemudian dapat mendukung penguasaan pengetahuan yang ditunjukkan melalui hasil belajar kognitif. Temuan ini tidak menunjukkan hubungan sebab-akibat secara statistik antara motivasi dan hasil belajar, tetapi menunjukkan bahwa penerapan tindakan yang sama memberikan perubahan positif pada kedua aspek yang menjadi fokus penelitian. Penerapan CRT berbantuan Educaplay dengan perbaikan secara berkelanjutan menjadi bagian penting dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih kontekstual, interaktif, dan melibatkan murid secara aktif.

## KESIMPULAN

Pembelajaran IPAS berbasis pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan Educaplay dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif murid kelas IV SD Negeri Trimulyo 01. Tindakan tersebut dapat meningkatkan motivasi murid baik *attention*, *relevance*, *confidence*, maupun *satisfaction* dengan peningkatan masing-masing sebesar 0,29; 0,32; 0,36; 0,19 pada kategori sangat baik dari siklus I ke siklus II. Selain itu, CRT membuat murid menjadi lebih aktif dan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman nyata karena materi yang telah disesuaikan dengan latar belakang, lingkungan, dan budaya setempat. Lebih lanjut, media Educaplay meningkatkan keaktifan dan mendorong terciptanya pembelajaran yang interaktif. Penerapan tindakan secara bertahap disertai perbaikan berdasarkan refleksi pada setiap siklus sehingga pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar kognitif murid sebesar 18,19% yang mana pada siklus I ketuntasan murid sebesar 81,81% dan siklus II sebesar 100%. Efektivitas tindakan yang dilakukan kemudian diuji N-gain dengan perolehan nilai sebesar 0,40 pada kategori sedang. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan CRT pada materi dan kelas berbeda sebagai upaya perbaikan pembelajaran dengan berbantuan media digital lainnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus kepada Dosen Pembimbing Lapangan, Bapak Dr. Jupriyanto, MPd., dan Guru Pamong Yuliana, S.Pd., SD yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses pelaksanaan pembelajaran dan penyusunan penelitian. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan murid kelas IV SD Negeri Trimulyo 01 yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Admaja, A. K. (2019). *Iyuh! Air Sungai di Semarang Ini Hitam dan Berlendir karena Limbah*. DetikNews. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4615864/iyuh-air-sungai-di-semarang-ini-hitam-dan-berlendir-karena-limbah>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Ayunin, D. Q., Amita, P., & Prasasti, T. (2025). Penerapan Media E-book Interaktif Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SDN Munggut 03 Kabupaten Madiun. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4466>
- Dianingtyas, R. R., Wahyuningsih, A. F., Arumsari, W., & Febriandini, F. (2025). Literature Study: The Role of Educaplay Interactive Media in Increasing Elementary Students' Learning Motivation. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series*, 8(3), 1582–1589. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107417>
- Hariyanti, S., Hadi, F. R., & Heni, K. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pendikdas.v5i2.369>
- Husada, N. P., Iyah, N. N. I., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas Media Interaktif Educaplay terhadap Peningkatan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 2548–6950.
- Jupriyanto, Yustiana, S., Sari, Y., & Pratiwi, E. I. (2023). The Effect of Environmental Approach on Critical Thinking Ability in Elementary School Students' Science Content. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–71. <https://doi.org/10.30659/pendas.10.1.61-71>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Nuraini, Camellia, & Maimun. (2025). The Implementation of Culturally Responsive Teaching ( CRT ) Approach to Improve Learning Outcomes and Learning Motivation of Grade XI . 3 Students at SMA Negeri 1 Palembang. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 4(1), 146–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpp.v4i1.27593>
- Pedi, A. R. J., Yulianti, & Iswahyudi, D. (2026). Analisis kepercayaan diri siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 09(02), 489–498. <https://doi.org/10.22460/collase.v9i2.30821>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. <https://peraturan.go.id/files/permendikbudristek-no-12-tahun-2024.pdf>
- Sembiring, H. S. P., Sabariah, & Rahayu, E. Y. (2025). E-TEXTBOOK MATEMATIKA INTERAKTIF: INOVASI PEMBELAJARAN OPERASI BILANGAN BULAT DENGAN. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 48–60. <https://doi.org/10.17977/um038v8i12025p48>
- Setiyadi, B., & Loviansi, L. (2020). Hubungan Iklim Kelas Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(1), 26–30. <https://doi.org/10.33751/jmp.v8i1.1960>
- Suharli, A. J., & Isnania. (2026). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kegiatan Praktikum Berdasarkan Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction). *Bahana Pendidikan: Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/bpjps.v8i1.25911>
- Udmah, S., Wuryandini, E., & Mahyasari, P. (2024). *Analisis Desain Pembelajaran Culturally Responsive Teaching dalam Konteks Penguatan Literasi Humanistik di Sekolah Dasar*. 2(2), 749–758. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4272>
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Wardatunnissa, Y., Yuningsih, Y., Haris, A., & Saitya, I. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Multimoda Digital pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPK Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 03(03), 160–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/jpk.v3i3.1326>
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *TOLIS ILMIAH: JURNAL PENELITIAN*, 2(1), 28–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.56630/jti.v2i1.91>