

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

###### a. Definisi Pendekatan CRT

(Sulastri et al., 2024) memiliki pendapat, pendekatan CRT adalah pendekatan yang mengaitkan erat tentang proses pembelajaran dengan budaya siswa. Pendekatan ini didasarkan pada pengakuan akan pentingnya pemahaman budaya, pengalaman, dan gaya belajar individu untuk pembelajaran yang lebih bermakna. Sedangkan menurut (Fatimah et al., 2024) pendekatan CRT adalah pendekatan teoritis yang bertujuan untuk membantu dan memperkuat identitas budaya mereka dan meningkatkan hasil belajarnya.

Selain itu pendekatan CRT disebut juga pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan budaya yang dimiliki oleh peserta didik. (Fitriah et al., 2024). Jadi dapat disimpulkan, pendekatan CRT adalah pendekatan yang mengaitkan pembelajaran dengan budaya siswa untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka. Sementara itu menurut (Adiningsih et al., 2024) pendekatan CRT memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Menyadari bahwa warisan budaya berasal dari beragam kelompok etnis yang,
- 2) Menumbuhkan interaksi yang positif dan bermakna antar peserta didik,
- 3) Menerapkan berbagai gaya belajar dan strategi pembelajaran yang bervariasi,
- 4) Mendorong peserta didik untuk mengenal dan mencintai budayanya sendiri serta menghormati budaya orang lain,
- 5) Memasukkan informasi multicultural ke dalam proses pembelajaran.

Menurut (Larwuy et al., 2023) CRT juga memiliki karakteristik antara lain :

- 1) *Positive perspectives on parents and families*, Guru menjalin korelasi harmonis dengan pihak orangtua serta keluarga peserta didik,
- 2) *Communication of high expectation*, Guru memberikan apresiasi atas pencapaian peserta didik, dan menunjukkan empati saat mereka mengalami kegagalan dalam proses belajarnya,
- 3) *Learning within the context of culture*, Perbedaan budaya yang dimiliki oleh setiap peserta didik di sekolah menjadi bagian penting dalam pembelajaran. Dalam era globalisasi, penting

untuk menumbuhkan pemahaman yang mendalam terhadap budaya sendiri di tengah populasi yang beragam.

- 4) *Student-centered instruction* Proses pembelajaran dirancang agar peserta didik terlibat secara aktif. Guru berperan sebagai perancang pembelajaran untuk menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif antar siswa, dengan mempertimbangkan bahwa setiap siswa membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.
- 5) *Culturally mediated instruction*, Aktivitas multikultural yang berlangsung di kelas membentuk kesadaran akan keberagaman budaya. Hal ini berkaitan dengan cara menyajikan materi pelajaran yang sesuai dengan latar belakang budaya yang berbeda.
- 6) *Reshaping the curriculum*, Kurikulum sekolah perlu disusun agar mampu membentuk karakter peserta didik, tidak hanya menekankan pada pencapaian akademik semata, dan
- 7) *Teacher as facilitator*, Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi peserta didik. Selain itu, guru juga berfungsi sebagai konsultan dan mediator di dalam kelas untuk mendukung kelancaran proses belajar.

b. Langkah Penerapan Pendekatan CRT

Langkah-langkah dalam penerapan pendekatan CRT menurut (Nasution et al., 2023) antara lain :

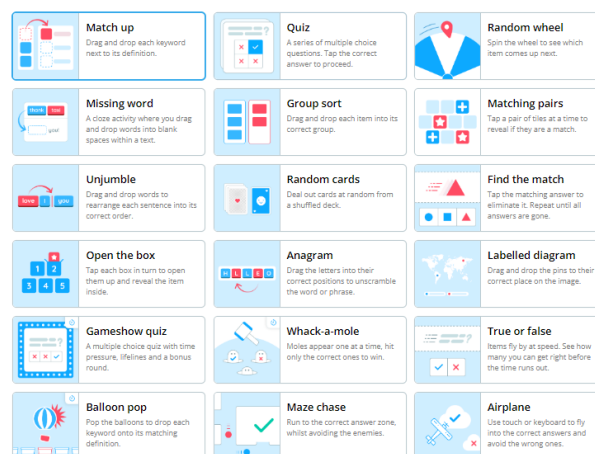
- 1) Penguatan identitas diri peserta didik, Guru membina siswa supaya bisa mengidentifikasi budaya asal mereka, lalu menghubungkan akan materi pembelajaran yang hendak dipelajari.
- 2) Pemaknaan budaya, Peserta didik membangun pemahaman budaya serta mengkaitkannya dengan pengetahuan baru yang diperoleh dari berbagai referensi,
- 3) Kerja sama kolaboratif, Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok untuk membahas konsep pembelajaran serta mengkaitkannya dengan sudut pandang budaya,
- 4) Refleksi kritis, Dengan arahan guru, peserta didik menyampaikan pendapat dan melakukan perbandingan antara hasil diskusi dengan teori yang telah dipelajari,
- 5) Konstruksi pembelajran yang bersifat transformatif, Peserta didik menampilkan pemahamannya melalui proyek yang disesuaikan dengan minat masing-masing, tanpa Batasan kreativitas dari guru.

## 2. Media *Wordwall*

### a. Definisi Media *Wordwall*

*Wordwall* yakni aplikasi berbasis website yang mana bisa dimanfaatkan guna menciptakan media pembelajaran ataupun menjadi sumber belajar untuk siswa (Istiqomah & Nisa, 2022). *Wordwall* juga dapat digunakan untuk membuat kuis yang didalamnya terdapat banyak template seperti games, acak kata, memasangkan kata dan masih banyak lainnya (Larasati et al., 2023). Jadi dengan adanya berbagai macam *template* yang ada, harapannya bisa menjadi motivasi dalam belajar sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

(Khoriyah & Muhid, 2022) *Wordwall* memiliki delapan belas *template* sebagai alternatif untuk pembuatan game yang akan digunakan dalam pembelajaran. *Template* ini antara lain sebagai berikut :



Gambar 2.1 *Template Wordwall*

- 1) *Match up* adalah *drag and drop* yang berisi permainan atau mencocokkan fungsi.
- 2) *Quiz* adalah permainan dengan pilihan ganda yang dimana pemain harus memilih salah satu jawaban yang tepat.
- 3) *Random wheel* adalah permainan dengan penggunaan roda yang di putar.
- 4) *Missing word* adalah permainan dengan penggunaan *drag and drop* untuk menghubungkan ke kotak kosong yang sudah ada.
- 5) *Group sort* adalah permainan yang memerlukan penggunaan *drag and drop* untuk mengumpulkan hasil yang sesuai dengan kelompoknya.
- 6) *Matching pairs* adalah permainan yang mana harus mengetuk sepasang ubin untuk mengetahui ubin tersebut cocok.
- 7) *Unjumble* adalah permainan yang mana harus memindahkan kata-kata agar membentuk kalimat.
- 8) *Random cards* adalah permainan tebak kartu yang sebelumnya sudah dikocok.
- 9) *Find the match* adalah permainan mencocokkan dengan foto yang sudah tersedia.
- 10) *Open the box* adalah permainan tebakan dengan memukul kotak untuk bisa mengetahui isi didalamnya.

- 11) *Anagram* adalah permainan dengan memasukkan huruf ke yang sesuai ke dalam kotak yang kosong.
  - 12) *Labelled diagram* adalah permainan menyusun gambar yang memerlukan penggunaan *drag and drop* untuk menyesuaikan dengan gambar yang telah ditunjukkan.
  - 13) *Gameshow quiz* adalah permainan tebak kata yang memiliki bonus, nyawa dan batasan untuk waktu.
  - 14) *Whack-a-mole* adalah permainan seperti tahi lalat yang muncul satu persatu, dengan memukul tahi lalat tersebut untuk jawaban yang benar.
  - 15) *True or false* adalah permainan benda terbang dengan cepat, sehingga memerlukan jawaban yang tepat dengan cepat.
  - 16) *Balloon pop* adalah permainan memecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang sesuai.
  - 17) *Maze chase* adalah permainan yang mana harus cepat menjawab sambil menghindari musuh.
  - 18) *Airplane* adalah permainan seperti pesawat yang dimainkan dengan menekan tombol keyboard untuk menerbangkan pesawatnya.
- b. Cara mengakses *Wordwall*

Ada beberapa cara untuk mengakses aplikasi web *Wordwall*, yaitu:

- 1) Kita bisa mengklik link yang telah dikirimkan oleh guru masing-masing, selanjutnya mengisikan identitas diri berupa nama dan kemudian klik start untuk memulai mengerjakannya.
- 2) Isi secara bertahap sesuai intruksi yang telah diberikan di halaman web *Wordwall*.
- 3) Jika terjadi kendala atau permasalahan dalam permainan kitab bisa mengulangi untuk mengerjakannya.
- 4) Jika permainan telah selesai, kita dapat melihat skornya di akhir permainan
- 5) Sebagai guru (pembuat permainan), kami bisa melihat hasil rekapan permainan yang telah dikerjakan siswa berupa nama, nilai dan waktu yang dihabiskan siswa untuk menyelesaikan permainan.
- 6) Dan langkah pertama yang dilakukan guru sebagai pembuat permainan adalah membuka link <https://wordwall.net/> kemudian login melalui email dan sesuaikan template apa yang ingin guru buat, sesuaikan dengan materi ataupun permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut (Herta et al., 2023) terdapat kelebihan dan kekurangan dari media *Wordwall*.

Kelebihan dari media *Wordwall* antara lain :

- 1) Bersifat fleksibel dan mudah digunakan

- 2) Wordwall memiliki tampilan menarik, sehingga dapat menarik minat belajar siswa
- 3) Dapat digunakan untuk alat evaluasi dalam pembelajaran
- 4) Tidak hanya ditampilkan dalam layar LCD, namun kuis juga bisa dicetak dan dibagikan kepada siswa

Kekurangan dari media *Wordwall* antara lain :

- 1) Media ini hanya dapat dilihat karena merupakan media visual
- 2) Memiliki waktu yang tergolong cukup lama untuk membuatnya
- 3) Memerlukan internet yang cukup kuat
- 4) Permainan ini berbayar jika ingin mendapatkan semua fitur yang ada
- 5) *Font size* tidak bisa diubah

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar yakni adanya perubahan terkait pencapaian hasil seorang individu yakni aspek kognitif, afektif serta psikomotorik (Asriyanti & Janah, 2019). Menurut (Latief, 2016), Hasil belajar mengacu pada keterampilan atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses serta pengalaman belajar, pada lingkup kelas maupun di luar kelas. Sedangkan (Rafid, 2021) menyatakan bahwa Pencapaian belajar siswa disebabkan beberapa faktor, di antaranya yakni: (1) kemampuan intelektual, (2) sikap

siswa, (3) potensi bawaan atau bakat, (4) ketertarikan terhadap pelajaran, serta (5) semangat belajar. Jadi, hasil belajar difinisikan menjadi kemampuan seorang siswa yang mana berdampak baik bagi dirinya, perubahannya berupa sikap ataupun perubahan pengetahuan muasal aktivitas belajar di kelas ataupun di luar lingkungan kelas umumnya bisa diukur melalui tes. Pencapaian belajar siswa dalam penelitian ini diukur melalui tes kognitif, yaitu dengan menyajikan soal tertulis dalam bentuk uraian. Soal-soal tersebut mencakup tingkat ingatan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Peneliti mempertimbangkan bahwa di sekolah dasar, hanya ada aspek-aspek seperti ingatan, pemahaman, dan aplikasi atau penerapan yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Aspek Hasil Belajar

Aspek dalam pembelajaran diklasifikasikan pada 3 aspek yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif, khususnya pemahaman konsep menurut Bloom dalam (Badi'ah, 2021) merupakan kemampuan untuk menangkap makna ataupun inti dari materi yang dipelajari. Pemahaman ini mencerminkan sejauh mana peserta didik dapat menyerap, menerima, dan mengerti informasi yang diperoleh melalui penglihatan, pendengaran, bacaan, atau pengalaman langsung yang dialaminya.

Menurut Bloom dalam (Rahma Gusti et al., 2020), sikap

(afektif) tidak hanya mencakup aspek mental, tetapi juga melibatkan respon fisik. Aspek ini memerlukan keselarasan antara fisik dan mental. Jika hanya aspek mental yang ditunjukkan, maka sikap seseorang belum terlihat sepenuhnya. Keterampilan proses (psikomotor) dalam 9H mengatakan jika keterampilan proses mengacu pada pengembangan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan tingkat lanjut dalam suatu individu. Sikap yang perlu dikembangkan selama melatih keterampilan proses diantaranya kerjasama, kreativitas, disiplin dan bertanggung jawab sesuai bidang studi yang ditekankan.

Dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dikarenakan ketiga aspek tersebut saling berkaitan dimana aspek kognitif menekankan pada intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir, dan aspek afektif menekankan pada aspek perasaan, sikap dan minat. Sedangkan aspek psikomotor menekankan pada keterampilan gerak.

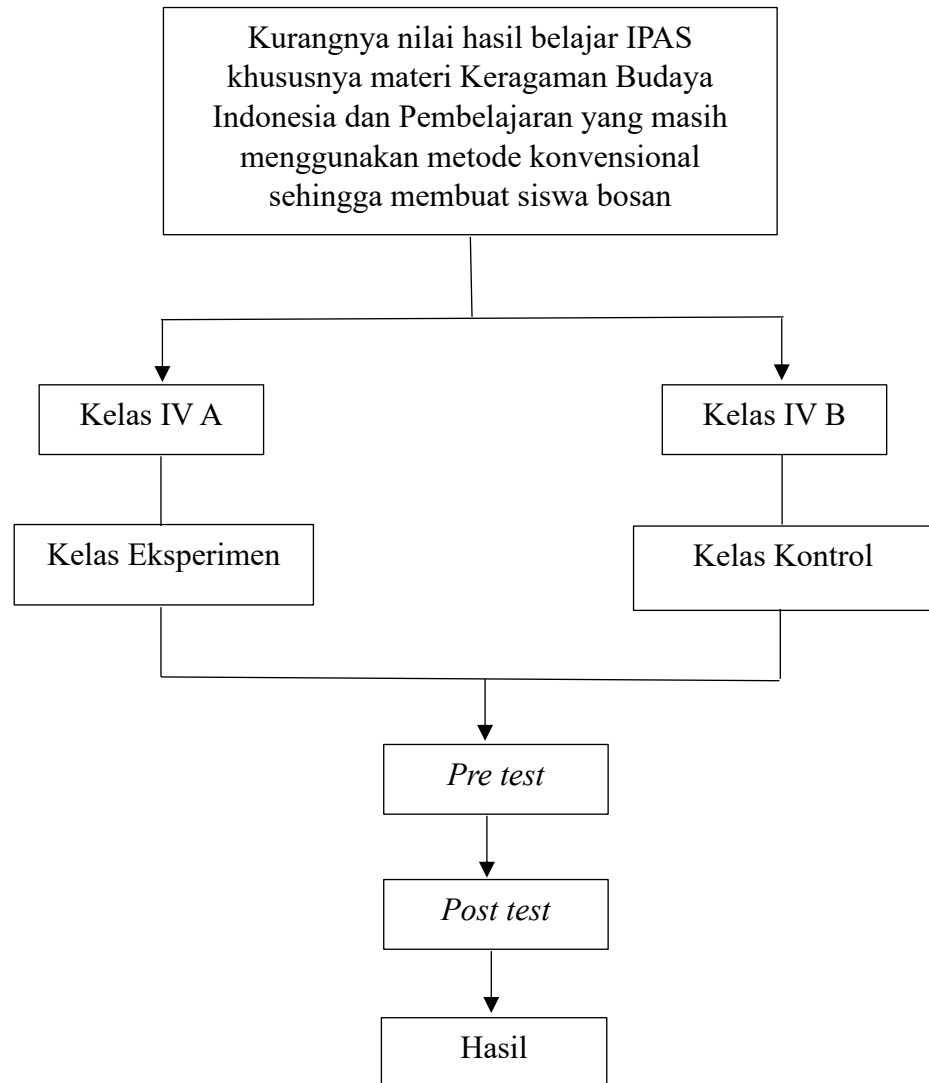
## **B. Penelitian Terdahulu**

Dalam penelitian terdahulu sebelum menggunakan media *Wordwall* ketercapaian kemampuan penguasaan materi siswa masih kurang dikarenakan guru juga kurang menguasai inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa masih mendapatkan

nilai dibawah KKM (Anugrah et al., 2022). Selain itu kurangnya sarana dan prasarana sebagai penunjang pembelajaran, seperti penggunaan media inetraktif juga mengakibatkan menurunnya minat dan semangat belajar siswa (Prastiwi & Halidjah, 2024). Namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan bantuan media *Wordwall* banyak siswa yang mengalami peningkatan motivasi belajar dan mendapatkan nilai diatas KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan *Wordwall* secara efektif berkontribusi besar dalam meningkatkan prestasi siswa. Tidak hanya menggunakan media *Wordwall* saja, penerapan pendekatan CRT juga dapat meningkatkan dan membantu keaktifan dan minat siswa untuk belajar di kelas. Hasil di terapkannya pendekatan CRT yaitu, siswa akan lebih tanggap terhadap konsep-konsep budaya yang lebih mudah di pahami karena langsung di kaitkan dengan kehidupan kebudayaan nyata siswa. Dari penerapan tersebut hasil belajar dan prestasi siswa menunjukkan peningkatan yang nyata setelah diterapkannya pendekatan CRT tersebut (Oktaviani et al., 2024).

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran penelitian dapat dilihat di bawah ini :



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis**

Berasaskan kajian pustaka serta kerangka pemikiran sebagaimana dipaparkan tersebut, sehingga hipotesis yang diajukan meliputi :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Oro-Oro Ombo.

$H_1$  : Penggunaan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Berbantuan Media *Wordwall* berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Oro-Oro Ombo.