



PENGEMBANGAN KARTU 'SI MANGGI' BERBASIS *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Martha Ayu Puspita Ningtyas^{1*}, Ganes Gunansyah²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim 4 Juni 2025

Revisi 14 Juni 2025

Diterima 25 Juni 2025

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri Balas Klumprik 1/434, Surabaya City, totaling 26 students. This media was created to guarantee the validity, efficacy, and practicality of the 'Si Manggi' picture card media utilizing a culturally responsive teaching methodology in social studies education. This study used the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research methodology. According to the research findings, the 'Si Manggi' image card medium may be categorized as a tool that enhances learning outcomes. The viability of this medium was confirmed by media professionals (82.8) and subject matter experts (93), categorizing it as "very valid." The media's efficacy was assessed by test results indicating substantial improvement, with a mean pre-test score of 66.95 and a post-test score of 37.31. An N-Gain score of 0.6773 signifies a "high" level of enhancement in student comprehension. From a practical standpoint, the medium was evaluated based on student answers, yielding a rating of 87.5% ("Very Practical"), indicating substantial interest from the learners.

Kata kunci:

Media kartu, *Culturally Responsive Teaching*, Hasil belajar, Keberagaman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Balas Klumprik 1/434 Kota Surabaya yang berjumlah sebanyak 26 peserta didik. Media ini dikembangkan untuk memastikan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media kartu bergambar 'Si Manggi' melalui pendekatan *culturally responsive teaching* dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Berdasarkan hasil penelitian, media kartu bergambar 'Si Manggi' dapat di golongkan dalam media yang dapat meningkatkan hasil belajar. Kelayakan media ini divalidasi oleh ahli media (82,8) dan ahli materi (93), yang menunjukkan kategori "Sangat Valid". Keefektifan media diukur melalui hasil tes yang menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai mean pre-test (66,95) dan post-test (37,31) selain itu Nilai N-Gain sebesar 0,6773 mengindikasikan peningkatan pemahaman siswa dalam kategori "Tinggi". Dari aspek kepraktisan, media diukur melalui respon siswa dengan persentase 87,5% ("Sangat Praktis"), menunjukkan ketertarikan peserta didik yang tinggi.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Martha Ayu Puspita Ningtyas

[*Martha.21173@mhs.umesa.ac.id](mailto:Martha.21173@mhs.umesa.ac.id)**PENDAHULUAN**

Kurikulum mengenai pembelajaran IPAS kelas 4 di sekolah dasar membahas mengenai keberagaman budaya yang mencakup topik-topik sosial seperti pemahaman budaya Indonesia, termasuk berbagai adat istiadat, bahasa, dan seni dari berbagai suku bangsa. Tujuannya adalah untuk mendidik anak-anak tentang toleransi, rasa hormat terhadap perbedaan, dan pelestarian persatuan dalam menghadapi keberagaman, namun diketahui siswa mengalami kesulitan dalam menghafal pengetahuan yang terkait dengan keberagaman budaya karena adanya perbedaan daerah yang signifikan, sehingga menghambat pemahaman mereka tentang budaya Indonesia, akibatnya siswa hanya mengingat materi keberagaman budaya saat berada di area kelas (Syarif, 2020).

Pembelajaran yang pasif seperti hanya mengamati visual atau mendengarkan materi, gagal meningkatkan ingatan jangka panjang mereka. Akibatnya, diperlukan aktivitas visual atau fisik yang lebih baru dan interaktif, terutama yang menggunakan gerakan dan imajinasi untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa (Nero, 2021). Tantangan yang dihadapi oleh pendidik yaitu untuk menciptakan pendekatan pedagogis terhadap keberagaman. Oleh karena itu peran pendidik sangat penting bagi siswa untuk memahami dan menghargai perbedaan budaya. Strategi yang efektif bagi pendidik dalam menangani keberagaman di kelas *adalah culturally responsive teaching* (CRT). Metodologi ini memotivasi pendidik untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang selaras dengan latar belakang budaya siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa, rasa memiliki, dan pemahaman terhadap konten pendidikan. Penelitian Aydin (2021) menunjukkan bahwa penggunaan strategi CRT dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam lingkungan pendidikan multikultural.

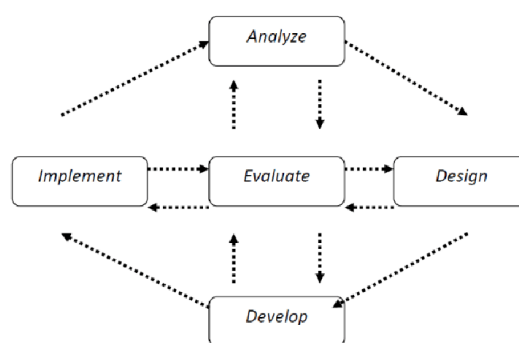
Selain itu, mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif siswa pada materi keberagaman budaya. Media bergambar dalam pendidikan dasar disebut lebih efektif daripada penggunaan metode tradisional. Oleh karena itu, media bergambar dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan budaya lokal yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keragaman (Arni,

2023). Pembelajaran melalui media visual lebih berhasil daripada pembelajaran melalui ceramah atau teks, diketahui media visual dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Namun, efektivitas media bergambar bergantung pada media yang menarik dan sesuai dengan kondisi nyata siswa. Oleh karena itu, pendidik harus mengevaluasi materi pembelajaran saat merancang media belajar yang efektif (Abdulrahman, 2020). Oleh karena itu, peneliti memilih mengembangkan media bergambar dengan menggunakan pendekatan *culturally responsive teaching* bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi keragaman namun tetap dekat dengan siswa. Penggunaan media bergambar dan pendekatan yang menarik dapat menciptakan media yang menarik dan mudah difahami yaitu media kartu bergambar 'Si Manggi'. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) proses pengembangan media kartu bergambar Si Manggi untuk pembelajaran Indonesia Kaya Budaya di sekolah dasar kelas IV, (2) kevalidan media kartu bergambar Si Manggi terkait muatan budaya lokal, (3) keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman siswa, dan (4) kepraktisan media dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengetahui proses pembuatan media ; (2) Mengkaji tingkat validitas media; (3) Mengevaluasi tingkat efektivitas media; dan (4) Menganalisis tingkat kepraktisan media. pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan kontribusi peneliti dalam bentuk media pembelajaran baru yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar kelas 4.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik melalui proses pengembangan, pengujian, revisi, dan validasi produk (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang diterapkan adalah *ADDIE*, terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, dipilih karena sistematis dan fleksibel untuk merancang serta menyempurnakan media secara bertahap.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Balas Klumprik 1/434 Surabaya dengan objek berupa pengembangan media kartu bergambar *Si Manggi* berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, tes pre-test dan post-test, serta observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil tes dianalisis menggunakan rumus N-Gain, angket dianalisis dengan skala Likert, dan observasi menggunakan skala Guttman. Berdasarkan analisis data yang diperoleh oleh peneliti, hasil dalam bentuk persentase dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan terkait kelayakan atau tidaknya media yang telah dikembangkan. Adapun kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media

Persentase Skor (%)	Kriteria	Keterangan
0%-20%	Tidak Valid	Revisi Total
21%-40%	Kurang Valid	Revisi
41%-60%	Cukup Valid	Revisi
61%-80%	Valid	Sedikit Revisi
81%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Sumber: Riduwan, 2012)

Instrumen penelitian yang dipakai terdiri dari (1) lembar validasi media dan materi yang menggunakan skala likert 1-5 untuk mengukur kevalidan media, (2) soal pretest dan posttest untuk mengungkapkan keefektifan media, (3) Form untuk respon peserta didik guna mengukur kepraktisan pada media.

Kemudian, untuk menganalisis data keefektifan digunakan dua rumus yakni

presentase ketuntasan belajar peserta didik dan rumus N-Gain. Analisis ketuntasan belajar pada nilai KKM 75 mengacu pada rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\sum \text{Keseluruhan peserta didik}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk analisis peningkatan pemahaman peserta didik menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Hasil perhitungan kemudian akan dikategorikan berdasarkan acuan N-Gain yakni, kriteria tinggi (0,71-1,00), sedang (0,31-0,70), rendah (0,00-0,30), tidak terjadi peningkatan (0,00), dan terjadi penurunan (-1,00-0,00). Produk media dapat dikatakan efektif apabila hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik mencapai presentase ketuntasan hasil belajar $\geq 61\%$ (sangat tinggi) dan dengan nilai N-Gain sekitar $>0,3$ (sedang atau tinggi). Selanjutnya dengan menggunakan Uji T Dependen yang bertujuan untuk menguji perbedaan mean antara dua kelompok data yang dependen, langkah yang dilakukan dalam melakukan pengujian uji-t berpasangan sebagai berikut.

- 1) Perumusan hipotesis
- 2) Menentukan taraf nyata 5%
- 3) Menghitung statistik uji-t

$$t_{\text{hit}} = \frac{\bar{d}}{sd / \sqrt{n}}$$

(Sumber: Nurmalasari, 2018)

HASIL

Pengembangan ini menghasilkan produk media kartu bergambran ‘si Manggi’ pada pembelajaran IPS berorientasi pada materi keragaman budaya Indonesia yang dikembangkan dalam model ADDIE. Maka dari itu peneliti Menyusun hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang ada sebagai berikut :

1. **Proses pengembangan kartu bergambar ‘Si Manggi’ melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran Indonesia kaya budaya**
 - a. Analysis (Tahap analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kondisi nyata di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya melalui wawancara dan observasi dengan wali kelas dan 26 peserta didik kelas IV. Hasilnya menunjukkan bahwa pemahaman peserta

didik terhadap materi keragaman budaya masih rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yakni hanya berupa buku paket dengan ilustrasi minim, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang sebelumnya diterapkan. Dalam kondisi ideal, pembelajaran keragaman budaya seharusnya mampu menumbuhkan minat, keterlibatan aktif, dan pemahaman mendalam peserta didik melalui media yang variatif dan interaktif (Saputra, 2024). Pendidik berperan sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman langsung, diskusi kelompok, dan presentasi (Panjaitan & Hafizzah, 2025; Astuti, 2023).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis gambar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif tanpa ketergantungan pada orang tua. Media tersebut diharapkan mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya Indonesia secara bermakna. Materi yang dikembangkan dalam media kartu bergambar ‘Si Manggi’ disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD, meliputi pengenalan keragaman budaya dan kearifan lokal, kemampuan membuat proyek poster, serta penumbuhan sikap menjaga kelestarian budaya melalui praktik sederhana.

b. *Design* (Tahap Perencanaan)

Pada Pada tahap perencanaan, disusun rancangan media kartu bergambar ‘Si Manggi’ berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD. Materi difokuskan pada pengenalan keragaman budaya Indonesia melalui representasi lima belas daerah, mencakup aspek pakaian adat, rumah adat, makanan khas, tempat ibadah, dan unsur keagamaan. Visual materi dirancang dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk memudahkan peserta didik memahami konten.

Media dikembangkan dalam bentuk kartu bergambar berukuran 5,5 cm × 8,5 cm dengan desain cerah, ilustrasi sederhana, dan QR code yang terhubung ke materi tambahan daring. Karakter Si Manggi, terinspirasi dari daun semanggi sebagai simbol budaya lokal Surabaya, dihadirkan untuk memperkuat kedekatan emosional peserta didik. Media ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan

aktif dan pemahaman peserta didik terhadap keragaman budaya Indonesia secara menyenangkan dan kontekstual.

c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Desain awal media disusun berdasarkan kategori materi: pakaian adat, rumah adat, makanan khas, tarian daerah, dan tempat ibadah. Pembuatan elemen grafis menggunakan aplikasi Ibis Paint untuk ilustrasi karakter ‘Si Manggi’ dan pakaian adat, serta Canva untuk tata letak, elemen visual, dan teks pendukung. Setiap kartu dilengkapi QR code yang terhubung ke materi tambahan daring.

Hasil pengembangan menunjukkan media kartu ‘Si Manggi’ berhasil direalisasikan sesuai rancangan. Media terdiri atas beberapa kategori kartu berisi materi keragaman budaya Indonesia, dicetak berukuran 5,5 cm × 8,5 cm, dengan desain menarik, warna cerah, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Kevalidan kartu bergambar ‘Si Manggi’ melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran Indonesia kaya budaya.

Pada tahapan ini peneliti melakukan uji coba kevalidan produk media pembelajaran kartu bergambar ‘si Manggi’ yang telah divalidasi oleh validator. Proses ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang kompeten pada bidangnya. Media kartu bergambar ‘si Manggi’ dilakukan validasi materi oleh Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd.

Aspek yang dinilai dibagi menjadi empat aspek yang dikembangkan menjadi 14 pertanyaan meliputi pembelajaran, isi materi, penyajian bahasa, dan keefektifan. Hasil validasi materi media kartu ‘Si Manggi’ memperoleh skor 82,8% dan masuk kategori “Sangat Valid”, sehingga layak digunakan tanpa revisi. Selain itu, validasi pre-test dan post-test oleh Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd. mencakup aspek desain tampilan dan bahasa, terdiri atas 11 butir penilaian. Hasil validasi materi media kartu ‘Si Manggi’ memperoleh skor 81,8% dengan kategori “Sangat Valid”, namun direkomendasikan revisi pada beberapa soal agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validasi selanjutnya validasi media oleh Ibu Ulfi Aminatuz Zahroh, M.Pd. menilai lima aspek, yaitu desain tampilan, penggunaan, isi materi barcode, keefektifan media, serta integrasi kolaborasi media konkret dan digital.

Tabel 2. Tabel Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Butir pertanyaan	Skor
1.	Desain tampilan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	47
2.	Penggunaan	11,12,13	13
3.	Isi materi	14,15,16	15
4.	Keefektifan media	17,18	8
5.	Integrasi kolaborasi keterbaruan media benda konkret dan digital	19,20	10
Jumlah			93

Media kartu ‘Si Manggi’ memperoleh skor validasi 93 dari 100 dan masuk kategori “Sangat Valid”. Media layak digunakan dengan catatan perlu dioptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

3. Kepraktisan kartu bergambar ‘Si Manggi’ melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam pembelajaran Indonesia kaya budaya

Tahap implementasi dilakukan di kelas IVB SD Negeri Balas Klumprik Surabaya dengan 26 peserta didik selama dua hari, yakni 15 dan 17 April 2025. Kegiatan meliputi pre-test, pembelajaran menggunakan media kartu ‘Si Manggi’, diskusi kelompok, pengerjaan LKPD individu dan proyek poster, serta post-test. Hasil post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman. Selain itu, kepraktisan media dievaluasi melalui angket Google Form dengan skala 1–5 untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3. Instrumen tingkat Kepraktisan

No	Pertanyaan	Skor
1.	Tampilan media kartu bergambar 'Si Manggi' menarik dan bagus	120
2.	Pemilihan warna pada media kartu bergambar 'Si Manggi' menarik	115
3.	Materi dalam media kartu bergambar 'Si Manggi' mudah dipahami	107
4.	Media kartu bergambar 'Si Manggi' menarik minat saya dalam belajar materi IPAS keberagaman daerah	113
5.	Media kartu bergambar 'Si Manggi' dapat meningkatkan motivasi belajar saya dalam materi keberagaman	114
Jumlah		569

Berdasarkan hasil analisis, media kartu bergambar ‘*Si Manggi*’ memperoleh kepraktisan sebesar 87,5% dan dikategorikan “Sangat Praktis”. Peserta didik memberikan respons positif, menunjukkan bahwa media ini efektif mendukung pembelajaran IPAS pada materi keberagaman daerah. Temuan ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan media sejenis guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di masa mendatang.

4. Efektivitas Media Kartu Bergambar ‘*Si Manggi*’ Melalui Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dalam Pembelajaran Indonesia Kaya Budaya

Analisis pre-test dan post-test dilakukan untuk mengukur keefektifan media *kartu bergambar ‘Si Manggi’*. Hasil menunjukkan peningkatan nilai peserta didik, di mana nilai pre-test berkisar antara 10–95, dan meningkat menjadi 50–100 pada post-test. Seluruh peserta didik (26 orang) mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan media tersebut, menunjukkan media efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman. Berikut merupakan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diperoleh oleh peserta didik kelas 4 SD Negeri Balas Klumprik yang telah diolah oleh peneliti yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil nilai pre-test post-test

No	Nama	Hasil Nilai	
		Pre-test	Post-test
1.	ASK	65	95
2.	ADK	95	95
3.	API	40	85
4.	ADI	70	100
5.	ALC	80	100
6.	AZA	70	90
7.	AZU	75	95
8.	DAA	65	95
9.	EDU	70	100
10.	EKA	85	100
11.	ENS	70	95
12.	FMA	60	85
13.	HMH	80	100
14.	KFD	90	100
15.	LNK	70	100

No	Nama	Hasil Nilai	
		Pre-test	Post-test
16.	LLN	70	80
17.	MDF	40	60
18.	MHR	75	80
19.	MIR	10	50
20.	MRS	65	65
21.	NRZ	90	100
22.	NAM	40	60
23.	NFS	60	100
24.	RFA	75	80
25.	RFM	55	100
26.	YNA	75	60
Mean		66,92	87,31

Hasil pre-test menunjukkan presentase nilai sebesar 66,92%, sedangkan post-test meningkat menjadi 87,31%. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan rata-rata peningkatan 20,38 poin, yang menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah penggunaan media *kartu bergambar 'Si Manggi'*. Selain itu, analisis *N-Gain Score* memperoleh rata-rata sebesar 0,6773 (67,73%), termasuk dalam kategori cukup tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *kartu bergambar 'Si Manggi'* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman.

PEMBAHASAN

Permasalahan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia akibat terbatasnya media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan relevan secara budaya. Media yang ada saat ini cenderung bersifat konvensional, kurang interaktif, serta belum mampu merepresentasikan kekayaan budaya daerah secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sholeh, 2019). Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media kartu edukasi, namun masih memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas, cakupan materi, dan minimnya integrasi nilai-nilai budaya lokal. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media kartu bergambar 'Si Manggi' berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dilengkapi QR Code menuju konten budaya tambahan.

Pendekatan CRT dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik melalui pengakuan terhadap latar budaya yang dimiliki siswa (Larasati, 2023).

Penggunaan media visual bergambar dinilai efektif dalam meningkatkan daya ingat, pemahaman, dan minat belajar peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia (Nurgiansyah, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Si Manggi berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik. Selain mudah digunakan dan menarik, media ini relevan dengan konteks budaya peserta didik, serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis budaya lokal yang aplikatif untuk digunakan di berbagai sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan saat dilakukan penelitian dimana aksesibilitas QR code pada media kartu bergambar, karena tidak semua perangkat siswa mendukung pemindaian dengan baik, sehingga disarankan pengembangan media alternatif berbasis offline yang tetap efektif mendukung pembelajaran (Setyowati, 2023). Selain itu, cakupan wilayah penelitian yang terbatas menyebabkan materi keberagaman budaya yang dikenalkan belum mencerminkan keragaman budaya Indonesia secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan memperluas cakupan wilayah agar pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya lebih komprehensif (Karina, 2024).

SIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan produk media pembelajaran kartu bergambar 'Si Manggi' melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) maka media ini dapat dikatakan layak dan dapat diimplementasikan pada materi Indonesia kaya budaya pembelajaran IPS kelas 4. Peneliti mendapati hasil bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini diuktikan melalui meningkatkan hasil pre-test dan post-test peserta didik yaitu 66,95 meningkat ke 87,31. Media kartu bergambar 'Si Manggi' dikategorikan sangat praktis digunakan dan dapat diterima oleh peserta didik, hal ini dapat dilihat dari indikator nilai kepraktisan sebesar 87,5%. Dengan demikian kartu bergambar 'Si manggi' melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada materi Indonesia kaya budaya pembelajaran IPS dapat menjadi media yang membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar terutama dalam aspek kognitif pada materi keragaman budaya di Indonesia. Dalam penelitian

selanjutnya disarankan untuk memperluas penerapan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dengan mengintegrasikan faktor sosial dan konteks kehidupan siswa agar pengembangan media lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.

REFERENSI

- Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. In *Heliyon* (Vol. 6, Issue 11). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Bachtiar, B., & Puspitasari, M. (2024). Barriers and Strategies in Implementing Innovative and Collaborative Learning: A Case of Indonesian English Language Teaching. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 11(1), 61–76. <https://doi.org/10.15408/ijee.v11i1.38434>
- Aydin, H. (2021). *Culturally Responsive Teaching: A Model to Guide Practice in the Multicultural Classroom*. *International Journal of Progressive Education*, 17(1), 2021, 36-52.
- Larasati, A., Sunarti, T., & Budiwati, D. (2023). Implementasi Pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *I2(3)*, 83–91.
- Mieke Nurmalasari. (2018). *Modul Statistik Inferens (Mik 411)*.
- Nero, C. A., & Zulkiply, N. (2021). The Effects of Retrieval Practice Across Levels of Thinking and Retention Interval on Reading Comprehension. *Asian Journal of University Education*, 17(4), 288–301. <https://doi.org/10.24191/AJUE.V17I4.16222>
- Syarif, I., & Ratuloly, M. A. (2020). Penanaman Nilai Kearifan Lokal pada Peserta Didik Melalui Pendidikan Multikulturar Integration of Local Wisdom Values to Students Through Multikulturar Education. In *Heritage: Journal of Social Studies* | (Vol. 1, Issue 2).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Sholeh, M. (2019). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Yusni Arni, O. (2023). <http://bajangjournal.com/index.php/Joel> Efektivitas Pembelajaran Melalui Media Cerita Bergambar Dan Diskusi Terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar. In *Online) Journal of Educational and Language Research* (Vol. 2, Issue 11). <http://bajangjournal.com/index.php/JOEL>