

## **Pembelajaran Berbasis *Etno-Bioedugame* dengan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Materi Sistem Reproduksi**

**Kenya Luthfia Nur Shabrina<sup>1\*</sup>, Muhammad Syaipul Hayat<sup>2</sup>, Handoyo<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SMA Negeri 9 Semarang

Email:

[kenyaluthfia08@gmail.com](mailto:kenyaluthfia08@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran berbasis *Etno-Bioedugame* dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi sistem reproduksi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMA 9 Semarang peserta didik kelas XI IPS 3 kurang aktif dalam mengikuti materi biologi yang termasuk dalam mata pelajaran lintas minat. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, Kegiatan masing-masing siklus sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar dari siklus I mendapat skor rata-rata 79,40 siklus II mendapat skor rata-rata 86,57 dan siklus III mendapat skor rata-rata 97,22. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I mendapatkan nilai N-gain 0.59 dengan kriteria medium, siklus II mendapatkan nilai N-gain 0.62 dengan kriteria medium dan siklus III mendapatkan nilai N-gain 0.7 dengan kriteria tinggi artinya indikator keberhasilan ( $\geq 75.00$ ) telah terlampaui. Indikator keberhasilan telah terbukti maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan berhenti pada siklus III.

**Kata kunci:** *Etno-Bioedugame*, CRT, Keaktifan, Hasil Belajar, Sistem Reproduksi

### **ABSTRACT**

*The study aims to identify the activity and learning outcomes of the students through ethno-bioedugame learning with a Culturally Responsive Teaching approach to improve activity and the learning outcome on the material of the reproductive system. Based on the results of observations and interviews at high school 9 Semarang students of class XI IPS 3 are less active in following biological materials that are included in cross-interest subjects. This research uses the Class Action Research (PTK) method that is carried out in three cycles, the activities of each cycle are as follows: planning, implementation, observation, and reflection. The results of the observation showed that there was an increase in learning activity from cycle I obtained an average score of 79.40 cycle II obtain a mean score of 86.57 and cycle III obtain an average score of 97.22 The increased learning activity of pupils can be seen from the increase in the learning outcomes of pupils from the cycle I obtain an N-gain score of 0.59 with a medium criterion, cycle ii obtain N-gain value of 0.62 with medium criteria and cycle III obtain n-gains value of 0.7 with high criteria meaning the indicator of success ( $\geq 75.00$ ) has been exceeded. Indicators of success have been proven then the study was declared successful and stopped at cycle III.*

**Keywords:** *Etno-Bioedugame*, CRT, activity, learning outcomes, reproduction system

## PENDAHULUAN

*Ethno-Bioedugame* merupakan suatu permainan tradisional yang berintegrasi dengan materi biologi yang digunakan untuk proses pembelajaran yang mendidik, sebagai pemahaman konsep dan pengembangan serta dapat melatih kemampuan peserta didik baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Andari (2020), Yulianto et al., (2018) dan Maryana (2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah suatu permainan yang digunakan untuk proses pembelajaran yang mengandung unsur mendidik, sebagai pengembangan dan pemahaman konsep serta melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuannya sehingga mereka dapat termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran berbasis *Ethno-Bioedugame* merupakan pembelajaran yang berbasis suatu permainan tradisional yang di pelajari turun menurun yang diintegrasikan dengan materi biologi yang digunakan untuk proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan karena peserta didik dapat belajar dan bermain (mengenang permainan masa kecil). Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Shabrina & Dewi (2020) menyatakan bahwa etnobiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan masyarakat dengan kajian biologi atau pengetahuan masyarakat lokal yang berhubungan dengan kajian biologi. Banyak aspek Etnobiologi yang berkaitan dengan aspek kehidupan bermasyarakat berdasarkan kondisi lingkungan setempat misalnya

etnobotani, etnozooologi, etnoekologi, etnomedical, *Ethno-Bioedugame* dll.

Permainan tradisional yang memiliki keunikan di suatu daerah tertentu yang didapatkan dari warisan leluhur serta memiliki nilai kebudayaan secara materiil dan non materiil. Nilai budaya secara materiil contohnya jenis permainan tradisional meliputi ular tangga, monopoli, dakon, origami, tts, dll sedangkan non materiil contohnya karakter yang ditunjukkan selama permainan berlangsung meliputi gotong royong, ramah terhadap teman, sabar, dll. Hal ini yang diterapkan pada pembelajaran berbasis *Ethno-Bioedugame* yang harapannya peserta didik tidak lupa dengan permainan tradisional, nilai-nilai kebudayaan (gotong royong, keramahtamahan, sabar, dll) serta lebih mudah memahami materi biologi dengan sub materi sistem reproduksi. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Jupir (2013) dan Shabrina & Dewi (2020) menyatakan bahwa kegiatan etnobiologi merupakan kegiatan yang memiliki keunikan di suatu daerah terdapat nilai kebudayaan secara materiil dan non materiil serta kegiatan yang harus dipelajari generasi penerus dan didokumentasikan agar kebudayaan tersebut tidak hilang.

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan pendekatan dalam suatu pembelajaran yang memiliki persamaan dalam setiap peserta didik mendapatkan pembelajaran tanpa membedakan latar belakang budaya peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CRT membuat peserta didik lebih memahami budaya sendiri. Penanaman nilai-nilai karakter budaya menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dilakukan dengan cara mengintegrasikan Ethno-

Bioedugame selama pembelajaran yang merupakan salah satu kategori dalam pendekatan CRT. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rahmawati (2017), Rahmawati (2020) pendekatan CRT merupakan pendekatan dalam pembelajaran mempertahankan identitas budaya melalui penanaman nilai-nilai budaya dalam pembelajaran. Adanya penerapan CRT yang diintegrasikan Ethno-Bioedugame dijadikan salah satu referensi pendekatan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran biologi secara kontekstual dan menumbuhkan karakter budaya serta menanamkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

Peserta didik kelas XI IPS 3 mendapatkan materi biologi dengan sub materi sistem reproduksi pada mata pelajaran lintas minat. Kurangnya motivasi belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar, kurangnya keaktifan yang dapat dilihat dari partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, terlibat dalam pemecahan masalah, berani mengutarakan pendapatnya dalam bentuk pertanyaan, sanggahan, saran dan menjawab pertanyaan dari guru atau teman-temannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana (2016) menyatakan bahwa keaktifan belajar memiliki indikator meliputi:

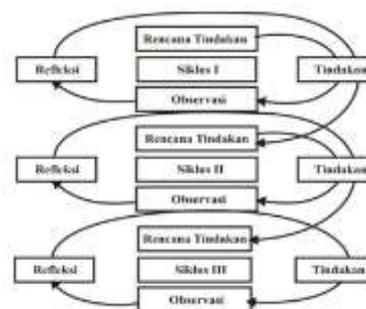
- 1) Partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada peserta didik lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah.

- 5) Melaksanakan diskusi kelompok.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal atau masalah dengan mengerjakan LKS /LKPD.
- 8) Kesempatan menggunakan /menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang di hadapinya.

### 1. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, Kegiatan masing-masing siklus sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMA 9 Semarang pada semester genap tahun ajar 2022/2023 (27 April - 11 Mei 2023). Sample (Subjek) yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA 9 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dengan guru atau peserta didik untuk mengetahui keaktifan peserta didik, pretes dan postes dengan ditunjukkan hasil N-gain dan ketuntasan klasikal untuk mengetahui hasil belajar. Hasil dari penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

#### Gambar 1 Alur Penelitian PTK



#### a. Analisis Keaktifan Peserta Didik

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari 8 indikator berdasarkan Sudjana (2016) dimana setiap indikator memiliki 3 poin. Data hasil penilaian observasi terkait keaktifan peserta didik kemudian

dianalisis secara kuantitatif dengan mencari persentase seluruh aspek dengan rumus (Fatmawati, 2016: 93-103) sebagai berikut.

$$\text{Sikap responden} = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

### b. Analisis Hasil Belajar

Hasil belajar siswa didapatkan dari peningkatan skor *pretest* dan *posttest* serta ketuntasan klasikal peserta didik. Peningkatan skor *pretest* dan *posttest* dapat dihitung dengan menggunakan rumus *N-gain* dengan kriteria *N-gain* (Tabel 1) sebagai berikut.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Spост} - \text{Spre}}{\text{Smax} - \text{Spre}}$$

Keterangan:

Spост = skor *pretest*

Spre = skor *posttest*

Smax = skor maksimal

**Tabel 1 Kriteria Nilai *N-gain***

Nilai <i>N-gain</i>	Kriteria
$N-gain < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N-gain < 0,7$	Sedang
$N-gain \geq 0,7$	Tinggi

Pembelajaran berbasis *Etno-Bioedugame* dengan pendekatan CRT dikatakan berhasil jika hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan skor *pretest* dan *posttest* berdasarkan kriteria *N-gain* mencapai minimal 0,3 dengan kriteria sedang. Ketuntasan klasikal peserta didik dihitung dari nilai *posttest* mencapai  $\geq 75\%$  dari keseluruhan jumlah peserta didik memperoleh KKM yaitu 75. Nilai ketuntasan klasikal dapat dianalisis dengan rumus (Indrawati, 2013) sebagai berikut. KK (Ketuntasan Klasikal)

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas memiliki empat kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada

kegiatan pertama dalam PTK selama perencanaan pembelajaran membutuhkan perangkat pembelajaran (RPP, media pembelajaran, sumber belajar, lembar observasi dan lembar refleksi) dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, maka dari itu dalam siklus I menggunakan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan CRT, media pembelajaran video dan gambar, sumber belajar LKPD dan *game* kuis (Quizziz) (instrumen penilaian kognitif). Pada siklus II dalam kegiatan perencanaan selama proses pembelajaran menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT) dengan pendekatan CRT, media pembelajaran video, gambar, permainan ular tangga secara *online*, monopoli secara *offline*, mini kuis serta sumber belajar LKPD. Pada siklus III dalam kegiatan perencanaan selama proses pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan pendekatan CRT, media pembelajaran video, gambar, hasil produk dari peserta didik berupa poster, sumber belajar LKPD.

Pada kegiatan kedua dalam PTK selama pelaksanaan pembelajaran Siklus 1, peserta didik kelas XI IPS 3 melakukan kegiatan diskusi dibantu dengan LKPD *Liveworksheet*. Peserta didik mencari informasi melalui buku, media internet dan youtube untuk membantu dalam mengerjakan LKPD dan hasil diskusi dalam kelompok dipresentasikan. Pada siklus II, peserta didik kelas XI IPS 3 melakukan kegiatan tournament *game*/perlombaan permainan ular tangga secara *online* dibantu oleh *Quiz Whizzer*, peserta didik mengumpulkan poin dengan cara menjawab soal dalam setiap langkahnya dan pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang memiliki poin terbanyak. Pada siklus II kegiatan mini kuis, permainan ular tangga dan monopoli

mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Pranoto (2020) menyatakan bahwa Slide share yang dipadukan dengan kuis dapat mendongkrak aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada siklus III, peserta didik kelas XI IPS 3 melakukan kegiatan pembuatan produk berupa poster yang dibantu menggunakan Canva tentang kelainan pada sistem reproduksi (pengertian penyakit pada sistem reproduksi, penyebab, gejala, cara pencegahan, cara pengobatan). Hal ini sesuai dengan pernyataan Darmawan & Nawawi, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan Ricu & Najuah (2020) dan Amikratunnisyah & Sedyah (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran berbasis android dapat mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikan peserta didik dapat mempermudah memahami materi yang disampaikan, selain itu dapat diakses dimana saja dan kapan saja

Pembelajaran pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III menggunakan pendekatan CRT, dimana pembelajaran tersebut mengintegrasikan dengan budaya setempat salah satunya melalui permainan tradisional. Permainan tradisional (ular tangga, monopoli, origami, TTS) termasuk kedalam pembelajaran berbasis Ethno-Bioedugame, karena permainan tradisional yang didapatkan dari warisan leluhur serta memiliki nilai kebudayaan (gotong royong, saling percaya kepada teman, jujur, sportifitas, dll) yang dikolaborasikan dengan materi Biologi pada sub materi sistem reproduksi.

Pembelajaran berbasis Ethno-Bioedugame dengan pendekatan CRT ini

merupakan pengalaman baru/ lingkungan belajar baru bagi peserta didik karena selama ini pembelajarannya minim menggunakan permainan sebagai media pembelajarannya. Kegiatan tersebut membuat peserta didik aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran, peserta didik bebas membuat strategi dan mengubah posisi duduk selama permainan dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Shabrina et al. (2023) menyatakan bahwa lingkungan belajar baru yang membebaskan peserta didik dalam mengubah posisi duduk, membebaskan berekspresi dan kreativitas untuk menghasilkan produknya dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Pendekatan CRT ini sesuai dengan materi biologi karena materi biologi berkaitan dengan budaya contohnya budaya daerah yang memanfaatkan tumbuhan atau hewan untuk pengobatan. Penyampaian materi kepada peserta didik dapat disesuaikan dengan budaya setempat serta peserta didik bebas menggunakan bahasa daerahnya karena salah satu peserta didik XI IPS 3 ada yang berasal dari Medan terkadang ketika menyampaikan pendapatnya masih menggunakan bahasa daerah asalnya dan respon dari teman-temannya saling terbuka bahkan saling mengajarkan budaya masing-masing. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Hernandez et al. (2013) menyatakan bahwa penerapan CRT dapat disesuaikan dengan materi matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang memiliki lima kategori yaitu *Content Integration, Prejudice Reduction, Facilitating Knowledge Cconstruction, Social Justice, Academic Development*.

**Tabel 2. Observasi Keaktifan Peserta Didik**

**Persentase**

## "Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK"

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas	81,5%	100%	96,3%
2	Terlibat Pemecahan Masalah	90,74 %	100%	100%
3	Bertanya	75%	73,1%	96,3%
4	Mencari Informasi	81,48 %	100%	100%
5	Melaksanakan Diskusi	81,48 %	100%	96,30 %
6	Menilai kemampuan diri	75%	73,15 %	96,30 %
7	Memecahkan soal LKPD	75%	73,15 %	96,30 %
8	Menerapkan ilmu yang diperoleh	75%	73,15 %	96,30 %
Total		79,40%	86,57%	97,22%

Pada kegiatan ketiga dalam PTK memiliki dua kegiatan yaitu melaksanakan observasi tentang keaktifan belajar peserta didik (sebagai ranah afektif dan psikomotorik) dan hasil belajar melalui LKPD, tournament *game*, dan kuis (sebagai ranah kognitif). Hasil observasi keaktifan peserta didik pada kelas XI IPS 3 memperoleh hasil pada siklus I 79,40% dengan menggunakan metode PBL selama proses pembelajaran siklus I. Pada Siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,17% dari 79,40% menjadi 86,57%. Peningkatan ini terjadi karena semua gaya belajar peserta didik terpenuhi dengan adanya suatu pembelajaran dikemas dengan penambahan *game*/tournament. Pada

siklus III mengalami peningkatan sebesar 10,65% dari 86,57% menjadi 97,22%. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wibowo (2016) menyatakan bahwa peningkatan keaktifan peserta didik dari hasil observasi dengan indikator kerjasama atau melakukan interaksi sosial dapat menyatukan semua gaya belajar sehingga peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran

Peningkatan terjadi karena pembelajaran dengan menggunakan PjBL, peserta didik dapat mengekspresikan atau mengemukakan pendapatnya melalui produk (poster) yang dihasilkan dengan materi kelainan pada sistem reproduksi. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti semua kegiatan serta peserta didik dapat menuangkan kreativitasnya kedalam poster yang dibuat. Peserta didik juga menyampaikan pendapatnya secara lisan sesuai dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitar terkait kelainan atau penyakit pada sistem reproduksi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ardianti et al. (2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran berbasis etno dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep karena peserta didik menemukan contoh-contoh yang ada di lingkungan sekitar.

Keaktifan belajar dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik selama proses pembelajaran contohnya diskusi, memecahkan masalah, melakukan kegiatan tanya jawab dll, Hal ini sesuai dengan pernyataan Nurhayati (2020) dan Suarni (2017) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan suatu keadaan dimana peserta didik mampu melakukan kegiatan baik secara jasmani dan rohani, ikut serta dalam bentuk pikiran, sikap atau perbuatan peserta didik contohnya memecahkan masalah, mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran.

Hasil observasi tentang keaktifan peserta didik dapat dilihat dari 8 indikator

dari Sudjana (2016) yang setiap indikator memiliki aspek pencapaiannya. Indikator :

- 1) tentang partisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya dengan aspek penilaian meliputi ikut berpartisipasi dalam tournament *game*, ikut dalam mengoperasikan canva untuk pembuatan poster dan mengoperasikan LKPD *liveworksheet*, mengamati dan mendengarkan jalannya presentasi dan mendengarkan penjelasan dari guru atau teman.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah pada kegiatan diskusi atau turnamen *game*.
- 3) Bertanya kepada peserta didik lain/kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah dengan menggunakan buku atau media internet.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok dengan aspek penilaian meliputi diskusi dan bekerjasama dalam semua kegiatan berkelompok.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya dengan aspek penilaian meliputi mengemukakan pendapat dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah, yaitu siswa dapat mengerjakan soal atau masalah dengan mengerjakan LKS /LKPD
- 8) Kesempatan menggunakan / menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas/persoalan yang dihadapinya.

**Tabel 3 Hasil Penelitian Tindakan Kelas XI IPS 3**

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
----	-----------	----------	-----------	------------

1.	Pretest	69,86	75,03	84,11
2.	Posttest	87,75	91	94,47
3.	N-Gain	0,59	0,62	0,70
Ketuntasan Klasikal		41,66 %	63,88 %	91,66 %

Berdasarkan tabel 3, hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya dapat dilihat dari peningkatan nilai *pretest dan posttest*. Pada siklus I presentase ketuntasan klasikal peserta didik kelas XI IPS 3 sebesar 41,66% dan nilai N-Gain sebesar 0,59. Pada siklus II mengalami peningkatan presentase ketuntasan klasikal sebesar 22,22% dari 41,66% menjadi 63,88% dan peningkatan nilai N-Gain sebesar 0,3 dari 0,59 menjadi 0,62. Pada siklus III mengalami peningkatan presentase ketuntasan klasikal sebesar 27,78% dari 63,88% menjadi 91,66% dan peningkatan nilai N-Gain sebesar 0,8 dari 0,62 menjadi 0,70. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Shabrina & Dewi (2020) dan Yusuf et al. (2017) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang dicapai peserta didik selama proses pembelajaran berupa pola pikir atau sudut pandang, nilai, sikap atau perubahan tingkah laku, apresiasi dan keterampilan.

Pada kegiatan keempat dalam PTK yaitu melakukan kegiatan refleksi diakhir pembelajaran. Kegiatan refleksi ini dapat dilakukan bersama peserta didik dan guru pamong atau rekan kerja. Pada siklus I peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan contohnya peserta didik merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam belajar ketika melakukan diskusi pada pertemuan pertama maka dipertemuan kedua pada siklus I proses pembelajarannya diberikan suatu kuis atau mini *game* dari quizziz

namun pada saat mini kuis dilakukan membutuhkan waktu lebih sehingga memotong waktu presentasi, maka dari itu guru pamong dan rekan kerja menyarankan untuk memperhatikan waktu.

Adanya permasalahan yang terjadi pada siklus I maka diadakan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II pembelajaran lebih berfokus pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik melalui kegiatan tournament *game* ular tangga (*online*) dan monopoli (*offline*). Permainan ular tangga ini telah diberikan inovasi dengan cara menambah soal dalam setiap langkah permainan serta permainan ini sudah diberikan timer sehingga tournament berjalan dengan lancar dan tepat waktu, namun dalam siklus ini memiliki kelemahan yaitu peserta didik tidak aktif dalam menyampaikan pendapat, tidak percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang ada di ular tangga maka dari itu ada perbaikan dalam proses pembelajaran di siklus III.

Perbaikan pembelajaran pada siklus III berupa pembuatan produk (poster) tentang kelainan pada sistem reproduksi dan mempresentasikan hasilnya, maka dari itu semua peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bertanya, menyampaikan pendapat dan terlihat adanya rasa percaya diri pada peserta didik. Siklus III sudah menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada peserta didik kelas XI IPS 3, maka dari itu penelitian PTK ini berhenti pada siklus III.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran berbasis Ethno-Bioedugame dengan pendekatan CRT pada materi sistem reproduksi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA 9 Semarang. pembelajaran Ethno-

Bioedugame dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dapat diambil berdasarkan analisis hasil penelitian dan pengalaman dalam mengimplementasikan pendekatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amikratunnisyah, A. & Sedy, S. (2022). Implementasi Video Pembelajaran Berbasis Canva pada Pembelajaran Sains Materi Rotasi dan Revolusi Bumi. *Jurnal Lentera: KajianKeagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, 21(2), 245-254.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi dan aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1):135-137.
- Ardianti, S.D., Wanabuliandari S., Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-Edutainment untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2): 204-209.
- Darmawan, H., & Nawawi, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran Interaktif dan Lembar Kerja Siswa pada materi Virus. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 5(1), 27-36.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *EduSains*, 4(2):93-103.
- Hernandez, C.M., Morales, A. R. & Shroyer, M. G. (2013). *The Development of Model Culturally Responsive Science and Mathematics Teaching. Manhattan: Springer.*

- Indrawati, R. M. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Proklamasi melalui Peran. *Journal of Elementary Education*, 2(2):15-21.
- Maryana, S., Candiasa., & Djoko, W. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. 9 (2):19-30.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 7 (3): 145-150.
- Pranoto, S.E. (2020). Penggunaan *Game* Based Learning Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1): 25-38.
- Rahmawati, Y., & Ridwan, A. (2017). Empowering student chemistry learning: The integration of ethnochemistry in *Culturally Responsive Teaching*. *Chemistry: Bulgarian Journal of science Education*, 6(6):813-830.
- Rahmawati, Y., dkk (2020). Chemistry student's identify empowerment through ethnochemistry in Culturally Responsive Transformative Teaching. *Journal of physics*, 6(1):86-96.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Shabrina, K. L. N., Hayat, M. S., Mulyaningrum, E. R & Sularni, E. (2023). Students Responses to New Learning Environmental Using Canva Application at the Newton Law's. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 11(1), 15-25.
- Shabrina, K. L. N., & Dewi, N. K. (2020). The Video Effectiveness Based on Ethnobiology in Komodo Island as the learning media of PLH. *Journal of Biology Education*, 9(3), 275-282.
- Suarni. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCL)*, 01(2), 129-140.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya.
- Wibowo, N., (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Elektronik, Informatics and Vocational (ELINVO)*, 1(2):128-139.
- Yulianto, F., Yohana, T. U., & Imam, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 7 (3): 242-251.
- Yusuf, R. R., Fachruddin, S. M, & Yensy, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Pendekatan Resource Based Learning pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 1(1): 73-80.