

Peningkatan Motivasi Belajar Analisis Teks Fiksi melalui Pendekatan CRT dan TaRL Berbasis Permainan Tapak Gunung di Era Digital

Ullul Azmi¹, R. Panji Hermoyo², Taufiqur Rahman³

Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2}, SMP Muhammadiyah 4 Surabaya³

Surel: Ullulazmi1506@gmail.com¹, panjihermoyo@um-surabaya.ac.id²,
bahasaindonesia4@gmail.com³

Abstrak

Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya, terutama saat pembelajaran berlangsung pada akhir jam siang, yang dapat menyebabkan kejenuhan. Beberapa peserta didik kesulitan mempertahankan motivasi peserta didik di jam terakhir pembelajaran dengan sistem sekolah *full day*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at The Right Level* (TaRL), yang dikombinasikan dengan permainan Tapak Gunung pada materi menganalisis unsur teks cerita fiksi. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi angket motivasi belajar, observasi, dan lembar respon yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung dan mengonversi skor angket ke dalam bentuk persentase. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian pada pra siklus peserta termotivasi sebesar 50%, siklus I 70,83%, dan siklus II 87,5% terjadi peningkatan motivasi belajar yang signifikan karena peserta didik antusias dan kompetitif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian yang sudah dilakukan pada dua siklus dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbasis permainan Tapak Gunung efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya.

Kata kunci: CRT, TaRL, Tapak Gunung

Abstract

Learning motivation greatly influences the success of learning. This study focuses on the low learning motivation of class VIII-C students of SMP Muhammadiyah 4 Surabaya, especially when learning takes place at the end of the afternoon, which can cause boredom. Some students have difficulty maintaining student motivation in the last hour of learning with a full-day school system. This study aims to improve student motivation through the *Culturally Responsive Teaching* (CRT) and *Teaching at The Right Level* (TaRL) approaches, which are combined with the Tapak Gunung game on the material of analyzing elements of fictional story texts. This research method uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. The subjects of the study were 24 class VIII-C students of SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya. Data collection techniques include learning motivation questionnaires, observations, and response sheets that are analyzed descriptively quantitatively. Data are analyzed descriptively quantitatively by calculating and converting questionnaire scores into percentages. The results of the study in the pre-cycle showed that participant motivation was 50%, in cycle I 70.83%, and in cycle II 87.5%, there was a significant increase in learning motivation because students were enthusiastic and competitive in participating in learning. The research that has been conducted in two cycles with the *Culturally Responsive Teaching* (CRT) and *Teaching at the Right Level* (TaRL) approaches based on the Tapak Gunung game is effective in increasing the motivation and learning activity of class VIII-C students of SMP Muhammadiyah 4 Surabaya.

Keywords: Learning motivation, CRT, TaRL, Tapak Gunung

Pendahuluan

Motivasi belajar dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran peserta didik. Motivasi dapat mengubah perilaku seseorang karena timbul dari diri dalam diri seseorang untuk berusaha lebih agar mencapai kebutuhannya. Motivasi membahas tentang cara mendorong semangat agar bekerja secara optimal keahlian dan kemampuan guna mencapai tujuan. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berpeluang lebih untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memiliki hasil akademik yang baik (Kusumawardhany, 2024). Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan antusias dalam memahami materi pelajaran. Motivasi mampu mendorong meningkatnya semangat dalam belajar, sementara

ketiadaan motivasi dapat menyebabkan penurunan gairah belajar (Ramadhani & Muhroji, 2022). Tanpa adanya motivasi yang kuat peserta didik akan mengalami kesulitan untuk memahami materi dan kurang terlibat aktif karena peserta didik tidak mempunyai minat untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri. Peserta didik yang kehilangan motivasi belajar cenderung tidak mau membaca materi dan malas mengerjakan tugas yang diberikan. Menurut Adan (2023) peserta didik yang belajar dengan tingkat motivasi yang rendah atau tanpa dorongan motivasi umumnya susah untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Tidak hanya motivasi namun pemilihan media pembelajaran yang tepat harus dilakukan oleh pendidik untuk mendapatkan materi yang mudah dipahami peserta didik di sekolah menengah pertama (Hermoyo, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, materi menganalisis unsur teks cerita fiksi, motivasi belajar berperan penting karena kemampuan menganalisis membutuhkan keterlibatan emosional dan kognitif yang seimbang. Kemampuan menganalisis unsur-unsur teks cerita fiksi menjadi dasar untuk peserta didik mampu memahami dan mengapresiasi karya sastra lebih mendalam. Apabila kemampuan dasarnya kurang mumpuni melanjutkan pembelajaran tahap selanjutnya, peserta didik akan mengalami kesulitan. Realitasnya, tidak semua peserta didik memiliki tingkat motivasi yang memadai, terlebih ketika proses pembelajaran berlangsung pada akhir jam pembelajaran, siang hari yang rawan menimbulkan kejenuhan. Beberapa peserta didik kesulitan untuk mempertahankan motivasi belajarnya di jam terakhir pembelajaran dengan tipe sekolah *full day*.

Di kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Gadung Surabaya ditemukan bahwa beberapa peserta didik yang menunjukkan gejala rendahnya motivasi belajar, terutama ketika pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung pada akhir jam pembelajaran. Fenomena rendahnya motivasi belajar ini terlihat dari reaksi peserta didik yang memperlihatkan tanda-tanda ketidakterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat tidak memperhatikan guru, berbicara sendiri bahkan tertidur di bangku meskipun suasana kelas cukup ramai. Perilaku tersebut menunjukkan kejenuhan atau kurangnya ketertarikan terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Peserta didik yang merasa tidak tertarik, maka pembelajaran hanya berorientasi pada kehadiran fisik semata tidak dimbangi dengan keterlibatan mental dan emosi yang seimbang yang seharusnya menjadi inti dari proses belajar sehingga kegiatan belajar berubah menjadi pasif. Suasana kelas yang monoton, kelelahan fisik setelah mengikuti pembelajaran dari pagi sampai siang, menjadikan peserta didik kurang tertarik dan pasif. Hal tersebut tentu menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan khususnya pada materi menganalisis unsur-unsur teks karya fiksi yang terdiri dari tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, dan amanat.

Prestasi peserta didik yang kurang penyebabnya bukan karena kemampuan akademik yang kurang melainkan rendahnya motivasi belajar sehingga tidak ada kemauan dan tidak berusaha untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat menghambat kemajuan belajar dan menurunkan hasil belajar disebabkan karena peserta didik sudah merasa bosan. Peserta didik yang mengalami kebosanan akan malas mengikuti pembelajaran. Mengatasi hal tersebut motivasi belajar peserta didik harus dihidupkan dengan stimulan guru yang kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cholilah, dkk. (2023) untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna pada era sekarang guru lebih dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif.

Penting peran guru untuk menjadi motivator dengan mengemas pembelajaran yang lebih kreatif yaitu dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menggunakan media yang menarik, merancang kegiatan pembelajaran yang menggairahkan peserta didik dan mengelola pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang dapat mengoptimalkan motivasi peserta didik. Pendekatan yang dapat digunakan yaitu CRT dan TaRL yang diselingi dengan permainan tradisional tapak gunung. Solusi

tersebut hadir karena peserta didik penting untuk mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta didik dan latar belakang budaya peserta didik. Permainan tapak gunung juga digunakan dengan tujuan tercipta pembelajaran yang kolaboratif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Penulis berpandangan perlu menghidupkan kembali nilai-nilai permainan tradisional sebagai motivasi belajar yang menyenangkan di era digital dengan berbagai kecanggihan teknologi.

Di era digital saat ini, permainan tradisional seperti Tapak Gunung sudah menjadi hal yang langka. Permainan tradisional perlahan luntur dan sudah tergeser dengan adanya permainan modern (Husein, 2021). Peserta didik lebih tertarik permainan digital di gawainya daripada permainan fisik tradisional yang sarat nilai budaya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan inovasi dengan memadukan permainan Tapak Gunung dipadukan dengan konteks digital dan literasi modern. Permainan tradisional yang dahulu populer di kalangan anak-anak Indonesia ini, memiliki unsur tantangan, kerja sama tim, serta petualangan, yang sangat sesuai dengan semangat kolaboratif dalam pembelajaran modern. Salah satu bentuk integrasi tersebut dilakukan dengan menggabungkan permainan ini dengan materi cerita fiksi yang bersumber dari situs web edukatif dan literasi digital lainnya yang menyediakan teks cerita fiksi berkualitas. Peserta didik diarahkan untuk membaca cerita digital, lalu mengidentifikasi dan menganalisis unsur-unsurnya melalui tahapan-tahapan permainan Tapak Gunung yang dimodifikasi.

Kombinasi antara permainan tradisional Tapak Gunung, cerita fiksi digital dari internet, serta media presentasi Canva menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan menyentuh aspek budaya serta teknologi secara bersamaan. Integrasi ini sejalan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mendorong pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran, serta pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) yang menyesuaikan materi dengan kemampuan peserta didik. Pada pendekatan CRT kebudayaan masyarakat diintegrasikan dalam pembelajaran. Melalui pendekatan CRT, peserta didik tidak hanya belajar menganalisis unsur teks cerita fiksi, melainkan juga menjalani proses pembelajaran yang dekat dengan kehidupan dan sesuai zaman. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang dikemukakan Ki Hajar Dewantara mendidik sesuai zaman yakni sekarang zaman digital. Pendekatan CRT dan TaRL digunakan dengan harapan dapat mencetak generasi yang berkarakter sesuai zaman (Abacioglu, 2020).

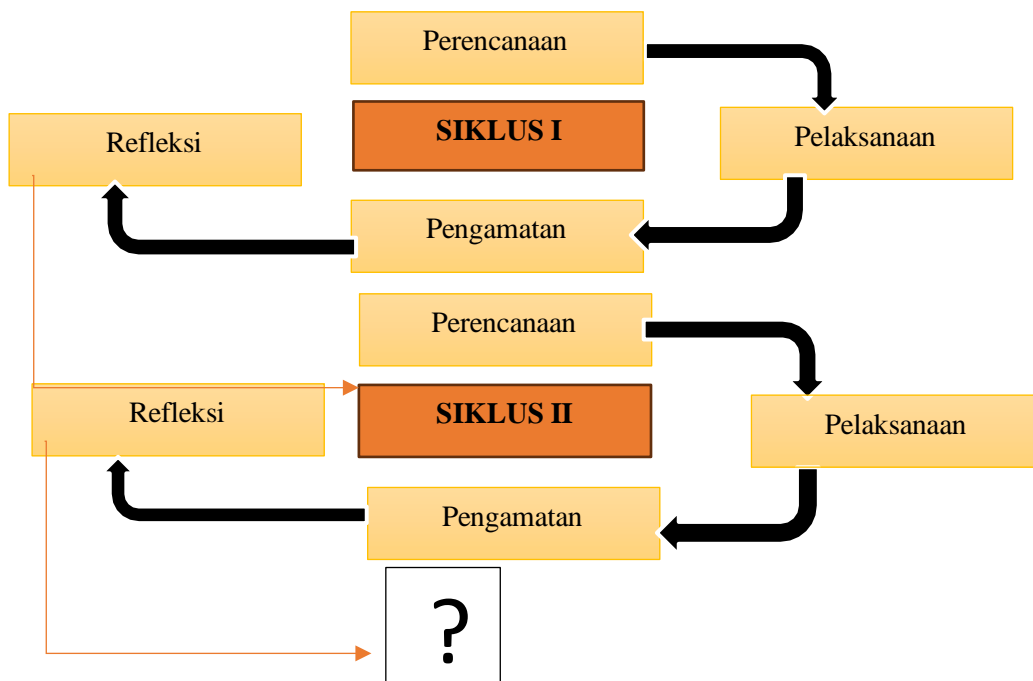
Penerapan CRT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya pada materi menganalisis karya fiksi dengan menggunakan cerita fiksi yang berasal dari Surabaya yaitu Asal Usul Surabaya, dan Sawunggaling, Senja Terakhir di Jemabatan Merah. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi berasal dari hal yang dekat dengan latar belakang budaya peserta didik. Penelitian terdahulu yang relevan yaitu dilakukan oleh Putri dkk (2022) menunjukkan bahwa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran yang dikolerasikan dengan budaya peserta didik lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusumawardhany, dkk (2024) menunjukkan hasil dengan mengaitkan pembelajaran dengan CRT dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Pendekatan berikutnya TaRL yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Menurut Yuli (2023) pendekatan TaRL guru lebih fleksibel menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kapasitas peserta didik dengan asesmen diagnostik. Suharyani dkk (2023) memaparkan bahwa penerapan pendekatan TaRL (*Teaching at the Right Level*) merupakan proses pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Menurut Ahyard dkk (2022), pendekatan TaRL berorientasi pada pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan peserta mulai dari tingkat rendah, sedang, dan tinggi bukan berdasarkan tingkatan kelas maupun usia. Guru perlu melakukan asesmen awal berupa tes diagnostik pada penerapan pendekatan TaRL. Tes

diagnostik digunakan untuk memetakan potensi, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. dengan demikian, guru dapat memahami tingkat kemampuan serta perkembangan awal setiap peserta didik secara lebih tepat. Tingkat kemampuan peserta didik pada penelitian ini dibedakan dari tingkat perlu bimbingan, sedang, dan mahir. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menganalisis unsur teks cerita fiksi CRT dan TaRL berbasis permainan tapak gunung di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menganalisis unsur-unsur teks cerita fiksi. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TaRL) yang dikombinasikan dengan media permainan Tapak Gunung untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kemampuan peserta didik. Menurut Arikunto (2021), penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk upaya sistematis yang dilakukan guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang direncanakan dan dilakukan secara berulang. Tindakan dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus dan siklus ketiga akan dilakukan apabila setelah dilakukan siklus kedua perbaikan yang diharapkan belum tercapai. Berikut gambaran siklus pembelajaran yang dilaksanakan.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2021)

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 orang. Kelas ini dipilih berdasarkan kondisi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik cenderung rendah saat pembelajaran berlangsung pada siang hari yang menyebabkan peserta didik cepat lelah dan kurang fokus. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Februari-April 2025. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan non-tes yang terdiri dari angket motivasi belajar, observasi, dan lembar respon peserta didik. Instrumen disusun berdasarkan pedoman skala *Likert* 1-5, dengan kategori sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Instrumen ini digunakan

untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Teknik observasi juga dilakukan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, dengan fokus pada keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Lembar respon peserta didik juga digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TaRL) melalui media permainan Tapak Gunung. Angket motivasi tersebut disusun berdasarkan enam indikator utama, yaitu: (1) keinginan untuk berhasil, (2) dorongan internal dalam belajar, (3) ketekunan dalam menyelesaikan tugas, (4) kemampuan bertahan dalam menghadapi kesulitan, (5) keterlibatan dalam aktivitas belajar yang menarik, dan (6) minat dalam mencari serta memecahkan masalah (Melyasari, 2024). Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil angket, observasi, dan lembar respon untuk memastikan konsistensi data yang dikumpulkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor akhir diperoleh dari skor yang diperoleh angket dijumlah dengan perbandingan skor maksimal kemudian dikonversi dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

Persentase= $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Skor maksimal

Tabel 1. Tingkatan Klasifikasi Motivasi Belajar

No	Presentase Motivasi Belajar	Interpretasi
1	<20,00	Motivasi Sangat Rendah
2	21,00-40,00	Motivasi Rendah
3	41,00-60,00	Motivasi Cukup
4	61,00-80,00	Motivasi Tinggi
5	81,00-100	Motivasi Sangat Tinggi

Sumber: Nasrah (2020)

Indikator keberhasilan tindakan ini adalah tercapainya persentase motivasi belajar di atas 80% pada sebagian besar indikator yang diamati.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Tahap pra-siklus dilakukan sebelum penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), *Teaching at the Right Level* (TaRL), dan permainan Tapak Gunung. Pada tahap ini, guru hanya menggunakan metode ceramah dengan bantuan media PowerPoint (PPT) untuk menyampaikan materi tentang unsur-unsur teks cerita fiksi. Peserta didik kemudian diberikan teks cerita *Malin Kundang* dan diminta mengerjakan tugas secara berkelompok tanpa diferensiasi materi maupun strategi yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

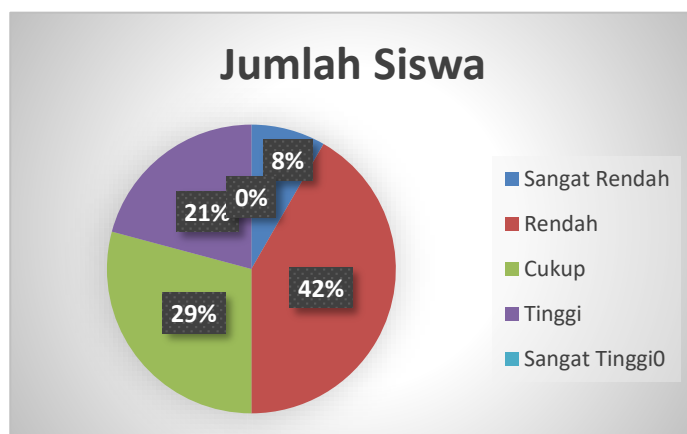
Berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar yang dibagikan setelah pembelajaran, diperoleh data bahwa motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Dari 24 peserta didik, hanya sekitar 12 peserta didik (50%) yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Sisanya tampak pasif, kurang fokus, serta tidak menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil rekapitulasi skor motivasi belajar peserta didik ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Motivasi Belajar Peserta didik Pra-Siklus

Interval Persentase Motivasi	Interpretasi	Jumlah Peserta didik	Persentase Peserta didik
<20,00	Sangat Rendah	2	8,33%
21,00–40,00	Rendah	10	41,67%
41,00–60,00	Cukup	7	29,17%
61,00–80,00	Tinggi	5	20,83%
81,00–100	Sangat Tinggi	0	0%
Total		24	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa sebagian besar peserta didik (50%) berada pada kategori sangat rendah hingga rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat satu arah dan tidak mempertimbangkan latar belakang serta kemampuan peserta didik kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Hanya 5 peserta didik (20,83%) yang mencapai tingkat motivasi tinggi, dan tidak ada satu pun yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada tahap pra-siklus berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan selama proses berlangsung, yang tampaknya belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik secara optimal. Salah satu faktor utama adalah terbatasnya variasi metode pembelajaran, di mana guru hanya menyampaikan materi melalui ceramah berbantuan *PowerPoint* tanpa memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan berpikir kritis maupun diskusi kelas.

Pola penyampaian yang bersifat satu arah ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, materi yang diberikan bersifat seragam dan tidak disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang beragam. Semua peserta didik menerima teks yang sama tanpa mempertimbangkan tingkat pemahaman masing-masing, yang akhirnya menyulitkan peserta didik dengan kemampuan rendah untuk mengikuti pembelajaran secara optimal dan membuat peserta didik cenderung pasif. Aspek lainnya yang turut memengaruhi adalah minimnya kegiatan yang bersifat interaktif, seperti tanya jawab terbuka, pembelajaran berbasis peran, atau diskusi kelompok yang dapat membangkitkan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cepat merasa jenuh dan tidak termotivasi menyelesaikan tugas secara tuntas. Di samping itu, tidak adanya aktivitas pembelajaran yang mengandung unsur permainan edukatif atau bentuk stimulasi yang menyenangkan juga turut membuat suasana kelas menjadi kurang hidup, bahkan kaku, sehingga tidak mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Keempat aspek tersebut secara kumulatif berdampak negatif terhadap berbagai indikator motivasi belajar peserta didik, baik dari segi semangat untuk meraih keberhasilan, dorongan belajar dari dalam diri, ketekunan menghadapi tantangan, maupun minat dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Berikut adalah diagram lingkaran yang menggambarkan distribusi motivasi belajar peserta didik berdasarkan interpretasi kategoris.



Gambar 1. Diagram Distribusi Persentase Motivasi Belajar Peserta didik Pra-Siklus

Diagram di atas menunjukkan dominasi kategori motivasi sangat rendah 8%, rendah (42%), diikuti cukup (29%) dan tinggi (21%). Hal ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk melakukan intervensi melalui pendekatan CRT, TaRL, dan permainan Tapak Gunung pada siklus berikutnya.

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I merupakan tahap awal penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TaRL) yang dipadukan dengan permainan edukatif Tapak Gunung. Sebagai langkah awal, guru melaksanakan tes diagnostik untuk memetakan kemampuan awal peserta didik dalam memahami teks cerita fiksi. Hasil tes menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik, terdapat 6 peserta didik yang termasuk kategori tinggi, 12 peserta didik kategori sedang, dan 6 peserta didik dalam kategori rendah. Berdasarkan hasil tersebut, guru menyusun strategi pembelajaran diferensiatif sesuai tingkat kemampuan peserta didik.

Pada kegiatan pembelajaran, peserta didik dibagi dalam kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuan yang telah dipetakan, dan setiap kelompok mendapatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan cerita yang telah disesuaikan tingkat kompleksitasnya.

Kelompok peserta didik dengan kemampuan tinggi mengerjakan cerita lokal Sawunggaling, kelompok sedang mengerjakan teks Senja Terakhir di Jembatan Merah, dan kelompok dengan kemampuan rendah mendapat teks Asal Usul Surabaya. Guru juga memberikan link web teks cerita fiksi yang dapat dibaca secara daring. Guru memulai pembelajaran dengan mengaitkan materi unsur- unsur cerita fiksi dengan kehidupan sehari-hari melalui pemutaran video cerita rakyat sebagai pemantik, dilanjutkan penjelasan materi melalui PowerPoint. Pendekatan CRT digunakan dalam apersepsi dan penguatan konteks lokal dalam materi, sementara pendekatan TaRL diterapkan dengan pemberian tugas sesuai level kemampuan peserta didik.

Setelah mengerjakan LKPD, peserta didik diminta menuliskan hasil analisis unsur teks cerita fiksi di atas kertas warna berbeda, lalu secara berbanjar satu per satu mengikuti jalur permainan Tapak Gunung menuju papan tempel. Peserta didik secara bergiliran bersama anggota kelompoknya berlomba menempelkan hasil kerja ke papan tulis dengan variasi gerak engklek sehingga menciptakan nuansa kompetitif yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar. Kelompok yang paling cepat menempelkan hasil analisis dengan benar mendapat poin tambahan. Suasana kelas menjadi hidup dan kompetitif. Setelah itu, hasil analisis pada kertas yang ditempel dipresentasikan.

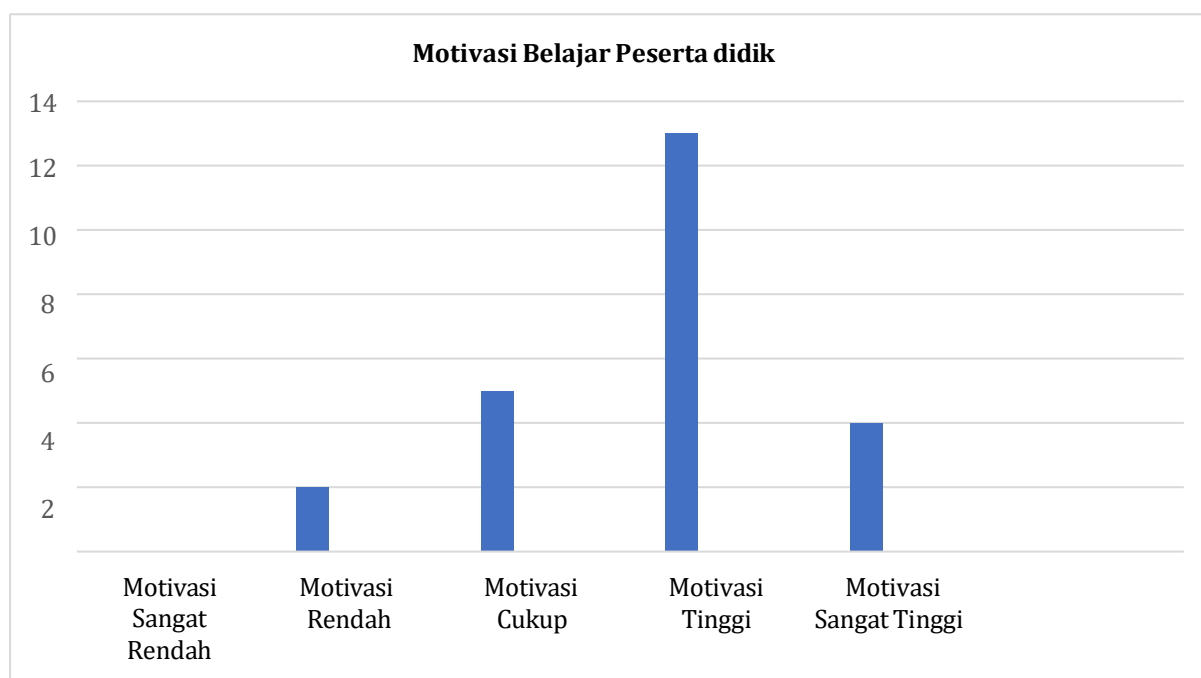
Peserta didik tampak antusias dan berlomba menyelesaikan tugas, namun sebagian peserta didik masih menunjukkan kebingungan dalam memahami langkah-

langkah analisis, sehingga waktu pembelajaran terasa kurang mencukupi untuk pendalaman. Untuk mengetahui dampak perlakuan terhadap motivasi belajar, angket motivasi yang terdiri dari 15 pernyataan disebarikan dua kali, sebelum dan sesudah siklus. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi yang cukup signifikan. Berdasarkan enam indikator motivasi belajar yakni keinginan untuk berhasil, dorongan internal dalam belajar, ketekunan, daya tahan terhadap kesulitan, keterlibatan dalam aktivitas menarik, serta minat terhadap pemecahan masalah diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan kemajuan. Meskipun demikian, target keberhasilan 80% peserta didik dengan motivasi tinggi belum sepenuhnya tercapai, namun sudah mendekati angka tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran telah berada pada jalur yang tepat dan perlu pemantapan lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Distribusi Motivasi Belajar Peserta didik pada Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Motivasi Sangat Rendah	0	0%
Motivasi Rendah	2	8,33%
Motivasi Cukup	5	20,83%
Motivasi Tinggi	13	54,17%
Motivasi Sangat Tinggi	4	16,67%
Total	24	100%

Data tabel tersebut disajikan dalam bentuk diagram seperti terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Diagram Distribusi Motivasi Belajar Peserta Didik pada Siklus I

Tingkat keberhasilan motivasi belajar peserta didik pada Siklus I mencapai 70,83%, yang diperoleh dari jumlah peserta didik yang masuk dalam kategori motivasi tinggi sebanyak 13 orang dan motivasi sangat tinggi sebanyak 4 orang dari total 24 peserta didik. Artinya, sebanyak 17 peserta didik telah menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan setelah diterapkannya pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT), Teaching at the Right Level (TaRL), dan permainan edukatif Tapak

Gunung. Namun demikian, capaian ini masih belum memenuhi target keberhasilan minimal yang ditetapkan, yaitu 80%. Belum tercapainya target tersebut disebabkan oleh beberapa faktor penting.

Pertama, sebagian peserta didik terutama peserta didik dengan tingkat kemampuan rendah masih belum memahami dan mengalami kebingungan dengan instruksi permainan dan tugas menganalisis unsur teks cerita fiksi. *Kedua*, distribusi waktu dalam proses pembelajaran belum berjalan secara optimal, sehingga peserta didik belum memiliki cukup waktu untuk menuntaskan tugasnya dengan maksimal. *Ketiga*, pemahaman awal peserta didik terhadap materi unsur intrinsik cerita fiksi masih lemah meskipun telah disampaikan melalui media video dan presentasi, sehingga peserta didik membutuhkan bimbingan lebih lanjut. *Keempat*, kerjasama dalam kelompok masih kurang karena berjalan belum seimbang. Masih ada ketimpangan antara peserta didik yang terlalu dominan dengan anggota kelompok yang cenderung pasif sehingga berakibat pada rendahnya keterlibatan aktif secara keseluruhan. Faktor-faktor inilah yang memengaruhi belum tercapainya tingkat keberhasilan sesuai harapan, meskipun peningkatan motivasi sudah mulai terlihat secara menyeluruh. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan pemantapan dan penyesuaian dengan cara waktu pembelajaran dimaksimalkan dan penjelasan lebih terstruktur agar tidak menimbulkan kebingungan. Peserta didik dapat lebih memahami, terlibat aktif, dan termotivasi secara optimal dalam pembelajaran. Dengan demikian, tingkat keberhasilan motivasi belajar peserta didik pada Siklus I adalah 70,83% yang berarti belum mencapai target yang ditetapkan sebesar 80%.

Siklus II

Hasil refleksi dari pelaksanaan Siklus I menunjukkan penting adanya perbaikan yang diterapkan pada Siklus II guna mengoptimalkan efektivitas pembelajaran sehingga lebih dapat meningkatkan motivasi peserta didik sesuai dengan target yang ingin dicapai. Guru harus lebih intensif memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi analisis unsur teks cerita fiksi. Selain itu, penjelasan harus lebih terstruktur dan waktu pembelajaran dimaksimalkan agar tidak menyebabkan kebingungan. Kegiatan pembelajaran masih menggunakan pendekatan CRT dan TaRL, namun dengan penekanan lebih kuat pada pemahaman mendalam dan kolaborasi efektif antarpeserta didik. Menurut Maulida, dkk (2024) TaRL menggunakan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mengembangkan pemahamannya secara bertahap.

Pada siklus ini, proses apersepsi tetap diawali dengan materi ppt dan cuplikan video konteks lokal, namun untuk lebih dapat merangsang koneksi personal peserta didik dengan isi cerita pertanyaan pemantik reflektif ditambahkan. LKPD tetap dibedakan berdasarkan level kemampuan, namun disempurnakan dengan petunjuk pengerjaan yang lebih jelas. Permainan Tapak Gunung tetap dipertahankan karena semua siswa bergerak dan tidak mengantuk, terbukti efektif membangkitkan motivasi belajar. Pada siklus II ini peserta didik menunjukkan kecepatan penyelesaian tugas dan peningkatan dalam kerja sama.

Tabel 3. Distribusi Motivasi Belajar Peserta didik pada Siklus II

Kategori Motivasi	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Motivasi Sangat Rendah	0	0%
Motivasi Rendah	0	0%
Motivasi Cukup	3	12,5%
Motivasi Tinggi	12	50%

Motivasi Sangat Tinggi	9	37,5%
Total	24	100%

Pada Siklus II, peserta didik mencapai tingkat keberhasilan motivasi belajar sebesar 87,5%, yang terdiri dari 21 peserta didik, yakni 12 peserta didik yang berada pada kategori tinggi dan 9 peserta didik kategori sangat tinggi. Pada kategori cukup masih terdapat 3 peserta didik (12,5%) meskipun tidak terdapat yang tergolong dalam motivasi sangat rendah maupun rendah. Capaian ini menunjukkan adanya peningkatan nyata dibandingkan dengan Siklus I. Secara keseluruhan, berdasarkan enam indikator motivasi belajar, peserta didik telah mengalami peningkatan yang signifikan. Keinginan kuat untuk berhasil telah ditunjukkan peserta didik. Peserta didik juga lebih aktif menikmati proses pembelajaran dan tekun menyelesaikan tugas. Peserta didik lebih percaya diri dalam memecahkan masalah dan lebih tertarik untuk mencari tahu lebih dalam tentang cerita yang berhubungan dengan materi seperti bertanya kepada kelompok lain yang mendapat materi jembatan merah, mengapa disebut jembatan merah? Penerapan pendekatan CRT dan TaRL berbasis permainan Tapak Gunung pada Siklus II terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menganalisis unsur teks cerita fiksi. Menurut Siswaningsih, dkk (2023) Pendekatan CRT dan TaRL dapat membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman, kehidupan nyata, dan budaya, meningkatkan motivasi belajar, dapat memperkuat pemahaman siswa, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif dan memperkuat pengalaman belajar peserta didik. Dengan tercapainya lebih dari 80% peserta didik dalam kategori motivasi tinggi, maka indikator keberhasilan penelitian dapat dinyatakan telah terpenuhi.

Berdasarkan hasil data yang dianalisis dari angket yang telah disebar, diperoleh pembahasan dan temuan mengenai penelitian peningkatan motivasi belajar peserta didik. Motivasi muncul dari dalam diri peserta didik, tetapi dapat dirangsang faktor dari luar. Dengan pendekatan CRT dan TaRL dengan dikombinasikan dengan permainan tapak gunung menjadi salah faktor dari luar yang berpengaruh besar untuk memunculkan motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar. Menurut Cahyono dkk (2022) motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun luar peserta didik yang dapat menimbulkan semangat dan gairah belajar sehingga tujuan pembelajaran yang dikehendaki dapat tercapai. Setelah melakukan penelitian pada dua siklus, terjadi peningkatan motivasi peserta didik. Hasil peningkatan motivasi belajar peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I dan II dibandingkan untuk mengetahui lebih jelas berapa persentase kenaikan seperti yang tersaji pada tabel 4.

Tabel 4. Motivasi Belajar Peserta didik pada Siklus I dan Siklus II

Kategori Motivasi	Siklus 1 (Jumlah Peserta didik)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (Jumlah Peserta didik)	Siklus 2 (%)	Kenaikan/ Penurunan Jumlah	Kenaikan/ Penurunan (%)
Sangat Rendah	0	0%	0	0%	0	0%
Rendah	2	8,33%	0	0%	-2	-8,33%
Cukup	5	20,83%	3	12,5%	-2	-8,33%
Tinggi	13	54,17%	12	50%	-1	-4,17%
Sangat Tinggi	4	16,67%	9	37,5%	+5	+20,83%
Total	24	100%	24	100%	-	-

Hasil observasi pada Siklus 1 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada sebagian besar peserta didik dikategorikan motivasi tinggi dengan jumlah 13 peserta didik (54,17%). Pada kategori motivasi cukup ada 5 peserta didik (20,83%), 4 peserta didik (16,67%) menunjukkan motivasi sangat tinggi, dan dalam kategori motivasi rendah masih terdapat 2 peserta didik (8,33%). Tidak ada peserta didik yang tergolong dalam kategori motivasi sangat rendah.

Pada Siklus 2, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kategori Motivasi Sangat Tinggi, yaitu dari 4 peserta didik (16,67%) menjadi 9 peserta didik (37,5%). Sebelumnya pada siklus I peserta didik ada dalam kategori motivasi rendah, pada siklus II sudah tidak ada lagi, menunjukkan peningkatan kualitas motivasi secara menyeluruh. Pada kategori motivasi cukup mengalami penurunan yakni menurun dari 5 peserta didik menjadi 3 peserta didik. Pada kategori motivasi tinggi juga mengalami penurunan dari 13 peserta didik menjadi 12. Penurunan pada kategori cukup dan tinggi ini terjadi karena adanya pergeseran ke kategori yang sangat tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) dan TaRL (*Teaching at the Right Level*) yang diterapkan melalui permainan *Tapak Gunung* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Pendekatan ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif, adaptif, dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam memahami unsur teks cerita fiksi. Hasil analisis motivasi belajar peserta didik pada siklus II seperti tersaji pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Motivasi Belajar Setiap Aspek Indikator

Aspek	Total Skor	Persentase (%)	Keterangan
Memiliki hasrat dan keinginan berhasil	113	94,17%	Motivasi Sangat Tinggi
Terdapat dorongan dan kebutuhan Belajar	109	90,83%	Motivasi Sangat Tinggi
Tekun mengerjakan tugas	108	90,00%	Motivasi Sangat Tinggi
Memiliki keuletan dalam menghadapi Kesulitan	115	95,83%	Motivasi Sangat Tinggi
Adanya kegiatan menarik dalam belajar	114	95,00%	Motivasi Sangat Tinggi

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis motivasi belajar peserta didik pada enam aspek motivasi, dengan semua aspek mencapai persentase lebih dari 85%, yang menandakan bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan tingkat motivasi yang sangat tinggi. Persentase tinggi ini mencerminkan keberhasilan penerapan pendekatan CRT (*Culturally Relevant Teaching*) dan TaRL (*Teaching at the Right Level*) yang dikombinasikan dengan permainan *Tapak Gunung* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini berhasil meningkatkan keinginan peserta didik untuk berhasil, dorongan internal dalam belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan bertahan menghadapi kesulitan, keterlibatan dalam aktivitas belajar, dan minat dalam mencari solusi masalah. Melalui penggunaan cerita lokal dalam pendekatan CRT dan permainan yang menyenangkan dalam TaRL, peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif, dan tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran, yang tercermin dari motivasi belajar yang sangat tinggi di seluruh aspek yang diuji.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berbasis permainan *Tapak Gunung* yang telah

dilakukan dalam dua siklus terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 4 Surabaya. Pembelajaran yang awalnya berlangsung lesu dan membuat peserta didik mengantuk, berubah menjadi lebih hidup, antusias, dan penuh semangat. Dengan suasana kelas yang menyenangkan seluruh peserta didik menunjukkan aktif dalam pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

Implikasi dari penerapan pendekatan yang peka terhadap budaya peserta didik serta disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik mampu menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, bahkan pada jam belajar yang biasanya dianggap kurang ideal. Dalam permainan Tapak Gunung, peserta didik secara bergiliran dan berlomba menempelkan hasil kerja peserta didik ke papan tulis dengan variasi gerak engklek sehingga menciptakan nuansa kompetitif yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar. Setelah itu hasil tempelan ketas tersebut dipresentasikan. Oleh karena itu, guru disarankan untuk dapat mengadopsi pendekatan CRT dan TaRL secara kreatif, merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mengintegrasikan permainan edukatif berbasis lokal, dan memadukan dengan teknologi di era digital. Mengembangkan pembelajaran inovatif dengan dukungan sekolah sangat penting dalam mendorong guru agar menciptakan kelas yang tidak hanya aktif secara akademik, tetapi juga membuat peserta didik antusias belajar dan menjadikan pembelajaran bermakna bagi semua peserta didik.

Daftar Pustaka

- Abacioglu, C. S. (2020). Teachers' multicultural attitudes and perspective taking abilities as factors in culturally responsive teaching. *British Journal of Educational Psychology*, 90(3), 736–752. <https://doi.org/10.1111/bjep.12328>
- Adan, S. I. a. (2023). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>
- Ahyar, dkk. (2022). Implementasi Model Pembelajaran TaRL dalam Meningkatkan Dasar Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas Awal. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*. 5 (11) 5241- 5246. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1242>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Cahyono, Dedi Dwi, dkk. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6 (1), 37±48. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/>
- Cholilah, M., Tatuwo, A., Komariah., Rosdiana, S P., & Fatirul, A N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Journal Pendidikan dan Pengajaran* 1(2), Mei: pp, 57-66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1.i02>
- Hermoyo, R. Panji. (2021). Minat Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Melalui Mobile Learning di Masa Pandemi Covid-19. *Sastronesia: Jurnal Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia* 9 (2). <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra/article/view/1913>
- Husein. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5 (1), 1-15. <https://ojs.unimal.ac.id/AAJ/article/download/4568/pdf>
- Kusumawardhany, Evariantie, dkk. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas 4 Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) pada Mata Pelajaran IPAS. *Journal of Social Sciences, Humanities, Education, and Cultural Studies*, 2 (1), 24-28. <https://jurnal.uns.ac.id/jsshecs/article/view/96931/48087>
- Maulida, I., Listyarini, I., & Huda, C. (2024). Analisis Kemampuan Numerasi Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Berbasis Pendekatan Teaching At The Right Level. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 281-301.
- Melyasari, Dkk. 2025. Penerapan Pembelajaran dengan Pendekatan Crt dan Tarl Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran, *eduproxima*, 7(1), 325-333. [EDUPROXIMA \(JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA\)](https://ejournal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4219/2854)
- Nasrah, A. Muafia. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahapeserta didik Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03 (2), (207-213). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/4219/2854>
- Putri, D. A. H., Asrizal, & Usmeldi. (2022). Pengaruh Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran Sains Terhadap Hasil Belajar: Meta Analisis. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 8(1), 103-108.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855-4861. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2960>
- Siswaningsih, dkk. (2024). Training Teaching at the Right Level (TaRL) and Culturally Responsive Teaching (CRT) [Pelatihan Pembelajaran Berbasis Level Berpikir serta Berlatar Belakang Budaya. *J. Pengabdian Isola* 2 (2).
- Suharyani., N. K. A. S., & Farida. H. A. (2023). Implementasi Pendekatan *Teaching At The Right Level* (TaRL) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8 (2) 470-479.
- Yuli, R. R., Utomo, A. P. & Sukoco. (2023). Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL) dengan Model PBL Berbantuan Gallery Walk untuk Meningkatkan Minat Belajar Biologi Peserta didik Kelas IX MIPA 2 di SMAN 1 Muncar. *Education Journal: Journal Education Research and Development*. 239-254. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1285>