MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT)* TERINTEGRASI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS II B SDN TONDO

Wina Ravina[1], Nurul Fitriah Aras[2], Ratna[3]

PPG Calon Guru FKIP Universitas Tadulako[1,2,3]
E-mail: winaravina2404@gmail.com[1], fitriaharas93@gmail.com[2] ratna153@guru.sd.belajar.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang diintegrasikan dengan model *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas II B SDN Tondo, Kota Palu, dengan subjek sebanyak 28 peserta didik. Penelitian dilakukan selama dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Proses penelitian ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi menggunakan instrumen keterampilan kolaborasi yang mencakup lima indikator: berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, fleksibilitas, tanggung jawab, dan menghargai anggota kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata keterampilan kolaborasi pada pra-siklus sebesar 48,2% (kategori kurang), meningkat menjadi 66,2% (kategori cukup) pada Siklus I, dan mencapai 81,7% (kategori sangat baik) pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT dan model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kerja kelompok. Dengan demikian, penerapan strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran efektif untuk menumbuhkan keterampilan kolaboratif peserta didik sejak dini.

Kata Kunci : *Keterampilan Kolaborasi, Culturally Responsive Teaching, Team Games Tournament.*

ABSTRACT

This study aims to improve students' collaboration skills in Mathematics through the application of the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach integrated with the Team Games Tournament (TGT) model. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in class II B of SDN Tondo, Palu City, with 28 students as subjects. The study was conducted over two cycles, each consisting of two meetings. The research process includes planning, implementation, observation and reflection. Data were collected through observation using a collaboration skills instrument that includes five indicators: contributing actively, working productively, flexibility, responsibility, and respecting group members. The results showed that students' collaboration skills experienced a significant increase. The average collaboration skills in the pre-cycle were 48.2% (poor category), increased to 66.2% (sufficient category) in Cycle I, and reached 81.7% (very good category) in Cycle II. This increase indicates that the CRT approach and the TGT model are able to create enjoyable, contextual learning and encourage active student involvement in group work. Thus, implementing this strategy can be an effective learning alternative to foster students' collaborative skills from an early age.

Keywords : *Collaborative Skills, Culturally Responsive Teaching, Team Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dilakukan manusia untuk memahami diri sendiri dan lingkungannya, serta membawa perubahan positif dalam diri. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sosial. Wawasan dan pengetahuan yang didapat merupakan salah satu bentuk produk dari proses pendidikan yang telah dilalui oleh siswa selama proses pembelajaran (Ulhusna dkk., 2020). Seiring dengan dinamika perkembangan zaman, pendidikan memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik untuk mampu beradaptasi terhadap berbagai tuntutan kehidupan masa kini yang sarat ketidakpastian dan perubahan yang berlangsung cepat (Nursaya'bani dkk., 2025).

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan esensial, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional. Salah satu keterampilan yang sangat penting dikembangkan di era modern ini adalah keterampilan kolaborasi. Menurut Khoirunnisa & Sudibyo, (2023) keterampilan kolaborasi adalah kemampuan peserta didik dalam berinteraksi dan bekerja bersama dengan temanya dalam rangka untuk mencapai tujuan yang sama. Keterampilan berkolaborasi sangat penting diajarkan sejak awal kepada anak–anak, dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial (Sunbanu dkk., 2019). Peserta didik harus diajarkan untuk berkolaborasi dengan orang lain dengan latar budaya dan nilai-nilai yang berbeda, yang bertujuan agar peserta didik mampu bekerja produktif dengan orang lain, menjalankan tanggung jawab terhadap dirinya dan orang lain, menghargai perspektif yang berbeda, serta menempatkan empati pada tempatnya (Mardhiyah dkk., 2021).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran diajarkan di semua jenjang pendidikan dan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika bukan hanya sekadar kumpulan rumus dan hitungan, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep, logika berpikir, dan keterampilan *problem solving* yang penting untuk perkembangan intelektual siswa (Wiryana & Alim, 2023). Menurut Noto dkk., (2018) pemahaman yang diperoleh melalui pembelajaran matematika dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara matematis. Kemampuan ini sangat dibutuhkan agar seseorang dapat merasakan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari serta mendorong peningkatan keterampilan berpikir ke tingkat yang lebih kompleks.

Pelajaran matematika mempunyai manfaat yang bisa siswa dirasakan sendiri, khususnya di kehidupan sehari-hari. Namun, kebanyakan siswa SD menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Menurut Permatasari, (2021) peserta didik memandang matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan, tidak menarik, dan juga membosankan. Hal ini mengakibatkan proses pembelajarannya cenderung bersifat satu arah dan individual. Padahal pembelajaran matematika seharusnya dapat membantu siswa memahami keterkaitan antara konsep matematika dan kehidupan nyata, serta mendorong mereka untuk berani mencoba, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menemukan solusi. Untuk itu kemampuan kolaborasi menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran matematika, karena dalam kolaborasi siswa mampu bekerja sama untuk berkontribusi serta berbagi ide atau gagasan di dalam kelompok untuk membangun pengetahuan siswa terkait penyelesaian masalah matematika yang dihadapi (Ifada dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Tondo, diketahui bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini dapat

dilihat pada saat pembelajaran, sebagian besar peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran secara berkelompok. Tugas kelompok yang semestinya dikerjakan secara bersama-sama justru cenderung diselesaikan secara individu. Peserta didik tampak kurang aktif berdiskusi, enggan berbagi ide, dan belum mampu membagi peran secara seimbang dalam kelompok. Interaksi yang terjalin antaranggota kelompok pun masih terbatas, sehingga suasana belajar tidak berjalan dinamis dan kooperatif. Beberapa siswa lebih memilih diam atau menunggu arahan dari guru tanpa terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah bersama. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mempertimbangkan latar belakang peserta didik dan kurang memfasilitasi interaksi antaranggota kelompok. Materi matematika sering disampaikan secara abstrak dan kontekstualisasinya kurang sesuai dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga mereka sulit terlibat secara aktif. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang digunakan belum dirancang untuk membangun kerja sama yang seimbang dalam kelompok, sehingga siswa cenderung pasif, bekerja sendiri, atau tidak memahami perannya dalam kerja kelompok. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan, komunikasi, dan tanggung jawab bersama antar peserta didik selama proses pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan dan budaya peserta didik serta melibatkan mereka secara aktif dalam kelompok. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah *Culturally Responsive Teaching (CRT).* Menurut Maulana & Mediatati, (2023) pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* adalah pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan konteks kehidupan peserta didik, termasuk budaya, kebiasaan, dan latar belakang daerah asalnya. Pendekatan ini dirancang untuk membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran melalui keterkaitan dengan pengalaman dan nilai-nilai yang mereka kenali. Dengan adanya pendekatan pembelajaran ini dapat memungkinkan siswa terlibat aktif baik berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman-temannya dalam pembelajaran (Arif dkk., 2021).

Selain pendekatan yang responsif terhadap budaya, dibutuhkan juga model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama antar siswa. Model *Team Games Tournament (TGT*) menjadi pilihan yang tepat karena menggabungkan unsur kompetisi, permainan, dan kerja tim dalam satu kesatuan proses belajar. Menurut Astuti dkk., (2022) model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, memfasilitasi peran sebagai tutor sebaya, dan memadukan elemen permainan dalam proses belajar. Sintaks model *Teams Games Tournament* yaitu 1) Penyajian kelas *(Class Presentation)*; 2) Kelompok *(Teams)*; 3) Permainan *(Games)*; 4) Turnamen *(Tournament);* 5) Penghargaan Kelompok *(Team Recognize)* (Mahardi dkk., 2019). Pembelajaran yang dikemas melalui aktivitas permainan mampu merangsang rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses belajar. Model pembelajaran TGT juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih kerja sama dalam kelompok, mengembangkan kemampuan dalam mengemukakan ide, menghargai peran setiap anggota, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Yanti & Yhasmin, 2023).

Beberapa penelitian juga menunjukkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dan *model Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian Kurniawati & Mawardi, (2024) memperoleh hasil bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang diintegrasikan dengan model TGT terbukti efektif

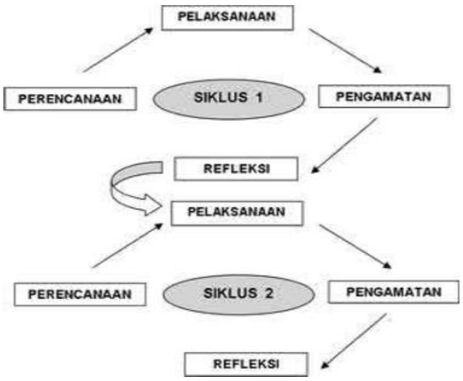
meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kontekstual, dengan peningkatan rata-rata keterampilan kolaborasi mencapai 81%. Selain itu, penelitian Maulana & Mediatati, (2023) diperoleh hasil bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* melalui model PjBL terbukti dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, khususnya melalui pengelompokan heterogen yang mendorong interaksi dan kerja sama antar peserta didik. Hasil penelitian Indraswari & Airlanda, (2024) juga menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, seperti terlihat pada peningkatan persentase dari 61% menjadi 85% karena model ini mendorong antusiasme dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II B dengan penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* terintegrasi dengan model *Team Games Tournament (TGT)*. Indikator keberhasilan penelitian ini mengacu pada Djamarah dan Zain (2010) bahwa hasil belajar terdapat peningkatan serta memperoleh ketuntasan secara klasikal yaitu sebesar 80% memperoleh nilai ≥ 70 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan memperoleh total skor dengan minimal kategori "kolaboratif" pada keterampilan kolaborasi sebanyak 80% dari total keseluruhan peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru/peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Azizah, 2021). Menurut Astutik dkk., (2021) penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan oleh guru secara individual untuk kepentingan perbaikan pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian model Kemmis & Mc Taggart terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan/*planning*, tindakan/*acting*, pengamatan/*observing*, dan refleksi/r*eflecting* (Islamiati dkk., 2023). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran menggunakan pendekatan CRT terintegrasi model TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain PTK Kemmis da Mc. Taggart

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2025 di SDN Tondo, Kec.Palu Timur, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Subjek penelitian ini adalah kelas II B semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki laki dan 16 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas II sebagai subjek penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas II tergolong rendah.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi untuk mengukur keterampilan kolaborasi yang bersumber dari guru. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi keterampilan kolaborasi dengan indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan flesibilitas, menunjukkan sikap tanggung jawab dan menunjukkan sikap menghargai (Nurjanah dkk., 2020). Adapun kategori keterampilan kolaborasi yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Keterampilan Kolaborasi

Presentase Kolaborasi	Kategori
>80	Sangat Baik (SB)
70-79	Baik (B)
60-69	Cukup (C)
<59	Kurang (K)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang proses kegiatan pembelajaran, bentuk tindakan, dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi keterampilan kolaborasi peserta didik. Indikator dari keberhasilan penelitian yaitu apabila persentase keterampilan kolaborasi peserta didik mencapai > 75%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus pembelajaran yang menerapkan pendekatan CRT dan terintegrasi dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas II B pada mata pelajaran Matematika. Namun, sebelum itu dilakukan kegiatan pra siklus untuk mengetahui data awal yang dapat digunakan sebagai patokan dalam melakukan siklus.

Pada tahap pra-siklus peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengetahui kondisi awal keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas II B. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa sebagaian besar keterampilan kolaborasi peserta didik berada pada kategori kurang. Dari 28 jumlah peserta didik rata-rata presentase keterampilan kolaborasi yang diperoleh sebesar 48,2%. Berikut adalah data kondisi awal keterampilan kolaborasi peserta didik yang diperoleh.

Tabel 2. Keterampilan Kolaborasi Pra-siklus

Indikator	Skor Rata-Rata	Presentase
Berkontribusi secara aktif	1,8	45,5%
Bekerja secara produktif,	1,6	40,1%
Fleksibilitas	2,1	52,7%
Tanggung jawab	2,3	57,1%

Menghargai	1,8	45,5%
Jumlah/Rata-Rata Keseluruhan	9,6	48,2%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa seluruh indikator keterampilan kolaborasi peserta didik pada tahap pra-siklus masih berada di bawah kategori baik. Indikator bekerja secara produktif memperoleh persentase terendah sebesar 40,1%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu bekerja secara efisien dan menyelesaikan tugas kelompok dengan optimal. Indikator berkontribusi secara aktif dan menghargai masing-masing memiliki persentase sebesar 45,5%, yang mengindikasikan rendahnya partisipasi aktif dalam kelompok dan kurangnya sikap saling menghargai antar anggota kelompok. Sementara itu, indikator fleksibilitas memperoleh nilai 52,7%, sedikit lebih tinggi dibanding indikator lainnya, namun masih belum mencapai kategori memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun beberapa peserta didik mulai menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dalam dinamika kerja kelompok, secara umum fleksibilitas dalam bekerja sama masih perlu ditingkatkan. Indikator tanggung jawab menunjukkan nilai tertinggi yaitu 57,1%, namun masih tergolong rendah dan belum memenuhi harapan keterampilan kolaboratif yang optimal. Secara keseluruhan, rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik hanya mencapai 48,2%. Persentase ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu menunjukkan keterampilan kolaborasi yang baik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pra-siklus, diperlukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran guna meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Tindakan yang dilakukan adalah menerapkan pembelajaran berbasis pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) yang diintegrasikan dengan model Teams Games Tournament (TGT). Tindakan ini dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga total terdapat empat kali pertemuan dalam upaya perbaikan pembelajaran. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang melibatkan budaya peserta didik serta menumbuhkan semangat bekerja sama dalam suasana yang menyenangkan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan dengan menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang terintegrasi dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Materi yang diajarkan adalah nilai tempat suatu bilangan, dan media yang digunakan berupa puzzle bergambar Tugu Nosarara Nosabatutu, yang merupakan simbol persatuan masyarakat Sulawesi Tengah. Penggunaan media ini bertujuan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya lokal peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran diawali dengan apersepsi yang mengaitkan konsep bilangan dengan kehidupan sehari-hari, seperti menghitung barang di kelas dan kue tradisional Kota Palu melalui gambar. Peneliti kemudian menyampaikan materi secara klasikal dan membagi peserta didik ke dalam kelompok heterogen. Setiap kelompok menyelesaikan soal bersama untuk memperoleh potongan puzzle yang disusun menjadi gambar Tugu Nosarara Nosabatutu, mendorong kerja sama, komunikasi, dan pembagian peran. Setelah itu, dilakukan turnamen penyusunan puzzle, dan kelompok terbaik diberi penghargaan. Selama proses, peneliti dan observer mengamati keterampilan kolaborasi berdasarkan lima indikator. Hasil observasi menunjukkan peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus. Berikut data keterampilan kolaborasi peserta didik pada Siklus I.

Tabel 3. Keterampilan Kolaborasi Siklus I

Indikator	Skor Rata-Rata	Persentase
Berkontribusi secara aktif	2,6	65,2%
Bekerja secara produktif	2,4	60,7%
Fleksibilitas	2,7	68,7%
Tanggung jawab	2,8	70,5%
Menghargai	2,6	66,1%
Jumlah/Rata-Rata Keseluruhan	**13,2**	**66,2%**

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa seluruh indikator keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan dibandingkan tahap pra-siklus. Indikator *tanggung jawab* memperoleh persentase tertinggi yaitu 70,5%, yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kesadaran peserta didik terhadap peran dan tanggung jawabnya dalam kelompok. Indikator *fleksibilitas* juga menunjukkan hasil cukup tinggi yaitu 68,7%, menandakan bahwa peserta didik mulai mampu menyesuaikan diri dengan baik dalam dinamika kerja kelompok. Adapun indikator *berkontribusi secara aktif* dan *menghargai* masing-masing memperoleh 65,2% dan 66,1%, menunjukkan bahwa siswa sudah mulai menunjukkan sikap aktif dan saling menghargai saat bekerja sama. Meski demikian, *bekerja secara produktif* masih menjadi indikator dengan nilai terendah (60,7%), walaupun telah mengalami peningkatan dari tahap pra-siklus. Secara keseluruhan, rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada Siklus I mencapai 66,2%. Nilai ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik berada pada kategori cukup, namun belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yakni ≥ 75%. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke Siklus II untuk melakukan tindakan perbaikan lebih lanjut. Berdasarkan refleksi di akhir siklus, direncanakan perbaikan pada Siklus II berupa penguatan dalam pengelolaan kelompok, pemberian waktu yang lebih terstruktur, serta penambahan sesi refleksi antar anggota kelompok guna meningkatkan kualitas kolaborasi yang lebih baik.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan beberapa perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini, peneliti menekankan pembagian peran yang lebih jelas dalam kelompok, memperkuat komunikasi antar anggota, dan menambahkan sesi refleksi kelompok di akhir pembelajaran. Pada siklus II, materi yang diajarkan adalah menyusun dan mengurutkan bilangan, dan media yang digunakan adalah kartu bilangan. Setiap kelompok diberikan satu set kartu berisi bilangan acak, kemudian mereka diminta bekerja sama untuk menyusun dan mengurutkan bilangan tersebut dari yang terkecil hingga terbesar sesuai instruksi soal. Penggunaan kartu bilangan dalam pembelajaran ini dirancang sesuai dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yaitu dengan melibatkan aktivitas yang kontekstual dan kolaboratif. Kartu bilangan yang digunakan menampilkan gambar benda-benda lokal seperti kue tradisional suku Kaili, Bugis dan Jawa yang ada di Kota Palu. Pada siklus II peneliti memberikan instruksi yang lebih rinci terkait cara pelaksanaan permainannya serta tugas dan peran setiap anggota kelompok.Berikut adalah hasil keterampilan kolaborasi pada Siklus II:

Tabel 4. Keterampilan Kolaborasi Siklus II

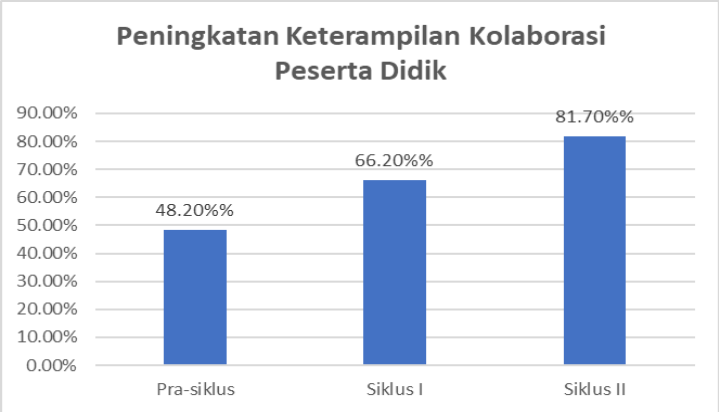
Indikator	Skor Rata-Rata	Persentase
Berkontribusi secara aktif	3,2	81,2%
Bekerja secara produktif	3,2	78,5%
Fleksibilitas	3,3	83,0%
Tanggung jawab	3,4	85,7%

Menghargai	3,2	80,3%
Jumlah/Rata-Rata Keseluruhan	16,4	81,7%

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat secara signifikan dan telah mencapai kategori sangat baik. Indikator *tanggung jawab* memperoleh nilai tertinggi yaitu 85,7%, menunjukkan bahwa peserta didik semakin sadar akan perannya dalam kelompok dan aktif menjaga kelancaran kerja sama tim. Indikator *fleksibilitas* juga menunjukkan peningkatan yakni menjadi 83,0%, menandakan bahwa siswa sudah lebih mampu menyesuaikan diri dengan ide-ide teman dan dinamika kelompok. Peningkatan juga terlihat pada indikator *berkontribusi secara aktif* (81,2%) dan *menghargai* (80,3%), yang menunjukkan bahwa siswa lebih percaya diri menyampaikan pendapat dan mampu menghargai perbedaan. Indikator *bekerja secara produktif*, yang pada siklus sebelumnya menjadi yang terendah, kini meningkat menjadi 78,5%, mencerminkan bahwa siswa mulai lebih fokus dan efisien dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan rata-rata keseluruhan 81,7%, keterampilan kolaborasi peserta didik telah melampaui batas keberhasilan yang ditentukan (≥75%) dan berada dalam kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan pendekatan CRT yang kontekstual dan berbasis budaya lokal, dikombinasikan dengan model TGT yang interaktif dan menyenangkan, dapat mendorong peningkatan kerja sama, tanggung jawab, dan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* teritegrasi model *Teams Games Tournament (TGT)* pada Siklus II disebabkan oleh adanya beberapa penyempurnaan berdasarkan refleksi hasil Siklus I, seperti pembagian peran yang lebih terstruktur, penguatan komunikasi antar anggota kelompok, dan penambahan sesi refleksi di akhir pembelajaran. Langkah-langkah ini membantu peserta didik lebih memahami tanggung jawab masing-masing, memperkuat koordinasi dalam tim, dan mendorong sikap saling mendukung. Media pembelajaran yang digunakan pada Siklus II juga lebih sesuai dengan karakteristik materi dan lebih kontekstual secara budaya. Kartu bilangan yang memuat gambar benda-benda lokal seperti kue tradisional suku Kaili, Bugis, dan Jawa memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dekat dengan keseharian peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip Culturally Responsive Teaching (CRT), yang mendorong pembelajaran melalui konteks budaya peserta didik sehingga meningkatkan keterlibatan emosional dan partisipasi aktif dalam kelompok. Pembelajaran pada Siklus II juga memberikan arahan yang lebih jelas terkait tugas kelompok, waktu pelaksanaan, serta alur kegiatan yang memudahkan peserta didik dalam memahami tujuan kolaborasi. Ini berdampak langsung pada indikator keterampilan kolaborasi, terutama dalam hal bekerja secara produktif dan berkontribusi aktif.

Usaha perbaikan tersebut menyebabkan terjadi peningkatan rata-rata keterampilan kolaborasi dari 66,2% pada Siklus I menjadi 81,7% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa pendekatan CRT yang dikombinasikan dengan model TGT bukan hanya efektif secara teknis, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung keterlibatan, kesetaraan peran, dan semangat gotong royong sehingga menghasilkan peningkatan keterampilan kolaborasi yang signifikan. Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik mulai dari pra-siklus, siklus I sampai siklus II pada mata pelajaran matematika di kelas II B dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IIB pada Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, terlihat adanya peningkatan rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik secara signifikan. Pada tahap pra-siklus, rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik hanya mencapai 48,2% dan berada dalam kategori kurang. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang diintegrasikan dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I, rata-rata meningkat menjadi 66,2% dan berada pada kategori cukup. Kemudian, pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dan penguatan dalam pengelolaan kelompok serta penggunaan media yang lebih relevan, rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat menjadi 81,7% dan masuk dalam kategori sangat baik. Peningkatan dari pra-siklus hingga Siklus II mencapai 33,5%, yang menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

Peningkatan ini membuktikan bahwa pendekatan CRT dan model TGT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam aspek keterampilan kolaborasi. Pendekatan CRT membantu peserta didik memahami materi melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka, sehingga menciptakan rasa memiliki dan meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, model TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif dan kompetisi sehat dalam kelompok. Kombinasi dari keduanya menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan mampu mendorong peserta didik untuk bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab atas tugas kelompok. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini layak untuk terus dikembangkan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama peserta didik di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang diintegrasikan dengan model *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas II B SDN Tondo. Peningkatan ini terlihat dari rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik yang semula berada pada kategori kurang (48,2%) pada tahap pra-siklus, meningkat menjadi kategori cukup (66,2%) pada Siklus I, dan akhirnya mencapai kategori sangat baik (81,7%) pada Siklus II. Pendekatan CRT yang mengaitkan materi

pembelajaran dengan budaya lokal serta model TGT yang melibatkan unsur permainan dan kerja tim, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Hal ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif berkontribusi, bekerja secara produktif, fleksibel, bertanggung jawab, dan saling menghargai dalam kelompok. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik sejak usia dini, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arif, I. H., Asmin, L., & Zulkifli I., T. (2021). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terintegrasi Etnokimia dalam Mengembangkan Keterampilan Siswa Abad 21 pada Materi Hidrolisis di MAN 1 TIKEP. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(2), 194–202.

Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *2*(2), 195–218.

Astutik, S., Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 54–62.

Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 15–22.

Ifada, A. I., Toyib, M., & Marhamah, S. (2024). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *4*(2), 447–460.

Indraswari, A., & Airlanda, G. S. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model Team Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10*(3), 530–538.

Islamiati, S. A., Wijayanti, L., & Zulfiati, H. M. (2023). Project Based Learning Berbasis Ajaran Tamansiswa Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, *2*(1), 99–107.

Khoirunnisa, S. I., & Sudibyo, E. (2023). Profil Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP dalam Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *ScienceEdu:Jurnal Pendidikan IPA*, *6*(1), 89.

Kurniawati, A., & Mawardi, M. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terintegrasi Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Matematika Siswa Kelas 4 SD. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *4*(3), 281–290.

Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, *2*(2), 98.

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya

Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *12*(1), 29–40.

Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, *14*(3), 153.

Noto, M. S., Firmasari, S., & Fatchurrohman, M. (2018). Etnomatematika pada sumur purbakala Desa Kaliwadas Cirebon dan kaitannya dengan pembelajaran matematika di sekolah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *5*(2), 201–210.

Nurjanah, S., Rudibyani, R. B., & Sofya, E. (2020). Efektivitas LKPD Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, *9*(1), 27–41.

Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi Pengembangan Pembelajaran Abad Ke-21: Mengintegrasikan Kreativitas, Kolaborasi, dan Teknologi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 109–116.

Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, *17*(1), 68–84.

Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(4), 2037–2041.

Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, *4*(2), 130.

Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *2*(3), 271–277.

Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS : Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 62–68.