Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 10 Nomor 3, September 2025

PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI MELALUI MEDIA *QUESTION AND ACT CARD* BERBASIS *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA

Kartika Nirmalasari[1], Yuniawatika[2,] Lilyana abiba[3]
PPG Universitas Negeri Malang[123]
kartika.nirmalasari.2431137@students.um.ac.id, yuniawatika.fip@um.ac.id

ABSTRACT

Collaboration skills are a collaborative skill aimed at solving a problem through combining many ideas. Collaboration skills are very important to learn, but in fact, the facts in the field state that there are still problems in this skill, some students are still unable to carry out discussion or collaboration activities well, therefore a media is needed that can be a card game called question and act cards based on the CRT approach or cultural responsiveness. Through the application of question and action cards, it can be seen that there is an increase in students' collaboration skills which is carried out for 2 cycles.

Keywords: Collaboration, Culturally Responsive Teaching, Culture

ABSTRAK

Keterampilan kolaborasi merupakan sebuah keterampilan bekerja sama yang ditujukan untuk memecahkan sebuah masalah melalui penggabungan banyak ide pikiran. Keterampilan kolaborasi sangat penting untuk dipelajari, namun nyatanya fakta di lapangan menyatakan bahwa masih terdapat masalah dalam keterampilan ini, beberapa peserta didik masih belum mampu melakukan kegiatan berdiskusi atau berkolaborasi dengan baik, oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat berupa permainan kartu bernama question and act card yang berbasis pada pendekatan CRT atau tanggap budaya. Melalui penerapan question and action card dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam keterampilan kolaborasi peserta didik yang dilaksanakan selama 2 siklus
Kata Kunci: Kolaborasi, Culturally Responsive Teaching, Budaya

A. Pendahuluan

Kolaborasi dapat diartikan sebagai keterampilan bekerja sama yang dilakukan untuk memecahkan masalah atau melahirkan pemikiran baru. Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan abad 21 yang membantu individu untuk dapat bersaing secara global. Keterampilan kolaborasi adalah hubungan antar peserta didik untuk mendorong sikap bertanggung jawab, ketrgantungan secara positif, dan keterampilan berkomunikasi (Mevinda & Yasa, 2024). Kolaborasi sangat penting dilakukan karena melalui kolaborasi peserta didik akan jauh lebih mudah untuk bergaul dan bertukar pikiran dengan individu lainnya, sejalan dengan Nurhayati (2022) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi sejak dini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan sosial. Keterampilan kolaborasi memiliki beberapa indikator yang membuat keterampilan ini penting dan berguna antara lain yaitu menunjukkan keterampilan kerja sama, menunjukkan keterampilan impersonal, dan keefektifan peran dalam kelompok (Marzano, 2009).

Keterampilan kolaborasi dapat diterapkan sedari dini misal sejak jenjang sekolah dasar melalui kegiatan berdiskusi secara kelompok. Kegiatan berdiskusi kelompok ini dapat dilakukan atau disisipkan pada setiap mata pelajaran salahsatunya mata pelajaran IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial, mata pelajaran ini tergolong kedalam mata pelajaran baru. IPAS merupakan gabungan dari cabang ilmu pengetahuan alam dan juga ilmu pengetahuan sosial yang dikemas dalam satu mata pembelajaran. Pada mata pelajaran ini seringkali dijumpai kegiatan pengajarannya menggunakan pendekatan berbasis projek. Pendekatan berbasis projek ini acapkali dikemas dalam bentuk tugas secara berkelompok namun pada saat pelaksanaannya sering kali peserta didik belum mampu melaksanakan secara maksimal, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti peserta didik yang asyik sendiri sementara kawan sejawatnya mengerjakan tugas, kurang jelasnya instruksi dari guru, dan saat ada tugas berdiskusi terkadang dalam satu kelompok terdapat beberapa peserta didik yang bingung apa peran mereka.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat 2 kelompok peserta didik yang masih belum mumpuni dalam bidang bekerja sama antar satu kelompok yang dibagi oleh guru. Di dalam kelas ini ketika guru melakukan sistem pengelompokkan untuk mengerjakan lembar kerja kelompok yang membutuhkan diskusi, peserta didik cenderung tidak menerima pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru, mereka cenderung lebih nyaman bersama dengan sekelompok teman mereka. Pada saat sesi diskusi berlangsung terdapat beberapa anak yang belum mampu untuk melakukan pembelajaran secara berkelompok, beberapa anggota kelompok terkadang bercerita dengan teman lainnya, dalam satu kelompok terkadang hanya ada satu atau dua peserta didik yang mengerjakan tugas. Penyebab dari rendahnya keterampilan kolaborasi ini adalah kurang jelasnya pemberian instruksi yang yang diberikan oleh guru dan keterbatasan media yang digunakan untuk keperluan pembelajaran secara berkelompok.

Hal yang dapat digunakan untuk mengatasi atau memperbaiki persoalan tersebut adalah dengan membuat pembelajaran yang melibatkan peserta didik atau menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran agar mereka berpartisipasi aktif (Mevinda & Yasa, 2024). Sebuah pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memakai pendekatan yang berbasis permainan atau games. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan kartu membuat siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Media yang berbentuk permainan secara tidak langsung dapat membuat seluruh anggota dalam kelompok terlibat aktif untuk menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu permainan.

Beberapa studi terdahulu menjadi landasan dalam penelitian ini, di antaranya penelitian Mevinda dan Yasa yang berfokus pada "Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 5 Malang melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Media *Problem Jellycles* (Tentakel Ubur-Ubur)". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi model TGT dengan dukungan media *problem*

jellycles efektif dalam memfasilitasi kemampuan kerja sama antar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Slavin, 2023).

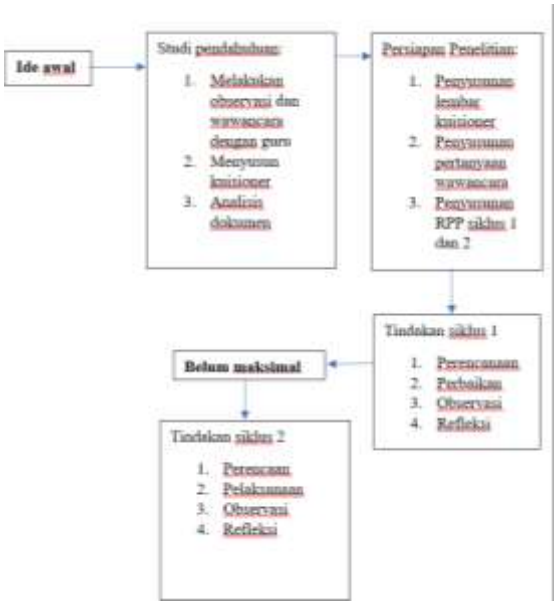
Penelitian selanjutnya yang menjadi rujukan adalah studi Desi Utami, dkk., dengan fokus "Desain Media Pembelajaran Diferensiasi Mata Pelajaran Ekosistem dengan *Smart Card* dan *Edugames* untuk Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik". Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa pemanfaatan *smart card* dan *edugames* mampu mengoptimalkan keterampilan kolaboratif peserta didik. Hal ini mendukung konsep pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan engagement dan partisipasi aktif siswa dalam aktivitas kelompok (Johnson & Johnson, 2024).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa inovasi media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi peserta didik. Selain itu, implementasi media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran kolaboratif bersama rekan sebaya mereka. Pendekatan ini sejalan dengan teori motivasi sosial yang menyatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung interaksi positif dapat meningkatkan keterlibatan dan pencapaian akademik siswa (Deci & Ryan, 2023).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan subjek yaitu kelas 4. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian ini dimulai pada tahap pra siklus sebagai tahap awal, pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dan penyebaran asesmen diagnostic kepada peserta didik, Data dikumpulkan menggunakan bantuan instrumentberupa angket. Pada instrumen yang diberikan berisi beberapa pertanyaan terkait keterampilan kolaborasi peserta didik. Pada akhir setiap siklus guru akan meminta peserta didik untuk mengisi angket. Data dianalisis menggunakan Teknik deskriptif dengan membandingkan hasil angket dan observasi di siklus 1 dan 2. Berikut

adalah gambar bagan alur penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Bagan alur penelitian tindakan kelas

Berdasarkan bagan alur penelitian tindakan kelas diatas maka penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa siklus hingga mencapai hasil yang di inginkan. Pada setiap siklus terdiri dari beberapa kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik yang diukur berdasarkan 4 indikator dalam keterampilan kolaborasi

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

(Huruf 12 dan Ditebalkan)

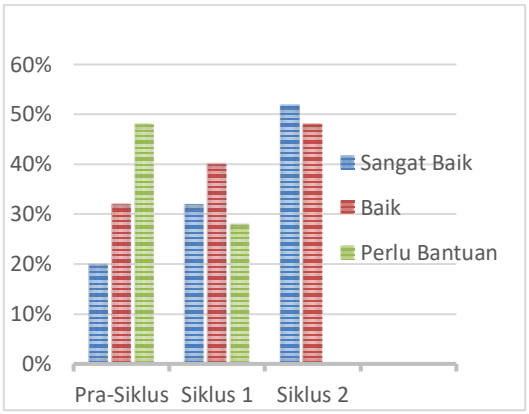
Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media question and action card pada materi Indonesiaku kaya budaya mata pelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta diidk. Peningkatan ini terlihat dari perbandingan hasil yang didapat mulai dari kegiatan pra siklus, siklus 1 hingga siklus 2. Untuk perbandingan hasil dari penggunaan media question and action card dapat disajikan dalam tabel berikut ini .

Kategori	Pra siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta Didik	Presentase(%)
Sangat Baik	5	20%	8	32%	13	52%
Baik	8	32%	10	40%	12	48%
Cukup	12	48%	7	28%	0	0%
Perlu Bantuan	0	0%	0	0%	0	0%

Tabel 1. Perbandingan keterampilan kolaborasi peserta didik

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui perbandingan nilai keterampilan kolaborasi peserta

didik pada mata pelajaran IPAS dengan topik *"Indonesiaku Kaya Budaya"*, baik sebelum maupun sesudah penerapan media pembelajaran. Pada fase pra-siklus, dari 25 peserta didik, sebanyak 48% termasuk dalam kategori "cukup". Setelah pelaksanaan siklus pertama, terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi, ditandai dengan penurunan jumlah peserta didik dalam kategori "cukup", serta peningkatan jumlah peserta didik dalam kategori "baik" dan "sangat baik". Pada fase kedua atau siklus terakhir, jumlah peserta didik dalam kategori "cukup" mengalami penurunan yang signifikan; sebanyak 28% peserta didik yang sebelumnya berada dalam kategori tersebut telah berpindah ke kategori "baik". Data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Gambar 1. Diagram keterampilan kolaborasi peserta didik

Pada gambar 1 dapat diamati bahwa terdapat peningkatan setiap penerapan dalam setiap siklus. Hasil dari penerapan media question and action card ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS dalam topik Indonesiaku kaya budaya. Hasil diatas menunjukkan bahwa penerapan media question and action card ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi peserta didik. Melalui media pembelajaran ini peserta didik dapat bekerjasama untuk memecahkan atau mencari jawaban dari

pertanyaan yang diberikan dalam masing-masing kartunya.

Pada sebelum penerapan media pembelajaran ini peserta didik kerap sekali tidak bersemangat saat bekerja kelompok, terdapat anggota yang kurang berpartisipasi aktif. Hal ini tercermin dalam observasi yang dilakukan, selain itu pada angket yang diberikan terdapat 12 peserta didik yang menyatakan bahwa dirinya masih kurang berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dalam kelas. Menurut hasil dari wawancara dengan guru dapat diketahui bahwa peserta didik pada kelas 4A membutuhkan bantuan pada proses diskusi secara berkelompok. Kesulitan ini dikarenakan instruksi guru yang kurang jelas, media yang digunakan masih belum mampu memfasilitasi seluruh peserta didik.

Pada siklus 1 dilakukan selama 2 pertemuan yang terdiri dari perencanaan yang terdiri dari penyusunan modul ajar, media yang akan digunakan dan bahan ajar. Pada fase ini peneliti memakai media pembelajaran yang telah dibuat untuk mengetahui pengaruh yang ada setelah penggunaan media. Pada siklus 1 pada fase perencanaan terdapat kendala yaitu pada penentuan cara pemakaian media pembelajaran agar tidak merumitkan peserta didik serta guru, setelah pertimbangan yang matang maka tersusunlah cara penggunaan media pembelajaran yang sederhana yakni dengan mencatat jawaban dari kartu pertanyaan kedalam lembar LKPD yang disebar secara berkelompok. Lalu pada tahap pelaksanaan siklus pertama peneliti mulai untuk mengelompokkan peserta didik secara acak dengan metode berhitung. Setelah pembagian kelompok maka dilakukan pembagian media pembelajaran pada masing-masing kelompok. Observer yang bertugas melakukan observasi menemukan bahwa pada tahap pelaksanaan menunjukkan bahwa peserta didik yang semula pasif dalam berkelompok karena bingung saat pembagian tugas menjadi aktif pada saat pembelajaran karena peraturan dari media yang ada. setelah pelasanaan siklus 1 menunjukkan peningkatan yang

sedikit oleh karena itu diperlukan untuk melakukan siklus 2.

Berdasarkan data yang didapatkan pada fase pra siklus dapat diketahui bahwa peserta didik kelas 4A memiliki skala penilaian pada indikator bekerja secara produktif yaitu sebesar 52% peserta didik atau 13 peserta didik menunjukkan indikator lemah atau berada pada skala 2. Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Johnson & Johnson (2023) yang menyatakan bahwa tidak semua peserta didik secara alamiah memiliki kemampuan untuk bekerja secara produktif dalam kelompok. Menurut teori pembelajaran kooperatif, kemampuan bekerja secara produktif merupakan keterampilan yang harus diajarkan dan dilatih secara sistematis. Slavin (2024) menjelaskan bahwa indikator bekerja secara produktif mencakup kemampuan peserta didik untuk berkontribusi aktif dalam tugas kelompok, mengelola waktu dengan efektif, dan menunjukkan konsistensi dalam menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan. Kondisi dimana 52% peserta didik berada pada skala lemah menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memiliki pemahaman yang memadai tentang peran dan tanggung jawab mereka dalam kerja kelompok. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pengalaman dalam pembelajaran kolaboratif, tidak adanya struktur yang jelas dalam pembagian tugas, serta minimnya pemahaman tentang pentingnya kontribusi individual terhadap kesuksesan kelompok (Cohen & Lotan, 2023). Setelah penerapan media question and act card berbasis CRT pada siklus 1 telah ditemukan peningkatan sebesar 3%. Hasil dari siklus 1 masih belum memenuhi indikasi yang di inginkan oleh karena itu dilakukan siklus 2.

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan pada minggu setelahnya, fase ini dilakukan dengan beberapa tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi , dan refleksi. Pada fase perencanaan peneliti melakukan pembagian kelompok secara acak menggunakan kantong yang berisikan nomor 1 sampai 5. Pada

tahap ini peserta didik dikelompokkan secara acak. Pada fase pelaksanaan peserta didik kembali duduk secara berkelompok untuk menyelesaikan permainan yang disediakan oleh guru. Terdapat sedikit kendala seperti peserta didik yang enggan duduk secara berkelompok yang dibagikan, namun guru kembali mengingatkan kesepakatan kelas yang telah dibuat pada awal pembelajaran. pada tahap pelaksanaan peserta didik kembali duduk melingkar untuk menyelesaikan kartu permainan yang disediakan. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 2 observer menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada aktivitas peserta didik saat berkelompok, misalnya peserta didik yang semula pasif dan pendiam saat siklus 1 menjadi lebih aktif untuk membantu rekan sejawatnya pada saat siklus 2. Pelaksanaan siklus 2 berjalan dengan cukup lancar dan telah mencapai hasil yang telah di inginkan, oleh karena itu siklus berhenti pada siklus 2.

Setelah penerapan question and action card ini peserta didik menjadi lebih termotivasi saat sesi diskusi, selain itu pada saat berdiskusi seluruh anggota aktif turut serta mengambil peran dalam jalannya sesi diskusi. Salahsatu faktor yang mampu meningkatkan motivasi dan kinerja saat pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan serta pemberian angket diakhir siklus maka dapat dihasilkan bahwa peserta didik menjadi lebih suka melakukan diskusi, peserta didik yang semula hanya pasif dalam berdiskusi kini menjadi lebih aktif. Penggunaan media ini memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan keterampilan peserta didik.

E. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menujukkan bahwa adanya hasil yang positif dalam penerapan media pembelajaran question and action card. Berdasarkan hasil penyebaran angket pada awal dan sesudah serta pengamatan dalam setiap siklus pembelajaran,

peserta didik yang semula mengalami kesulitan pada saat berdiskusi setelah menggunakan media ini mereka menjadi lebih aktif dan berpartisipasi. Selain itu penerapan media ini membuat peserta didik menjadi lebih mengetahui mengenai kebudayaan Indonesia dan daerah mereka. Berdasarkan hasil penelitian ini maka disarankan dalam penggunaan media guru lebih komunikatif dalam pemberian instruksi serta penggunaan media ini dapat diperluas kedalam beberapa materi yang lain untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan perubahan besar dalam kegiatan pembelajaran dan hasil yang akan didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Y., Hadi, F. R., & Isdarwati, T. (2024). Penerapan contextual teaching and learning dengan pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25320

Burns, A. (2024). *Doing action research in English language teaching: A guide for practitioners* (2nd ed.). Routledge.

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2024). *Research methods in education* (9th ed.). Routledge.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2023). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation in collaborative learning environments. *Journal of Educational Psychology*, *115*(4), 623–641.

Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil keterampilan kolaborasi mahasiswa pada rumpun pendidikan MIPA. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *18*(01), 57–72.

Enjelina, F., Fadia, N. R., Permata, R. K., & Anggraini, T. (2025). Penerapan pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran tematik. *Jurnal PTK*, *5*(2). https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.588

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2024). Technology-enhanced cooperative learning: Effects on student engagement and academic achievement. *Educational Technology Research and Development*, *72*(3), 445–468.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.

Kurniasi, N., Nurrahmah, N., Suhendri, S., & Hartati, R. (2025). Development of culturally responsive teaching-learning model differentiated learning to improve computational mathematics skills. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *15*(1). https://doi.org/10.30998/formatif.v15i1.27897

Lailatulisca, & Zukhrufurrohmah, I. (2025). Penerapan pendekatan culturally responsive teaching untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran matematika berbantuan Quizizz paper mode. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, *6*(2). https://doi.org/10.22219/jppg.v6i2.34848

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, *18*(2), 54–64. https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304

Marzano, R. J. (2009). *Classroom management that works: Research-based strategies for every teacher*. ASCD.

McNiff, J. (2023). *Action research: Principles and practice* (4th ed.). Routledge.

Mevinda, N., & Yasa, A. D. (2024). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas 3 SDN Mergosono 5 Malang melalui model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantuan media Problem Jellycles (Tentakel Ubur-Ubur). *Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(2), 859–870.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2023). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9118–9126. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Partnership for 21st Century Learning. (2023). *Framework for 21st century learning definitions*. Retrieved from http://www.battelleforkids.org/networks/p21

Patton, M. Q. (2023). *Qualitative research and evaluation methods: Integrating theory and practice* (5th ed.). SAGE Publications.

Parita, F. H., Saparini, & Mindarti, P. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan culturally responsive teaching (CRT) berbantuan flash card di kelas V D SDN 55 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/27748

Piaget, J. (2023). *The psychology of the child* (Revised ed.). Basic Books.

Slavin, R. E. (2023). Cooperative learning theory and practice: Recent developments and applications. *Review of Educational Research*, *93*(2), 287–315.

Suharsimi, A., & Suhardjono, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.

Wardani, A., Nuralida, D. A., Sari, A. W., Purnamasari, R., & Sumayanti. (2025). Implementasi pendekatan culturally responsive teaching pada pembelajaran Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24514

Yunizha, T. D., Chan, F., & Pamela, I. S. (2024). Implementasi pendekatan culturally responsive teaching pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(1). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25320