



## **Penerapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Fakta Dan Opini Siswa Kelas IV SD**

**Vivi Rahmawati** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Penulis Endang Sri Maruti**, Universitas PGRI Madiun

**Setyaningsih**, SDN 04 Klegen

✉ [rahmawativivi123@gmail.com](mailto:rahmawativivi123@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar dalam membedakan fakta dan opini melalui penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang dipadukan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 04 Klegen Kota Madiun yang berjumlah 15 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap fakta dan opini setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis CRT. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 66,67%, dan meningkat menjadi 96,67% pada siklus II. Selain itu, pendekatan CRT terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan latar belakang budaya yang beragam. Dengan demikian, penerapan pendekatan CRT melalui model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman fakta dan opini siswa serta membangun suasana belajar yang inklusif dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *Culturally Responsive Teaching*, *Teams Games Tournament*, Fakta dan Opini, Pembelajaran Kooperatif, Pendidikan Dasar

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang berguna untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menjadi kekuatan dan bekal siswa menghadapi tantangan di masyarakat pada masa mendatang. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengalaman belajar dan meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Anggraeni, dkk 2024). Dalam menciptakan pendidikan yang bermakna guna mempersiapkan individu dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat, maka perlunya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dalam pendidikan. Pendahuluan meliputi informasi tentang pernyataan masalah, *state of the art*, kerangka konseptual, pentingnya penelitian, dan penelitian yang relevan. Format tulisan yaitu TNR 1 lpt, spasi satu, tidak ada spasi antar paragraf.

Pengalaman belajar yang memiliki makna dapat melalui pembelajaran yang relevan dengan lingkungan siswa seperti mengaitkan budaya dalam proses pembelajaran. Setiap siswa membawa kekayaan identitas masing-masing yang perlu dijadikan kekuatan dalam pembelajaran. Setiap siswa membawa latar belakang budaya, nilai, pengalaman hidup serta gaya belajar yang berbeda ke dalam kelas. Oleh karena itu, pendidikan perlu menghargai dan mengakomodasi keberagaman siswa termasuk keragaman budaya agar dapat belajar dengan optimal. Sebagaimana di dukung dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan, namun membentuk manusia yang cinta pada budaya bangsa.

Sejalan dengan pernyataan Ki Hajar Dewantara bahwa hakikat pendidikan adalah memasukkan kebudayaan ke dalam diri anak dan memasukkan anak ke dalam kebudayaan supaya anak menjadi makhluk yang insani. Salah satu pendekatan yang menekankan pentingnya keberagaman budaya dalam pendidikan adalah pendekatan pembelajaran berbasis budaya atau *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan latar belakang budaya siswa sebagai landasan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memasukkan unsur pengetahuan tentang budaya, pengalaman sebelumnya, kerangka berpikir, dan gaya belajar siswa dari beragam budaya membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Gay, 2010). Merujuk pada Sari dkk (2023) pendekatan CRT berkaitan dengan mengenali, menghargai, dan mengakomodasi keberagaman pengalaman hidup dan budaya siswa dalam suatu proses pembelajaran. Melalui CRT, menjadikan siswa merasa diakui dan dihargai dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang relevan sesuai dengan kehidupan nyata siswa melalui budaya. Selain itu pendekatan CRT tidak hanya berpusat pada budaya mayoritas setempat saja, namun mengajak siswa mengenal, memahami, dan menghargai budaya daerah lain. Sehingga, budaya menjadi jembatan pendidikan untuk membangun pemahaman yang lebih dalam, mempererat persatuan dalam keberagaman, serta mengembangkan karakter siswa yang sesuai dengan nilai luhur budaya.

Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan haruslah memandang bahwa pendidikan merupakan proses menghantarkan (menuntun) siswa ke sebuah kebudayaan yang terus berkembang sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman dalam Baga dkk (2023). Artinya Ki Hadjar Dewantara percaya bahwa pendidikan harus terus beradaptasi dan selalu responsif terhadap lingkungan budaya, masyarakat, dan teknologi yang berkembang. Sejalan dengan hal tersebut, maka pentingnya pengaruh integrasi budaya dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang bermakna akan terasa menyenangkan dengan penggunaan model pembelajaran yang beragam seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

yaitu salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 (Nurlala, 2024). Tahap-tahap model pembelajaran TGT menurut Slavin (2015) diantaranya penyajian kelas, kelompok (*team*), *games*, turnamen, dan rekognisi tim. Model pembelajaran TGT memberikan ruang belajar sambil melakukan permainan sekaligus menumbuhkan kompetisi, kerjasama, tanggung jawab, dan keterlibatan belajar (Ariningtyas & Sholehuddin, 2024). Hal ini mendorong siswa untuk saling berkolaborasi dan berkompetisi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Alawiyah dkk (2023) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang diintegrasikan dengan permainan mendorong siswa untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan bertukar pendapat selama proses pembelajaran. Permainan dalam TGT membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan kegiatan Turnamen dalam TGT membuat siswa lebih aktif dan berkompetisi agar lebih unggul dari kelompok lain. Di dukung dengan pernyataan Munawaroh dkk, (2023) bahwa permainan dalam model TGT didesain untuk saling berkompetisi yang menunjang siswa dalam memahami suatu materi.

Kemampuan membedakan antara fakta dan opini merupakan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perbedaan antara fakta dan opini, terutama ketika teks yang digunakan tidak relevan dengan latar belakang budaya mereka. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mengakomodasi keberagaman budaya siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 04 Klegen Kota Madiun pada siswa kelas IV diperoleh hasil pengamatan melalui kegiatan observasi pembelajaran di kelas pada pelaksanaan mata kuliah PPL II. Hasil observasi diantaranya guru telah melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini, dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), metode ceramah, penugasan dan diskusi. Terlihat hanya beberapa siswa yang aktif saat penyampaian materi berlangsung. dan yang dapat menjawab pertanyaan lisan dari guru adalah siswa yang sama. Beberapa yang lain terlihat kurang antusias, kurang aktif, diam, dan tidak dapat menjawab pertanyaan lisan dari guru. Pelaksanaan diskusi siswa tampak kurang berkolaborasi dalam kelompok. Hal itu terlihat dari kerja kelompok, hanya satu atau dua siswa yang mengerjakan tugas dan diskusi, sedangkan yang lain nampak diam dan main sendiri. Sehingga memerlukan pengalaman belajar yang meningkatkan kolaborasi dalam tim dengan suasana belajar yang menyenangkan seperti belajar sambil bermain *games*.

Pada hasil observasi guru sudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), namun belum sepenuhnya menyesuaikan kebutuhan dan lingkungan budaya siswa sehingga terlihat siswa kurang tertarik dan termotivasi pada pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa terkait pemahaman fakta dan opini mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut terlihat dari perolehan hasil asesmen formatif yang masih dibawah rata-rata. Persentase perolehan lebih dari 60% siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

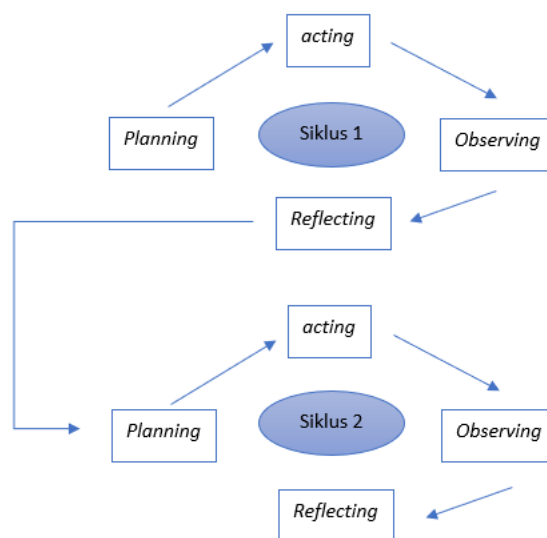
Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan latar belakang budaya siswa. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai dan konteks budaya yang dikenal siswa, pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan CRT sangat relevan diterapkan dalam konteks pendidikan di Indonesia yang multicultural.

Sementara itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sebagai bagian dari pembelajaran kooperatif, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas belajar yang kompetitif namun kolaboratif. Model ini memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, saling membantu, dan termotivasi untuk belajar melalui permainan yang terstruktur.

Penelitian ini memadukan pendekatan CRT dengan model TGT dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap fakta dan opini. Diharapkan, dengan menggabungkan konteks budaya yang relevan dan model pembelajaran yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami perbedaan fakta dan opini secara bermakna. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan pemahaman fakta dan opini siswa kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran siswa di kelas IV SD dalam memahami fakta dan opini. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kurt Lewin (Widayati, 2008) yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), yang dilakukan secara siklikal seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin (dalam Maqdis, dkk., 2024)

Subjek yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas IV SDN 04 Klegen yang berjumlah 15 siswa, yang memiliki 6 perempuan dan 9 laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan April 2025 selama 3 minggu. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan sintaks model TGT dan prinsip-prinsip CRT; tes pemahaman fakta dan opini, yang digunakan sebelum dan sesudah tindakan pada setiap

siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa; pedoman wawancara dan catatan lapangan, untuk mendukung data kualitatif mengenai respon siswa terhadap proses pembelajaran; dan dokumentasi, berupa foto kegiatan dan hasil kerja siswa.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan ketuntasan belajar siswa (minimal 80% siswa mencapai nilai  $\geq 70$ ) dan meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tiga kali pertemuan yang meliputi tahap pra-siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SDN 04 Klegen Kota Madiun, didapatkan hasil berikut ini.

### Hasil Pra-Siklus

Hasil pra-siklus sebelum tindakan kelas dilaksanakan menunjukkan kondisi awal dan permasalahan yang ditemukan di kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Melalui kegiatan observasi terlihat masih banyak siswa yang kurang aktif, antusias, dan kurang kolaboratif dalam berdiskusi serta diperoleh pemahaman fakta dan opini siswa dari hasil belajar yang menunjukkan hasil belajar masih banyak yang di bawah KKM. Adapun hasil belajar pada asesmen formatif dapat dilihat di Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Analisis Hasil Belajar Pra-Siklus

| Ketuntasan Belajar Siswa | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------------------|--------------|------------|
| Tuntas                   | 4            | 26,67 %    |
| Belum Tuntas             | 11           | 73,33 %    |
| Jumlah                   | 15           | 100%       |

Berdasarkan Tabel 1, analisis hasil belajar pra-siklus menunjukkan dari 15 siswa terdapat 4 siswa yang tuntas dengan perolehan persentase 26,67% dan terdapat 11 peserta didik yang belum tuntas dengan perolehan persentase 73,33%. Hasil tersebut membuktikan bahwa kurangnya pemahaman siswa terkait fakta dan opini dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka, dilakukan tindakan kelas untuk mengatasi hal tersebut.

### Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025. Sebelum pelaksanaan dilakukan dengan merancang desain pembelajaran dengan menerapkan pendekatan CRT melalui model pembelajaran TGT untuk memudahkan siswa memahami fakta dan opini. Kegiatan pelaksanaan penerapan CRT dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1.** Kegiatan Pelaksanaan Menggunakan Pendekatan CRT



**Gambar 2.** Bahan ajar yang diintegrasikan dengan unsur budaya

Peneliti melakukan langkah penyajian kelas dengan pemaparan materi yang memanfaatkan media digital yaitu power point, kemudian membentuk kelompok, melakukan games kuis, melakukan turnamen, dan rekognisi tim. Saat pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk melihat keaktifan, antusias, dan kerja sama siswa. Terlihat siswa mulai tertarik dan semangat dengan adanya *games* kuis dan turnamen dengan menggabungkan unsur budaya yang membuat siswa merasa tertantang dan semua mendapat kesempatan dan peran dalam kelompok. Kemudian peneliti melakukan refleksi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dalam memahami materi fakta dan opini melalui hasil belajar. Tabel 2 berikut merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari siklus I.

**Tabel 2.** Analisis Hasil Belajar Siklus I

| Ketuntasan Belajar Siswa | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------------------|--------------|------------|
| Tuntas                   | 10           | 66,67 %    |
| Belum Tuntas             | 5            | 33,33 %    |
| Jumlah                   | 15           | 100%       |

Berdasarkan Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siklus I, menunjukkan dari 15 siswa terdapat 10 siswa yang tuntas dengan perolehan persentase 66,67% dan terdapat 5 peserta didik yang

belum tuntas dengan perolehan persentase 33,33%. Hasil tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan memahami materi fakta dan opini pada siswa.

## Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 April 2025 dengan melakukan perbaikan desain pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Perbaikan berfokus pada *games* dengan memodifikasi permainan ular tangga menjadi permainan UtaFani (Ular Tangga Fakta dan Opini) yang tetap dikaitkan dengan budaya pada tantangan soal pada UtaFani. Kemudian peneliti melakukan tindakan kelas sesuai perbaikan desain pembelajaran, dan melakukan observasi kepada siswa. Kegiatan permainan UtaFani (Ular Tangga Fakta dan Opini) dan turnamen dapat dilihat sebagai berikut ini.



**Gambar 3.** Kegiatan pelaksanaan *games* dan *turnament* pada siklus II

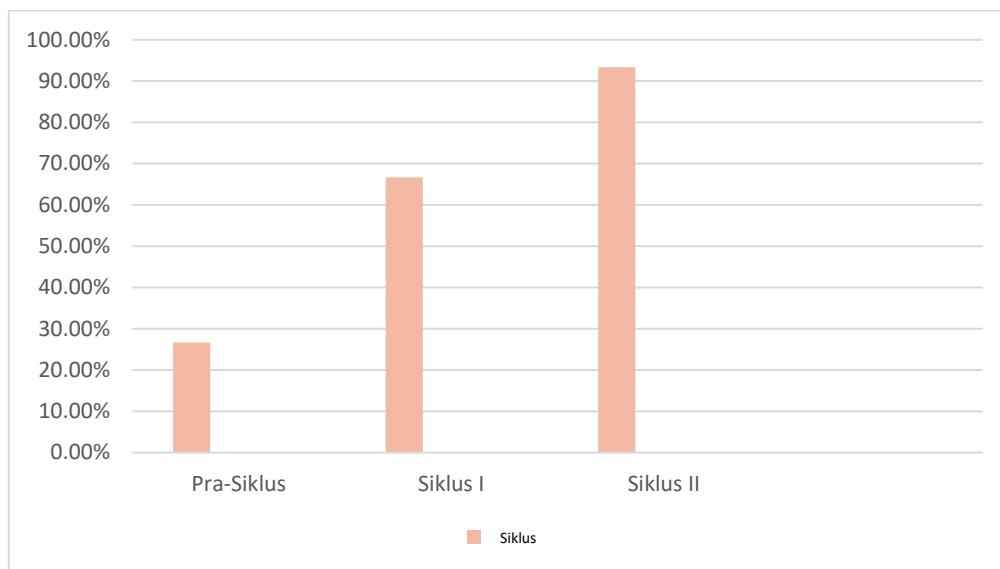
Hasil observasi tampak siswa lebih tertarik dan antusias dalam proses belajarnya. Kemudian peneliti melakukan refleksi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dalam memahami materi fakta dan opini melalui hasil belajar. Tabel 3 berikut ini merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari siklus II.

**Tabel 3.** Analisis Hasil Belajar Siklus II

| Ketuntasan Belajar Siswa | Jumlah Siswa | Persentase |
|--------------------------|--------------|------------|
| Tuntas                   | 14           | 93,33 %    |
| Belum Tuntas             | 1            | 6,67 %     |
| Jumlah                   | 15           | 100%       |

Berdasarkan Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siklus II, menunjukkan dari 15 siswa terdapat 14 siswa yang tuntas dengan perolehan persentase 93,33% dan terdapat 1 siswa yang belum tuntas dengan perolehan persentase 6,67%. Hasil tersebut menunjukkan pada siklus II siswa mengalami peningkatan sesuai target dalam memahami materi fakta dan opini. Hasil belajar siswa pada materi fakta dan opini mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV mengalami peningkatan pemahaman berdasarkan perolehan hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari tindakan kelas, maka penelitian ini telah memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari Gambar 4. berikut ini.



**Gambar 4.** Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa pendekatan CRT mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Ketika siswa merasa bahwa isi pembelajaran mencerminkan identitas dan pengalaman mereka, motivasi dan pemahaman mereka meningkat. Model TGT juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis budaya mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi akademik.

Kombinasi CRT dan TGT memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menghargai keberagaman, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis, seperti membedakan fakta dan opini, yang sangat penting dalam pengembangan literasi mereka.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data bahwa dari 15 siswa, sebanyak 10 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, atau setara dengan 66,67%. Sementara itu, masih terdapat 5 siswa yang belum tuntas, dengan persentase sebesar 33,33%. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi fakta dan opini. Selain itu, siswa tampak mulai menunjukkan minat dan antusiasme dalam pembelajaran, terutama karena adanya permainan kuis dan turnamen yang dipadukan dengan unsur budaya. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan, di mana setiap siswa memiliki peran dan kesempatan untuk berkontribusi dalam kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II, diperoleh data bahwa dari 15 siswa, sebanyak 14 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 93,33%, sementara hanya 1 siswa yang belum tuntas, yaitu sebesar 6,67%. Temuan ini menunjukkan bahwa pada siklus II, pemahaman siswa terhadap materi fakta dan opini telah mengalami peningkatan yang signifikan dan sesuai dengan target yang diharapkan. Secara keseluruhan, hasil belajar siswa pada materi

fakta dan opini dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus ke siklus I, dan terus meningkat hingga siklus II.

Peningkatan hasil belajar dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa pendekatan CRT mampu menciptakan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gay (2010) tentang pentingnya pembelajaran responsif budaya dalam meningkatkan motivasi siswa. Ketika siswa merasa bahwa isi pembelajaran mencerminkan identitas dan pengalaman mereka, motivasi dan pemahaman mereka meningkat. Model TGT juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kooperatif. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis budaya mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi akademik Willenda (2024).

Kombinasi CRT dan TGT memungkinkan siswa belajar dalam suasana yang menghargai keberagaman, sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis, seperti membedakan fakta dan opini, yang sangat penting dalam pengembangan literasi mereka.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar terhadap materi fakta dan opini. Pendekatan CRT yang mengaitkan materi pembelajaran dengan latar belakang budaya siswa mampu meningkatkan relevansi, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif, yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 04 Klegen Kota Madiun materi fakta dan opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan pendekatan CRT. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari data hasil belajar yang diperoleh siswa pada setiap siklus. Data hasil belajar prasiklus menunjukkan persentase ketuntasan 26,67 % yang artinya sejumlah 4 siswa tuntas dan 11 siswa belum tuntas. Kemudian data hasil belajar pada siklus I menunjukkan kenaikan dengan memperoleh persentase ketuntasan 66,67 % yang artinya sejumlah 10 siswa tuntas dan 5 siswa belum tuntas. Lalu data hasil belajar pada siklus II menunjukkan kenaikan persentase ketuntasan 93,33 % yang artinya sejumlah 14 siswa tuntas dan 1 siswa belum tuntas. Sehingga disimpulkan bahwa penerapan pendekatan CRT dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi fakta dan opini kelas IV SDN 04 Klegen Kota Madiun. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa kombinasi CRT dan TGT dapat mengatasi kesulitan siswa dalam membedakan fakta dan opini. Selain itu, pendekatan ini juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan menghargai keberagaman. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis budaya melalui model kooperatif TGT layak untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran alternatif, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi kritis siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas penerapan CRT yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang dapat dipertimbangkan yaitu penelitian selanjutnya dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk memastikan bahwa penerapan CRT efektif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fakta dan opini.

Pada bagian ini dipaparkan mengenai simpulan hasil penelitian. Simpulan disertai dengan hal-hal yang belum tersentuh oleh penelitian serta memberikan saran bagi pembaca mengenai peluang penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69–82.
- Anggraeni, Ayu., Anjar D.K.W., & St.Nur H.H. (2024). Penerapan Model Discovery Learning dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Menggunakan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD Inpres Mariso 3 Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4 (4), 566-575.
- Ariningtyas, Lintang & Sholehuddin. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* : 774-782.
- Baga, Sisean, Anang Suprpto, dan Parmenas Sinaga. (2023). “Relevansi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara: Landasan Pendidikan di Era Kurikulum Merdeka Dalam Menghadapi Abad 21”. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1 (8), 46-54.
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Teachers College Press.
- Maqdis, Nabila N., Andi D.R.T., & Rahmawati. (2024). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Lempu*, 1 (2), 199-203.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, F. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri Ngaliyan 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314–341.
- Nurlala, N. Dkk. (2024). Optimalisasi Hasil Belajar Matematika di Kelas 6 SDIT Ar-Risalah Surakarta Melalui Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Model Teams Game Tournament (TGT). *Journal of Social Sciences, Humanities, Education, and Cultural Studies*, 2 (1), 19-23.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sari Anjalika, Yunita Arian Sari, D.N. (2023). Jurnal Asimilasi Pendidikan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terintegrasi Culturally Responsive Teaching ( CRT ) Untuk Keywords : 1(2), 110–118.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

- Widayati, Ani. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6 (1), 87-93.
- Wiryopranoto, Suhartono dkk. (2017). “Perjuangan Ki Hajar Dewantara : Dari Politik ke Pendidikan”. Jakarta : Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.