Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
OPEN ACCESS
ISSN 2963-3176

Penerapan Pendekatan CRT Berbantuan Media Puzzle Pada Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Wayan Wanda Veronnica[1], Nur Hofifah Indah Sari[2], Syarifuddin[3*]
Universitas Sriwijaya[123]
**Corresponding email: syarifuddin@fkip.unsri.ac.id*

Abstrak – Di abad 21 perkembangan zaman sangat berkembang pesat hal ini terlihat dari kemajuan teknologi, maka pendidikan indonesia harus mengikuti perkembangan zaman dimana dalam pendidikan menerapkan penggunaan teknologi seperti media pembelajaran berbasis teknologi, pemanfaat teknologi dalam mendesain pembelajaran dan media pembelajaran, maka sebagai pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Tentunya pendidik harus memanfaat penggunaan media pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran dengan berbantuan teknologi. Sebagaimana dalam menerapkan pendekatan CRT terkait budaya dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media Puzzle yang di desain menggunakan teknologi melalui aplikasi canva. Dengan penerapan pendekatan CRT dan media Puzzle memberikan hasil yang positif, peserta didik dapat mengenal identitas budaya, peserta didik lebih mudah memahami materi karena dikaitkan dengan latar belakang budaya peserta didik.

Kata kunci: Pendidikan, CRT, Puzzle.

Abstract *- In the 21st century, the development of the times is very rapid development, this can be seen from the advancement of technology, so Indonesian education must follow the development of the times where in education applies the use of technology such as technology-based learning media, the use of technology in designing learning and learning media, so as educators must follow the development of technology. Of course, educators must take advantage of the use of learning media, learning approaches, and learning strategies with the help of technology. As in applying the CRT approach related to culture, it can use technology to create Puzzle media that is designed using technology through the Canva application. With the application of the CRT approach and Puzzle media providing positive results, students can get to know cultural identity, students can understand the material more easily because it is associated with the cultural background of the students.*

Keywords*: Education, CRT, Puzzle.*

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
OPEN ACCESS
ISSN 2963-3176

Pendahuluan

Dengan semakin majunya perkembangan zaman seperti saat ini banyak sekali sektor yang ikut berkembang, pun sektor pendidikan tidak luput dari perkembang tersebut. Yang mana guru selalu berupaya melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran supaya dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, juga menyenangkan sehingga peserta didik dapat ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Muson (2010) mengatakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif juga inovatif. Hal ini harus dilakukan agar proses pembelajaran tidak terasa monoton atau membosankan serta menghambat proses transfer ilmu pengetahuan (Sulistiyawati, Solikhin, Afifah, & Listiawan, 2021). Oleh karena itu peran pendekatan juga media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, menarik juga menyenangkan sehingga peserta didik dapat ikut aktif dalam setiap prosesnya. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1, yaitu pendidikan merupakan upaya sadar untuk menciptakan lingkungan belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengikuti dan mengembangkan potensi dirinya dalam proses pembelajaran (Asari, et al., 2021).

Seperti yang telah dijelaskan oleh Muson (2010) dalam (Sulistiyawati, Solikhin, Afifah, & Listiawan, 2021) untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif juga inovatif. Beberapa hal yang perlu dikebangkan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif juga inovatif yaitu pendekatan dan media pembelajaran yang akan digunakan. Menurut (Festiawan, 2020) Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau cara pandang mengenai proses pembelajaran. Hal ini merujuk pada pandangan alur proses yang masih bersifat sangat umum, yang di dalam nya mewadahi, menstimulasi, menguatkan juga menjadi awal sebuah metode pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung untuk merangsang motivasi peserta didik dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik, agar peserta didik dapat menyelesaikan proses pembelajaran dan berpartisipasi secara aktif (Hasan, et al., 2021, p. 27).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, juga menyenangkan yaitu pendekatan *Culturally*

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
OPEN ACCESS
ISSN 2963-3176

Responsive Teaching (CRT). Gustiwi (2017) berpendapat bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah pendekatan pembelajaran yang mengitegrasikan latar belakang budaya sekitar peserta didik. Pembelajaran dengan CRT dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan soft skill, dan meningkatkan kesadaran diri, sosial, dan budaya (empati, komunikasi, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap sekitar) (Khalisah, Firmansyah, Munandar, & Kuntoyono, 2024).

Sedangkan salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat digunakan untuk membuat peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran yaitu media berbentuk puzzle. Menurut Yudha (2007: 33) puzzle adalah gambar yang dibagi menjadi bagian-bagian gambar yang dimaksudkan untuk mengasah kemampuan berpikir, melatih kesabaran dan membiasakan keterampilan berbagi (Zafira, Lokaria, & Sofiarini, 2023). Dalam penelitian ini media puzzle yang digunakan bernama "PUPA (Puzzle Budaya Palembang)", yang mana media puzzle ini digunakan untuk membantu penerapan pendekatan CRT dan dibuat menjadi 4 bagian terpisah yang berisikan beberapa budaya yang ada di kota Palembang (Sumatera Selatan) seperti baju adat, rumah adat, tari teradisional, juga makanan tradisional.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi pustaka yang relevan dan wawancara. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode dokumentasi hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber. Peneliti menerapkan penggunaan pendekatan CRT berbantuan media *Puzzle* di kelas IV SD Negeri 238 Palembang, hal ini terbukti dengan hasil dokumentasi, peneliti juga melakukan wawancara sebagai bentuk memperoleh informasi dengan wali kelas IV. Proses wawancara meliputi pemilihan topik pembelajaran, pertanyaan mengenai semangat berlajar peserta didik dalam pembelajaran, penggunaan pendekatan yang telah diterapkan di dalam kelas, media yang telah ditarapkan di dalam kelas oleh wali kelas, pengumpulan data dari berbagai referensi Pustaka, pembuatan laporan, dan persentasi hasil penelitian.

Adapun alat yang digunakan dari berbagai referensi pustaka, yaitu jurnal, artikel, buku, dan sumber dari wawancara langsung dengan wali kelas. Pemilihan sumber data yang relevan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan guna validitas data, dan proses seleksi verifikasi dilakukan dengan keabsahan data, kemudian proses wawancara guna mendapatkan izin penerapan dan informasi dari wali kelas IV.

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
OPEN ACCESS
ISSN 2963-3176

Hasil dan Pembahasan

Faktor penting dalam proses pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan belajar peserta didik, dengan adanya aktivitas belajar maka peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan sumber atau objek yang dipelajarinya secara langsung sehingga proses pemahaman akan hal atau pengetahuan baru dapat terjadi dengan baik. Hal ini sejalan dengan (Sakinah, 2020) yang menyatakan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, pada hakikatnya adalah sarana untuk pengembangan diri.

Selain mengajarkan pengetahuan dan keterampilan, guru juga harus mampu menciptakan suasana yang menantang, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik nya untuk berpartisipasi secara aktif dalam semua kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang telah dikekumakan oleh Paul B. Diedrich dalam (Sundari & Setyabudi, 2024) yang berisikan keaktifan peserta didik yang digolongkan menjadi: (1) *visual activities*: memperhatikan guru juga membaca bacaan, (2) *listening activities*: mendengarkan penjelasan dari guru maupun percakapan dan pendapat dari teman nya, (3) *oral activities*: kesediaan dalam bertanya, menjawab, juga memberikan saran atau pendapat, (4) *writing activities*: membuat catatan yang disajikan oleh guru maupun dalam diskusi kelompok, (5) *motor activities*: kehadiran di dalam kelas, (6) *mental activities*: membantu memecahkan soal atau permasalahan, menemukan, dan membagikan sumber belajar dalam diskusi kelompok, (7) *emotional activities*: mengikuti permainan dengan antusias dan semangat untuk memenangkan permainan, dan (8) drawing activities: membuat grafik atau peta konsep untuk mempermudah pemahaman materi.

Penggolongan aktivitas peserta didik di atas menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas sangat luas cakupannya. Apabila kegiatan tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar maka hasil belajar akan optimal dan proses pembelajaran akan menyenangkan, aktif, efektif, hangat, informatif, menarik dan nyaman. Jika hal di atas dapat dilakukan maka pembelajaran yang berlangsung tidak akan membosankan dan pada akhirnya akan terarah pada kegiatan pembelajaran yang maksimal.

Saat ini pembelajaran yang berbasis lingkungan juga kearifan local belum banyak diterapkan oleh para pendidik (Priyangga, Mushafanah, Listyarini, & Kristanti, 2023). Salah satu strategi efektif yang dapat digunakan oleh pendidik yaitu dengan merancang

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
ISSN 2963-3176

pembelajaran berbasis CRT (*Culturally Responsive Teaching*). (Rahmawati:2018) mengatakan bahwa pendekatan ini memasukkan latar belakang budaya peserta didik ke dalam proses pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang bermakna, meningkatkan kemampuan peserta didik, dan sekaligus memperkuat identitas budaya disekitarnya (Safitri, Lestari, & Tryanasari, 2024). Ada beberapa karakteristik dari pembelajaran berbasis pendekatan CRT yaitu: 1) Mengenali warisan budaya bangsa yang berbeda, 2) Membentuk hubungan yang bermakna antar peserta didik, 3) Menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar individu peserta didik, 4) Menanamkan nilai menghargai dan mencintai warisan budaya sendiri dan selalu menghormati budaya orang lain 5) Semua informasi, sumber daya, dan keterampilan multikultural diintegrasikan ke dalam kurikulum (Rahmawati, 2020).

Sejalan dengan ini, Depdikbud (1992:79) menegaskan terkait efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, mengurangi atau menghilangkan verbalisme, menciptakan pemikiran yang teratur dan sistematis, serta meningkatkan pemahaman dan pengembangan nilai-nilai pada diri peserta didik (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021).

Oleh karenanya guru harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan dapat tercapai dengan maksimal. Yang mana juga dengan memanfaatkan media pembelajaran ini akan dapat menunjang proses pembelajaran yang efektif, menarik, juga menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi yang akan dibahas, contohnya akan menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi

(Yudha (2007:33) dalam (Lubis, Aina, & Wandini, 2024) mengatakan bahwa puzzle adalah suatu jenis gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan gambar, yang dimaksudkan untuk menghibur anak, mengajarkan keterampilan dasar dan mengembangkan kemampuan bertukar pikiran. Selain itu, media puzzle juga bisa disebut sebagai permainan edukatif karena selain dapat dimainkan, media ini juga mengasah otak dan melatih kecepatan berpikir dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut (Prima, 2016) dalam (Zafira, Lokaria, & Sofiarini, 2023) tujuan dari permainan *puzzle* antara lain:

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)
e-ISSN: 2963-3176
Vol. 03 No. 06 (2024): Desember 2024
ISSN 2963-3176

a. Menumbuhkan rasa kebersamaan pada anak. Jika bermain dalam kelompok meningkatkan rasa persatuan kelompok.
b. Melatih strategi dan selesaikan permainan puzzle dengan kelompok, dengan adanya kelompok membuat strategi permainan ini lebih mudah dipecahkan.
c. Berlatih memecahkan masalah bersama-sama. Memecahkan permainan puzzle ini mudah dilakukan jika dimainkan dalam kelompok.
d. Menumbuhkan rasa saling memiliki pada anak-anak. Dengan bekerja sama dalam kelompok membantu anak merasakan rasa memiliki.
e. Menumbuhkan rasa saling menghormati di antara anak-anak. Dalam permainan kelompok, masing-masing anak harus mengemukakan ide untuk memecahkan masalah, namun harus tetap menghargai pendapat orang lain.
f. Menghibur peserta didik selama pembelajaran. Permainan merupakan salah satu cara agar mereka tetap terhibur saat menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian kepustakaan dan penerapan yang telah dilakukan hasil dari penelitian ini yaitu penerapan pendekatan CRT berbantuan media *Puzzle* telah diterapkan pada kelas IV SD Negeri 238 Palembang, pendekatan baru ini memberikan manfaat yang baik dilihat dari proses penerapan pendekatan CRT dan media Puzzle dimana peserta didik sangat antusias, dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran menjadi efektif, dan pembelajaran mengikuti perkembangan zaman hal tersebut dilihat dari desain media Puzzle yang di desain menggunakan aplikasi canva, kemudian materi pembelajaran mudah dimengerti karena mengaitkan dengan lingkungan budaya sekitar dengan menggunakan pendekatan CRT.

Untuk mendapatkan pembelajaran yang baik maka sebagai guru harus menerapkan pendidikan sesuai dengan perkembangan zamannya, hal ini dapat dilihat dimana teknologi yang semakin berkembang, maka guru harus selalu belajar mengenai teknologi yang baru, guru harus terbuka akan teknologi, kemudian guru harus menggunakan pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini baiknya menggunakan pendekatan yang sesuai seperti pendekatan CRT karena pendektan CRT ini mengaitkan dengan nilai budaya dari lingkungan sekitar, sehingga akan lebih mudah peserta didik dalam memahami pembelajaran, karena diberikan contoh berdasarkan dari lingkungan sekitar dan pengalaman dari peserta didik.

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian kepustakaan mengenai penerapan pendekatan CRT berbantuan media Puzzle pada kelas IV sekolah dasar menunjukkan bahwa penerapan tersebut memberikan dampak positif, hal ini terlihat dari peserta didik sangat antusias, dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran menjadi efektif, dan pembelajaran mengikuti perkembangan zaman hal tersebut dilihat dari desain media Puzzle yang di desain menggunakan aplikasi canva, kemudian materi pembelajaran mudah dimengerti karena berdasarkan pengalaman peserta didik dan mengaitkan dengan lingkungan budaya sekitar dengan menggunakan pendekatan CRT

Referensi

Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indaptariwi, H., Putriningtyas, C., Vebriyanti, F., . . . Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 1139-1148.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jendral Soedirman*.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran.* Jawa Tengah: Tahta Media Group.

Khalisah, H., Firmansyah, R., Munandar, K., & Kuntoyono. (2024). Penerapan PjBL (Project Based Learning) dengan Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) untuk Meningkatkan Hasil Belajar SIswa Pada Materi Bioteknologi Kelas X-& SMA Negeri 5 Jember. *Jurnal Biologi*, 1-9.

Lubis, L. A., Aina, T., & Wandini, R. R. (2024). Penggunaan Media Puzzle Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pelajaran Matematika. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1336-1341.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kahod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 243-255.

Priyangga, B., Mushafanah, Q., Listyarini, I., & Kristanti, D. N. (2023). Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. *JURNAL KRIDATAMA SAINS DAN TEKNOLOGI*, 97-110.

Rahmawati, Y. (2020). Integrasi Culturally Responsive Transformative Teaching dalam Pembelajaran Kimia: Tantangan dan Peluang dalam Program Merdeka Belajar. *Prosiding Webinar Nasional Pendidikan Dan Sains (SNP-SK) FKIP-Undana,*, 7-15.

Safitri, D. N., Lestari, S., & Tryanasari, D. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 659-666.

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .

Sakinah, N. (2020). The Relationship between Association and Moral Development of Student Learning Activities. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 359-366.

Sulistiyawati, W., Solikhin, R., Afifah, D. S., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 46-57.

Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1842-1856.

Zafira, N., Lokaria, E., & Sofiarini, A. (2023). Penerapan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *JAED: JARIAH EDUCATION*, 57-68.

Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License .