
Pemanfaatan Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi teks deskripsi melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Keni Apriliano

Universitas PGRI Palembang

Juaidah Agustina

Universitas PGRI Palembang

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Korespondensi Penulis : kenniaprill43@gmail.com

Abstract *The study was designed to determine the benefits of puzzle learning media on descriptive text material through a connecting Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. Puzzle learning media is learning media in the form of pieces of paper that are separated and returned to their integrity, this learning media is very useful for students, integrated into the Culturally Responsive Teaching (CRT) learning approach with pictures about culture, this can strengthen cultural identity with descriptive text material to described by students.*

Keywords : Description Text, Puzzle, Learning Media, Culturally Responsive Teaching (CRT)

Abstrak Studi dirancang untuk mengetahui manfaat media pembelajaran *puzzle* pada materi teks deskripsi melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang saling menghubungkan. Media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa potongan – potongan kertas yang dipisah dan kembali keutuhan, media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi peserta didik diintegrasikan Pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan gambar tentang kebudayaan hal ini dapat menguatkan identitas budaya dengan materi teks deskripsi untuk dideskripsikan oleh peserta didik.

Kata Kunci : Teks Deskripsi, Puzzle, Media Pembelajaran, Pendekatan *Culturally Responsive Teaching*(CRT)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik mengembangkan minat dan bakatnya dan terlibat aktif saat proses pembelajaran, pendidikan diperlukan masyarakat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan. Proses pendidikan adalah proses perkembangan yang bertujuan. Tujuan proses perkembangan ini secara alamiah adalah bertumbuh menuju tingkat kedewasaan, kematangan. (dalam Jenilan, (2018) :69).

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran saat menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan lebih jelas, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai

alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.(Dalam Nurrita, Teni. 2018 :172).

Media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa potongan – potongan kertas yang dipisah dan kembali keutuhan, media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat melatih kreatifitas, daya pikir, dan melatih kesabaran.

Pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT) adalah model pendidikan yang bertujuan untuk mengkokohkan identitas budaya dan meningkat minat dan prestasi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat menjadi alternatif dibuat sederhana dan menyenangkan yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran serta permainan *puzzle* dapat meningkatkan daya pikir dan meningkatkan kemampuan kognitif untuk dapat memecahkan suatu permasalahan, media pembelajaran *puzzle* dapat diintegrasikan dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengkaitkan budaya lokal dan materi pembelajaran, sehingga rancangan pembelajaran dapat lebih disesuaikan dan menguatkan identitas budaya peserta didik.

Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah adalah “pemanfaat media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi teks deskripsi melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sebagai solusi alternatif”

KAJIAN TEORI

1. Teks Deskripsi

Teks deskripsi dikemukakan oleh Alwasilah dan Senny (Dalam Desyarini & Nila. 2020 : 15) deskripsi adalah gambaran verbal ihwan manusia, objek penampilan, pemandangan atau kejadian. Cara penulisan ini menggambarkan sesuatu sedemikian rupa sehingga pembaca dibuat mampu (seolah merasakan, melihat, mendengar, atau

mengalami) sebagaimana persepsi oleh panca indra. Deskripsi sangat mengandalkan pencitraan konkret dan rician atau spesifikasi kerana dilandasi pada panca indra.

Teks deskripsi menurut Kokasih (Dalam Desyarini & Nila. 2020 : 15) teks deskripsi adalah karangan yang menggambarkan suatu objek dengan tujuan agar pembaca merasa seolah-olah melihat sendiri objek tersebut yang digambarkan itu. teks deskripsi juga memiliki tujuan sosial untuk menggambarkan suatu objek atau benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya.

Teks Deskripsi adalah menggambarkan suatu objek dan situasi yang tidak dilihat, didengar dan dirasakan oleh pembaca dan diungkapkan oleh penulis.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas bahwa teks deskripsi adalah mendeskripsikan atau menggambarkan suatu objek dan situasi seolah dapat menggunakan 5 panca indera yang diungkapkan penulis kepada pembaca.

2. Media pembelajaran puzzle

a) Puzzle

Menurut Soebachman (Dalam Nari Nola, Dkk. 2019 : 46) permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat kosentrasi.

Puzzle adalah permainan yang memiliki banyak potongan – potongan yang perlu disatukan kembali, mudah dibuat secara sederhana dan menyenangkan dapat membuat peserta didik meningkat dan mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam memecahkan permasalahan.

b) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana dan prasana saat proses pembelajaran berlangsung untuk tujuan belajar – mengajar, membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

Anitah (dalam Moto, Maklonia. 2019 : 22) menyatakan bahwa media adalah setiap individu, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku pembelajaran. Sanaky (dalam Moto, Maklonia. 2019 : 23) media pembelajaran adalah alat yang berfungsi yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Rohmat (dalam Moto, Maklonia. 2019 : 23) media pembelajaran merupakan sarana atau alat terjadinya proses

pembelajaran yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi hubungan belajar – mengajar dalam rangka mencapai tujuan pengajaran tertentu.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas bahwa *puzzle* adalah permainan yang sederhana dan menyenangkan yang dapat membuat peserta didik meningkatkan kemampuan kognitifnya serta dapat digunakan menjadi sarana dan alat media pembelajaran dalam proses belajar – mengajar dikarenakan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik.

C. Culturally Responsive Teaching (CRT)

Menurut Gay (Dalam Fitria. 2023 : 1005) CRT sebagai cara menggunakan pengetahuan budaya, pengalaman sebelumnya, dan gaya belajar siswa yang beragam untuk dapat menimbulkan pengalaman belajar yang bermakna.

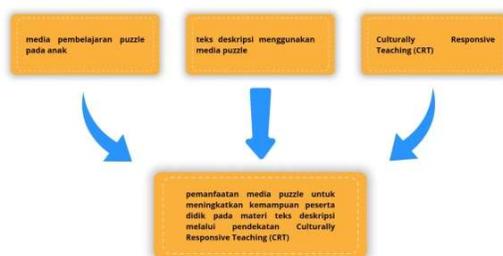
Pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching (CRT)* adalah model pendidikan yang bertujuan untuk mengkokohkan identitas budaya dan meningkat minat dan prestasi peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan mengkaitkan budaya sekitar tempat tinggal untuk memahami materi dengan lebih baik dan menguatkan atau mengkokohkan identitas budaya lokal.

Tujuan Penulisan

Studi ini berusaha untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan teks deskripsi menggunakan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*.

Kerangka Teori



METODE

Metode yang digunakan adalah teknik penelitian kualitatif untuk mengkaji Pemanfaatan Media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada materi teks deskripsi melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) untuk mendapatkan temuan baik, menggunakan metodologi studi pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran puzzle pada anak

Puzzle adalah permainan yang memiliki banyak potongan – potongan yang perlu utuhkan, *puzzle* secara sederhana dan menyenangkan dapat dibuat dengan mudah, serta peserta didik mengembangkan kemampuan kognitifnya dalam memecahkan permasalahan.

Media pembelajaran *puzzle* adalah media pembelajaran yang berupa potongan – potongan kertas yang dipisah dan kembali keutuhan, media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi peserta didik karena dapat melatih kreativitas, daya pikir, dan melatih kesabaran.

Menurut Maysky Mary (Dalam Nisem. 2020 : 91) sisi edukasi mainan jenis puzzle berfungsi untuk:

- a) melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran. memperkuat daya ingat. mengenalkan anak pada sistem dan konsep hubungan. dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kirinya).

2. Teks deskripsi menggunakan media *puzzle*

Teks Deskripsi adalah menggambarkan suatu objek dan situasi yang tidak dilihat, didengar dan dirasakan oleh pembaca dan diungkapkan oleh penulis. Penggunaan media *puzzle* dapat membantu peserta didik untuk dapat mendeskripsikannya melalui gambar dari potongan – potongan yang telah kembali utuh, hal ini dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas, dan membantu mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan koordinasi mata dan tangan serta melatih berpikir tingkat tinggi peserta didik.

3. media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)*

Media pembelajaran adalah sarana dan prasana saat proses pembelajaran berlangsung untuk tujuan belajar – mengajar, membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah *Puzzle*, permainan yang memiliki banyak potongan – potongan yang perlu disatukan kembali, mudah dibuat secara sederhana dan menyenangkan dapat diintegrasikan dengan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dengan gambar berupa kebudayaan yang dapat diperkenalkan serta menguatkan identitas budaya kepada peserta didik.

Berdasarkan dari pembahasan di atas bahwa *puzzle* adalah potongan – potongan yang perlu disatukan kembali menjadi gambar yang utuh, tujuan menggunakan media pembelajaran *puzzle* adalah meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar secara berkolaboratif, ada beberapa manfaat, yaitu melatih kesabaran, meningkatkan daya pikir, meningkatkan kemampuan kognitif, memperkuat daya ingat dan meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan, dapat menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching (CRT)* dengan mengintegrasikan kebudayaan dan permainan *puzzle* dengan tujuan memperkenalkan budaya lingkungan sekitar kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah sarana dan prasana saat proses pembelajaran berlangsung untuk tujuan belajar – mengajar, membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat peserta didik meningkat minat serta motivasinya dalam belajar, yaitu media pembelajaran *puzzle*.

Media pembelajaran *puzzle* adalah sebuah potongan – potongan gambar yang perlu disatukan kembali menjadi gambar yang utuh, hal ini dapat meningkatkan kreativitas serta kemampuan kognitif anak, media pembelajaran dapat diintegrasikan dengan beberapa pendekatan, salah satunya pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, menggunakan potongan *puzzle* dengan gambar kebudayaan lokal dan memperkenalkannya kepada peserta didik, sehingga dapat menguatkan identitas budaya pada materi teks deskripsi lalu dideskripsikan sesuai pengetahuan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyarini & Nila. 2020. PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI METODE TTW MEDIA GAMBAR PADA PESERTA DIDIK KELAS VII. *Junal Litbang Kota Perkalongan*. Vol 18. No 1. Hal 15
- Fitria, Dkk. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching di SMP Negeri 1 Pallanga. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol 5. No 2. Hal 1005.
- Jenilan. (2018). FILSAFAT PENDIDIKAN. *Jurnal Pemikiran Keislaman dan Tafsir Hadist*. Vol 7. No 1. Hal 69.
- Moto, Maklonia, Meling. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol 3. No 1. Hal 22 – 23.
- Nari Nola, Dkk. 2019. Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan dan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Vol 7. No 1. Hal 46.
- Nisem. 2020. UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGHITUNG MEDIA PECAHAN SENILAI MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE. *Jurnal Ilmiah Wuni*. Vol 2. No 1. Hal 91.
- Nurrita, Teni. 2018. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Misykat*. Vol 03. No 01. Hal 172.