

## PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* (CRT) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATA PELAJARAN IPS TINGKAT SMP

Wirdatul Ahya<sup>1\*</sup>, Rambang Muharramsyah<sup>2</sup>, Sumanti<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Almuslim Bireuen, Indonesia

\*Corresponding author email: [rambangm64@gmail.com](mailto:rambangm64@gmail.com)

### Article History

Received: 26 April 2026

Revised: 26 May 2026

Published: 31 May 2026

### ABSTRACT

*This study aimed to develop and examine the feasibility, practicality, and effectiveness of Culturally Responsive Teaching (CRT)-based Jigsaw Puzzle media in improving junior high school students' problem-solving skills in Social Studies learning. The research employed a Research and Development (R&D) design using the DDDE model, consisting of Decide, Design, Develop, and Evaluate stages. The participants involved material experts, media experts, language experts, one Social Studies teacher, and 32 ninth-grade students of SMP Negeri 2 Sawang. Data were collected through validation sheets, teacher and student response questionnaires, observation, and problem-solving tests. Quantitative data were analyzed using percentages, normality testing, the Wilcoxon signed-rank test, and N-Gain, while qualitative data were analyzed descriptively based on expert suggestions and field notes. The results showed that the media was highly feasible, with validation scores of 86% from material experts, 90% from media experts, and 94% from language experts. Student and teacher responses reached 86% and 93%, respectively, indicating a very positive level of practicality. The mean score increased from 61.90 in the pretest to 84.84 in the posttest. Since the pretest data were not normally distributed, the Wilcoxon test was applied and showed a significant difference between pretest and posttest scores ( $p = 0.000$ ). The average N-Gain score was 0.5765, categorized as moderate. These findings indicate that CRT-based Jigsaw Puzzle media is feasible, practical, and moderately effective in supporting contextual Social Studies learning and improving students' problem-solving skills.*

**Keywords:** *Culturally Responsive Teaching, Jigsaw Puzzles, Research and Development, Problem Solving Skills, Social Studies.*

Copyright © 2026, The Author(s).

**How to cite:** Ahya, W., Muharramsyah, R., & Sumanti, S. (2026). Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbantuan Media Puzzle Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Tingkat SMP. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 958–972. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6212>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## LATAR BELAKANG

Pendidikan pada abad ke-21 tidak lagi cukup dipahami sebagai proses penyampaian materi dari guru kepada siswa. Pembelajaran perlu diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, komunikasi, karakter, dan kewargaan. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tuntutan tersebut menjadi penting karena IPS tidak hanya berisi konsep sosial, tetapi juga membentuk kemampuan siswa dalam memahami persoalan kehidupan masyarakat dan mencari alternatif penyelesaiannya secara bertanggung jawab.

Salah satu kompetensi yang perlu diperkuat dalam pembelajaran IPS adalah kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini membantu siswa mengidentifikasi persoalan, mengumpulkan informasi yang relevan, menyusun alternatif solusi, serta mengevaluasi keputusan yang diambil. Namun, pembelajaran IPS di sekolah masih sering berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Materi lebih banyak disampaikan melalui ceramah, sementara keterlibatan siswa dalam menganalisis masalah sosial nyata masih terbatas. Kondisi ini membuat sebagian siswa sulit menghubungkan materi dengan pengalaman hidup mereka sehari-hari.

Pembelajaran yang dekat dengan pengalaman siswa dapat dibangun melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan CRT menempatkan latar belakang budaya, bahasa, pengalaman sosial, dan identitas siswa sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, materi IPS dapat dihubungkan dengan budaya lokal dan realitas sosial yang dikenal siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Gay

(2018) menjelaskan bahwa pembelajaran responsif budaya membantu siswa memahami pengetahuan akademik melalui konteks yang relevan dengan kehidupan mereka. Tanase (2020) juga menegaskan bahwa CRT dapat memperkuat keterlibatan siswa karena pembelajaran tidak dilepaskan dari identitas budaya peserta didik.

Agar pendekatan CRT dapat diterapkan secara menarik, diperlukan media pembelajaran yang mendorong siswa berinteraksi, berdiskusi, dan menyusun pemahaman secara bersama. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Puzzle Jigsaw*. Media ini memberi ruang kepada siswa untuk memecahkan bagian-bagian informasi, menyusun hubungan antarkonsep, dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas menyusun puzzle tidak hanya bersifat visual dan menyenangkan, tetapi juga menuntut ketelitian, strategi, komunikasi, dan kemampuan mengambil keputusan. Dengan demikian, penggunaan *Puzzle Jigsaw* berpotensi mendukung penguatan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPS.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa CRT dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, sedangkan media puzzle terbukti membantu siswa memahami konsep melalui aktivitas yang konkret dan kolaboratif. Meski demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Puzzle Jigsaw* berbasis CRT pada pembelajaran IPS tingkat SMP, sekaligus menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya terhadap kemampuan pemecahan masalah, masih perlu diperkuat. Inilah celah penelitian yang menjadi dasar penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Puzzle Jigsaw berbasis Culturally Responsive Teaching pada pembelajaran IPS, menganalisis kelayakan media berdasarkan validasi ahli, mengukur kepraktisan media berdasarkan respon guru dan siswa, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sawang.

**METODE PENELITIAN**

**Jenis dan Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini dipilih karena penelitian tidak hanya menguji pengaruh suatu perlakuan, tetapi juga menghasilkan produk berupa media pembelajaran Puzzle Jigsaw berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT). Produk yang dikembangkan selanjutnya diuji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran IPS.

Model pengembangan yang digunakan adalah DDDE yang terdiri atas empat tahap, yaitu Decide, Design, Develop, dan Evaluate. Model ini dinilai sesuai karena memberikan alur kerja yang sederhana, sistematis, dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini, tahap Decide digunakan untuk menganalisis kebutuhan, tahap Design untuk merancang media, tahap Develop untuk membuat dan memvalidasi produk, sedangkan tahap Evaluate digunakan untuk menilai kualitas produk melalui uji kepraktisan dan efektivitas.

**Subjek dan Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sawang dengan melibatkan 32

siswa kelas IX sebagai subjek uji lapangan. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan guru IPS serta tiga kelompok validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian materi IPS, kebutuhan penggunaan media pembelajaran, serta kondisi pembelajaran yang memungkinkan penerapan media Puzzle Jigsaw berbasis CRT.

**Prosedur Pengembangan**

**Tabel 1. Tahapan pengembangan media dengan model DDDE**

Tahap	Kegiatan Utama	Hasil yang Diharapkan
Decide	Analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik siswa, materi IPS, dan tujuan pembelajaran.	Dasar pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran IPS.
Design	Penyusunan konsep media, alur penggunaan, isi materi, tampilan, dan skenario pembelajaran berbasis CRT.	Rancangan awal media Puzzle Jigsaw dan perangkat pendukung pembelajaran.
Develop	Pembuatan media, validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta revisi produk.	Media hasil revisi yang layak diuji coba.
Evaluate	Uji kepraktisan melalui respon guru dan siswa serta uji efektivitas melalui pretest-posttest.	Data kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

**Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, lembar observasi, serta tes

kemampuan pemecahan masalah. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, media, dan bahasa. Angket respon digunakan untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan pengalaman pengguna. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam menggambarkan proses pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 2. Instrumen penelitian

Instrumen	Sumber Data	Aspek yang Diukur
Lembar validasi ahli materi	Ahli materi	Relevansi materi, keakuratan, keterpaduan, dan konteks budaya.
Lembar validasi ahli media	Ahli media	Desain visual, fungsionalitas, daya tarik, dan kesesuaian dengan CRT.
Lembar validasi bahasa	Ahli bahasa	Kebakuan, kekomunikatifan, dan kesesuaian istilah.
Angket respon siswa	Siswa	Ketertarikan, kemudahan, manfaat, keterlibatan, dan tampilan media.
Angket respon guru	Guru IPS	Kesesuaian, kemudahan, efektivitas, keterlaksanaan, dan tampilan media.
Tes pemecahan masalah	Siswa	Kemampuan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan strategi, dan mengevaluasi hasil.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor		Skor max	%		Rata-rata	Kriteria
		1	2		1	2		

**Teknik Analisis Data**

Data validasi dan respon pengguna dianalisis menggunakan persentase. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam tingkat kelayakan dan kepraktisan. Data hasil tes dianalisis melalui uji normalitas untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan. Karena data pretest tidak berdistribusi normal, pengujian perbedaan pretest dan posttest dilakukan dengan uji Wilcoxon. Efektivitas media juga dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tabel 3. Kriteria interpretasi kelayakan dan kepraktisan

Persentase	Kategori
81-100%	Sangat layak/sangat baik
61-80%	Layak/baik
41-60%	Cukup layak/cukup
21-40%	Kurang layak/kurang

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran *puzzle jigsaw* berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yang meliputi hasil validasi ahli, analisis kelayakan, serta revisi produk.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang pakar untuk menilai aspek relevansi, keakuratan, keterpaduan, dan konteks budaya dalam materi yang dikembangkan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kriteria sangat valid.

1	Relevansi materi	10	11	12	83	92	88	Sangat baik
2	Keakuratan materi	12	15	16	75	94	84	Sangat baik
3	Keterpaduan materi	12	15	16	75	94	84	Sangat baik
4	Konteks budaya	6	8	8	75	100	88	Sangat baik

Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, akurat secara konsep, serta mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal. Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan seperti perbaikan tata tulis, penambahan petunjuk penggunaan,

dan penyesuaian bentuk penilaian berbasis budaya.

Validasi ahli media bertujuan menilai aspek desain visual, efektivitas media, fungsionalitas, serta daya tarik. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor		Skor maksimal	%		Rata-rata	Kriteria
		1	2		1	2		
1	Kesesuaian pendekatan CRT	12	11	12	100	92	96	Sangat baik
2	Efektivitas puzzle	9	10	12	75	83	79	Sangat baik
3	Desain visual	10	10	12	83	83	83	Sangat baik
4	fungsionalitas	15	16	16	94	100	97	Sangat baik
5	Daya tarik	10	12	12	83	100	92	Sangat baik

Media dinilai mampu merepresentasikan budaya lokal, mendukung kolaborasi siswa, serta memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan. Namun, beberapa perbaikan disarankan, terutama terkait pemilihan

warna, konsistensi font, dan keterbacaan teks.

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kebakuan bahasa, kekomunikatifan, serta kesesuaian dengan konsep CRT. Hasil penilaian menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

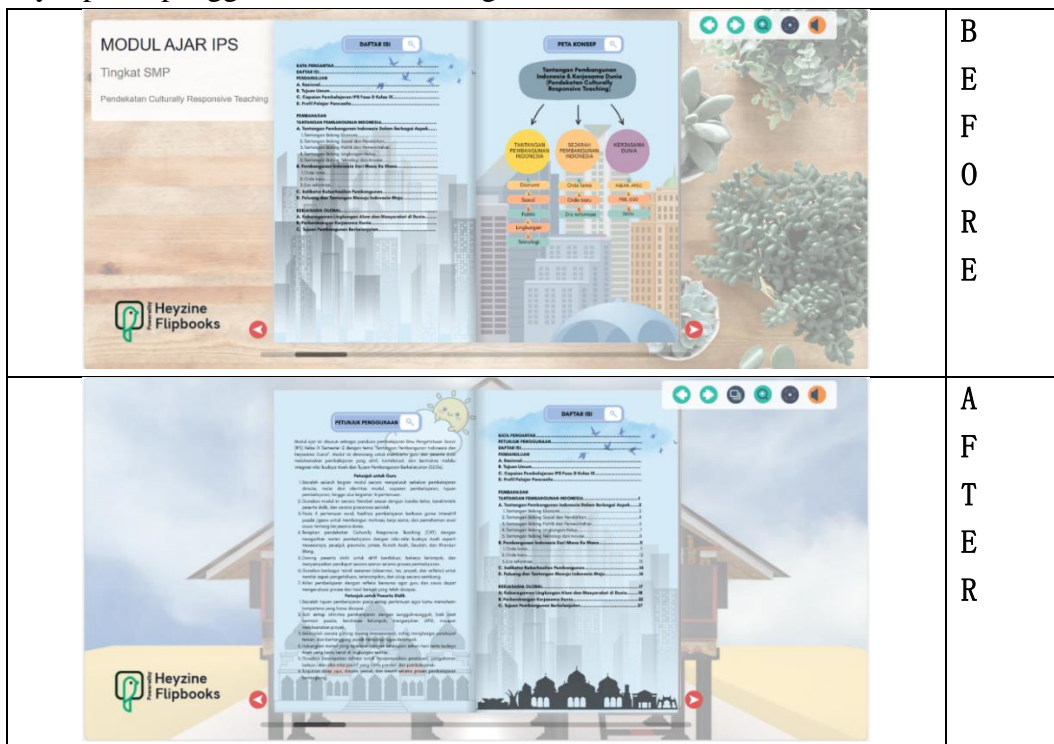
No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor	Skor maksimal	Persentase %	Kriteria
1	Kebakuan bahasa	22	24	92	Sangat baik
2	Kekomunikatifan	12	12	100	Sangat baik
3	Kesesuaian CRT	11	12	92	Sangat baik

Secara umum, bahasa dalam media sudah komunikatif dan mudah dipahami, meskipun masih diperlukan perbaikan minor seperti penggunaan istilah asing yang perlu dimiringkan serta penyempurnaan struktur kalimat.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Revisi dilakukan untuk meningkatkan kualitas isi, tampilan, dan kebahasaan media agar lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan tata tulis, khususnya pada penggunaan istilah asing

yang harus ditulis miring sesuai kaidah penulisan ilmiah. Selain itu, dilakukan penambahan nomor halaman pada daftar isi untuk meningkatkan sistematika penyajian. Petunjuk penggunaan media juga diperjelas agar memudahkan guru dan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran. Di samping itu, bentuk penilaian disesuaikan dengan pendekatan berbasis budaya lokal, seperti integrasi penggunaan bahasa daerah dan alat peraga tradisional dalam kegiatan pembelajaran.

Perubahan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada ilustrasi berikut.



Gambar 1. Hasil revisi media berdasarkan masukan ahli materi

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle jigsaw* berbasis CRT yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa. Dengan demikian, media ini dinyatakan siap untuk tahap uji coba lebih lanjut dalam pembelajaran IPS.

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa produk berada pada kategori layak dengan beberapa perbaikan pada aspek tampilan visual, keterbacaan, dan konsistensi desain. Ringkasan revisi disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. Saran dan Revisi oleh Ahli Media

No	Masukan, saran dan komentar	Revisi
----	-----------------------------	--------

1	Untuk modul ajar: Perlu diperhatikan pemilihan warna background dan teks, sehingga tidak merusak estetika dan keterbacaan. Perlu diatur sedemikian rupa agar tidak menghalangi keterbacaan. Untuk beberapa gambar background, mungkin perlu dipertimbangkan juga untuk mengatur opacity gambar, sehingga menjadi gambar latar.	Memerbaiki warna background dan teks
2	Pemilihan warna gambar yang menjadi background juga harus hati-hati, agar tidak bertabrakan dengan warna teks.	Memperbaiki warna background agar tidak bertabrakan dengan warna teks
3	Pertimbangkan perpaduan teks dengan latar belakang sehingga memberikan kenyamanan dalam membaca teks.	Memperbaiki perpaduan teks dengan latar belakang
4	Pada buku panduan pemilihan font lebih baik disamakan dengan modul ajar. Pada modul ajar teks lebih nyaman dibaca. Font tebal ( <i>bold</i> ) untuk judul atau sub judul. Gunakan font yang reguler untuk <i>body text</i> .	Memperbaiki jenis font pada buku panduan dengan menyamakan font pada modul ajar
5	Penomoran pada modul ajar buat lebih konsisten ukurannya, angka belasan dan puluhan usahakan dalam 1 kesatuan (dalam satu bulatan) tidak terpisah.	Memperbaiki penomoran halaman dengan angka satu kesatuan

Perubahan sebelum dan sesudah revisi ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Revisi Produk oleh Ahli Media (Before–After)

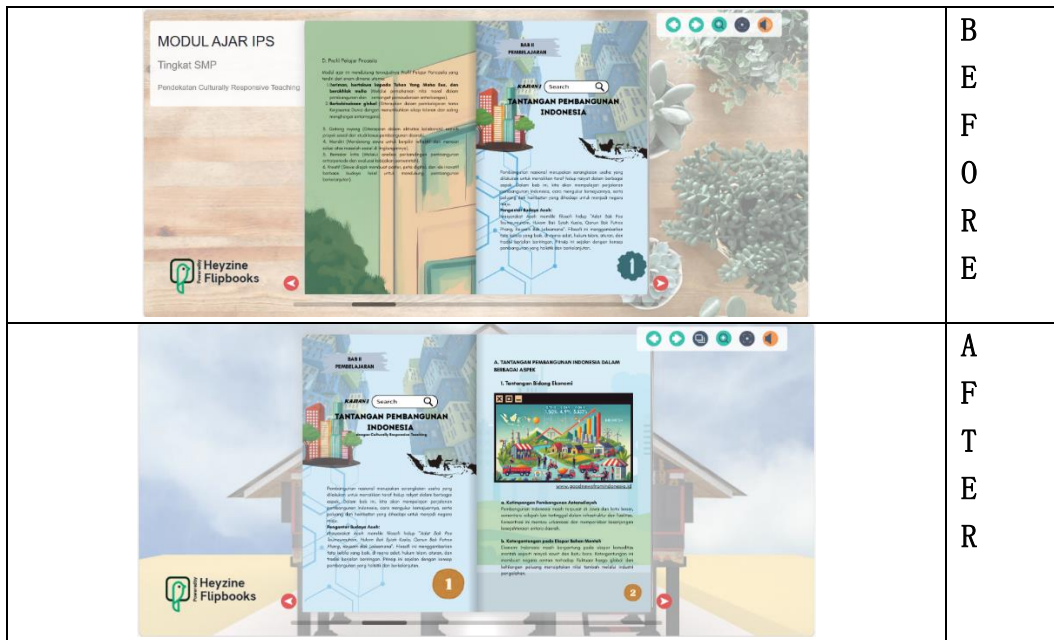
Validasi ahli bahasa menunjukkan perlu perbaikan pada penggunaan istilah bahwa media sudah komunikatif, namun ilmiah dan konsistensi kebahasaan.

Tabel 5. Saran dan Revisi oleh Ahli Bahasa

No	Masukan dan saran	Revisi
1	Secara umum, modul telah disusun dengan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik pembaca	Memperbaiki penggunaan istilah selain bahasa Indonesia wajib dimiringkan

<p>sasaran. Namun, terdapat beberapa aspek kebahasaan yang perlu diperbaiki agar modul lebih efektif, baku, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah juga harus dimiringkan, dalam tulisan ilmiah selain bahasa Indonesia baku wajib dimiringkan</p>	
---	--

Perbandingan hasil revisi disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3. Revisi Produk oleh Ahli Bahasa (Before–After)

Uji lapangan dilakukan pada 32 siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sawang. Data diperoleh melalui pretest, posttest, serta angket respon siswa dan guru.

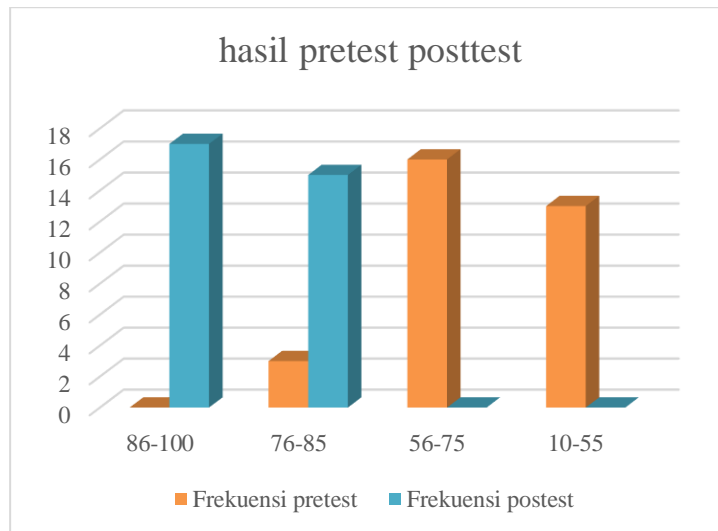
Hasil pengukuran kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penggunaan media disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Interval Pretest dan Posttest

Interval	Frekuensi pretest	Frekuensi posttest	Keterangan
86-100	0	17	Sangat baik
76-85	3	15	Baik
56-75	16	0	Cukup
10-55	13	0	Kurang

Berdasarkan Tabel 6, pada tahap pretest sebagian besar siswa berada pada kategori cukup (16 siswa) dan kurang (13 siswa), serta hanya 3 siswa pada kategori baik. Tidak terdapat siswa dalam kategori

sangat baik. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan signifikan, dimana 17 siswa berada pada kategori sangat baik dan 15 siswa pada kategori baik, tanpa ada lagi siswa pada kategori cukup dan kurang.



Gambar 4. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Uji Lapangan

Selain itu, nilai rata-rata pretest sebesar 61,90 meningkat menjadi 84,84 pada posttest, yang menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan.

Hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

No	Indikator	Pernyataan	Persentase
1	Ketertarikan	Saya merasa tertarik belajar menggunakan media Puzzle Jigsaw.	88
2		Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.	88
3		Saya tidak merasa bosan saat menggunakan media ini.	84
4	Kemudahan	Media Puzzle Jigsaw mudah digunakan.	88
5		Petunjuk penggunaan media mudah dipahami.	82
6		Saya tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media ini.	91
7	Manfaat	Media ini membantu saya memahami materi IPS.	87
8		Media ini membantu saya memecahkan masalah dalam pembelajaran.	85
9		Media ini membantu saya memecahkan masalah dalam pembelajaran.	80
10	Keterlibatan	Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.	83
11		Saya lebih berani menyampaikan pendapat.	84
12		Saya dapat bekerja sama dengan teman saat menggunakan media ini.	80
13	Tampilan	Tampilan media Puzzle Jigsaw menarik.	93
14		Warna dan gambar dalam media terlihat jelas.	91
15		Media ini disusun dengan rapi dan sistematis.	92
<b>Rata-rata skor</b>			<b>86%</b>

Rata-rata respon siswa sebesar 86% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menarik, mudah digunakan, serta mampu

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil respon guru terhadap penggunaan media disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru

No	Indikator	Pernyataan	%
1	Kesesuaian	Media Puzzle Jigsaw sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.	100
2		Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	100
3		Media mendukung pendekatan pembelajaran yang digunakan (CRT).	100
4	Kemudahan	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran.	75
5		Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	75
6		Media tidak memerlukan waktu lama untuk dipersiapkan.	100
7	Keefektifan	Media membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.	100
8		Media membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.	100
9		Media membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.	75
10	Keterlaksanaan	Media mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.	100
11		Media sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.	100
12		Media mendukung kegiatan pembelajaran kelompok.	75
13	Tampilan	Desain media menarik dan komunikatif.	100
14		Penggunaan warna, gambar, dan teks sudah sesuai.	100
15		Media disusun secara sistematis dan mudah dipahami.	100
<b>Rata-rata</b>			<b>93</b>

Rata-rata respon guru sebesar 93% berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, guru memberikan saran

terkait perlunya kejelasan petunjuk penggunaan dan pengelolaan waktu pembelajaran yang lebih optimal.

Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.

pretest	.207	32	.001	.902	32	.007
posttest	.141	32	.108	.952	32	.162
a. Lilliefors Significance Correction						

Hasil menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal, sedangkan data posttest berdistribusi normal. Oleh karena

itu, analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik.

Tabel 10. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	posttest – pretest
Z	-4.939 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan uji Wilcoxon, hipotesis penelitian diterima ( $H_1$ ), yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media

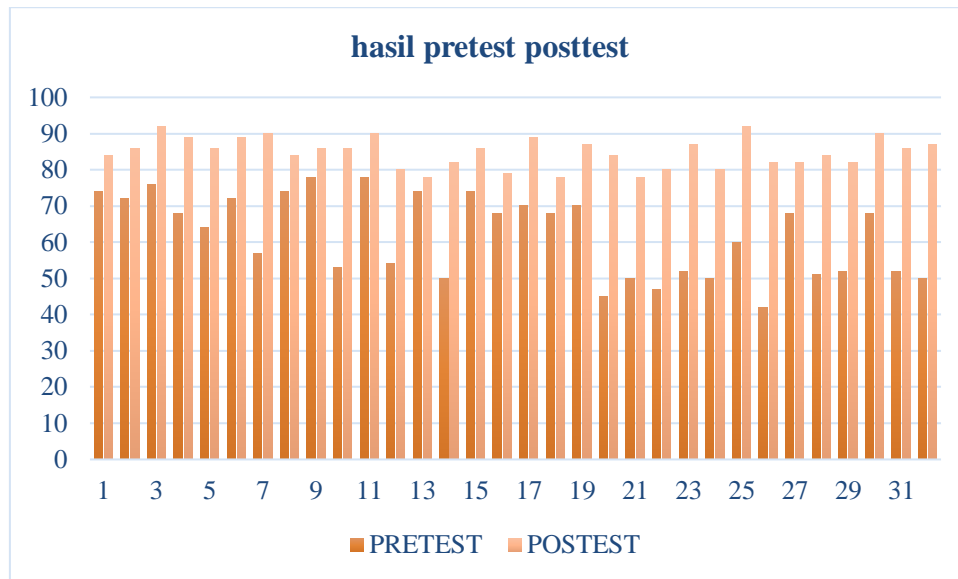
Selanjutnya, hasil uji efektivitas menggunakan N-Gain disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	32	.15	.80	.5765	.15155
Valid N (listwise)	32				

Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5765 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran

cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.



Gambar 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Pretest-Posttest)

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Media yang dikembangkan juga memperoleh respon yang sangat baik, baik dari siswa dengan persentase sebesar 86% maupun dari guru sebesar 93%. Hasil uji statistik memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *puzzle jigsaw* berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta layak digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) berbantuan media *Puzzle Jigsaw* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan, yang ditunjukkan oleh

kenaikan nilai rata-rata dari 61,90 menjadi 84,84. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang mengaitkan konteks budaya dengan materi mampu memperkuat pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Gay (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya meningkatkan keterlibatan siswa, serta Hammond (2022) yang menyatakan bahwa keterkaitan konteks budaya memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, Ladson-Billings (2021) dan Nieto (2022) menyebutkan bahwa pembelajaran responsif budaya dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar, yang juga didukung oleh laporan OECD (2023) terkait pentingnya pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Secara statistik, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis aktivitas mampu meningkatkan hasil belajar. Temuan ini didukung oleh OECD (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif berdampak langsung

pada hasil belajar, serta Hattie (2022) dan Darling-Hammond et al. (2022) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Slavin (2021) dan Wiliam (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif dan keterlibatan siswa menjadi faktor utama dalam peningkatan kemampuan kognitif.

Hasil uji efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,5765 pada kategori sedang, yang berarti pembelajaran cukup efektif. Hal ini sejalan dengan Johnson & Johnson (2021) dan Gillies (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif dan interaksi kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian Saputra et al. (2022), Tran (2023), dan Hadi et al., 2024 juga menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan kolaboratif dan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar pada kategori sedang hingga tinggi.

Selain itu, pemerataan kemampuan siswa setelah pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar tetapi juga mengurangi kesenjangan antar siswa. Hal ini sesuai dengan Zhang & Zhou (2023) serta teori Vygotsky (2022) yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Pendapat ini juga diperkuat oleh Gillies (2022), Slavin (2021), dan Roschelle (2022) yang menyatakan bahwa kerja kelompok dan kolaborasi mendorong konstruksi pengetahuan secara bersama dan merata.

Secara teoritis, keberhasilan ini dipengaruhi oleh integrasi pendekatan CRT yang menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan siswa (Gay, 2021; Hammond, 2022), sekaligus memperkuat motivasi dan identitas budaya (Ladson-Billings, 2021; Paris & Alim, 2022).

Penggunaan media *Puzzle Jigsaw* juga mendukung pembelajaran kooperatif melalui interaksi dan tanggung jawab kelompok (Aronson, 2021; Slavin, 2021), serta terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Gillies, 2022; Huda, 2023; Saputra et al., 2022).

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan awal siswa, serta perlunya kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis budaya dan kolaboratif. Namun secara keseluruhan, pendekatan CRT berbantuan media *Puzzle Jigsaw* terbukti efektif, mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan pengelolaan yang optimal.

#### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji lapangan hanya dilakukan pada 32 siswa kelas IX di satu sekolah, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, waktu pelaksanaan pembelajaran terbatas sehingga pengamatan terhadap perubahan kemampuan pemecahan masalah belum dilakukan dalam jangka panjang. Ketiga, efektivitas media hanya diukur melalui desain pretest-posttest pada satu kelompok, sehingga penelitian selanjutnya dapat menggunakan kelompok kontrol agar perbandingan hasil menjadi lebih kuat.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, media *Puzzle Jigsaw* berbasis *Culturally Responsive Teaching (CRT)* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli

media, dan ahli bahasa. Media juga dinilai sangat praktis oleh siswa dan guru karena menarik, mudah digunakan, serta mendukung pembelajaran IPS yang lebih aktif dan kontekstual.

Penerapan media Puzzle Jigsaw berbasis CRT terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata nilai pretest sebesar 61,90 menjadi 84,84 pada posttest. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Nilai N-Gain sebesar 0,5765 menunjukkan bahwa peningkatan berada pada kategori sedang.

Implikasi penelitian ini adalah guru IPS dapat memanfaatkan media Puzzle Jigsaw berbasis budaya lokal sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, menggunakan kelompok kontrol, dan menguji efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang agar hasil penelitian menjadi lebih kuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adesia Pradiarti, R. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP ditinjau dari gaya kognitif. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3).
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video animasi pada tema indahnnya keragaman di negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1).
- Antika, S., Syamsuyurnita, M., Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan media pembelajaran leaflet berbasis Culturally Responsive Teaching terhadap peningkatan hasil belajar siswa. *Journal of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Aronson, E. (2021). The jigsaw classroom: Building cooperation in the classroom. <https://doi.org/10.1080/10888691.2020.1849997>
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Blazar, D. (2021). Teachers of color, culturally responsive teaching, and student outcomes: Experimental evidence from the random assignment of teachers to classes. <https://doi.org/10.26300/jym0-wz02> Chen, Y., Shen, X., Liu, Y., Tao, Q., & Suykens, J. A. K. (2023). Jigsaw-ViT: Learning jigsaw puzzles in vision transformer. *Pattern Recognition Letters*, 166, 53-60. <https://doi.org/10.1016/j.patrec.2022.12.023>
- Damayanti, N. (2022). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMA pada materi barisan dan deret geometri. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2022). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 26(2), 97-140.
- Fadia Enjelina, R., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Penggunaan pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1).
- Gay, G. (2018). Culturally responsive teaching: Theory, research, and

- practice (3rd ed.). Teachers College Press.
- Gillies, R. M. (2022). *Cooperative learning: Review of research and practice*. Springer.
- Hadi, M. W., Yulandari, E. S., & Suryadi, H. (2024). Efektivitas latihan struktur kalimat kompleks dalam meningkatkan keterampilan menulis akademik mahasiswa: Analisis perbandingan dan implikasi pendidikan. *Begibung: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(5), 9–19.
- Hattie, J. (2022). *Visible learning: The sequel*. Routledge.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). *Joining together: Group theory and group skills*. Pearson.
- Khadem, A. M., Khoshkholgh, R., Vafi Sani, F., & Dolatabadi, Z. (2022). Using the jigsaw method in academic environments: Benefits and challenges. *Medical Education Bulletin*, 3(2). <https://doi.org/10.22034/MEB.2022.33390.1053>
- Ladson-Billings, G. (2021). Culturally relevant pedagogy 2.0. *Harvard Educational Review*, 91(1), 1-26.
- Nasution, N. E., Dewi, & Qiyarotul, S. V. R. Q. (2023). Pengembangan karakter komunikatif dan disiplin melalui metode Culturally Responsive Teaching. *Journal on Education*, 6(1), 2408-2420.
- Slavin, R. E. (2021). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanase, M. (2020). Is good teaching culturally responsive? *Journal of Pedagogical Research*, 4(3), 187-202.
- Vygotsky, L. S. (2022). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wiliam, D. (2022). *Embedded formative assessment*. Solution Tree Press.
- Zhang, Y., & Zhou, L. (2023). Effects of collaborative learning on student achievement: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1), 45-67.