

Penerapan Metode CRT Untuk Memupuk Antusiasme Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Materi Aktivitas Permainan SDN Pakis 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025

by Ramadhan Ramadhan

Submission date: 14-Oct-2024 02:24PM (UTC+0700)

Submission ID: 2484786084

File name: Artikel_Ramadhan_2300103913220064_1.docx (84.89K)

Word count: 4058

Character count: 27291

Penerapan Metode CRT Untuk Memupuk Antusiasme Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Materi Aktivitas Permainan SDN Pakis 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025

Ramadhan¹, Anung Priambodo², Marsudianto³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³ SDN Pakis 1 Surabaya, Indonesia

*Email: ppg.ramadhan01230@program.belajar.id¹, anungpriambodo@unesa.ac.id², antokdian100@gmail.com³

Alamat: Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Korespondensi penulis: ppg.nanangkurniawan00430@program.belajar.id

Abstract. This study aims to enhance the learning enthusiasm of 4B grade students at SDN Pakis 1 Surabaya in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) through the implementation of traditional games, specifically "gobak sodor," using a Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. The method employed is Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles. Data were collected through questionnaires to measure student learning interest and direct observations during the learning process. Analysis results show an increase in student learning interest from 48.40% in the first cycle to 70.80% in the second cycle. The application of traditional games proved effective in creating a more enjoyable and interactive learning atmosphere while reinforcing cultural values. This research concludes that integrating traditional games into learning not only boosts student motivation but also provides a richer and more meaningful learning experience. Therefore, it is recommended to adopt similar approaches in other learning contexts.

Keywords: Learning enthusiasm, PJOK learning, and, Culturally Responsive Teaching.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas 4B SDN Pakis 1 Surabaya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) melalui penerapan permainan tradisional, khususnya gobak sodor, dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Data dikumpulkan melalui angket untuk mengukur minat belajar siswa dan observasi langsung selama proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari 48,40% pada siklus pertama menjadi 70,80% pada siklus kedua. Penerapan permainan tradisional terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, serta memperkuat nilai-nilai budaya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna. Oleh karena itu, disarankan untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam konteks pembelajaran lainnya.

Kata kunci: Antusiasme belajar, Pembelajaran PJOK, dan Pengajaran Responsif Secara Budaya.

1. LATAR BELAKANG

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendekatan-pendekatan baru dalam pendidikan semakin dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Konsep

pendidikan terbaru tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dituntut untuk beradaptasi dan menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

Menurut (Fitria, 2024) Aspek paling krusial dalam kemajuan suatu negara adalah pendidikan. Ini tak bisa disangkal, karena pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan berbagai elemen dalam masyarakat. Perkembangan pendidikan sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusia, yang lahir dari sistem pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi setiap individu. Hubungan antara pendidikan dan kemajuan bangsa ibarat printer dan tinta yang saling terkait dan tak terpisahkan. Oleh karena itu, sejatinya, kemajuan pendidikan sangat bergantung pada peran sumber daya manusia. Pendidikan Jasmani adalah suatu upaya, baik oleh individu maupun kelompok masyarakat, untuk meningkatkan dan memelihara kebugaran fisik dan mental, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan seseorang. Proses ini berlangsung secara sadar dan terstruktur, bertujuan untuk membantu individu tumbuh sebagai pribadi yang baik dan sebagai anggota masyarakat. Kegiatan fisik yang dilakukan dalam pendidikan jasmani berkontribusi pada pertumbuhan fisik, kesehatan, kebugaran, keterampilan, kecerdasan, serta perkembangan karakter dan kepribadian yang seimbang (Kurniawan et al., 2024)

Dari kutipan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan merupakan fondasi utama dalam kemajuan suatu negara, karena berpengaruh langsung terhadap kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya mendukung pengembangan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan kesehatan individu melalui pendidikan jasmani. Dengan demikian, untuk mencapai kemajuan yang berkelanjutan, investasi dalam sistem pendidikan yang berkualitas dan perhatian terhadap pendidikan jasmani sangatlah penting. Keduanya saling melengkapi dalam menciptakan masyarakat yang sehat, berpengetahuan, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Kebijakan Merdeka Belajar yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, khususnya oleh Menteri Nadiem Anwar Makarim, menekankan bahwa kebebasan belajar adalah hak setiap individu untuk berpikir secara

mandiri. Kebijakan ini mencakup beberapa aspek penting, seperti konsep belajar mandiri yang menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi guru dalam pendidikan, gambaran spesifik mengenai tantangan yang dihadapi guru mulai dari penerimaan siswa baru hingga pengelolaan pembelajaran dan ujian nasional. Selain itu, peran guru sebagai pemimpin sangat diharapkan untuk menciptakan suasana dan kondisi pembelajaran yang menarik bagi siswa. Kebijakan ini juga bertujuan mengurangi beban guru dengan memberikan kebebasan dalam menentukan penilaian pembelajaran menggunakan alat yang sesuai, tanpa terpengaruh oleh pengelolaan yang tidak memadai (Putri et al., 2024).

Model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/PBL) memiliki karakteristik utama yang dimulai dengan pengenalan masalah yang relevan dengan dunia nyata. PBL dipilih sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam model ini, siswa diharuskan untuk aktif berpartisipasi dalam kelompok, bekerja sama untuk menemukan pengetahuan, termasuk konsep-konsep pembelajaran dan cara-cara memecahkan masalah. PBL berfokus pada permasalahan yang memerlukan penyelidikan autentik, yaitu investigasi yang berorientasi pada solusi nyata terhadap tantangan yang dihadapi. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta mengembangkan keterampilan yang relevan untuk kehidupan mereka (Yunda Assyuro Hanun & Akhmad Asyari, 2023).

Setiap orang umumnya menginginkan tubuh yang sehat dan bugar tanpa gangguan kesehatan. Untuk mencapainya, terdapat berbagai strategi yang bisa diterapkan, salah satunya adalah dengan mengadopsi gaya hidup sehat. Gaya hidup sehat merupakan kebutuhan dasar fisiologis bagi manusia untuk mempertahankan hidup, termasuk menjaga kesehatan dan mencegah berbagai penyakit. Salah satu masalah kesehatan yang sering muncul akibat gaya hidup tidak sehat adalah hipertensi, yang menjadi penyebab utama gangguan kardiovaskular di negara maju maupun berkembang. Penyakit kardiovaskular sendiri merupakan salah satu penyebab utama kematian di seluruh dunia setiap tahunnya (Agus Mulyana, 2024). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peran vital dalam meningkatkan keterampilan motorik, yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara menyeluruh. Keterampilan motorik yang baik berkontribusi langsung terhadap pencapaian tujuan yang ditetapkan dalam pendidikan jasmani. Oleh

karena itu, pengembangan keterampilan motorik siswa perlu didorong secara aktif, agar tujuan pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai dengan optimal. Dengan pendekatan yang tepat, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari pendidikan jasmani, yang tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga mendukung pertumbuhan sosial dan emosional mereka (Pokhrel, 2024).

Menurut (Darmawan et al., 2024) dalam penelitiannya, keinginan seseorang untuk menjalani suatu proses sangat berpengaruh terhadap hasilnya. Motivasi yang kuat, yang ditunjukkan melalui semangat atau kemauan, juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Sementara itu, minat dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan terhadap sesuatu. Minat mencakup perhatian yang melibatkan perasaan, serta dapat dipahami sebagai kemauan individu untuk menerima rangsangan atau informasi dari lingkungan sekitar. Pemberian reward dalam pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan disiplin dan motivasi belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan reward dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih baik. Selain itu, reward juga berpengaruh positif terhadap motivasi kerja karyawan. Namun, penting untuk memperhatikan jenis reward yang diberikan, baik intrinsik maupun ekstrinsik, serta memastikan bahwa penerapannya dilakukan secara bijak agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif (Aflizah et al., 2024).

Dari kutipan di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa motivasi dan minat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil yang optimal. Menurut penelitian, keinginan untuk terlibat dalam suatu proses sangat mempengaruhi hasil yang dicapai, di mana motivasi yang tinggi dapat mendorong semangat belajar. Pemberian reward, baik intrinsik maupun ekstrinsik, terbukti efektif dalam meningkatkan disiplin dan motivasi siswa, serta dapat meningkatkan kinerja karyawan. Namun, penerapan jenis reward harus dilakukan dengan hati-hati dan bijaksana agar tujuan pendidikan dan pengembangan individu dapat tercapai secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara motivasi, minat, dan sistem penghargaan yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.

Menurut (Fitriani et al., 2024), siswa cenderung lebih mudah belajar melalui *Culturally Responsive Teaching* karena materi yang diajarkan terhubung dengan latar

belakang mereka. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Ini sejalan dengan salah satu topik P5 dalam Kurikulum Merdeka, yaitu kearifan lokal. Kearifan lokal mencakup beberapa aspek yang perlu dipahami oleh guru untuk merancang pembelajaran *Culturally Responsive Teaching*, seperti kebiasaan sehari-hari, bahasa lokal, dan latar belakang sosial budaya siswa. Kita sebagai guru perlu kiranya untuk dapat melestarikan permainan tradisional sebagai bagian penting dari permainan anak-anak Indonesia, di mana semua pihak dapat memperkenalkan dan bermain bersama anak-anak. Selain itu, usaha untuk memodernisasi permainan tradisional juga dapat dilakukan (Darmawan et al., 2024). Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memberikan kesempatan bagi peserta didik yang berasal dari budaya minoritas untuk mengembangkan potensi diri mereka. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya dapat lebih memahami dan menghargai budaya mereka sendiri, tetapi juga belajar untuk menghargai dan menghormati budaya orang lain. Dengan demikian, CRT menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, mendorong rasa saling menghormati, dan memperkaya pengalaman pendidikan bagi seluruh siswa (Hendra et al., 2024).

Dari kutipan di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa pemulihan dan modernisasi permainan tradisional merupakan langkah penting untuk menjaga budaya anak-anak Indonesia, yang dapat dilakukan melalui kolaborasi semua pihak. Selain itu, pendekatan *Culturally Responsive Teaching* terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, karena materi yang diajarkan relevan dengan latar belakang mereka. Hal ini sejalan dengan fokus Kurikulum Merdeka pada kearifan lokal, yang menekankan pentingnya pemahaman guru terhadap kebiasaan sehari-hari, bahasa lokal, dan konteks sosial budaya siswa. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dan pendekatan pembelajaran yang responsif budaya dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik di kelas 4 memiliki kecenderungan malas saat mengikuti pembelajaran PJOK, hal tersebut di sebabkan oleh kurangnya variasi permainan atau pembelajaran yang monoton. Untuk meningkatkan antusiasme belajar peserta didik maka peneliti menerapkan permainan gobak sodor yang peneliti usung sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan diatas.

Dengan menerapkan permainan tradisional yaitu gobak sodor, diharapkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran PJOK dapat meningkat, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, serta memberikan pengalaman gerak yang lebih luas bagi siswa. Berdasarkan hal ini, penulis melakukan penelitian dengan judul, “Penerapan Metode CRT Untuk Memupuk Antusiasme Belajar Siswa Kelas IV Dalam Materi Aktivitas Permainan SDN Pakis 1 Surabaya.”

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian dalam pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap guru maupun calon guru (mahasiswa). Penelitian yang dilakukan oleh guru mencerminkan keterampilan empiris mereka dalam bidang ilmiah dan menunjukkan akuntabilitas sebagai pendidik. Salah satu jenis penelitian yang sangat relevan dengan proses belajar-mengajar adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efektif, serta berinovasi secara berkelanjutan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, PTK tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman profesional guru dalam menjalankan tugas mereka (Utomo et al., 2024).

Proses peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui refleksi yang dilakukan oleh pendidik atau guru terhadap kegiatan belajar mengajar yang mereka laksanakan. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar yang menyampaikan ilmu, tetapi juga sebagai peneliti yang menganalisis praktiknya sendiri dalam bentuk yang sederhana. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan dan menganalisis data yang diperoleh, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode pengajaran yang diterapkan (Amiruddin et al., 2024).

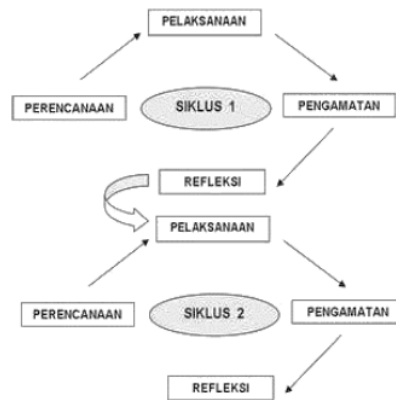
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis 1 Surabaya pada semester 1 tahun pelajaran 2024/2025. Fokus utama dari penelitian ini adalah kelas 4B, yang terdiri dari 25 siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pendekatan utama.

Untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran, peneliti menerapkan dua metode yang berbeda. Metode pertama adalah angket yang ditujukan untuk mengukur minat belajar siswa. Dengan angket ini, peneliti dapat memperoleh wawasan tentang persepsi siswa terhadap proses belajar mereka, termasuk aspek-aspek yang mereka sukai atau tantangan yang mereka hadapi.

Metode kedua yang digunakan adalah observasi. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung interaksi siswa dalam kelas, perilaku mereka saat belajar, dan respons terhadap berbagai kegiatan pembelajaran. Kombinasi dari kedua metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai minat belajar siswa serta efektivitas strategi pengajaran yang diterapkan.

. Penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus pembelajaran, sebagaimana di tunjukkan pada gambar 1.

Gambar 1. Alur dari penelitian



Sumber : (Kurniawan et al., 2024)

a. Siklus I

Pada siklus pertama, perencanaan dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang mencakup modul ajar. Modul ini mengangkat materi aktivitas permainan dengan menggunakan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT), dan permainan tradisional betengan dipilih sebagai aktivitas utamanya. Dalam proses ini, peserta didik dikelompokkan secara heterogen berdasarkan kemampuan mereka, yang bertujuan untuk menciptakan dinamika kelas yang

beragam. Pembelajaran dilaksanakan selama tiga jam pelajaran (JP), di mana minat belajar siswa diamati secara langsung selama proses berlangsung. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan refleksi dengan menganalisis data observasi mengenai minat belajar siswa untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan yang diterapkan.

b. Siklus II

Memasuki siklus kedua, perencanaan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Pada tahap ini, perbaikan dilakukan pada perangkat pembelajaran dan strategi yang digunakan. Meskipun pembelajaran masih menggunakan pendekatan CRT, terdapat perubahan signifikan dalam pengelompokan siswa, di mana kali ini mereka dikelompokkan secara homogen berdasarkan kemampuan. Pelaksanaan pembelajaran tetap berlangsung selama tiga JP, dan observasi minat belajar siswa dilakukan dengan cara yang sama seperti pada siklus sebelumnya. Di akhir pembelajaran, refleksi kembali dilakukan berdasarkan data dari siklus kedua. Hasil refleksi ini kemudian dibandingkan dengan hasil dari siklus pertama untuk menilai perkembangan dan efektivitas metode yang diterapkan.

c. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada Agustus 2024 dan terdiri dari dua siklus untuk mengevaluasi dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Data dikumpulkan melalui metode non-tes, seperti observasi, dokumentasi, dan angket, yang dirancang untuk mendapatkan pendapat siswa tentang pembelajaran yang dilakukan guru. Angket digunakan untuk menggali persepsi dan minat belajar siswa, dengan pertanyaan yang diambil dari sumber relevan. Tujuan angket ini adalah untuk memberikan wawasan tentang pengalaman belajar siswa, termasuk aspek positif dan tantangan yang mereka hadapi.

Tabel 1. Angket Pernyataan Untuk Siswa

No.	PERNYATAAN	Ya	Tidak
1.	Saya suka berolahraga dan bermain permainan di kelas PJOK.		
2.	Saya suka berlari atau bergerak aktif di kelas PJOK.		
3.	Saya merasa senang ketika guru PJOK mengajarkan aktivitas fisik baru.		
4.	Saya merasa pelajaran PJOK sangat menyenangkan.		
5.	Saya merasa lebih sehat setelah mengikuti pelajaran PJOK.		
6.	Saya lebih suka pelajaran olahraga karena menyenangkan.		
7.	Saya merasa antusias ketika ada lomba atau kompetisi di pelajaran PJOK.		
8.	Saya merasa semangat untuk mengikuti aktivitas fisik di pelajaran PJOK.		
9.	Saya merasa lebih bugar setelah melakukan latihan di pelajaran PJOK.		
10.	Saya merasa nyaman saat harus tampil di depan teman-teman saya dalam pelajaran PJOK.		

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dari angket dilakukan dengan menghitung persentase berdasarkan jawaban setiap peserta didik. Metode ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kesenangan dan minat mereka terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan menghitung persentase, peneliti dapat melihat pola dan kecenderungan dalam respons siswa, yang menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran.

Data yang diperoleh dari angket ini kemudian dibahas dalam bagian pembahasan, yang berfungsi sebagai referensi untuk mengevaluasi respons dan

kepuasan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna untuk perbaikan di siklus selanjutnya.

e. Rumus Analisis

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase jawaban peserta didik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Ket : P = persentase minat siswa terhadap pembelajaran

F = jumlah siswa memberikan jawaban yang menunjukkan minat terhadap pembelajaran (seperti "Ya")

N= jumlah total siswa yang berpartisipasi dalam angket (penelitian)

Rumus menghitung persentase (Kurniawan et al., 2024)

f. Analisis Data

Data mengenai minat belajar siswa diambil melalui angket yang diisi menggunakan skala Likert. Angket ini berisi pertanyaan yang bersifat positif dan negatif, dengan sistem penskoran yang berbeda untuk masing-masing jenis pertanyaan. Terdapat empat pilihan jawaban yang disediakan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sistem penskoran untuk setiap jawaban mengikuti aturan yang tercantum dalam Tabel 1. Dengan analisis data ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang minat belajar siswa, serta efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan pada kedua siklus tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh 25 siswa setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus 1, terdapat variasi menarik dalam jawaban mereka. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata persentase respons "ya" hanya mencapai 48,40%, sementara respons "tidak" lebih mendominasi dengan angka 51,60%. Selisih rata-rata antara kedua respons tersebut adalah sekitar -3,2%, yang mencerminkan bahwa mayoritas siswa masih menunjukkan kurangnya minat yang optimal terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Berikut adalah tabel persentase dari hasil di atas :

Tabel 2. Hasil angket siswa siklus 1

PERTANYAAN	JAWABAN YA		JAWABAN TIDAK	
	JUMLAH	%	JUMLAH	%
NO				
1	12	48%	13	52%
2	12	48%	13	52%
3	14	56%	11	44%
4	13	52%	12	48%
5	9	36%	16	64%
6	13	52%	12	48%
7	12	48%	13	52%
8	12	48%	13	52%
9	10	40%	15	60%
10	14	56%	11	44%
Rata-Rata	48,40%		51,60%	

Sumber : (Budiman¹, Yustika Sari², Errika Febi Lusianti³, Putri⁴, Widya Utami⁵, Dila Rizki Amanda⁶, Dedek Ardiansyah⁷, 2021)

Berdasarkan tabel yang terlampir, hasil pengambilan angket oleh 25 siswa setelah pembelajaran pada Siklus II menunjukkan bahwa jawaban "ya" mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan jawaban "tidak". Rata-rata persentase siswa yang menjawab "ya" mencapai 70,80%, sedangkan yang memilih "tidak" hanya 29,20%. Selisih rata-rata persentasenya adalah 41,6%, yang menandakan bahwa banyak siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, terutama setelah diintegrasikannya permainan tradisional dalam proses belajar. Berikut adalah tabel hasil angket untuk Siklus 2:

Tabel 2. Hasil angket siswa siklus 2

PERTANYAAN	JAWABAN YA	JAWABAN TIDAK
------------	------------	---------------

NO	JUMLAH	%	JUMLAH	%
1	20	80%	5	20%
2	19	76%	6	24%
3	19	76%	6	24%
4	17	68%	8	32%
5	16	64%	9	36%
6	19	76%	6	24%
7	19	76%	6	24%
8	21	84%	4	16%
9	15	60%	10	40%
10	12	48%	13	52%
Rata-Rata	70,80%		29,20%	

Sumber : (Budiman¹, Yustika Sari², Errika Febi Lusianti³, Putri⁴, Widya Utami⁵, Dila Rizki Amanda⁶, Dedek Ardiansyah⁷, 2021)

Perbedaan persentase rata-rata antara Siklus 1, yang belum menerapkan permainan tradisional, dan Siklus 2, yang telah mengimplementasikannya, menunjukkan adanya peningkatan positif dalam minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hal ini menegaskan bahwa pengenalan elemen menarik, seperti permainan tradisional, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penerapan rancangan pembelajaran yang lebih inovatif dengan pendekatan interaktif, yang melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas fisik, berpotensi besar untuk memperkuat minat dan motivasi mereka. Selain itu, pendekatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada Siklus 2 mencerminkan keberhasilan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan dinamis.

Berdasarkan hasil dari Siklus I, di mana rata-rata antusiasme belajar siswa mencapai 48,40%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 70,80%, terdapat peningkatan yang signifikan dalam antusiasme peserta didik. Kenaikan ini tercermin dalam pencapaian yang mengesankan sebesar 22,4%. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan dan dampaknya terhadap minat siswa dalam mengikuti proses belajar. Oleh karena itu berdasarkan penelitian ini tidak hanya mendukung penelitian (Khalisah et al., 2023) namun, hal ini semakin menguatkan keyakinan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan

unsur permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan antusiasme siswa. Permainan tradisional tidak hanya menawarkan kesenangan, tetapi juga menyimpan nilai-nilai budaya yang sangat berharga. Selain itu, permainan ini berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir anak serta memperkuat minat belajar peserta didik. Dengan demikian, pengenalan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan bermakna bagi siswa (Sulastri et al., 2024).

Selain itu, penelitian yang mengkaji pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) melalui permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pendidikan kebugaran jasmani juga mendukung temuan tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan terbukti lebih efektif dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terlibat secara aktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Kurniawan et al., 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa di kelas 4B SDN Pakis 1 Surabaya. Peningkatan motivasi dari 48,40% pada Siklus I menjadi 70,80% pada Siklus II menandakan bahwa strategi pembelajaran yang melibatkan elemen permainan sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Selain itu, pendekatan ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya dan kemampuan berpikir siswa. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran menawarkan manfaat yang luas bagi perkembangan peserta didik.

5. SASARAN

- a. Penerapan Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT)

Sasaran guru dalam pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) adalah memahami latar belakang budaya siswa dan menyesuaikan kurikulum agar mencerminkan nilai-nilai tersebut. Ini bertujuan menciptakan lingkungan kelas yang aman dan inklusif. Bagi siswa, tujuan utamanya adalah merasakan pengakuan atas identitas budaya mereka, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan sosial.

b. Penerapan Permainan Tradisional

Sasaran guru dalam menggunakan permainan tradisional adalah mengajarkan nilai-nilai sosial dan budaya serta menciptakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, guru juga mendorong kerja sama di antara siswa. Untuk siswa, tujuan utama adalah mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama, belajar tentang sejarah dan budaya, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

c. Penerapan Metode *Project-Based Learning* (PBL)

Sasaran guru dalam metode Project-Based Learning (PBL) adalah merancang proyek yang relevan dan menarik agar siswa dapat mengaitkan teori dengan praktik. Guru juga memberikan bimbingan selama proses belajar. Untuk siswa, sasaran adalah mengembangkan keterampilan penelitian dan presentasi, serta rasa tanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok dan mendorong rasa ingin tahu.

d. Penelitian Lanjutan

Dalam penelitian lanjutan, sasaran guru adalah mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan meningkatkan praktik berdasarkan hasil yang didapat. Guru juga berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam penelitian. Bagi siswa, sasaran adalah terlibat dalam penelitian untuk mengembangkan keterampilan analitis dan meningkatkan pemahaman serta kinerja akademik, sekaligus berpartisipasi dalam kegiatan yang relevan dengan pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

Aflizah, N., Firdaus, F., Hasri, S., & Sohiron, S. (2024). Reward Sebagai Alat Motivasi

- dalam Konteks Pendidikan: Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4300–4312.
- Agus Mulyana, Dela Lestari, Dhilla Pratiwi, Nabila Mufidah Rohmah, Nabila Tri, Neng Nisa Audina Agustina, & Salma Hefty. (2024). Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Amiruddin, M. I., Wijaya, A., & Suparno, A. (2024). Penerapan Permainan Bola Beracun pada Awal Pembelajaran Pjok untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMPN 13 Surabaya. *Journal of Creative Student Research*, 2(5), 125–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i5.4302>
- Budiman 1, Yustika Sari², Errika Febi Lusianti³, Putri⁴, Widya Utami⁵, Dila Rizki Amanda⁶, Dedek Ardiansyah⁷, E. W. (2021). Tren dan Perkembangan dalam Pendidikan Olahraga untuk anak-anak: analisis Bibliometrik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(3), 42–46.
- Darmawan, I. S. D., Widiyanto, W. E. W., Hardovi, B. H. H., & Syahab, A. A. S. (2024). Minat Siswa Mengikuti Pelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Nuris Jember. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(1), 86–90. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i1.486>
- Fitria, E. (2024). Komparasi Sistem Pendidikan Finlandia dan Singapura. *Jurnal Genesis Indonesia*, 3(01), 34–48. <https://doi.org/10.56741/jgi.v3i01.501>
- Fitriani, R., Untari, M. F. A., & Jannah, F. M. (2024). Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 11916–11924. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7529>
- Hendra, R., Pratama, Y., & Juwarmini, S. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dengan Penerapan Pendekatan CRT pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SDN Kelun. *Jurnal Peneliti Multidisiplin*, 2(3), 1616–1625. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>
- Khalisah, H., Firmansyah, R., Munandar, K., & Kuntoyono, K. (2023). Penerapan PjBL (Project Based Learning) dengan Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi

- Kelas X-7 SMA Negeri 5 Jember. *Jurnal Biologi*, 1(4), 1–9.
<https://doi.org/10.47134/biology.v1i4.1986>
- Kurniawan, N., Anung Priambodo, & Marsudianto Marsudianto³. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Permainan Tradisional Engklek Nanang. *Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(Oktober), 148–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i4.1729>
- Pokhrel, S. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN GADING I SURABAYA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4302–4309.
- Putri, S. A., Asbari, M., & Hapizi, M. Z. (2024). Perkembangan Pendidikan Indonesia: evaluasi potensi implementasi merdeka belajar. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 39–46.
- Sulastri, S., Hasibuan, R., & Jannah, M. (2024). Permainan Tradisional Gobag Sodor terhadap Kemampuan Sosioemosional dan Fisik Motorik pada Anak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 480–487.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.720>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yunda Assyuro Hanun, & Akhmad Asyari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 42–56. <https://doi.org/10.61798/get.v1i2.43>

Penerapan Metode CRT Untuk Memupuk Antusiasme Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Materi Aktivitas Permainan SDN Pakis 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id Internet Source	3%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	ejurnal.stie-trianandra.ac.id Internet Source	2%
4	Prio Utomo, Nova Asvio, Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan", Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, 2024 Publication	2%
5	jbasic.org Internet Source	1%
6	www.jptam.org Internet Source	1%
7	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Penerapan Metode CRT Untuk Memupuk Antusiasme Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Materi Aktivitas Permainan SDN Pakis 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16