

Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar dengan permainan karapan evakuasi berbasis *culturally responsive teaching*

Efforts to improve learning outcomes fundamental movements through the karapan evacuation game based on culturally responsive teaching

Sofwul Widad¹, Sindy Tri Ayuningtyas², Wahyu Rinto Hutomo³, Suprpto⁴, Sultan Maulana Ragil Putra⁵, Wahyu Nur Hidayat⁶, Syakhdan Khemal Passha⁷, Pudjijuniarto⁸, Luthfi Aidin⁹

^{1,2,3,5,6,7,8}Bidang studi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

⁴ Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SMP Swasta Wana Sawit, Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah, Indonesia

⁹Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, SDN Airlangga I/198, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

*Correspondence: sofwulwidad88@gmail.com

Received: 23/04/2025; Accepted: 02/06/2025; Published: 02/06/2025

Cara penulisan rujukan: Widad, S., Ayuningtyas, S. T., Hutomo, W. R., Suprpto, Putra, S. M. R., Hidayat, W. N., Phassha, S. K., Pudjijuniarto, P., & Aidin, L. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar dengan permainan karapan evakuasi berbasis *culturally responsive teaching*. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 5(1), 51–61. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v5i1.39906>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui permainan Karapan Evakuasi dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada siswa kelas 3C SDN Airlangga 1/198 Surabaya. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dengan presiklus untuk mengetahui data awal, kemudian dilakukan pembelajaran sebanyak 2 siklus dengan perlakuan berupa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* dengan permainan karapan evakuasi pada setiap siklusnya. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa yang hadir pada setiap pertemuan (pre-siklus, siklus 1, siklus 2) dan bukan siswa inklusi, dari 29 siswa kelas 3C dengan laki-laki 15 dan perempuan 9, berusia 8-10 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis untuk aspek pengetahuan dan tes permainan sirkuit dengan empat lintasan untuk aspek keterampilan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan *repeated measurement anova*. *Post-hoc* LSD menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus ke presiklus, 1, dan 2 baik pada hasil belajar aspek pengetahuan (siklus pre-1 $p=0,000$, siklus 1-2 $p=0,001$, dan siklus pre-2 $p=0,000$) dengan nilai pada presiklus 84,17 kemudian meningkat di siklus 1 sebesar 92,08 dan meningkat lagi di siklus 2 sebesar 95,83, maupun hasil belajar aspek keterampilan (siklus pre-1 $p=0,000$, siklus 1-2 $p=0,083$, dan siklus pre-2 $p=0,000$) dengan rata rata nilai pada presiklus 84,17 kemudian meningkat di siklus 1 sebesar 92,08 dan meningkat lagi di siklus 2 sebesar 95,83. Dapat disimpulkan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* melalui permainan Karapan Evakuasi dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menerapkan permainan Karapan Evakuasi pada materi PJOK lain yang berhubungan.

Kata-kata kunci: hasil belajar; karapan evakuasi; *culturally responsive teaching*

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes through the Karapan Evakuasi game using the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach among Grade 3C students at SDN Airlangga 1/198 Surabaya. The research

method used is Classroom Action Research (CAR), beginning with a pre-cycle phase to gather baseline data, followed by two learning cycles, each implementing the Culturally Responsive Teaching approach integrated with the Karapan Evakuasi game. The research subjects consisted of 24 students who were present in every session (pre-cycle, cycle 1, cycle 2) and were non-inclusive students, selected from a total of 29 students in class 3C, comprising 15 boys and 9 girls, aged between 8 and 10 years. Data were collected through a written test to assess knowledge and a circuit-based game test with four lanes to evaluate motor skills. Data analysis was conducted using descriptive statistics and repeated measures anova. Post-hoc LSD results showed an improvement in student learning outcomes from pre-cycle to cycles 1 and 2 in both knowledge (pre-cycle to cycle 1 $p = 0.000$, cycle 1 to cycle 2 $p = 0.001$, and pre-cycle to cycle 2 $p = 0.000$) — with the average score increasing from 84.17 in the pre-cycle to 92.08 in cycle 1, and further to 95.83 in cycle 2 — and motor skill performance (pre-cycle to cycle 1 $p = 0.000$, cycle 1 to cycle 2 $p = 0.083$, and pre-cycle to cycle 2 $p = 0.000$), with scores following the same upward trend. It can be concluded that the Culturally Responsive Teaching approach through the Karapan Evakuasi game effectively improves basic motor skill learning outcomes. Future researchers are encouraged to apply the Karapan Evakuasi game to other related physical education (PE) topics.

Keywords: learning outcomes; karapan evakuasi; culturally responsive teaching

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam mengembangkan karakter dan kemampuan siswa guna mempersiapkan mereka menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Proses pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup perkembangan fisik, sosial, dan emosional peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar dalam aspek tersebut adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Melalui PJOK, siswa tidak hanya belajar keterampilan motorik dasar, tetapi juga dibiasakan menjalani gaya hidup sehat serta menginternalisasi nilai-nilai positif seperti disiplin, kerja sama, dan sportivitas. Menurut [Sudarsinah \(2022\)](#) menegaskan bahwa PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan karena mampu meningkatkan kesehatan fisik, keterampilan motorik, serta mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa. Oleh karena itu, PJOK menjadi elemen penting dalam pendidikan dasar yang tidak bisa diabaikan peranannya.

Namun demikian, pembelajaran keterampilan gerak dasar pada jenjang Sekolah Dasar masih menghadapi tantangan. Terutama di kelas 3, ketika anak-anak sedang berada dalam fase perkembangan motorik yang pesat, pendekatan pembelajaran sering kali kurang variatif dan tidak kontekstual sehingga menurunkan semangat belajar siswa. Padahal, pada usia ini mereka mulai menguasai berbagai gerak dasar yang menjadi fondasi aktivitas fisik di masa depan. Gerak lokomotor seperti berjalan, berlari, dan melompat, memungkinkan perpindahan tempat ([Gallahue & Donnelly, 2003](#)) sementara gerak nonlokomotor seperti membungkuk, *push-up*, dan *sit-up* dilakukan tanpa berpindah tempat ([Sugiyanto, 2007](#)) Adapun gerak manipulatif seperti melempar, menangkap, menendang, dan memukul, mengandalkan koordinasi dengan objek ([Ariyanto et al., 2020](#)) Ketiga jenis gerak dasar ini perlu diajarkan secara menyenangkan dan bermakna agar siswa tidak sekadar menghafal, tetapi benar-benar menguasainya.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menjawab tantangan tersebut adalah *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini mengedepankan relevansi budaya dalam proses belajar-mengajar agar siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. [Gay \(2018\)](#) menyatakan bahwa CRT menekankan pentingnya integrasi konteks budaya siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa dihargai, diterima, dan lebih termotivasi untuk belajar. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK merupakan salah satu strategi yang diyakini efektif untuk mengimplementasikan pendekatan

Culturally Responsive Teaching (CRT). Hidayat (2019) menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan kontekstual, tetapi juga memperkenalkan serta melestarikan budaya lokal. Hal ini menjadikan pembelajaran PJOK lebih bermakna dan relevan dengan latar belakang siswa.

Hasil belajar merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran karena mencakup aspek pengetahuan maupun keterampilan (Riadi & Prakoso, 2025). Dalam konteks PJOK, untuk mengajarkan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, penggunaan permainan kecil menjadi pendekatan yang efektif. Permainan kecil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa memahami konsep gerak secara alami (Yusroni & Alimah, 2023). Menurut Rahman et al. (2021) pengembangan permainan tradisional terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak dasar pada anak usia sekolah dasar. Dalam penelitian ini, pemilihan kelas 3C SDN Airlangga I/198 sebagai subjek didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa berasal dari latar belakang budaya Madura dan Surabaya. Hal ini relevan dengan pendekatan CRT karena memungkinkan guru memanfaatkan budaya lokal sebagai konteks dalam pembelajaran. Salah satu bentuk penerapan CRT dalam PJOK adalah melalui permainan yang dikenal dengan Karapan Evakuasi, yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional Karapan Sapi dan kisah heroik sejarah lokal Surabaya. Dalam permainan Karapan Evakuasi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari enam orang, yang dibagi menjadi dua peran, yaitu 'penolong' dan 'korban'. Siswa yang berperan sebagai korban duduk di atas karung, sementara dua orang penolong bertugas menarik karung berisi temannya menuju garis akhir. Setelah korban pertama tiba di garis akhir, penolong kembali ke garis awal untuk mengevakuasi anggota berikutnya, korban yang telah mencapai garis akhir dapat bergantian menjadi penolong. Aktivitas ini dilakukan secara estafet hingga seluruh anggota kelompok berhasil mencapai garis akhir. dinyatakan selesai apabila seluruh anggota tim telah berhasil dibawa hingga garis akhir, dan korban yang terakhir ditarik berhasil mengambil bendera biru yang terletak pada bendera merah-putih-biru di garis akhir. Kegiatan ini bukan hanya melatih gerak dasar siswa secara fisik, tetapi juga mendorong kerja sama tim, strategi, dan semangat kompetisi yang sehat. Menurut Fajar et al. (2023) permainan PJOK yang bersifat kooperatif dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan berdampak positif terhadap capaian akademik.

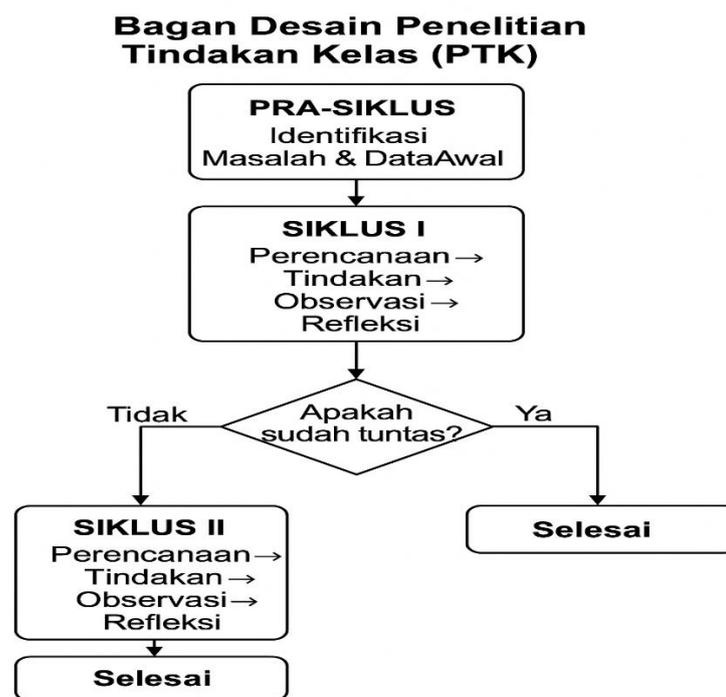
Guru memiliki peran penting dalam menyesuaikan alat dan cara bermain agar sesuai dengan karakteristik siswa. Setiawan & Rusydi (2023) menyebutkan bahwa modifikasi alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD dapat meningkatkan capaian belajar, khususnya dalam keterampilan gerak dasar. Rahmadani (2022) juga menegaskan bahwa permainan yang dimodifikasi sesuai karakteristik siswa akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar PJOK secara signifikan. Lebih lanjut, pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang kontekstual, relevan, dan menyenangkan. Kurikulum ini mendorong guru untuk mengadaptasi materi ajar berdasarkan latar belakang budaya dan lingkungan siswa guna meningkatkan motivasi belajar mereka (Kemendikbud, 2022). Sari et al. (2020) menambahkan bahwa tingginya motivasi belajar berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar karena siswa menjadi lebih aktif dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, integrasi permainan kecil berbasis budaya lokal seperti *Karapan Evakuasi*, yang terinspirasi dari Karapan Sapi dan nilai sejarah

lokal seperti peristiwa Hotel Yamato, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa kelas 3C SDN Airlangga I/198 Surabaya secara signifikan.

Dari paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* melalui permainan *Karapan Evakuasi* dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada siswa kelas 3C SDN Airlangga I/198.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas proses belajar mengajar melalui langkah-langkah konkret di kelas.



Gambar 1. Bagan desain penelitian tindak kelas

(Arikunto et al., 2016)

Model PTK yang digunakan mengacu pada pendapat Arikunto et al. (2016) yang membagi proses penelitian ke dalam empat tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Jika pada siklus pertama belum mencapai ketuntasan, maka dilakukan siklus kedua sebagai upaya perbaikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Airlangga 1 Surabaya dengan peserta penelitian yakni siswa kelas 3C pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik dalam kelas tersebut sebanyak 29 siswa, namun subjek penelitian dibatasi pada siswa reguler yang mengikuti kegiatan pembelajaran secara penuh dan tidak termasuk siswa inklusi maupun siswa yang tidak hadir pada salah satu pertemuan yang berjumlah 24 siswa (reguler, hadir penuh, bukan siswa inklusi) karakteristik subjek yaitu siswa laki-laki berjumlah 15 siswa dan siswa Perempuan 9 siswa, dengan rentang usia 8-10 tahun. Kriteria inklusif yang diberlakukan mengacu pada prinsip keterjangkauan penuh dalam pelaksanaan tindakan dan observasi di kelas (Monoarfa et al., 2023). Target ketercapaian pembelajaran ditentukan secara kuantitatif, yaitu

seluruh siswa mencapai nilai di atas 85 sebagai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan KKM di SDN Airlangga pada nilai rata-rata aspek pengetahuan dan keterampilan.

Prosedur penelitian diawali dengan tahap presiklus untuk mengumpulkan data awal prestasi belajar siswa dari aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, kemudian dilanjutkan dengan dua siklus tindakan. Pada siklus I, guru merancang RPP menggunakan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) yang mengintegrasikan nilai budaya Madura melalui permainan Karapan Evakuasi, mempersiapkan media dan instrumen penilaian, serta mengelompokkan siswa secara heterogen. Pembelajaran dimulai dengan apersepsi budaya dan dilanjutkan dengan permainan yang melibatkan variasi gerak dasar, di mana guru menekankan sportivitas dan penghargaan budaya. Observasi dilakukan langsung oleh guru dan *observer* di kelas, mencatat keterlibatan dan pencapaian siswa, namun keberadaan *observer* membuat beberapa siswa merasa diawasi sehingga suasana tidak natural dan mirip pembelajaran konvensional, menyebabkan beberapa siswa kurang aktif dan belum memahami instruksi sepenuhnya. Refleksi menyimpulkan perlunya penguatan motivasi, pemberian contoh gerak konkret, pengelolaan waktu lebih baik, dan perubahan metode observasi. Pada siklus II, RPP diperbaiki dengan variasi instruksi gerak, pengelompokan merata, pemberian *reward*, dan penguatan nilai budaya melalui diskusi. Pembelajaran berlangsung lebih terstruktur dengan permainan yang dimodifikasi agar lebih menantang dan melibatkan semua siswa. Observasi dilakukan melalui rekaman video untuk menciptakan suasana yang lebih alami dan nyaman, meski dengan keterbatasan dalam menangkap ekspresi langsung. Refleksi menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa, dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan, relevan secara budaya, dan efektif dalam meningkatkan hasil gerak dasar secara keseluruhan.

Instrumen penilaian yang digunakan terdiri atas 2 aspek, yakni pengetahuan, keterampilan dengan nilai sikap diintegrasikan. Aspek pengetahuan diukur melalui tes tertulis sebanyak 10 butir soal pilihan ganda yang mencakup materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Penilaian keterampilan dilakukan melalui permainan sirkuit dengan empat lintasan, di mana setiap lintasan menuntut siswa melakukan satu jenis gerakan dasar secara acak sesuai petunjuk lembaran yang disiapkan guru. Penilaian dalam ranah pengetahuan dan keterampilan merujuk pada struktur penilaian dalam pembelajaran PJOK yang mengedepankan keterpaduan antara ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Muhajir, 2017). Instrumen ini disusun melalui kolaborasi guru PJOK kelas 3C SDN Airlangga 1 yang sudah tersertifikasi pendidik dan merupakan guru penggerak.

Data hasil evaluasi dianalisis secara kuantitatif dimulai dari analisis deskriptif berupa perhitungan nilai rata-rata dan persentase pencapaian ketuntasan pada setiap siklus pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis uji normalitas menggunakan *skewness* dan *kurtosis*, uji asumsi kesamaan varian menggunakan *mauchly's test of sphericity* untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Setelah itu, dilakukan uji inferensial menggunakan *Repeated Measures Anova* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar siklus. Jika hasil uji *anova* menunjukkan perbedaan signifikan, maka dilanjutkan dengan uji beda lanjut menggunakan *Post-Hoc Least Significant Difference* (LSD) untuk mengetahui siklus mana yang mengalami peningkatan hasil belajar secara signifikan. Ketuntasan belajar individu dinyatakan apabila siswa memperoleh nilai ≥ 85 , sedangkan ketuntasan klasikal tercapai jika tidak ada siswa yang memperoleh nilai ≤ 85 . Teknik analisis ini sesuai dengan

pendekatan kuantitatif dalam PTK yang menekankan pada evaluasi berkelanjutan untuk peningkatan hasil belajar (Maksum, 2018).

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 karena kemampuannya dalam menyajikan analisis statistik secara praktis, sistematis, dan akurat. Tahapan analisis dilakukan secara runtut, dimulai dari analisis deskriptif untuk melihat nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus, dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji kesamaan varian menggunakan *Mauchly's Test of Sphericity* untuk memastikan kelayakan penggunaan uji inferensial. Selanjutnya, dilakukan uji inferensial *Repeated Measures Anova* yaitu uji efek dalam subjek menggunakan koreksi *Greenhouse-Geisser* uji untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada setiap siklus, kemudian mengidentifikasi perbedaan signifikan antar siklus pembelajaran, serta uji lanjut (*post-hoc*) LSD untuk mengetahui letak perbedaan secara spesifik. Teknik ini sesuai dengan pendekatan kuantitatif dalam Penelitian Tindakan Kelas yang menekankan evaluasi berkelanjutan guna memperbaiki proses pembelajaran secara nyata di kelas (Yuliana, 2019).

HASIL

Tabel 1. Deskriptif statistik data hasil belajar pengetahuan dan keterampilan

Variabel	Variabel	N	Min	Max	Mean	SD	Skewness	Kurtosis
Pengetahuan	Pre	24	60	100	84.17	12.13	-0.698	-0.217
	1	24	80	100	92.08	7.79	-0.370	0.056
	2	24	90	100	95.83	5.04	-0.338	-0.201
Keterampilan	Pre	24	50	100	81.25	13.29	-0.222	0.143
	1	24	75	100	96.88	8.45	-0.268	-0.886
	2	24	100	100	100.00	0.00	0.00	-0.217

Tabel 1 menyajikan data statistik deskriptif yang menggambarkan Nilai pengetahuan pada pra-siklus dapat dijelaskan bahwa nilai terendah sebesar 60, tertinggi 100, rata-rata sebesar 84,17, *standar deviasi* sebesar 12,13, *skewness* sebesar -0,698, dan *kurtosis* sebesar -0,217. Nilai pengetahuan pada siklus 1 menunjukkan peningkatan dengan nilai terendah sebesar 80, tertinggi 100, rata-rata sebesar 92,08, *standar deviasi* sebesar 7,79, *skewness* sebesar -0,370, dan *kurtosis* sebesar 0,056. Nilai pengetahuan pada siklus 2 terus menunjukkan perbaikan dengan nilai terendah sebesar 90, tertinggi 100, rata-rata sebesar 95,83, *standar deviasi* sebesar 5,04, *skewness* sebesar -0,338, dan *kurtosis* sebesar -0,201.

Nilai keterampilan pada pra-siklus dapat dijelaskan bahwa nilai terendah sebesar 50, tertinggi 100, rata-rata sebesar 81,25, *standar deviasi* sebesar 13,29, *skewness* sebesar -0,222, dan *kurtosis* sebesar 0,143. Pada siklus 1, terjadi peningkatan yang signifikan dengan nilai terendah sebesar 75, tertinggi 100, rata-rata sebesar 96,88, *standar deviasi* sebesar 8,45, *skewness* sebesar -0,268, dan *kurtosis* sebesar -0,886. Pada siklus 2, seluruh siswa memperoleh nilai sempurna (100), sehingga nilai minimum, maksimum, dan rata-rata semuanya sebesar 100, *standar deviasi* sebesar 0,00, *skewness* sebesar 0,00, dan *kurtosis* sebesar -0,217.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan dari pra-siklus hingga siklus 2. Hasil *skewness* dan *kurtosis* menunjukkan bahwa distribusi data berada dalam kisaran normal ($-1 \leq x \leq 1$) sebagaimana dikemukakan oleh Meyers et al. (2013), sehingga analisis lebih lanjut dapat dilakukan menggunakan metode *Repeated Measures Anova*.

Tabel 2. Uji asumsi kesamaan varian menggunakan *mauchly's test of sphericity* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan

Variabel	<i>Mauchly's W</i>	<i>Approx. Chi-Square</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (p)</i>	Simpulan
Pengetahuan	0.703	7.82	2	0.020	Memenuhi asumsi kesamaan varian
Keterampilan	0.835	3.22	2	0.200	Memenuhi asumsi kesamaan varian

Tabel ini menunjukkan hasil uji asumsi kesamaan varian untuk variabel pengetahuan dan keterampilan menggunakan *Mauchly's Test of Sphericity*. Nilai *Mauchly's W*, *Approximate Chi-Square*, derajat kebebasan (*df*), dan signifikansi (*p*) disajikan untuk masing-masing variabel. Hasil menunjukkan bahwa kedua variabel memenuhi asumsi kesamaan varian karena nilai signifikansi untuk pengetahuan adalah 0.020 dan untuk keterampilan 0.200, keduanya di atas atau sama dengan batas yang ditetapkan, sehingga asumsi terpenuhi.

Tabel 3. *Tests of within-subjects effects by greenhouse-geisser* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan

Variabel	<i>Type III Sum of Squares</i>	<i>df (GG)</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig. (p)</i>	Simpulan
Pengetahuan	158.21	1.812	87.31	24.56	0.000	Beda
Keterampilan	502.40	2.000	251.20	78.93	0.000	Beda

Tabel ini menyajikan hasil uji efek dalam subjek (*within-subjects effects*) menggunakan koreksi *Greenhouse-Geisser* untuk variabel pengetahuan dan keterampilan. Tabel memuat nilai *Type III Sum of Squares*, derajat kebebasan yang telah dikoreksi (*df GG*), *Mean Square*, nilai *F*, dan signifikansi (*p*). Hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar pengetahuan dan keterampilan dengan nilai $p = 0.000$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antar siklus.

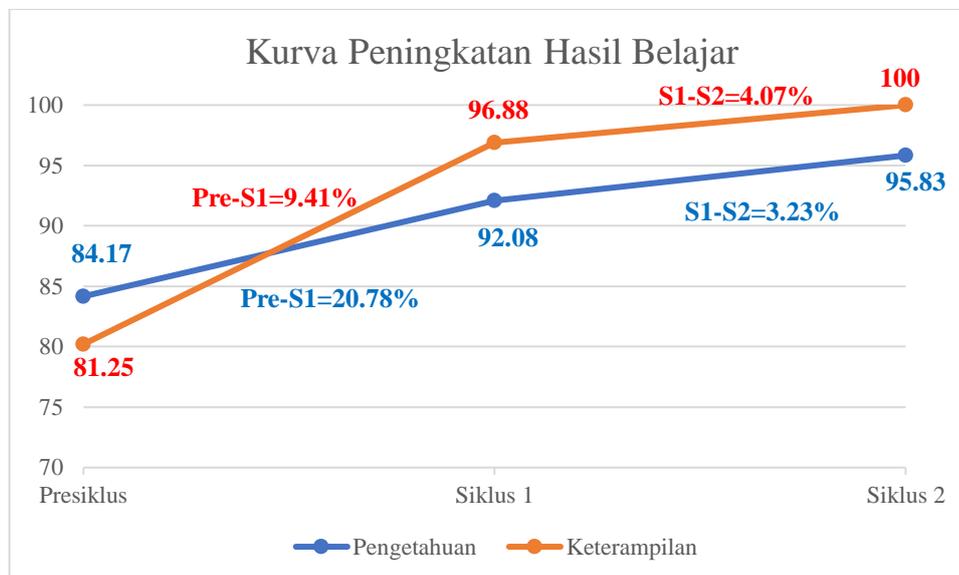
Tabel 4. Uji beda nilai antar siklus menggunakan *post-hoc* LSD hasil belajar pengetahuan dan keterampilan

Variabel	Perbandingan	<i>Mean Difference (I-J)</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Sig.</i>	$\Delta\%$
Pengetahuan	Pre-S1	-7.917	1.472	0.000	9.41%
	S1-S2	-3.750	1.009	0.001	4.07%
	Pre-S2	-11.667	1.871	0.000	13.86%
Keterampilan	Pre-S1	-16.667	2.457	0.000	20.78%
	S1- S2	-3.125	1.724	0.083	3.23%
	Presiklus-S2	-19.792	2.597	0.000	24.68%

Tabel ini menampilkan hasil uji beda nilai hasil belajar antar siklus menggunakan metode *Post-Hoc* LSD untuk variabel pengetahuan dan keterampilan. Tabel memuat perbandingan antar siklus (misalnya Pre-S1, S1-S2, Pre-S2), nilai *Mean Difference (I-J)*, *Std. Error*, signifikansi (*p*), dan persentase perubahan ($\Delta\%$). Hasil uji menunjukkan perbedaan signifikan pada sebagian besar perbandingan antar siklus, dengan peningkatan persentase hasil

belajar yang cukup berarti, terutama pada variabel keterampilan yang menunjukkan peningkatan hingga 24.68% antara presiklus dan siklus 2.

Deskripsi ini menggambarkan bahwa ketiga tabel tersebut berfungsi untuk menguji validitas asumsi statistik, menguji perbedaan hasil belajar antar siklus, dan menganalisis secara detail perbedaan nilai hasil belajar pengetahuan dan keterampilan pada tiap siklus pembelajaran.



Gambar 2. Kurva peningkatan hasil belajar

Pada tabel tersebut dapat dilihat Hasil belajar siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya pembelajaran melalui permainan Karapan Evakuasi. Pada aspek pengetahuan, rata-rata nilai siswa meningkat secara bertahap dari 84.17 pada tahap presiklus menjadi 92.08 di siklus 1, mengalami peningkatan sebesar +9.41%, dan mencapai 95.83 di siklus 2 dengan peningkatan lanjutan sebesar +4.07% dari siklus sebelumnya atau total +13.86% dari presiklus. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan mendorong pemahaman konsep gerak secara lebih menyenangkan, aktif, dan kontekstual. Sementara itu, pada aspek keterampilan, peningkatan yang terjadi bahkan lebih signifikan, yaitu dari nilai awal 81.25 pada presiklus menjadi 96.88 di siklus 1 (+20.78%), hingga mencapai nilai sempurna 100 di siklus 2, yang berarti peningkatan sebesar +24.68% dari presiklus dan +3.23% dari siklus 1. Hal ini membuktikan bahwa permainan Karapan Evakuasi efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga keterampilan gerak mereka secara optimal.

DISKUSI

Salah satu faktor krusial yang melatarbelakangi peningkatan hasil belajar siswa adalah implementasi pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), yang menekankan pentingnya keterhubungan antara materi ajar dengan latar belakang budaya dan pengalaman hidup siswa (Setiawan & Rusydi, 2023). Dalam konteks pembelajaran PJOK, integrasi pendekatan ini melalui permainan Karapan Evakuasi menunjukkan efektivitasnya secara nyata dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan gerak dasar siswa. Hasil yang diperoleh

dari siklus pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, baik pada aspek pengetahuan sebesar +13,86% maupun keterampilan sebesar +24,68%. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan relevan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Modifikasi permainan tradisional Karapan Sapi menjadi media pembelajaran PJOK menjadi salah satu inovasi penting yang mendukung tercapainya hasil tersebut. Dalam versi modifikasi yang diterapkan, permainan tradisional tidak hanya memperkenalkan elemen budaya lokal, tetapi juga melibatkan keterampilan fisik dasar dalam bentuk kerja sama, koordinasi, dan kekuatan otot, yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK di sekolah dasar (Fajar et al., 2023). Selain itu, pelaksanaan permainan dalam format kelompok dan kompetitif memberikan stimulus motivasi intrinsik bagi siswa untuk terlibat aktif dan antusias dalam setiap sesi pembelajaran (Ali, 2023). Pendekatan seperti ini dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang suportif, partisipatif, serta mampu mengurangi kejenuhan dan resistensi terhadap pembelajaran PJOK yang seringkali dianggap monoton.

Dengan demikian, implementasi pendekatan CRT melalui modifikasi permainan berbasis budaya lokal seperti Karapan Evakuasi terbukti mampu menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih kontekstual, adaptif, dan transformatif. Pembelajaran yang tidak hanya membangun kompetensi motorik siswa, tetapi juga menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal dan memperkuat ikatan sosial di antara siswa. Maka dari itu, pendekatan ini layak direkomendasikan sebagai alternatif permainan pembelajaran PJOK yang inklusif dan bermakna bagi guru PJOK.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain lingkup subjek yang terbatas pada satu kelas saja sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, siswa inklusi tidak dilibatkan dalam analisis, padahal pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) sejatinya menekankan pada keberagaman. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melibatkan siswa dengan latar belakang yang lebih beragam, termasuk siswa inklusi dengan menggunakan metode campuran agar diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat menerapkan permainan Karapan Evakuasi pada materi PJOK lain dan pada jenjang kelas berbeda guna menguji efektivitas permainan ini dalam konteks yang lebih luas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terungkap bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam ketuntasan hasil belajar siswa. Pada aspek pengetahuan, nilai rata-rata siswa secara progresif meningkat dari 84,17 pada tahap awal menjadi 92,08 di siklus pertama (kenaikan 9,41%), dan terus meningkat hingga mencapai 95,83 di siklus kedua (kenaikan lanjutan 4,07%, atau total 13,86% dari awal). Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu mendorong pemahaman konsep gerak dengan cara yang lebih menarik, aktif, dan relevan. Sementara itu, pada aspek keterampilan, peningkatannya bahkan lebih mencolok, yaitu dari nilai awal 81,25 menjadi 96,88 di siklus pertama (kenaikan 20,78%), hingga mencapai nilai sempurna 100 di siklus kedua (kenaikan total 24,68% dari awal, dan 3,23% dari siklus pertama). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan Karapan Evakuasi dengan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan hasil

belajar siswa secara komprehensif, baik dalam penguasaan pengetahuan maupun peningkatan keterampilan gerak secara optimal. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek, baik dari segi jumlah kelas maupun latar belakang sosial budaya siswa, agar hasilnya lebih representatif. Selain itu, pelibatan siswa inklusi dengan penggunaan metode campuran (*mixed-method*) dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pendekatan CRT dalam pembelajaran PJOK. Pengembangan permainan Karapan Evakuasi juga dapat diarahkan pada materi gerak dasar lainnya atau untuk jenjang pendidikan yang berbeda pada mata Pelajaran PJOK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak SDN Airlangga 1/198 Surabaya yang telah mengizinkan melaksanakan penelitian “Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar dengan permainan karapan evakuasi berbasis *culturally responsive teaching*” sehingga terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Ali, M. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK melalui model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) pada siswa kelas XI IPA. 1 MAN 1 Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 344–349. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.15743>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Ariyanto, D., Susanto, A., & Widiastuti, I. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerak dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 45–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30785>
- Fajar, M., Janwar, M., & Ismail, A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI materi passing sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(2), 44–54. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i2.21910>
- Gallahue, D. L., & Donnelly, F. C. (2003). *Developmental Physical Education for All Children* (4th ed.). Human Kinetics.
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Teachers College Press.
- Hidayat, R. (2019). *Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. UNY Press.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Pendidikan Dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga* (2nd ed.). Unesa University Press.
- Meyers, L. S., Gamst, G., & Guarino, A. J. (2013). *Applied Multivariate Research: Design and Interpretation* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Monoarfa, S., Yunus, P., & Mustapa, P. (2023). Penerapan perawatan endotracheal tube pada pasien dengan penurunan kesadaran di ruang ICU RSUD Prof. Dr. Aloe Saboe Kota

- Horontalo. *Intan Husada: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 11(2), 105–113. <https://doi.org/10.52236/ih.v11i2.280>
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Rahmadani, E. D. (2022). Pengaruh modifikasi permainan bola tangan terhadap peningkatan hasil belajar passing bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanah Grogot. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 2(1), 32–40. <https://doi.org/10.26740/bl.v2i1.21910>
- Rahman, H., Subarjah, H., & Sulaiman, S. (2021). Pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif pada anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Rekreasi*, 7(1), 22–30. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpor/article/view/31238>
- Riadi, T. J. & Prakoso, B. B. (2025). Pengaruh media audiovisual dan alat bantu terhadap hasil belajar renang gaya bebas The influence of audiovisual media and aids on freestyle swimming learning outcomes. *Journal of Physical Education* |, 5. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v5i1.38367>
- Sari, M., Putri, A., & Prasetyo, H. (2020). Hubungan motivasi belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran PJOK pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 65–74. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/4917>
- Setiawan, A., & Rusydi, M. A. (2023). Efektivitas permainan tradisional gobak sodor terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.26740/bl.v3i1.26439>
- Sudarsinah. (2022). Peran PJOK dalam pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 78–90. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1486>
- Sugiyanto. (2007). *Teori dan Praktik Gerak Dasar dalam Pendidikan Jasmani*. Depdiknas.
- Yuliana, S. (2019). *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dengan SPSS*. Kencana.
- Yusroni, D., & Alimah, S. (2023). Permainan tradisional sebagai media stimulasi keterampilan motorik anak. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 9(2), 34–50. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/citius/article/view/2443>