Vol. 11 No. 2 September 2024
e-ISSN: 2807-2227
p-ISSN: 2355-4355

PENINGKATAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH MENGGUNAKAN PENDEKATAN *CULTURALY RESPONSIVE TEACHING* (CRT)

Emi Novita Sari, Mochammad Ridwan , Lestari Suryaningsih
PPG, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya
Email: ppg.emisari97128@program.belajar.id

Received: 12 Agustus 2024; Accepted 19 September 2024; Published 27 September 2024
Ed: September 2024: 52-61

Abstrak

Tujuan penelitian ialah untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui pendektan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) pada siswa kelas VI-C SDN Jeruk I/469 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) *lesson study* yang dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus memiliki alur penelitian yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Subyek penelitian ialah 28 siswa, teknik pengumpulan data ialah melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menujukan bahwa melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan menggunakan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) dapat dilihat dari prasiklus ke siklus I serta dari siklus I ke siklus II. Dengan perolehan persentase prasiklus siswa yang tuntas sejumlah 7 dengan perolehan perstase sebesar 25%, siklus I kemampuan siswa yang tuntas sejumlah 18 siswa dengan perolehan persentase 64%, serta siklus II dengan kemampuan siswa yang tuntas berjumlah 27 siswa dengan perolehan persentase sebesar 96%. Bedasarkan dari hasil penelitian ini maka dapat disimuplkan bahwa pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan menggunakan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

Kata Kunci: Pendekatan *Culutrally Resposive Teaching*, lompat jauh

Abstract

The purpose of this study was to improve long jump learning outcomes through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach in class VI-C students of SDN Jeruk I/469 Surabaya. This research uses the classroom action research (PTK) lesson study method which is carried out over two cycles, each cycle has a research flow consisting of planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 28 students, data collection techniques were through observation and documentation. The research results show that through the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach using the one two step jump game, it can be seen from pre-cycle to cycle I and from cycle I to cycle II. With the pre-cycle percentage of students who completed a total of 7 with a percentage gain of 25%, the first cycle of students' abilities who completed were 18 students with a percentage gain of 64%, and the second cycle with the abilities of students who completed totaled 27 students with a percentage gain of 96%. Based on the results of this research, it can be concluded that the Culturally Responsive Teaching (CRT) approach using the one two step jump game can improve learning outcomes for the long jump.

Keywords: *Approaching Culutrally Resposive Teaching, long jump*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia banayak mengalami inovasi perubaahan dari sebelumnya. Perkembangan zaman membarui kurikulum yang ada disekolah yang telah ditetapkan ialah kurikulum merdeka. Pendidikan adalah suatu proses terorganisir dan terencana yang berupaya mengembangkan sumber daya manusia, meningkatkan bakat dan potensi peserta didik melalui pendekatan pembelajaran humanistik, dan menumbuhkan keunggulan berdasarkan individualis dan kemandirian diri. kehidupan pribadi mereka dan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.(Wulandari & Mawardi, 2018) maka dari itu pendidikan merupakan hal yang paling utama. Aktivitas olahraga ada kaitannya dengan pendidikan yang ada disekolah. Salah satu pendidikan yang wajib ialah pendidikan jasmani (Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan

Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar Nuriska Subekti dkk., 2020) Tujuan pendidikan jasmani dapat meningkatkan proses pembelajaran, memperluas pengetahuan siswa, meningkatkan kebugaran, keterampilan motorik siwa, memeberikan gaya hidup sehat dan aktif, dan mengembangkan kecerdasan emosional dan sportivitas.

Pendidikan jasmani merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan motorik dan fisik siswa, serta dalam membentuk sikap positif terhadap aktivitas fisik. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran olahraga seperti lompat jauh tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga dalam membentuk karakter, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa. Namun, hasil belajar dalam pendidikan jasmani seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang digunakan dan bagaimana siswa terhubung dengan materi yang diajarkan. Metode pengajaran yang tidak responsif terhadap kebutuhan siswa yang berasal dari berbagai latar belakang budaya dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Menurut (Puspitasari, 2016) atletik merupakan induk dari seluruh cabang olahraga yang ada. Hal ini dikarenakan olahraga atletik melibatkan gerakan-gerakan yang serupa seperti semua cabang olaharga dengan gerakan jalan, lari, lompat serta lempar. (Marta, 2020) aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh manusia serupa dengan gerakan altetik. Seorang pelompat harus memposisi sekitar 30meter untuk melakukan ancang-ancang kemudian meningkatkan langkah lari mereka untuk menggerakkan satu kaki lebih dekat ke titik lompatan sebelum melakukan lompat jauh. Pelompat harus bersiap untuk mendarat di bak pasir sejauh mungkin sambil melayang di udara (Yukarda dkk., 2019). (Erwansyah, 2016) Dalam lompat jauh, seorang pelompat dianggap pemenang apabila ia dapat mendarat sejauh mungkin tanpa didiskualifikasi. Pelompat harus mampu menguasai dan gerakan lompat jauh dengan sempurna. Untuk hasil yang maksimal, sebaiknya perhatikan tahapan seperti awalan, tumpuan atau tolakan, melayang di udara, dan mendarat. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran yang efektif diperlukan untuk menerapkan gerak dasar lompat jauh secara relevan.

Salah satu masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran lompat jauh di SDN Jeruk I/469 Surabaya adalah rendahnya tingkat ketuntasan siswa dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Data awal menunjukkan bahwa hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 75% lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Rendahnya pencapaian ini mencerminkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang relevan dengan latar belakang budaya siswa. Situasi ini memerlukan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa dalam olahraga lompat jauh. Solusi umum yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini adalah penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan ini bertujuan untuk menghubungkan proses pembelajaran dengan pengalaman dan latar belakang budaya siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik bagi mereka. CRT telah banyak diterapkan di berbagai konteks pendidikan dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan jasmani, penerapan CRT melalui permainan yang berbasis budaya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan efektif, seperti yang diungkapkan oleh penelitian (Shiver dkk., 2020) yang menemukan bahwa pendekatan berbasis budaya dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung keterlibatan siswa.

Penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) telah terbukti meningkatkan hasil belajar di berbagai konteks pendidikan, termasuk pendidikan jasmani. CRT adalah pendekatan yang mengakui dan menghargai latar belakang budaya siswa, serta mengintegrasikan budaya tersebut ke dalam proses pembelajaran. Menurut (Anyichie & Butler, 2023) ketika siswa merasa bahwa latar belakang budaya mereka dihargai dalam pembelajaran, motivasi dan keterlibatan mereka meningkat, yang pada akhirnya meningkatkan hasil akademis. (Garim, 2023) menambahkan bahwa strategi pedagogis berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan jasmani, yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pendidikan jasmani semakin diakui sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. CRT menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan latar belakang budaya siswa, yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik. Dalam pendidikan jasmani, penerapan CRT melibatkan adaptasi metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan perspektif budaya siswa, sehingga mereka merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. (Anyichie & Butler, 2023) menekankan bahwa ketika budaya siswa diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, motivasi mereka untuk berpartisipasi meningkat, yang berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Studi-studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa CRT efektif dalam meningkatkan keterampilan fisik siswa. (Garim, 2023) mencatat bahwa penggunaan pedagogi berbasis budaya dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya ketika aktivitas fisik dikaitkan dengan konteks budaya mereka. Misalnya, penggunaan permainan tradisional atau aktivitas fisik yang relevan dengan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk berlatih dan menguasai keterampilan yang diajarkan. Dalam konteks lompat jauh, ini berarti bahwa pengenalan permainan yang relevan secara budaya, seperti permainan lompat "one two step jump," dapat membantu meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa secara lebih cepat dan efektif.

Selain itu, (Shiver dkk., 2020) menemukan bahwa pengajaran yang responsif terhadap budaya siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan persepsi siswa terhadap lingkungan belajar. Ketika siswa merasa lingkungan belajar menghargai dan mencerminkan budaya mereka, mereka lebih mungkin untuk terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan fisik. Hal ini relevan dengan pembelajaran lompat jauh, di mana keterlibatan aktif siswa sangat penting untuk mengembangkan keterampilan motorik yang baik. CRT menciptakan suasana yang mendorong kolaborasi dan partisipasi, yang pada gilirannya membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian yang dilakukan oleh (Hünük dkk., 2012) lebih lanjut mendukung efektivitas CRT dalam pendidikan jasmani, dengan menyoroti bagaimana pendekatan ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Dalam studi mereka, integrasi praktik pengajaran yang relevan secara budaya membantu mengatasi hambatan partisipasi yang sering dialami oleh siswa dari berbagai latar belakang. Dengan menggunakan metode pengajaran yang menghargai keanekaragaman budaya, guru pendidikan jasmani dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan identitas siswa dalam kegiatan olahraga.

Meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa *Culturally Responsive Teaching* (CRT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pendidikan jasmani, terdapat beberapa kesenjangan yang belum sepenuhnya dieksplorasi. Sebagian besar studi, seperti yang dilakukan oleh (Anyichie & Butler, 2023) menyoroti peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa melalui CRT, namun hanya sedikit yang secara khusus mengeksplorasi dampaknya pada keterampilan fisik spesifik, seperti lompat jauh. Selain itu, (Garim, 2023) membahas pedagogi berbasis budaya dalam pendidikan jasmani secara umum, tetapi penelitian ini kurang menyoroti bagaimana CRT dapat diterapkan pada berbagai bentuk permainan atau aktivitas fisik yang berbeda. Studi oleh (Shiver dkk., 2020) menyoroti bahwa CRT menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung, tetapi masih ada keterbatasan dalam penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan secara optimal dalam berbagai konteks pendidikan jasmani, khususnya dalam pengembangan keterampilan motorik yang lebih kompleks, seperti yang ditemukan dalam olahraga lompat jauh. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi perbedaan hasil antara pendekatan CRT dan metode pengajaran konvensional dalam konteks yang lebih spesifik, seperti aktivitas lompat jauh di sekolah dasar.

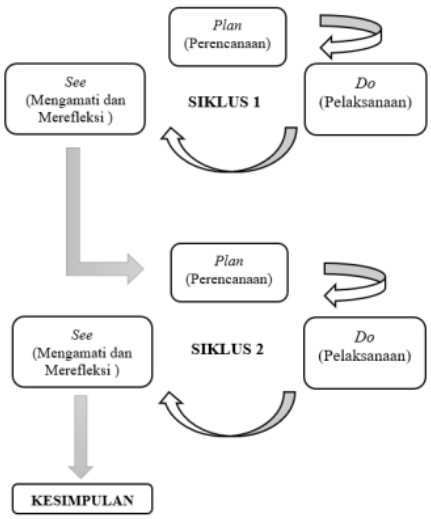
Selain itu, sebagian besar penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Hünük dkk., 2012) lebih menekankan pada pengaruh CRT dalam membangun lingkungan belajar yang inklusif dan

meningkatkan partisipasi siswa secara umum. Namun, masih ada kesenjangan dalam literatur yang membahas tentang bagaimana CRT dapat diterapkan secara langsung untuk meningkatkan keterampilan spesifik seperti teknik lompat jauh. Literatur saat ini menunjukkan bahwa CRT efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran, namun dampaknya terhadap hasil belajar teknis yang terukur, seperti keterampilan motorik lompat jauh, belum sepenuhnya dijelaskan. Kesenjangan ini menjadi titik penting yang mendorong penelitian ini untuk mengkaji lebih jauh efektivitas pendekatan CRT dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh.

Pernyataan kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan pendekatan CRT secara khusus dalam pembelajaran lompat jauh, yang belum banyak dieksplorasi dalam literatur yang ada. Sementara banyak penelitian telah meneliti efektivitas CRT dalam konteks pendidikan umum, penelitian ini berfokus pada bagaimana pendekatan tersebut dapat digunakan secara langsung dalam meningkatkan keterampilan fisik, terutama lompat jauh, melalui adaptasi permainan berbasis budaya. Pendekatan ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan penelitian terkait pengaruh spesifik CRT terhadap perkembangan keterampilan motorik di bidang pendidikan jasmani dengan menerapkan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) yang merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi dengan unsur budaya lokal perpaduan antara budaya jawa dan budaya madura dengan tujuan untuk melatih kekuatan otot kaki serta pengenalan budaya lokal. Permainan ini berbentuk persegi dengan jumlah 10 kotak yang disusun, cara bermainnya ialah dengan melewati setiap kotak yang telah disusun, ketika ada 1 kotak berarti satu langkah kaki, kalau ada 2 kotak berarti menggunakan 2 langkah kaki. Permainan ini berguna untuk membentuk kekuatan otot kaki serta ketepatan kaki saat melakukan tolakan atau tumpuan lompat jauh, penulis berasumsi bahwa permainan tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membentuk keteremapilan lompat jauh. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan melanjutkan penelitian. "Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Menggunakan Pendekatan *Culutrally Responsive Teaching* (CRT)" Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lompat jauh meggunakan pendekatan *Culutrally Responsive Teaching* (CRT).

METODE

Jenis penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan format instrumen penelitian PTK *lesson study*. Adapun tahap lesson study ialah sebagai berikut:



Gambar 1 *Lesson Study* Siklus Penelitian PTK
(Kurniawati, 2017)

PTK yang dilaksanakan dalam penelitian ini ialah upaya peningkatan hasil belajar lompat jauh menggunakan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) pada kelas VI-C SD Negeri Jeruk I/469 Surabya. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kolaboratif. Kolaboratif berarti penelitian bekerjasama dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), Guru Pamong (GP), serta rekan-rekan PJOK sebagai pengamat. Subjek yang digunakan seluruh siswa kelas VI-C total 28 anak, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki serta 10 siswa perempuan. (Ghozali dkk., 2017) instrumen pengambilan data ialah alat bantu yang digunakan untuk pengumpulan data supaya tindakan tersebut menjadi sistematis serta dipermudah perolehannya. Beberapa jenis instrumen yang digunakan ialah observasi, serta dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan untuk menjaring data seperti berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian Lompat Jauh

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Gerakan awalan atau ancang-ancang				
2.	Gerakan Tolakan atau Tumpuan				
3.	Sikap/posisi tubuh saat di udara				
4.	Gerakan mendarat				
Jumlah					
Skor Max		**16**			

Keterangan Penilian: 1) = > Kurang, 2) => Cukup, 3) => Baik, 4) = > Sangat Baik Jika seorang siswa memperoleh skor 16 dapat ditetapkan “Sangat Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang disajikan merupakan data asli proses pembelajaran lompat jauh yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan penelitian pada siswa kelas VI sampai C SDN Jeruk I /469 Surabaya. Untuk memudahkan pengumpulan data hasil belajar, disajikan Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Tes Awal

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	7	25%
Belum Tuntas	21	75%
Jumlah	28	100%

Dilihat dari Tabel 2 yang telah uraikan, data membuktikan siswa yang tuntas sebesar 25% (7 siswa), ternyata perihal ini masih belum mencapai indikator keberhasilan belajar minimun 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKTP. Sementara itu 75% (21 siswa) belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan ada permasalahan serius yang perlu dipecahkan untuk menanggulangi persoalan, guru diharuskan untuk memberikan solusi. Sehingga penelitian ini menindaklanjuti masalah tersebut dengan solusi melalui pendekatan CRT menggunakan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) untuk peningkatkan ketuntasan hasil belajar lompat jauh. Agar data hasil belajar Siklus I lebih mudah dilihat, penulis sajikan hasil belajar lompat jauh pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data Siklus I

Keberhasilan	Jumlah siswa	Persentase	KKTP
Tuntas	18	64%	75
Belum Tuntas	10	36%	75
Jumlah	28	100%	150
Rata-rata	-	-	75

Berdasarkan hasil deskripsi data siklus I, hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan menggunakan permainan (lompat satu dua langkah) siswa kelas VI-C SD Negeri Jeruk I / 469 Surabaya adalah sejumlah 18 siswa (64%) telah mencapai KKTP dan sisanya 10 siswa (36%) belum mencapai KKTP. Dari seluruh siswa yang diberi perlakuan, antara 25% hingga 64% menunjukkan perubahan peningkatan pada Siklus I yang dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang tentunya menunjukkan bahwa tindakan yang dilaksankan sudah tepat. tentunya tindakan dilaksanakan cukup tepat meskipun harus dilakukan tindak lanjut. Maka untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, akan dilakukan tindakan pada siklus II dengan tunjuan memperoleh hasil belajar dengan maksimum.

Hasil penilaian siswa pada Siklus II membuktikan bahwa hasil belajarnya 64% lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada Siklus sebelumnya. Peningkatan pada siklus II adalah ditunjukkan pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Data Siklus II

Keberhasil	Jumlah siswa	Persentase	KKTP
Tuntas	27	96%	75
Belum Tuntas	1	4%	75
Jumlah	28	100%	150
Rata-rata	-	-	75

Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan belajar lompat jauh siswa kelas VI-C di SDN Jeruk I/469 Surabaya meningkat secara signifikan pada siklus II. Artinya, nilai persentase pada siklus I dari 64% menjadi 96% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 32%. Oleh karena itu, hasil ini setara dengan 75% dari KKTP yang dibuat. Tabel 3 dan 4 menunjukkan hasil belajar lompat jauh meningkat dari Siklus I ke Siklus II, namun prestasi siswa tidak mengalami penurunan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami dan mampu melakukan gerakan dasar lompat jauh dengan baik. Melalui pendekatan CRT dengan menggunakan permainan *one two step jump* (lompat satu dua langkah) dapat meingkatkan semangat belajar, siswa menjadi lebih aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khusunya materi lompat jauh. (Larasati dkk., 2023) menujukan bahwa penerapan pendekatan CRT dalam pembelajaran cukup efektif dapat meingkatkan hasil belajar siwa. Dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan CRT juga menjadikan siswa semakin berkembang. (Khasanah dkk., 2023) Penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan konteks budaya sebagai pendekatan pembelajaran.

Paradigma kurikulum merdeka yang terdapat di Indonesia merujuk pada pendekatan yang memberikan independensi kepada sekolah ataupun guru dalam merancang kurikulum yang cocok dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa. Ada sebagian opsi pendekatan pendidikan yang bisa diterapkan dalam kurikulum merdeka ini, salah satunya ialah pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Pendekatan CRT ialah sesuatu pendekatan pendidikan yang dilatar belakangi oleh budaya siswa buat dijadikan media pembelajaran. Pengintegrasian budaya ke dalam pendidikan

dapat membuat pendidikan jadi lebih bermakna. Hasil penelitian (Maulana & Mediatati, 2023) melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Lasminawati et al., 2023) dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dinilai dapat menarik minat siswa untuk belajar sehingga dapat membangun pengetahuan siswa melalui pengalaman langsung. Pembelajaran olahraga khususnya pada materi lompat jauh membutuhkan pembaharuan yang disebut inovasi pembelajaran. (Supriadi, 2019) Inovasi pembelajaran ialah kreatifitas guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rekapulasi persentase ketuntasan siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran lompat jauh akan disajikan dalam tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Peningkatan Belajar

Hasil Siklus	Tuntas		Belum Tuntas	
	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase
Pre-Implementasi	7	25%	21	75%
Siklus I	18	64 %	10	36 %
Siklus II	27	96%	1	4%

Berdasarkan data yang ditampilkan, terdapat peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran lompat jauh. Pada tahap pre-implementasi, hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara 75% siswa lainnya belum tuntas. Setelah pelaksanaan Siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 64%, dengan 36% siswa masih belum mencapai standar minimal. Pada Siklus II, ketuntasan meningkat lebih jauh menjadi 96%, dengan hanya 1 siswa (4%) yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa intervensi melalui permainan yang diterapkan dalam pembelajaran berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar lompat jauh. Dengan adanya peningkatan dari 25% di tahap awal hingga 96% di Siklus II, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan keterampilan lompat jauh siswa kelas VI SDN Jeruk I/469 Surabaya. Hal ini serupa dengan penelitian (Ramadhan et al., 2024) menggunkan pendekatan CRT melalui pembelajaran tradisional dapat meingkatkan hasil belajar lompat jau

Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan dalam berbagai literatur terkait penerapan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pendidikan jasmani. (Anyichie & Butler, 2023) menekankan bahwa ketika pembelajaran dihubungkan dengan latar belakang budaya siswa, hal ini mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka. Dalam penelitian ini, penerapan pendekatan CRT melalui permainan lompat "one two step jump" menciptakan suasana belajar yang lebih relevan dengan konteks siswa, yang berdampak langsung pada peningkatan ketuntasan dari 25% menjadi 96%. (Garim, 2023) juga menemukan bahwa pendekatan pedagogis berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan dalam pembelajaran fisik. Hal ini terlihat dalam peningkatan ketuntasan siswa pada penelitian ini, di mana 64% siswa mencapai KKTP setelah Siklus I, meningkat menjadi 96% pada Siklus II. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Hünük dkk., 2012) yang menunjukkan bahwa strategi CRT dalam pendidikan jasmani berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menciptakan lingkungan yang inklusif. Secara umum, pendekatan CRT terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan mendukung, sebagaimana dijelaskan oleh Liu (2024), yang menunjukkan bahwa CRT

membantu menjembatani kesenjangan pemahaman di antara siswa dengan latar belakang budaya yang berbeda.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dari 25% pada pre-implementasi menjadi 96% pada Siklus II menunjukkan bahwa integrasi *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pembelajaran lompat jauh tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga memiliki implikasi praktis yang kuat. Hasil ini membuktikan bahwa strategi CRT, yang mengakui dan menghargai latar belakang budaya siswa, dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran fisik, khususnya dalam olahraga seperti lompat jauh. Secara ilmiah, temuan ini mendukung literatur yang ada mengenai efektivitas pendekatan berbasis budaya dalam pendidikan jasmani. Peningkatan ketuntasan belajar menunjukkan bahwa CRT dapat berfungsi sebagai metode yang lebih inklusif dan efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Sebagai contoh, penelitian oleh (Caingcoy, 2023) menyatakan bahwa CRT membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan interaktif, yang terbukti meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan permainan "one two step jump" sebagai bagian dari pendekatan CRT menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa, yang tercermin dari peningkatan hasil belajar.

Dari sudut pandang praktis, temuan ini memiliki potensi untuk diterapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani yang lebih luas, terutama di sekolah-sekolah dengan populasi siswa yang beragam secara budaya. Dengan menyesuaikan metode pengajaran yang lebih relevan dengan latar belakang siswa, guru dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik, tidak hanya dalam pendidikan jasmani tetapi juga di mata pelajaran lain. Hasil ini juga memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif di masa depan, sesuai dengan prinsip-prinsip CRT yang menekankan pentingnya menghargai keberagaman dan menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar mendukung berbagai penelitian yang menekankan efektivitas pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam pendidikan jasmani. Hasil ini selaras dengan temuan (Shiver dkk., 2020) yang menunjukkan bahwa penerapan praktik pengajaran berbasis budaya di pendidikan jasmani dapat meningkatkan persepsi positif siswa terhadap kurikulum, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih mendukung. Hal ini terlihat jelas dalam peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan setelah pendekatan CRT diterapkan melalui permainan. Penelitian oleh (Liu, 2024) juga menyatakan bahwa penerapan CRT membantu menjembatani kesenjangan dalam pemahaman dan keterlibatan di antara siswa dengan latar belakang budaya yang berbeda, yang turut berkontribusi terhadap peningkatan ketuntasan yang signifikan dalam penelitian ini. Selain itu, studi oleh (Garim, 2023) menekankan bahwa pedagogi berbasis budaya dapat meningkatkan motivasi siswa, yang relevan dengan hasil yang dicapai pada Siklus II, di mana sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan peningkatan kinerja.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat bukti empiris tentang efektivitas CRT dalam konteks pendidikan jasmani, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya strategi pembelajaran yang inklusif dan relevan secara budaya dalam meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil dari 64% menjadi 96% menunjukkan bahwa CRT memberikan manfaat praktis yang signifikan dalam menciptakan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan mempercepat pencapaian keterampilan fisik. Secara ilmiah, hasil ini memperkuat literatur yang ada mengenai efektivitas CRT, khususnya dalam pendidikan jasmani. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui pendekatan yang responsif terhadap budaya, seperti permainan "one two step jump," siswa dapat meningkatkan keterampilan fisik mereka secara lebih cepat dan efisien. Temuan ini mendukung penelitian (Liu, 2024) yang menekankan bahwa CRT membantu mengatasi tantangan dalam partisipasi dan motivasi siswa yang berasal dari latar belakang budaya beragam. Implikasi ini penting karena membuktikan bahwa pembelajaran yang relevan secara budaya tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mempercepat perkembangan keterampilan teknis dalam

pendidikan jasmani. Penemuan ini menegaskan pentingnya pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan budaya siswa ke dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa merasa lebih terhubung dan termotivasi, sebagaimana didukung oleh studi (Garim, 2023) Garim (2023). Dalam konteks penelitian ini, CRT membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, mendorong keterlibatan lebih tinggi, dan mempercepat penguasaan keterampilan lompat jauh.

Seperti yang diuraikan diatas, dengan melalui pendekatan CRT dengan menggunakan permainan tradisional (lompat satu dua langkah) dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Berdasarkan hasil penelitian (Prasetyo, 2016) hasil belajar lompat jauh menggunakan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan permainan tradisional siswa menjadi lebih antusias dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (Raharjo, 2015) Dengan menggunakan permainan sangat membantu peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan penulis menerapkan permainan tradisional yang dimodifikasi dengan mencetak benner dan dilatar belakangi dengan unsur budaya lokal yang menarik, sehingga siswa akan lebih semangat untuk melakukan proses pembelajaran lompat jauh dengan efektif.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ialah pembelajaran lompat jauh melalui pendekatan CRT dengan menggunakan permaian dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi lompat jauh, Suasana belajar yang nyaman dan kesempatan mempelajari unsur budaya lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari pra-siklus hanya 7 siswa yang tuntas, siklus I yang tuntas menjadi 18 siswa, sedangkan siklus II terjadi peningkatan dengan 27 siswa yang tuntas. Dilihat dari ketuntasan siswa dari pra-siklus hingga siklus II terjadi peningkatan hasil belajar lompat jauh maka penelitian ini dianggap berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Anyichie, A. C., & Butler, D. L. (2023). A Pedagogical Approach to Fostering Culturally Diverse Learners' Engagement in Self-Regulated Learning. *British Journal of Teacher Education and Pedagogy*, *2*(2). https://doi.org/10.32996/bjtep.2023.2.2.1

Caingcoy, M. (2023). Culturally Responsive Pedagogy. *Diversitas Journal*, *8*(4), 3203–3212. https://doi.org/10.48017/dj.v8i4.2780

Erwansyah, A. A. (2016). *GAYA MENGGANTUNG DALAM PEMBELAJARAN PJOK Achmad Amik Erwansyah Abstrak*. *04*, 355–362.

Garim, I. (2023). Writing With Cultural Insight: Elevating Analytical Exposition Through Local Culture and Project-Based Learning. *International Journal of Language Education*, *7*(4). https://doi.org/10.26858/ijole.v7i4.58368

Ghozali, P., Pramono, H., Maarif, Mt. N., Banyumas, K., Tengah, J., Pendidikan Olahraga, P., Negeri Semarang, U., & Artikel, S. (2017). Lompat Jauh Dengan Pendekatan Crt Kelas Vii B Smp Negeri 41 Semarang. *Proceeding.Unnes.Ac.Id*, *6*(1). https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3447

Hünük, D., İnce, M., & Tannehill, D. (2012). Developing Teachers' Health-Related Fitness Knowledge Through a Community of Practice. *European Physical Education Review*, *19*(1), 3–20. https://doi.org/10.1177/1356336x12450769

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

Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, *3*(3), 1121–1127.

Kurniawati, putri. (2017). Metode penelitian. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).

Larasati, A., Sunarti, T., & Budiwati. (2023). Implementasi Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika. *PENDIPA Journal of Science Education*, *7*(1), 94–99. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa94

Lasminawati, E., Kusnita, Y., & Merta, I. W. (2023). Meningkatakan Hasil Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Culturally Responsive Teaching Model Probem Based Learning. *Journal of Science and Education Research*, *2*(2), 44–48. https://doi.org/10.62759/jser.v2i2.49

Liu, Q. (2024). Thinking Beyond Deficits in Southwest China: Perspectives of Ethnic Minority Teachers on Academic Achievement Disparities Among Students. *British Educational Research Journal*, *50*(4), 1676–1700. https://doi.org/10.1002/berj.3993

Marta, I. A. (2020). *Contribution of Leg Muscle Strength and Speed of Students Long Jump Ability*. *460*(Icpe 2019), 149–152. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.041

Maulana, & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *15*(3), 153–163. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi

Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *6*(3), 196. https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205

Puspitasari, R. N. (2016). Pengaruh permainan tradisional karetan terhadap pembelajaran motorik kasar atletik lompat jauh. *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo, Volume 3, Nomor 1, April 2016, Hal 1-75 10*, *3*(1), 9–18. https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3478

Raharjo, T. B. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Melalui Permainan Lompat Gelang-Gelang Pada Siswa Kelas V Sdn 02 Garungwiyoro. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, *4*(8), 200–2009.

Ramadhan, H. ilham, Mujiono, E., & Raharjo, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Menggunakan Pendekatan Culturaly Responsive Teaching (Crt) Dengan Permainan Tradisonal Lompat Tali Karet Kelas Xi. *Universitas Negeri Semarang*, 733–738.

Riawan, K., & Djawa, B. (2017). penerapan permainan terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngadirojo, Pacitan). *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, *5*(3), 445–450.

Shiver, V. N., Richards, K. A. R., & Hemphill, M. A. (2020). Preservice Teachers' Learning to Implement Culturally Relevant Physical Education With the Teaching Personal and Social Responsibility Model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, *25*(3), 303–315. https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1741537

Supriadi. (2019). Pengembangan Kreativitas Belajar Guru Akidah Akhlak. *Jurnal Elementary*, *7*(1), 125–132.

Nuriska, Subekti, P., Mulyadi, A., (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal.Unnes.Ac.Id*. https://journal.unnes.ac.id/sju/jscpe/article/view/38560

Wulandari, A. N., & Mawardi. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Pigur*, *1*(2), 10–17.

Yukarda, A., Pujianto, D., & Arwin, A. (2019). Pengaruh Latihan Pliometrik Standing Long Jump (Broad Jump) Dan Standing Jump Terhadap Lompat Jauh Gaya Gantung Atlet Atletik Lompat Jauh Provinsi Bengkulu Di Pplp Bengkulu. *Kinestetik*, *3*(2), 216–222. https://doi.org/10.33369/jk.v3i2.8923