



Tingkat Kemampuan Motorik Kasar dalam Penerapan Permainan Tradisional Karapan Sapi Siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya

Ahmad Rhilo Pambudi^{1*}, Alfi Budi Rizkiyati², Alfian Rozaq³, Alfiano Yanuar
Erviansyah⁴, Alfiah Shobri⁵, Heri Wahyudi⁶, Rinda Kuswati⁷

¹⁻⁶Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

⁷SDN Bubutan IV Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: ahmad.17060484150@mhs.unesa.ac.id, alfibudi11@gmail.com, alfianzaq3@gmail.com,
alfianospd22@gmail.com, shobrialfiah087@gmail.com, heriwahyudi@unesa.ac.id,
rinda.fpok91@gmail.com

Alamat : Gedung W1 LP3 Universitas Negeri Surabaya Kampus UNESA Lidah Wetan Jl. Lidah
Wetan, Surabaya (60213)

Korespondensi penulis: ahmad.17060484150@mhs.unesa.ac.id*

Abstract : *Gross motor development is essential for elementary students' physical growth and learning. Traditional games are a fun and culturally rich method to stimulate gross motor skills. To examine the effectiveness of the Karapan Sapi traditional game in improving gross motor skills among 4th-grade students at SDN Bubutan IV Surabaya. This study employed Classroom Action Research (CAR) in two cycles involving 26 students, using observation, interviews, and documentation for data collection. Initial observations showed most students were in the "Less Skilled" category. After the intervention using the Karapan Sapi game, all students progressed to the "Highly Skilled" category. The Karapan Sapi game enhanced not only physical abilities but also teamwork, student engagement, and appreciation for local culture. The Karapan Sapi traditional game is an effective and enjoyable educational tool to improve elementary students' gross motor skills through contextual and cultural-based learning.*

Keywords : *Contextual Learning, Gross Motor Skills, Karapan Sapi, Physical Education, Traditional Games.*

Abstrak : Perkembangan motorik kasar anak usia sekolah dasar sangat penting untuk mendukung aktivitas fisik dan pembelajaran. Salah satu metode inovatif yang dapat meningkatkan motorik kasar adalah melalui permainan tradisional yang menyenangkan dan berbasis budaya. Mengetahui efektivitas permainan tradisional Karapan Sapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 26 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada pra-siklus, mayoritas siswa berada di kategori "Kurang Mahir". Setelah intervensi permainan Karapan Sapi pada Siklus I dan II, seluruh siswa menunjukkan peningkatan hingga mencapai kategori "Sangat Mahir". Permainan tradisional Karapan Sapi tidak hanya meningkatkan motorik kasar, tetapi juga menumbuhkan nilai kerja sama tim, partisipasi aktif, serta apresiasi terhadap budaya lokal. Permainan tradisional Karapan Sapi sangat efektif dan layak dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar secara optimal dan menyenangkan.

Kata Kunci: Motorik Kasar, Permainan Tradisional, Karapan Sapi, Pendidikan Jasmani, Pembelajaran Kontekstual.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek penting dalam pertumbuhan anak usia sekolah dasar, karena berkaitan erat dengan kemampuan fisik yang mendukung aktivitas sehari-hari dan pembelajaran. Kemampuan ini mencakup koordinasi otot besar yang digunakan dalam kegiatan seperti berlari, melompat, dan melempar. Peningkatan motorik kasar dapat dicapai melalui berbagai aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan, salah satunya adalah melalui permainan tradisional (Lumbantobing et al., 2023).

Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat mendukung perkembangan fisik anak. Misalnya, permainan tradisional seperti egrang batok kelapa telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini. Penelitian oleh (Ningsih & Suryana, 2024) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan ini mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar mereka.

Selain itu, permainan tradisional lainnya seperti main karet juga memiliki dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak. (Anggraini et al., 2018; Nurhasanah, 2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa anak-anak yang bermain main karet menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan motorik kasar dibandingkan dengan sebelum mereka terlibat dalam permainan tersebut.

Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai intervensi untuk anak-anak dengan kondisi khusus. (Putri et al., 2024) dalam studi mereka menunjukkan bahwa anak-anak yang mengalami stunting menunjukkan peningkatan kemampuan motorik kasar setelah terlibat dalam permainan tradisional tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak-anak dengan berbagai latar belakang.

Di Indonesia, terdapat berbagai permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak, salah satunya adalah permainan anak-anak karapan sapi yang terinspirasi dari budaya khas Madura. Karapan sapi merupakan salah satu kesenian, olahraga, atau permainan tradisional yang telah membudaya di Pulau Madura sejak abad ke-14. Kata “karapan” berasal dari kata “kerap” atau “kirap” yang berarti “berangkat dan dilepas bersama-sama,” atau dari bahasa Arab “kirabah” yang berarti “persahabatan.” Dalam versi aslinya, permainan ini melibatkan dua ekor sapi yang menarik semacam kereta kecil yang dikendarai oleh seorang joki, berlomba menuju garis finish dengan iringan musik tradisional dan semangat kebersamaan (JATIM Studio, 2020).

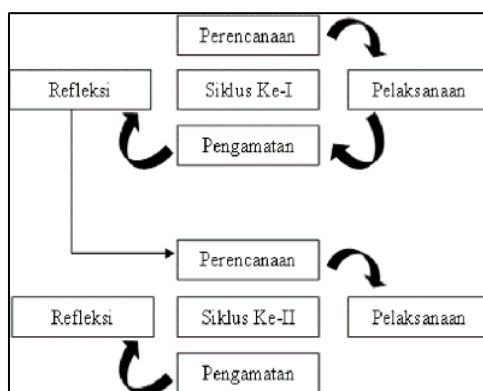
Permainan anak-anak karapan sapi mengadaptasi konsep tersebut menjadi bentuk permainan fisik yang sederhana namun penuh semangat. Dalam permainan ini, satu tim terdiri dari tiga anak: dua anak berperan sebagai "sapi" yang saling menggandeng tangan, dan satu anak lainnya menjadi "tokang tongko" yang berdiri di atas tangan temannya (Hi-Dayat Viral Video, 2021). Ketika aba-aba diberikan, tim berlari secepat mungkin menuju garis finish. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga melatih koordinasi tubuh, kekuatan otot, serta kerja sama tim, yang kesemuanya mendukung perkembangan

motorik kasar anak secara optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya melalui penerapan permainan tradisional karapan sapi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya melalui penerapan permainan tradisional Karapan Sapi. Metode PTK dipilih karena dapat mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran, merancang solusi yang relevan, serta menerapkannya secara langsung untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Windawati et al., 2023).



Gambar 1. Siklus Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi secara berkelanjutan dan perbaikan strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan aspek motorik kasar siswa, yaitu kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan (Dinanti et al., 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan selama empat minggu, dengan integrasi permainan tradisional Karapan Sapi ke dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sebagai media untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar.

Siklus 1 difokuskan pada pelaksanaan permainan tradisional Karapan Sapi dalam bentuk simulasi sederhana untuk mengamati kemampuan awal siswa dalam aspek motorik kasar. Kegiatan ini diiringi dengan observasi dan dokumentasi yang bertujuan untuk mencatat tingkat partisipasi, kekuatan gerak, kelincahan, dan keseimbangan siswa.

Hasil dari siklus pertama dianalisis untuk mengetahui efektivitas pendekatan yang digunakan. Berdasarkan refleksi siklus 1, siklus 2 dilaksanakan dengan modifikasi strategi pembelajaran, seperti penguatan melalui latihan fisik terstruktur, peningkatan frekuensi permainan, serta pengintegrasian pendekatan berbasis kelompok agar siswa dapat lebih terlibat aktif dan kolaboratif.

Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan dan performa fisik siswa saat bermain. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa terhadap permainan tradisional, sementara dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan untuk mendukung analisis data.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penerapan permainan tradisional Karapan Sapi dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Indikator utama dalam penelitian meliputi peningkatan skor rata-rata siswa dalam aspek kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan, serta keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran jasmani berbasis budaya lokal yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

3. HASIL

Tabel 1. Pra Siklus

Nilai yang didapat	Jumlah (n)	Presentase (%)
60	16	61,5
70	4	15,4
80	6	23,1
90	0	0,0
100	0	0,0
Total	26	100

Berdasarkan Tabel 1. Pra Siklus, diketahui bahwa dari 26 siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya yang menjadi subjek penelitian, mayoritas siswa menunjukkan tingkat kemampuan motorik kasar yang masih rendah sebelum dilakukan tindakan pembelajaran melalui permainan tradisional Karapan Sapi.

Sebanyak 16 siswa (61,5%) memperoleh nilai 60, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori rendah dalam kemampuan motorik kasar, mencakup aspek kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan. Sementara itu, hanya 4 siswa (15,4%) yang mencapai nilai 70, dan 6 siswa (23,1%) yang berhasil mendapatkan nilai 80. Tidak ada siswa yang mencapai nilai maksimal, yaitu 90 maupun 100 (0%).

Temuan ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan melalui pendekatan permainan tradisional, tingkat penguasaan motorik kasar siswa belum optimal, dan pembelajaran sebelumnya belum cukup mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar secara menyeluruh. Rendahnya hasil pada tahap pra siklus ini menjadi dasar pertimbangan penting dalam merancang tindakan pada Siklus 1, agar metode pembelajaran yang diterapkan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar mereka secara signifikan.

Tabel 2. Hasil Siklus 1

Nilai yang didapat	Jumlah (n)	Presentase (%)
60	4	15,4
70	10	38,5
80	12	46,2
90	0	0,0
100	0	0,0
Total	26	100

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media permainan tradisional Karapan Sapi pada Siklus 1, terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap tingkat kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Berdasarkan Tabel 2, dari total 26 siswa, sebanyak 12 siswa (46,2%) memperoleh nilai 80, menunjukkan bahwa hampir setengah dari jumlah siswa telah mencapai kategori tinggi dalam kemampuan motorik kasar.

Selain itu, 10 siswa (38,5%) mendapatkan nilai 70, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mulai menunjukkan perkembangan yang cukup baik, meskipun belum berada pada kategori optimal. Sementara itu, hanya 4 siswa (15,4%) yang masih memperoleh nilai 60, menunjukkan adanya penurunan jumlah siswa yang berada pada kategori rendah dibandingkan dengan kondisi pra siklus yang mencapai 61,5%.

Meskipun belum ada siswa yang memperoleh nilai 90 atau 100, data pada Siklus 1 ini mengindikasikan adanya kemajuan positif dalam aspek kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan sebagai bagian dari kemampuan motorik kasar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Karapan Sapi mulai memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa, meskipun perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

Tabel 3. Hasil Siklus 2

Nilai yang didapat	Jumlah (n)	Presentase (%)
60	0	0,0
70	0	0,0
80	0	0,0
90	26	100,0
100	0	0,0
Total	26	100

Pada Siklus 2, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dalam kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya melalui penerapan permainan tradisional Karapan Sapi. Berdasarkan Tabel 3, seluruh siswa atau 100% (26 siswa) memperoleh nilai 90, yang menunjukkan bahwa semua siswa telah mencapai kategori sangat tinggi dalam aspek kemampuan motorik kasar.

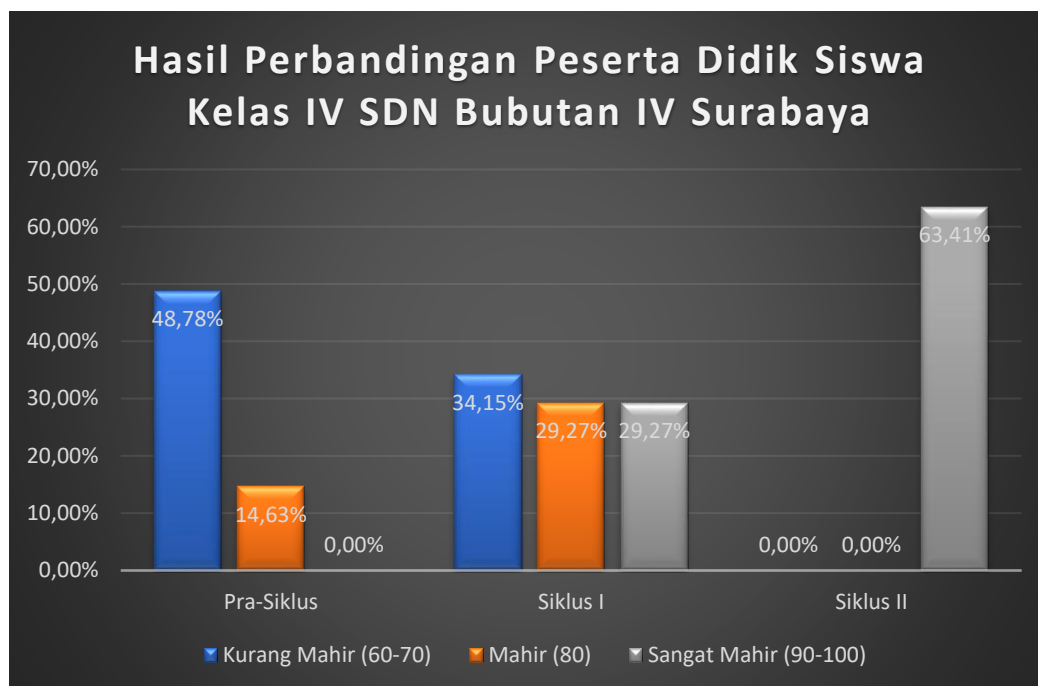
Tidak ada satu pun siswa yang memperoleh nilai 60, 70, maupun 80, yang berarti bahwa seluruh siswa berhasil melewati kategori rendah hingga sedang. Hasil ini menjadi indikator kuat bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada siklus ini—yang memaksimalkan pendekatan praktis, keterlibatan aktif siswa, serta peningkatan intensitas dan kualitas permainan Karapan Sapi—berhasil mendorong peningkatan signifikan dalam aspek kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan.

Pencapaian ini sekaligus menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, serta mampu mengoptimalkan potensi motorik kasar siswa secara merata. Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas intervensi yang dilakukan dalam Siklus 2 dan mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai secara maksimal.

Tabel 4. Hasil Perbandingan Peserta Didik Kelas

Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Kurang Mahir (60-70)	48,78%	34,15%	0,00%
Mahir (80)	14,63%	29,27%	0,00%
Sangat Mahir (90-100)	0,00%	29,27%	63,41%

Hasil penelitian membandingkan data pada Tabel 4, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam tingkat kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya setelah diterapkannya permainan tradisional Karapan Sapi melalui dua siklus pembelajaran.



Gambar 2. Hasil Perbandingan Peserta Didik Siswa Kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya

Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa (sebanyak 48,78%) berada pada kategori Kurang Mahir (nilai 60–70), sementara hanya 14,63% yang masuk kategori Mahir (nilai 80), dan tidak ada siswa yang mencapai kategori Sangat Mahir (nilai 90–100). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, kemampuan motorik kasar siswa masih tergolong rendah.

Setelah dilakukan pembelajaran pada Siklus I, terjadi penurunan persentase siswa yang berada pada kategori Kurang Mahir menjadi 34,15%. Sementara itu, jumlah siswa yang mencapai kategori Mahir meningkat menjadi 29,27%, dan 29,27% siswa sudah mulai masuk dalam kategori Sangat Mahir. Hal ini menandakan bahwa penerapan permainan tradisional mulai memberikan dampak positif terhadap kemampuan motorik kasar siswa.

Perubahan yang paling signifikan terjadi pada Siklus II, di mana tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori Kurang Mahir maupun Mahir. Seluruh siswa (sebanyak 63,41%) berhasil masuk ke dalam kategori Sangat Mahir, mencerminkan keberhasilan intervensi pembelajaran yang telah dimodifikasi pada siklus ini. Peningkatan

ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Karapan Sapi terbukti efektif dalam meningkatkan aspek motorik kasar, meliputi kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan secara menyeluruh dan merata di antara siswa.

Hasil ini memperkuat temuan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual dan menyenangkan melalui permainan tradisional dapat menjadi strategi efektif dalam mengembangkan kemampuan fisik dasar siswa sekolah dasar.

4. PEMBAHASAN

Pada tahap pra-siklus, observasi langsung terhadap aktivitas fisik siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan motorik kasar yang rendah. Sebanyak 61,5% siswa memperoleh nilai 60, yang menandakan dominasi kategori "Kurang Mahir." Selama pengamatan, terlihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Agustin et al., 2021), yang menyatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar seringkali menunjukkan keterbatasan dalam aspek motorik kasar akibat kurangnya stimulasi fisik yang terstruktur.

Setelah penerapan permainan tradisional Karapan Sapi pada Siklus I, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar siswa. Sebanyak 46,2% siswa mencapai nilai 80, menunjukkan peningkatan ke kategori "Mahir." Selama sesi permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan partisipasi aktif, yang berdampak positif pada peningkatan koordinasi dan keseimbangan mereka. Penurunan jumlah siswa dalam kategori "Kurang Mahir" menjadi 15,4% mencerminkan efektivitas intervensi ini. Penelitian oleh (Darmawati & Widyasari, 2022) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan koordinasi dan keseimbangan anak secara signifikan.

Pada Siklus II, seluruh siswa mencapai nilai 90, menandakan pencapaian kategori "Sangat Mahir." Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan tradisional Karapan Sapi berhasil mengoptimalkan aspek kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan siswa. Selama observasi, terlihat bahwa siswa mampu melakukan gerakan kompleks dengan lebih percaya diri dan koordinasi yang lebih baik. Penelitian oleh (Balqis & Rosfalia, 2024) menegaskan bahwa permainan tradisional yang intensif dapat meningkatkan kekuatan fisik dan ketangkasan anak secara signifikan.

Perbandingan data dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dalam kemampuan motorik kasar siswa. Kategori "Kurang Mahir" menurun dari 48,78% pada pra-siklus menjadi 0% pada Siklus II, sementara kategori "Sangat Mahir" meningkat dari 0% menjadi 63,41%. Selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam aktivitas fisik, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan motorik mereka. Penelitian oleh (Nisa & Darmawan, 2024) mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti gobak sodor dan engklek efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan motorik kasar siswa juga berdampak positif pada aspek sosial dan emosional mereka. Permainan tradisional mendorong interaksi sosial, kerja sama, dan pengembangan keterampilan kognitif melalui aturan sederhana dan kerja tim. Selama sesi permainan, siswa menunjukkan peningkatan dalam komunikasi dan kolaborasi dengan teman sebaya. Penelitian oleh (Hanum & Rohita, 2021) menunjukkan bahwa kegiatan bermain dapat menstimulasi kemampuan motorik kasar anak sekaligus mengembangkan aspek sosial mereka

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal. Karapan Sapi, sebagai permainan tradisional Madura, tidak hanya meningkatkan kemampuan fisik siswa tetapi juga memperkenalkan mereka pada warisan budaya Indonesia. Selama kegiatan, siswa menunjukkan ketertarikan dan rasa bangga terhadap budaya lokal yang diperkenalkan melalui permainan. Penelitian oleh (Sutini, 2018) menekankan pentingnya permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini untuk meningkatkan keterampilan motorik dan memahami nilai-nilai budaya.

Keberhasilan intervensi ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan tradisional menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selama observasi, terlihat bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Penelitian oleh (Mudzakir, 2020) menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Selain itu, permainan tradisional juga dapat diadaptasi untuk berbagai kebutuhan pendidikan, termasuk untuk anak-anak dengan disabilitas. Penelitian oleh (Ardiyanto & Sukoco, 2014) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. Hal ini

menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat diterapkan secara inklusif untuk mendukung perkembangan semua siswa.

Penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya dalam bidang pendidikan berkualitas. Dengan meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa melalui metode yang menyenangkan dan berbasis budaya, pendidikan menjadi lebih inklusif dan efektif. Penelitian oleh (Pribadi et al., 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar, mendukung pencapaian pendidikan berkualitas.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa permainan tradisional Karapan Sapi efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Peningkatan signifikan dari pra-siklus hingga Siklus II menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya dapat mengoptimalkan potensi fisik dan sosial siswa secara menyeluruh. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya permainan tradisional dalam pengembangan kemampuan motorik kasar anak.

5. KESIMPULAN

Penerapan permainan tradisional Karapan Sapi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas IV SDN Bubutan IV Surabaya. Kemampuan motorik kasar yang mencakup kelincahan, kekuatan, dan keseimbangan siswa mengalami peningkatan signifikan dari siklus pra-tindakan hingga Siklus II. Pada tahap pra-siklus, sebagian besar siswa berada pada kategori "Kurang Mahir", namun setelah dua siklus tindakan dengan pendekatan permainan tradisional yang terstruktur, seluruh siswa berhasil mencapai kategori "Sangat Mahir" dengan nilai 90. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis budaya lokal mampu memberikan dampak positif secara menyeluruh terhadap perkembangan fisik anak.

Keberhasilan ini juga mencerminkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses pendidikan. Permainan tradisional Karapan Sapi tidak hanya menjadi sarana pengembangan fisik, tetapi juga memperkuat kerja sama tim, interaksi sosial, dan rasa bangga terhadap budaya. Dengan demikian, pendekatan ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai metode inovatif yang efektif dan relevan dengan konteks lokal.

REFERENSI

- Agustin, N. W., Susandi, A., & Muhammad, D. H. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak dan nilai-nilai pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *Falasifa: Jurnal Studi Keislaman*, 12(2), 33–44. <https://doi.org/10.36835/falasifa.v12i02.552>
- Anggraini, M. A., Karyanto, Y., & A.S, W. K. (2018). Pengaruh permainan tradisional lompat tali terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.26555/jecce.v1i1.60>
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Balqis, R. R., & Rosfalia, N. A. (2024). Motor development in early children in various cultures in Indonesia. *Proceeding of International Conference on Education and Sharia*, 1, 54–61. <https://doi.org/10.62097/ices.v124.9>
- Darmawati, N. B., & Widyasari, C. (2022). Permainan tradisional engklek dalam meningkatkan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6827–6836. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3487>
- Dinanti, N. N., Rosadi, M., Dewi, D. F., Hutabarat, E. I., & Padilah, R. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penerapan pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 060843 Medan Barat. *Journal on Education*, 7(1), 4257–4266. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/7019/5570>
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan sentra olah tubuh dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Hi-Dayat Viral Video. (2021). *Permainan tradisional anak karapan sapi* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LHTYIYFegvo>
- JATIM Studio. (2020). *SDN Gunongsekar 2 Sampang kreasi permainan tradisional, kerapan sapi Madura* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tsd4FmSf9OA>
- Lumbantobing, D. W. J., Sigalingging, N. W., Purba, R. N., & Siregar, F. S. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(4), 137–145. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.37>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran penjas kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 19(1), 44–49. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Ningsih, S. S., & Suryana, D. (2024). Pengaruh permainan tradisional egrang batok kelapa terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di TK Kartika 1-63 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15845–15856. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14632>

- Nisa, A. C., & Darmawan, A. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas I dan II Sekolah Dasar Negeri Tawangsari 01 Kabupaten Blitar. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 9(1), 64–79. <https://doi.org/10.37058/sport.v9i1.13312>
- Nurhasanah, R. (2021). Penerapan permainan lompat karet dalam meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B di RA Asiah Pekanbaru [Skripsi, Universitas Islam Riau]. <https://repository.uir.ac.id/6492/>
- Pribadi, B., Junaidi, I. A., & Kumbara, H. (2023). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa SD N 06 Rambang Kuang. *Journal of Physical Health Research*, 4(1), 221–227. <https://doi.org/10.55081/jphr.v4i1.1607>
- Putri, D. A., Aprila, P. K., Syadawi, U. T., Alya, C. A. H., & Aulia, P. (2024). Efektivitas permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar anak yang mengalami stunting di TK Muttaqin. *Afeksi: Jurnal Psikologi*, 3(2), 155–161. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 67–77. <https://doi.org/10.17509/cd.v4i2.10386>
- Windawati, H., Khory, F. D., & Pranasto, W. H. (2023). Upaya peningkatan kemampuan motorik siswa kelas IV SDN Rangkah 1 Surabaya melalui permainan tradisional. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 183–191. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.1009>