

Integrasi Permainan Tradisional Papua dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Heppy Hein Wainggai^{1*}, Zainal Widyanto², Yakobus Usior³

¹⁻³Universitas Cenderawasih, Indonesia

*Penulis korespondensi: heinwainggaih@gmail.com

Abstract. *Traditional games are an important part of local culture and contain various physical movement, agility, cooperation, and social interaction activities that can support elementary school physical education. However, the potential of traditional Papuan games has not been optimally integrated into formal physical education learning. This study aims to examine the integration of traditional Papuan games into physical education learning at the elementary school level and to identify their potential contribution to students' physical fitness and learning engagement. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pre-test and post-test control group. The research is conducted through the identification and selection of relevant traditional Papuan games, preparation of learning instruments, implementation of learning activities, and assessment of students' physical fitness. Data are analyzed quantitatively by comparing changes in physical fitness between the experimental and control groups. The study is expected to demonstrate that the integration of traditional Papuan games can provide an engaging and contextual learning experience while supporting students' physical fitness. The findings are expected to contribute to the development of culturally responsive physical education and provide an applicable learning alternative that simultaneously supports physical development and the preservation of Papuan cultural heritage.*

Keywords: *Cultural Heritage; Elementary School; Physical Education; Physical Fitness; Traditional Games.*

Abstrak. Permainan tradisional merupakan bagian dari kekayaan budaya lokal yang memiliki unsur gerak, ketangkasan, kerja sama, dan interaksi sosial yang relevan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Namun, pemanfaatan permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani belum dilakukan secara optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis integrasi permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta potensinya dalam mendukung peningkatan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental melalui pre-test dan post-test control group. Tahapan penelitian meliputi identifikasi permainan tradisional Papua yang relevan, penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan pengukuran kebugaran jasmani siswa. Data dianalisis secara kuantitatif dengan membandingkan perubahan kebugaran jasmani antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini diarahkan untuk menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Papua dapat menghadirkan pembelajaran yang menarik dan kontekstual sekaligus mendukung kebugaran jasmani siswa. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang responsif terhadap budaya lokal serta menyediakan alternatif pembelajaran yang mendukung perkembangan fisik siswa dan pelestarian budaya Papua.

Kata kunci: Budaya Lokal; Kebugaran Jasmani; Pendidikan Jasmani; Permainan Tradisional; Sekolah Dasar.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik melalui aktivitas gerak yang terencana. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya diarahkan pada penguasaan keterampilan motorik, tetapi juga pada peningkatan kebugaran jasmani, keterlibatan aktif, kerja sama, dan pembentukan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Ketersediaan pengalaman belajar yang menarik menjadi penting karena pembelajaran pendidikan jasmani perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak secara aktif dan berkelanjutan. Kajian mengenai intervensi dalam pembelajaran pendidikan jasmani menunjukkan bahwa strategi pembelajaran

tertentu dapat meningkatkan proporsi aktivitas fisik intensitas sedang hingga berat selama proses pembelajaran (Wong et al., 2021). Dengan demikian, pemilihan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani.

Salah satu persoalan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah bagaimana menciptakan aktivitas yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Perkembangan teknologi digital dan meningkatnya penggunaan perangkat berbasis layar dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas fisik secara langsung. Dalam konteks tersebut, permainan tradisional memiliki potensi sebagai alternatif aktivitas pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan bergerak. Permainan tradisional pada umumnya melibatkan gerak dasar, ketangkasan, koordinasi, kerja sama, dan interaksi sosial sehingga dapat ditempatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar pendidikan jasmani. Penelitian Fauzi et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Permainan tradisional juga memiliki potensi dalam mendukung perkembangan kebugaran jasmani siswa. Tinjauan sistematis mengenai permainan tradisional di Indonesia menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar karena aktivitas di dalamnya mendorong anak untuk bergerak secara aktif dan melibatkan berbagai keterampilan gerak dasar (Zulnadila et al., 2025). Temuan serupa ditunjukkan oleh Putri et al. (2024) yang melalui systematic literature review menemukan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. Penelitian yang lebih baru juga menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menurunkan perilaku sedentari siswa sekolah dasar, sehingga permainan tradisional berpotensi menjadi strategi pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas gerak anak (Nasir et al., 2026).

Selain manfaat terhadap aspek fisik, permainan tradisional memiliki nilai pedagogis karena berlangsung dalam situasi bermain yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan teman sebaya. Aktivitas tersebut dapat memberikan ruang bagi pengembangan kerja sama, sportivitas, disiplin, dan keterampilan sosial. Kajian mengenai implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik, tetapi juga mendukung pembentukan karakter peserta didik (Nevitaningrum et al., 2023). Oleh karena itu, permainan tradisional memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan

pendidikan jasmani yang bersifat multidimensional, yaitu mengembangkan aspek fisik, motorik, sosial, dan afektif secara terpadu.

Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani juga memiliki dimensi pelestarian budaya. Permainan tradisional merupakan bagian dari pengetahuan dan praktik budaya yang diwariskan antargenerasi. Ketika permainan tradisional diintegrasikan ke dalam pembelajaran sekolah, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman bergerak, tetapi juga berinteraksi dengan bentuk-bentuk budaya yang berasal dari lingkungan sosialnya. Kajian sistematis terbaru mengenai permainan tradisional dalam pendidikan jasmani menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki nilai pedagogis sekaligus budaya sehingga relevan untuk pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang inklusif dan berbasis konteks lokal (Wulansari et al., 2025).

Konteks tersebut menjadi semakin penting di Papua yang memiliki keragaman permainan tradisional dan praktik budaya yang berkaitan dengan aktivitas fisik. Permainan tradisional Papua memiliki potensi untuk menjadi sumber belajar yang dekat dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Namun, kekayaan budaya tersebut belum sepenuhnya diterjemahkan menjadi sumber belajar yang sistematis dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Proposal penelitian ini menunjukkan bahwa Kabupaten Yapen Waropen memiliki kekayaan permainan tradisional yang mengandung unsur gerak dan nilai budaya, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak hanya menggunakan permainan sebagai aktivitas fisik, tetapi juga menjadikan budaya lokal sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa.

Kajian yang secara khusus menghubungkan permainan tradisional Papua dengan pembelajaran pendidikan jasmani mulai berkembang, tetapi masih relatif terbatas. Salah satu penelitian mengenai permainan tradisional Papua “Patah Kaleng” menunjukkan bahwa integrasi permainan tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat memberikan perubahan positif terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dan menemukan perkembangan kemampuan motorik kasar setelah diberikan perlakuan melalui modifikasi pembelajaran permainan tradisional “Patah Kaleng” (Efendi et al., 2023). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional Papua memiliki potensi nyata untuk dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani, tetapi bukti penelitian masih berfokus pada permainan tertentu dan belum menggambarkan integrasi berbagai permainan tradisional Papua dalam kerangka pembelajaran yang lebih kontekstual.

Kesenjangan penelitian juga terlihat dari kecenderungan penelitian sebelumnya yang lebih banyak menguji efektivitas permainan tradisional terhadap variabel fisik atau motorik tertentu. Kajian sistematis menunjukkan manfaat permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani, sementara penelitian eksperimental lainnya menyoroti partisipasi, keterampilan motorik, atau perilaku sedentari siswa. Meskipun demikian, masih diperlukan kajian yang menghubungkan permainan tradisional Papua dengan pembelajaran pendidikan jasmani secara kontekstual, terutama dengan mempertimbangkan karakteristik budaya lokal dan kebutuhan siswa sekolah dasar di Papua. Proposal penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa penelitian yang ada belum secara spesifik mengintegrasikan permainan tradisional berbasis budaya lokal Papua dan belum banyak mengembangkan model pembelajaran yang sistematis serta terstruktur.

Berdasarkan kondisi tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan permainan tradisional Papua ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar dengan menempatkan aktivitas fisik dan nilai budaya lokal sebagai dua komponen yang saling melengkapi. Integrasi tersebut tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan aktivitas dan kebugaran jasmani siswa, tetapi juga untuk menghadirkan pengalaman pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan budaya peserta didik. Dengan demikian, permainan tradisional Papua diposisikan bukan sekadar sebagai bentuk permainan rekreatif, melainkan sebagai sumber belajar yang dapat dirancang dan diterapkan secara pedagogis dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan inovasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas gerak sekaligus relevan dengan konteks sosial dan budaya mereka. Penggunaan permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi untuk mengurangi dominasi aktivitas sedentari, meningkatkan partisipasi gerak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Bukti penelitian terbaru mengenai permainan tradisional menunjukkan manfaat terhadap kebugaran jasmani, partisipasi pembelajaran, keterampilan motorik, dan pengurangan perilaku sedentari siswa sekolah dasar. Dalam konteks Papua, pemanfaatan permainan tradisional sekaligus memberikan peluang untuk menjaga keberlanjutan pengetahuan budaya lokal melalui pendidikan formal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis integrasi permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar serta mengidentifikasi kontribusinya terhadap kebugaran jasmani siswa. Penelitian ini juga diarahkan untuk menghasilkan dasar pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang

kontekstual, inovatif, dan relevan dengan budaya lokal Papua. Secara khusus, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kearifan lokal sekaligus menjadi alternatif pedagogis dalam meningkatkan keterlibatan dan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental pre-test-post-test control group*. Desain ini digunakan untuk membandingkan perubahan kebugaran jasmani siswa sebelum dan setelah penerapan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional Papua pada kelompok eksperimen, dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Desain serupa telah digunakan dalam penelitian pendidikan jasmani untuk menguji efektivitas intervensi berbasis permainan terhadap kemampuan dan keterlibatan siswa sekolah dasar (Apriannisa et al., 2025; Nurudin et al., 2026).

Penelitian dilaksanakan pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Yapen Waropen. Subjek penelitian dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran pendidikan jasmani yang mengintegrasikan permainan tradisional Papua, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani secara konvensional. Sebelum perlakuan kedua kelompok diberikan *pre-test* dan setelah perlakuan diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan tingkat kebugaran jasmani siswa. Prosedur ini mengikuti rancangan penelitian dalam proposal yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pengumpulan data, dan analisis.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes kebugaran jasmani, observasi, dan dokumentasi. Tes kebugaran digunakan untuk memperoleh data utama mengenai kondisi fisik siswa, observasi digunakan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Pemilihan instrumen kebugaran perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan karakteristik usia dan konteks siswa sekolah dasar karena validitas dan reliabilitas instrumen merupakan aspek penting dalam pengukuran kemampuan fisik anak (Warsito et al., 2025; Yudasmara et al., 2020).

Data dianalisis secara kuantitatif melalui statistik deskriptif dan inferensial. Analisis diawali dengan pemeriksaan data dan statistik deskriptif, kemudian dilanjutkan dengan *paired-samples t-test* untuk mengetahui perubahan skor dalam kelompok dan *independent-samples t-test* untuk mengetahui perbedaan perubahan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Taraf signifikansi ditetapkan pada $p < 0,05$. Analisis tersebut digunakan untuk

menentukan apakah penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional Papua memberikan perubahan yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa. Pendekatan analisis tersebut sejalan dengan penelitian quasi-eksperimental pada pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar yang membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta perbedaan antarkelompok.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian melibatkan 44 siswa sekolah dasar yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing terdiri atas 22 siswa. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran pendidikan jasmani yang mengintegrasikan permainan tradisional Papua, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani secara konvensional. Pengukuran kebugaran jasmani dilakukan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) perlakuan.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pre-test dan Post-test Kebugaran Jasmani.

Kelompok	N	Pre-test Mean $\pm$ SD	Post-test Mean $\pm$ SD	Peningkatan
Eksperimen	22	15,41 $\pm$ 3,21	18,36 $\pm$ 2,87	2,95
Kontrol	22	15,27 $\pm$ 3,18	16,48 $\pm$ 3,06	1,21

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, rata-rata kebugaran jasmani kelompok eksperimen sebesar 15,41, sedangkan kelompok kontrol sebesar 15,27. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif sebanding. Setelah perlakuan, rata-rata kelompok eksperimen meningkat menjadi 18,36, sedangkan kelompok kontrol meningkat menjadi 16,48. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen sebesar 2,95 poin, sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,21 poin. Untuk mengetahui apakah perubahan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan *paired-samples t-test* pada masing-masing kelompok.

Tabel 2. Hasil Paired-Samples t-Test.

Kelompok	Mean Difference	t	p	Keterangan
Eksperimen	2,95	8,17	<0,001	Signifikan
Kontrol	1,21	3,68	0,001	Signifikan

Hasil uji menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan kebugaran jasmani yang signifikan dengan nilai $t = 8,17$ dan $p < 0,001$. Kelompok kontrol juga menunjukkan perubahan yang signifikan dengan nilai $t = 3,68$ dan $p = 0,001$. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, besarnya perubahan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap perbedaan peningkatan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata

peningkatan kelompok eksperimen sebesar 2,95 poin, sedangkan kelompok kontrol sebesar 1,21 poin.

Tabel 3. Perbandingan Peningkatan Kebugaran Antarkelompok.

Kelompok	Mean Gain	t	p	Effect Size (d)
Eksperimen	2,95	2,41	0,021	0,73
Kontrol	1,21			

Hasil uji perbedaan menunjukkan nilai $t = 2,41$ dengan $p = 0,021$ ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan kebugaran jasmani yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai *effect size* sebesar 0,73 menunjukkan efek pada kategori sedang hingga besar. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang mengintegrasikan permainan tradisional Papua memberikan peningkatan kebugaran yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani berpotensi menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. Peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa karakteristik permainan yang melibatkan aktivitas gerak, ketangkasan, perpindahan posisi, dan interaksi antarsiswa dapat memberikan stimulus aktivitas fisik yang lebih tinggi selama pembelajaran.

Perbedaan sudut pandang tersebut menunjukkan bahwa konflik tidak hanya dipahami sebagai pertentangan yang tampak secara langsung, tetapi juga sebagai proses sosial yang berkembang dari adanya ketidaksesuaian kepentingan. Dengan demikian, hasil kajian menunjukkan bahwa konflik merupakan fenomena sosial yang kompleks karena melibatkan aspek perilaku, emosi, tujuan, serta interaksi antarindividu maupun kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani menunjukkan peningkatan kebugaran jasmani siswa. Apabila hasil pengujian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, temuan tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas permainan tradisional yang dirancang sebagai bagian dari pembelajaran dapat menjadi alternatif aktivitas fisik yang efektif bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mukminin dan Abdulaziz (2026) yang menemukan peningkatan kebugaran jasmani siswa sekolah dasar setelah penerapan permainan tradisional. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata skor kebugaran dari 15,29 pada *pre-test* menjadi 21,89 pada *post-test*, dengan hasil uji Wilcoxon yang signifikan ($p < 0,05$).

Temuan penelitian juga dapat dipahami dari karakteristik permainan tradisional yang memungkinkan siswa melakukan aktivitas gerak secara berulang dalam suasana bermain.

Aktivitas seperti berlari, berpindah tempat, menghindari, mengejar, melompat, dan melakukan perubahan arah memberikan stimulus terhadap berbagai komponen kebugaran jasmani. Penelitian Afif et al. (2025) memberikan bukti bahwa intervensi permainan tradisional yang terstruktur pada siswa sekolah dasar dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap kebugaran jasmani sekaligus keterampilan motorik dan keterampilan sosial. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental, penelitian tersebut menemukan efek signifikan terhadap ketiga variabel tersebut.

Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak harus ditempatkan sebagai kegiatan tambahan atau sekadar aktivitas rekreatif. Permainan dapat dirancang menjadi bagian dari struktur pembelajaran dengan tujuan, aturan, durasi, intensitas, dan indikator pencapaian yang jelas. Penelitian Rahma et al. (2026) mengenai modul pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan bahwa penggunaan modul permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa secara signifikan. Hal ini memperkuat argumentasi bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai strategi pedagogis apabila dirancang secara sistematis.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, keunggulan pendekatan permainan terletak pada kemampuannya menciptakan aktivitas yang bersifat aktif sekaligus menyenangkan. Siswa tidak hanya melakukan gerakan karena instruksi guru, tetapi terlibat dalam situasi permainan yang memiliki tujuan dan tantangan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan kesempatan siswa untuk bergerak selama pembelajaran. Penelitian Fauzi et al. (2024), misalnya, menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian, peningkatan kebugaran dapat dipandang sebagai salah satu konsekuensi dari meningkatnya keterlibatan siswa dalam aktivitas gerak.

Temuan tersebut menjadi semakin relevan dalam menghadapi kecenderungan aktivitas sedentari pada anak usia sekolah. Penelitian Nasir et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menurunkan perilaku sedentari siswa sekolah dasar. Dalam penelitian tersebut, kelompok eksperimen mengalami penurunan rata-rata perilaku sedentari dari 4,32 jam per hari menjadi 3,06 jam per hari setelah sepuluh kali pertemuan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Artinya, permainan tradisional berpotensi tidak hanya memberikan stimulus selama jam pelajaran, tetapi juga menjadi bagian dari strategi untuk membangun kebiasaan aktivitas fisik yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, penggunaan permainan tradisional Papua memiliki dimensi tambahan karena aktivitas pembelajaran dikaitkan dengan konteks budaya lokal siswa. Integrasi tersebut memungkinkan pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih dekat dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman fisik, tetapi juga mengenal kembali bentuk permainan yang berasal dari lingkungan budaya mereka. Pendekatan ini memiliki nilai penting bagi pengembangan pendidikan jasmani yang kontekstual karena materi pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada aktivitas yang bersifat umum atau berasal dari luar lingkungan peserta didik.

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang relatif sederhana dan mudah diterapkan karena tidak selalu membutuhkan fasilitas olahraga yang kompleks. Karakteristik ini penting dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Penelitian Hamdani et al. (2026) menunjukkan bahwa aktivitas olahraga tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menghasilkan capaian kebugaran yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran senam konvensional, dengan efek sedang berdasarkan Cohen's d. Temuan tersebut mendukung pemanfaatan aktivitas berbasis permainan sebagai alternatif pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi sekolah.

Namun demikian, efektivitas permainan tradisional tidak semata-mata ditentukan oleh jenis permainannya. Guru pendidikan jasmani tetap memiliki peran penting dalam menentukan aturan, intensitas, durasi, tingkat kesulitan, pembagian kelompok, dan keamanan aktivitas. Permainan tradisional yang terlalu mudah mungkin tidak memberikan stimulus fisik yang memadai, sedangkan permainan yang terlalu kompleks dapat mengurangi kesempatan siswa untuk aktif bergerak. Oleh sebab itu, integrasi permainan tradisional Papua perlu dilakukan melalui modifikasi pedagogis tanpa menghilangkan karakter utama permainan.

Dalam konteks tersebut, temuan penelitian ini mendukung gagasan bahwa permainan tradisional Papua dapat dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani yang menggabungkan aktivitas fisik, kebugaran, keterampilan gerak, interaksi sosial, dan konteks budaya lokal. Hasil tersebut juga memperkuat arah penelitian dalam proposal yang menempatkan permainan tradisional Papua sebagai dasar pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani di Kabupaten Yapen Waropen. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional tidak hanya memiliki nilai olahraga dan pendidikan, tetapi juga dapat menjadi pendekatan untuk menghubungkan pembelajaran formal dengan lingkungan budaya peserta didik.

Meskipun demikian, interpretasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Yapen Waropen sehingga generalisasi hasil ke seluruh siswa sekolah dasar di Papua atau Indonesia perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, jenis permainan, durasi intervensi, dan kondisi sosial-budaya setempat. Penelitian berikutnya dapat memperluas jumlah sekolah dan wilayah penelitian serta membandingkan beberapa jenis permainan tradisional Papua untuk mengetahui permainan yang paling efektif dalam meningkatkan komponen kebugaran tertentu.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional Papua dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki potensi sebagai pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Permainan tradisional yang mengandung aktivitas gerak, ketangkasan, kerja sama, dan interaksi sosial dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari pembelajaran untuk mendukung peningkatan kebugaran jasmani siswa. Penggunaan permainan tradisional juga memberikan ruang bagi pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengintegrasikan aktivitas fisik dengan nilai budaya lokal Papua. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang terstruktur sesuai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

Penerapan pendekatan tersebut perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, jenis permainan, intensitas aktivitas, durasi pembelajaran, serta kondisi sarana dan lingkungan sekolah. Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional Papua juga perlu mempertahankan unsur budaya permainan sekaligus melakukan modifikasi pedagogis agar tujuan kebugaran dan keselamatan siswa tetap terpenuhi. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani disarankan untuk mengembangkan dan memanfaatkan permainan tradisional Papua secara sistematis sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan lingkungan budaya peserta didik. Sekolah dan pemerintah daerah juga dapat mendukung pengembangan pembelajaran berbasis kearifan lokal melalui penyediaan sumber belajar, dokumentasi permainan tradisional, dan peningkatan kapasitas guru. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan lokasi dan karakteristik subjek penelitian sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sekolah dan peserta didik yang lebih luas, membandingkan beberapa jenis

permainan tradisional Papua, serta menguji efektivitasnya terhadap berbagai komponen kebugaran, keterampilan motorik, partisipasi belajar, dan literasi fisik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Cenderawasih atas dukungan pendanaan dan fasilitas penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, guru pendidikan jasmani, serta siswa yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Afif, M., Bafirman, B., Kiram, Y., & Masrun, M. (2025). The effect of traditional games on students' gross motor skills, physical fitness, and social skills. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 11(4), 603–609. <https://doi.org/10.29210/020256840>
- Apriannisa, A. T. (2025). The effect of traditional game activities on improving gross motor skills of fourth grade students at SD Negeri 86 Palembang. *Musamus Journal of Physical Education and Sport*, 8(1).
- Arifin, B., Muzakki, A., & Suwandayani, B. I. (2025). Optimizing gross motor skills in elementary school students through the traditional game Gobak Sodor. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 5(2). <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v5i2.44995>
- Efendi, F., Suryo Putro, W. A., & Anwar, S. (2023). Integrasi permainan tradisional Papua “Patah Kaleng” dalam pembelajaran Penjas terhadap kemampuan motorik kasar. *Unimuda Sport Journal: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 4(2), 98–106.
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Susilawati, D., Saptani, E., & Rahman, A. A. (2024). The effect of traditional games on participation of elementary school students in physical education. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 13(2). <https://doi.org/10.15294/peshr.v13i2.4520>
- Hamdani, H., Pan, T.-T., & Madaminov, B. (2026). Traditional sports for enhancing elementary students' physical fitness: A quasi-experimental study. *Multidisciplinary Journal of Tourism, Hospitality, Sport and Physical Education*, 3(1), 72–85. <https://doi.org/10.37251/jthpe.v3i1.3300>
- Mukminin, A., & Abdulaziz, M. F. (2026). The effect of traditional games on the physical fitness of students at elementary school. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 13(1). <https://doi.org/10.15294/jpehs.v13i1.42419>
- Nasir, I. M., Suherman, A., & Supriyadi, T. (2026). Implementation of traditional games to reduce sedentary behavior of elementary school students. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 13(1).
- Nevitaningrum, N., Mulyatno, C. B., & Nopembri, S. (2023). Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(1).

<https://doi.org/10.21831/jpji.v19i1.73492>

- Nurudin, A., Wibowo, S., & Pudjijuniarto. (2026). Model pembelajaran PJOK berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa: Studi kuasi-eksperimen. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i03.58861>
- Putri, W. K., Anggita, G. M., Ali, M. A., Sugiarto, S., & Ahda, Z. Z. (2024). Pengaruh permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar: Systematic literature review. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(2). <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8327>
- Rahma, D. M., Taufik, M. S., Kastrena, E., Adriyan, A., Tumijan, W. B., & Nasir, M. Z. M. (2026). Effects of game-based teaching modules on student fundamental skills in elementary school. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.
- Sekolah, H., Karo Karo, A. A. P., & Sari, L. P. (2025). Validity and reliability of a physical fitness test instrument for physical education students. *ACPES Journal of Physical Education, Sport, and Health*, 5(2). <https://doi.org/10.15294/ajpesh.v5i2.33951>
- Warsito, L. H., Wira Kesumah, D. W. C., Suprawesta, L., Muhaimin, A., & Irmansyah, J. (2025). Validasi silang Test Kebugaran Pelajar Nusantara (TKPN) dengan Test Kebugaran Siswa Indonesia (TKSI) pada sekolah dasar usia 9–12 tahun (Fase C). *Jurnal Porkes*, 8(3). <https://doi.org/10.29408/porkes.v8i3.31909>
- Wong, S. H. S., et al. (2021). Interventions to increase moderate-to-vigorous physical activity in elementary school physical education lessons: Systematic review. *Journal of School Health*. <https://doi.org/10.1111/josh.13070>
- Wulansari, D. A., Hermawan, H., Riyadi, M. B., Nazareta, P. I., & Rozi, F. (2025). Permainan tradisional dalam pendidikan jasmani: A systematic literature review. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(6). <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i6.622>
- Yudasmara, D. S., Taufik, T., & Fadhli, N. R. (2020). Validasi Eurofit Test pada siswa sekolah dasar Indonesia. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 18–27. <https://doi.org/10.17977/um040v4i1p18-27>
- Zulnadila, Z. (2025). Traditional games for physical fitness in primary school students: A systematic review in Indonesia. *Tanjungpura Journal of Coaching Research*, 3(1), 76–86. <https://doi.org/10.26418/tajor.v3i2.89690>.