

PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DALAM PEMBELAJARAN PJOK UNTUK MENGEMBANGKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD

Patrick Bastian Wijaya^{1)*}

¹⁾Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Universitas Cenderawasih

¹⁾patrickbastian22@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih sering didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa serta pencapaian hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor belum optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK untuk mengembangkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Inpres Ardipura 1 Kota Jayapura. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas VI, dengan informan 1 guru PJOK dan 6 siswa yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik melalui tahap coding, kategorisasi, penarikan tema, dan penafsiran makna. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, member check, dan audit trail. Hasil penelitian menunjukkan tiga tema utama, yaitu pemahaman konsep dan aturan permainan pada ranah kognitif, berkembangnya kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab pada ranah afektif, serta peningkatan koordinasi, keseimbangan, dan sinkronisasi gerak pada ranah psikomotor. Kesimpulannya, permainan tradisional bakiak efektif sebagai media pembelajaran PJOK yang kontekstual, partisipatif, dan bermakna untuk mengembangkan hasil belajar siswa secara holistik.

Abstract. Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning in elementary schools is still often dominated by conventional teacher-centered approaches, resulting in suboptimal student participation and learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains. This study aimed to describe the use of the traditional bakiak game in PJOK learning to develop the learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri Inpres Ardipura 1, Jayapura City. The study employed a qualitative approach with a descriptive qualitative design. The research subjects consisted of 30 sixth-grade students, with 1 PJOK teacher and 6 students selected purposively as informants. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, then analyzed using thematic analysis through coding, categorization, theme development, and meaning interpretation. Data trustworthiness was ensured through source triangulation, technique triangulation, member checking, and an audit trail. The findings revealed three main themes: understanding game concepts and rules in the cognitive domain, the development of cooperation, sportsmanship, and responsibility in the affective

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 11 Januari 2026
Direview : 14 Januari 2026
Diterima : 22 Januari 2026
Disetujui : 27 Februari 2026

Kata-kata Kunci:

Permainan Tradisional, Bakiak, PJOK, Hasil Belajar

Article History

Submitted : January 11, 2026
Reviewed : January 14, 2026
Accepted : January 22, 2026
Published : February 27, 2026

Keywords:

Traditional Games, Bakiak, Physical Education, Learning Outcomes

domain, and improvement in coordination, balance, and movement synchronization in the psychomotor domain. In conclusion, the traditional bakiak game is effective as a contextual, participatory, and meaningful PJOK learning medium for developing students' learning outcomes holistically.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan peserta didik secara holistik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan bermakna (Bailey et al., 2009). Pada jenjang sekolah dasar, PJOK tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran praktik, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, kebiasaan hidup sehat, dan kemampuan sosial siswa. Pembelajaran PJOK yang efektif tidak cukup hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga perlu menumbuhkan pemahaman konsep gerak dan sikap positif dalam beraktivitas (Kirk, 2011). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PJOK perlu dilihat dari keterpaduan antara kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan gerak siswa. Namun, praktik pembelajaran PJOK di sekolah dasar masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung menjadi penerima instruksi secara pasif (Sujarwo & Widayat, 2020). Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya partisipasi aktif siswa dan belum tercapainya tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Dominasi pendekatan konvensional dalam pembelajaran PJOK perlu mendapat perhatian karena karakteristik siswa sekolah dasar pada dasarnya menuntut pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan dunia anak. Siswa usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran disajikan melalui aktivitas konkret, interaksi sosial, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK perlu dikembangkan melalui pendekatan yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berpusat pada siswa agar pengalaman belajar menjadi lebih bermakna (Hastie et al., 2022). Pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar memungkinkan mereka terlibat dalam proses berpikir, mengambil keputusan, dan bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Guru PJOK perlu merancang aktivitas yang tidak hanya melatih fisik, tetapi juga mendorong siswa memahami aturan, strategi, dan nilai-nilai sosial dalam permainan. Dengan desain pembelajaran seperti ini, proses belajar PJOK akan lebih relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang mampu mengintegrasikan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pemecahan masalah dalam satu kegiatan pembelajaran yang utuh (Muhammad et al., 2024). Dalam konteks PJOK, permainan tradisional dapat menjadi media belajar yang dekat

dengan kehidupan siswa, sehingga lebih mudah menumbuhkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran (Amrullah et al., 2023; Wicahyani et al., 2024). Selain itu, pemanfaatan permainan tradisional juga mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus memperkuat identitas sosial siswa sejak dini. Dengan keunggulan tersebut, permainan tradisional memiliki potensi besar untuk mendukung pencapaian hasil belajar PJOK secara lebih menyeluruh.

Di antara berbagai jenis permainan tradisional, bakiak dipilih dalam penelitian ini karena memiliki karakteristik yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Permainan bakiak menuntut beberapa siswa bergerak secara serempak dalam satu alat, sehingga membutuhkan sinkronisasi langkah, komunikasi, dan kerja sama tim yang baik. Dari ranah kognitif, siswa dituntut memahami aturan permainan, menyusun strategi, dan menyesuaikan ritme langkah agar kelompok dapat bergerak efektif. Dari ranah afektif, permainan ini melatih sikap kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, disiplin, dan kemampuan mengendalikan emosi saat berinteraksi dengan teman satu tim. Dari ranah psikomotor, permainan bakiak melatih koordinasi, keseimbangan, kontrol gerak, serta ketepatan langkah secara berkelompok (Hutomo & Kurniawan, 2025; Irmansyah et al., 2020; Rumaeso et al., 2025). Karakteristik tersebut menjadikan permainan bakiak relevan sebagai media pembelajaran PJOK yang mampu mengembangkan hasil belajar siswa secara terpadu.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, sebagian besar masih berfokus pada satu ranah hasil belajar atau menggunakan pendekatan kuantitatif (Ariyanto et al., 2020; Ramadhani, 2020; Yusuf & Lusiana, 2022). Penelitian yang mengkaji pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan melalui pendekatan kualitatif masih terbatas. Keterbatasan tersebut semakin terlihat pada konteks pembelajaran PJOK di wilayah Kota Jayapura yang masih jarang dikaji secara mendalam dalam literatur. Padahal, kajian kualitatif sangat diperlukan untuk memahami proses pembelajaran, interaksi siswa, serta dinamika penggunaan permainan tradisional dalam situasi nyata di kelas. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK untuk mengembangkan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa kelas VI SD Negeri Inpres Ardiapura 1 Kota Jayapura. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK serta pengembangan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti mengkaji proses, makna, dan pengalaman belajar siswa dalam konteks pembelajaran PJOK secara alami (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Inpres Ardiapura 1 Kota Jayapura pada tanggal 7 Januari sampai 8 Januari 2026 dan berlangsung selama dua kali pertemuan pembelajaran PJOK dalam satu minggu. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 30 siswa, terdiri atas 20 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, yang ditetapkan dengan teknik total sampling (Sugiyono, 2021). Pemilihan kelas VI didasarkan pada pertimbangan kematangan fisik, kognitif, dan sosial siswa yang dinilai memadai untuk mengikuti permainan beregu serta melakukan refleksi pembelajaran. Informan penelitian terdiri atas 1 orang guru PJOK dan 6 siswa yang dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif, kemampuan berkomunikasi, dan pengalaman langsung selama kegiatan pembelajaran (Patton, 2015).

Sumber data penelitian meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi aktivitas pembelajaran PJOK berbasis permainan bakiak, wawancara semi-terstruktur dengan guru PJOK dan siswa terpilih, serta pengamatan terhadap interaksi siswa selama permainan berlangsung. Data sekunder diperoleh dari modul ajar, catatan guru, serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian dilakukan secara runtut, yaitu: (1) observasi awal pembelajaran PJOK, (2) pelaksanaan permainan tradisional bakiak, (3) observasi respons dan aktivitas siswa selama permainan, (4) wawancara pascapembelajaran, dan (5) pengumpulan dokumentasi pendukung.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, sekaligus penganalisis data (Lincoln & Guba, 1985). Instrumen bantu yang digunakan meliputi lembar observasi kualitatif, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi. Indikator pada instrumen observasi disusun berdasarkan tiga ranah hasil belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, meliputi pemahaman aturan permainan, tujuan permainan, dan strategi sederhana; (2) ranah afektif, meliputi kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai; serta (3) ranah psikomotor, meliputi koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, dan sinkronisasi langkah. Seluruh instrumen penelitian telah melalui uji kelayakan isi melalui expert judgment oleh ahli pendidikan jasmani dan ahli metodologi penelitian untuk menilai kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, dan relevansi instrumen dengan tujuan penelitian, serta uji keterbacaan sebelum digunakan di lapangan (Creswell & Poth, 2018; Sugiyono, 2021).

Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik yang meliputi tahap pengkodean data (coding), pengelompokan kode ke dalam kategori, penarikan tema utama, dan penafsiran makna temuan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, member check dengan guru PJOK, serta pencatatan proses analisis (audit trail) untuk memastikan keterlacakan dan transparansi data. Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan etika penelitian, yang meliputi perolehan izin resmi dari pihak sekolah, persetujuan orang tua siswa (informed consent), serta penerapan prinsip anonimitas dan kerahasiaan identitas siswa. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VI menunjukkan temuan pada tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Analisis data tematik menghasilkan tiga tema utama, yaitu (1) pemahaman konsep dan aturan permainan, (2) munculnya sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab, serta (3) pengembangan koordinasi, keseimbangan, dan sinkronisasi gerak. Ketiga tema tersebut saling berkaitan dan menunjukkan bahwa permainan bakiak dapat digunakan sebagai media pembelajaran PJOK yang mendukung perkembangan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Tema 1 Pemahaman Konsep dan Aturan Permainan (Ranah Kognitif)

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VI mampu memahami aturan dasar permainan bakiak sebelum dan selama pembelajaran berlangsung. Siswa dapat menjelaskan tujuan permainan, cara memainkan bakiak secara berkelompok, serta pentingnya keselarasan langkah agar kelompok dapat berjalan dengan stabil. Pada tahap awal pembelajaran, guru PJOK memberikan instruksi mengenai aturan permainan, pembagian peran anggota kelompok, serta contoh strategi sederhana yang dapat diterapkan saat bermain.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan kemampuan menerapkan aturan tersebut dalam praktik. Beberapa siswa mampu mengidentifikasi kesulitan yang dialami kelompok, seperti langkah yang tidak seragam atau kurangnya komunikasi, kemudian mendiskusikan solusi agar permainan dapat berjalan lebih baik. Salah satu siswa dalam sesi wawancara menyatakan, “Kalau langkahnya tidak sama, bakiaknya susah jalan, jadi kami harus hitung sama-sama” (Wawancara siswa 1). Guru PJOK juga menegaskan bahwa permainan bakiak mendorong siswa berpikir strategis dan memahami konsep kerja tim dalam aktivitas gerak. Guru menyampaikan, “Anak-anak belajar aturan dan strategi sederhana,

bukan hanya bergerak saja” (Wawancara guru).

Tema 2 Munculnya Sikap Kerja Sama, Sportivitas, dan Tanggung Jawab (Ranah Afektif)

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama permainan bakiak berlangsung, siswa menampilkan sikap sosial yang mencerminkan pengembangan ranah afektif. Siswa aktif berkomunikasi untuk menyamakan langkah, memberikan arahan kepada anggota kelompok, serta menunjukkan empati ketika salah satu anggota mengalami kesulitan menjaga keseimbangan. Interaksi ini tampak ketika siswa saling mengingatkan irama langkah dan menunggu anggota kelompok yang tertinggal agar dapat bergerak bersama.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasakan permainan bakiak sebagai aktivitas yang mengajarkan pentingnya kerja sama dan kesabaran. Seorang siswa menyampaikan, “Kalau ada teman jatuh, kami berhenti dulu supaya bisa lanjut bersama” (Wawancara siswa 3). Guru PJOK juga berperan aktif dengan memberikan penguatan nilai sportivitas melalui refleksi singkat setelah permainan, terutama ketika ada kelompok yang mengalami kekalahan. Guru menyampaikan, “Saya tekankan bahwa menang atau kalah tidak masalah, yang penting kerja samanya” (Wawancara guru). Temuan ini menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab, sportivitas, dan saling menghargai berkembang melalui pengalaman bermain secara langsung.

Tema 3 Pengembangan Koordinasi, Keseimbangan, dan Sinkronisasi Gerak (Ranah Psikomotor)

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan kemampuan motorik siswa selama pelaksanaan permainan bakiak. Pada tahap awal, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menjaga keseimbangan dan menyelaraskan langkah dengan anggota kelompok. Kondisi ini terlihat dari gerakan yang belum sinkron serta posisi tubuh yang kurang stabil. Namun, setelah beberapa kali percobaan dan arahan dari guru, siswa mulai menunjukkan peningkatan koordinasi gerak dan keseimbangan tubuh.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa mampu menyesuaikan ritme langkah secara bertahap melalui latihan berulang dan komunikasi antaranggota kelompok. Guru PJOK berperan dengan memberikan instruksi korektif, seperti mengatur tempo langkah dan posisi tubuh, serta melakukan evaluasi singkat setelah permainan. Salah satu siswa menyampaikan, “Awalnya sering jatuh, tapi lama-lama bisa jalan bareng” (Wawancara siswa 5). Temuan ini menunjukkan bahwa permainan bakiak memfasilitasi pengembangan keterampilan motorik dasar yang melibatkan koordinasi, keseimbangan, dan sinkronisasi gerak secara simultan.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Tematik

Ranah	Tema	Indikator Temuan Spesifik	Sumber Data
Kognitif	Pemahaman konsep dan aturan permainan	Siswa mampu menjelaskan aturan permainan, memahami tujuan permainan, serta menyusun dan menerapkan strategi sederhana saat bermain	Observasi, wawancara
Afektif	Sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab	Siswa menunjukkan komunikasi kelompok, empati, saling menghargai, kesabaran, dan tanggung jawab selama permainan berlangsung	Observasi, wawancara
Psikomotor	Koordinasi, keseimbangan, dan sinkronisasi gerak	Siswa menunjukkan peningkatan sinkronisasi langkah, keseimbangan tubuh, dan kontrol gerak melalui latihan berulang	Observasi, dokumentasi, wawancara

Pembahasan

Bagian pembahasan ini menelaah temuan penelitian mengenai pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas VI. Pembahasan difokuskan pada pengembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bakiak menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna karena memadukan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan proses refleksi dalam satu rangkaian kegiatan. Karakteristik permainan yang menuntut kerja kelompok dan koordinasi gerak membuat siswa tidak hanya aktif bergerak, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan pembentukan sikap. Dengan demikian, permainan bakiak dapat dipahami sebagai media pembelajaran PJOK yang kontekstual, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar. Temuan ini menguatkan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas yang memberi ruang bagi siswa untuk belajar secara langsung melalui pengalaman.

Pada ranah kognitif, hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam memahami aturan, tujuan, dan strategi sederhana permainan bakiak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa mampu menjelaskan cara bermain, mengenali hambatan yang muncul selama permainan, serta mendiskusikan solusi agar kelompok dapat bergerak lebih efektif. Proses tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK melalui permainan bakiak tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga menstimulasi kemampuan berpikir siswa dalam konteks gerak. Temuan ini sejalan dengan pandangan Muhammad et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat memfasilitasi proses berpikir strategis dan pengambilan keputusan dalam pembelajaran PJOK. Selain itu, Butarbutar et al. (2024) menegaskan bahwa pemahaman konsep dalam pendidikan jasmani

berkembang lebih optimal melalui pengalaman langsung yang melibatkan aturan dan strategi permainan. Oleh karena itu, permainan bakiak dapat diposisikan sebagai sarana pembelajaran kognitif yang kontekstual karena siswa memahami konsep melalui praktik, bukan hanya melalui penjelasan verbal.

Pada ranah afektif, temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan bakiak mendorong berkembangnya sikap kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan empati antarsiswa. Selama permainan berlangsung, siswa tampak aktif berkomunikasi untuk menyamakan langkah, saling membantu ketika ada anggota kelompok yang kesulitan, dan menjaga kebersamaan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Sikap-sikap tersebut muncul secara alami karena permainan bakiak menuntut ketergantungan positif antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Temuan ini selaras dengan Hutomo dan Kurniawan (2025) yang menegaskan bahwa permainan tradisional memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Yustiyati et al. (2024) juga menjelaskan bahwa keterlibatan emosional siswa dalam aktivitas permainan dapat memperkuat motivasi belajar dan sikap positif terhadap pembelajaran PJOK. Dalam konteks penelitian ini, peran guru yang memberikan penguatan nilai melalui refleksi singkat setelah permainan turut memperkuat internalisasi nilai afektif, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga memahami makna sikap yang ditampilkan selama kegiatan.

Pada ranah psikomotor, hasil penelitian memperlihatkan adanya perkembangan koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, dan sinkronisasi langkah siswa selama permainan bakiak dilaksanakan. Pada tahap awal pembelajaran, beberapa siswa masih mengalami kesulitan menjaga stabilitas tubuh dan menyelaraskan gerak dengan anggota kelompok, sehingga gerakan tampak belum terkoordinasi dengan baik. Namun, melalui latihan berulang, komunikasi antarsiswa, dan arahan guru secara bertahap, kemampuan motorik siswa menunjukkan perbaikan yang terlihat dalam ritme langkah yang lebih seragam dan kontrol gerak yang lebih stabil. Temuan ini sejalan dengan Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan motorik dasar siswa sekolah dasar. Selain itu, Butarbutar et al. (2024) menegaskan bahwa aktivitas gerak berbasis permainan mampu melibatkan unsur lokomotor dan keseimbangan secara simultan dalam situasi belajar yang alami. Dalam penelitian ini, permainan bakiak terbukti memberikan stimulasi psikomotor yang terintegrasi dengan aspek sosial dan kognitif, sehingga pengembangan gerak siswa terjadi secara lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, kontribusi utama penelitian ini terletak pada kajian pengembangan tiga ranah hasil belajar secara simultan melalui pendekatan kualitatif dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada satu ranah atau menggunakan pendekatan kuantitatif,

penelitian ini memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan pengalaman siswa selama mengikuti permainan bakiak. Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi guru PJOK untuk merancang pembelajaran berbasis permainan bakiak secara lebih terencana, mulai dari penyampaian aturan yang jelas, pembagian kelompok yang seimbang, pemberian instruksi korektif, hingga refleksi setelah kegiatan. Langkah-langkah tersebut penting agar permainan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi benar-benar menjadi media pembelajaran yang mendukung capaian kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan hanya pada satu sekolah, melibatkan satu kelas, dan berlangsung dalam durasi yang relatif singkat. Keterbatasan tersebut menyebabkan temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas ke konteks sekolah lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah, jenjang kelas yang bervariasi, dan durasi pembelajaran yang lebih panjang agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan permainan tradisional bakiak dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VI SD efektif mendukung pengembangan hasil belajar secara holistik pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada ranah kognitif, siswa menunjukkan kemampuan memahami aturan, tujuan permainan, serta strategi sederhana yang diterapkan selama kegiatan berlangsung. Pada ranah afektif, permainan bakiak mendorong munculnya sikap kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, empati, dan saling menghargai melalui interaksi sosial dalam permainan beregu. Pada ranah psikomotor, siswa mengalami perkembangan koordinasi gerak, keseimbangan tubuh, dan sinkronisasi langkah secara bertahap melalui latihan berulang, komunikasi kelompok, dan arahan guru. Temuan ini menegaskan bahwa permainan bakiak tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pembelajaran PJOK yang kontekstual, partisipatif, dan bermakna. Oleh karena itu, permainan tradisional bakiak layak diintegrasikan secara terencana dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar sebagai upaya mengembangkan capaian belajar siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Amrullah, F. A., Priyono, B., & Pramono, H. (2023). The effect of traditional game approach on improving motivation and learning outcomes of physical education. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 8(2), 758–767. <https://doi.org/10.33222/juara.v8i2.3132>

- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30785>
- Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., & BERA Physical Education and Sport P. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: An academic review. *Research Papers in Education*, 24(1), 1–27. <https://doi.org/10.1080/02671520701809817>
- Butarbutar, N. C., Hasibuan, A. M., Utami, N. D., Annisa, S., & Siddik, F. (2024). Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(3).
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hastie, P. A., Stringfellow, A., Johnson, J. L., Dixon, C. E., Hollett, N., & Ward, K. (2022). Examining the concept of engagement in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1861231>
- Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2025). Peran permainan tradisional sebagai media belajar pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *PENDAS (Pendidikan Dasar)*, 10(1).
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Kirk, D. (2011). *Physical education* (1st ed.). Routledge.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Muhammad, K., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2024). Permainan tradisional terhadap minat belajar siswa dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani sytematic literature review. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 7(2), 260–269. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8037>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- 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 (JPJO)*, 7(2). <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i2.8327>
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).

- Rumaeso, I., Suherman, A., & Rukmana, A. (2025). The impact of traditional games on students' cooperation ability in physical education. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 9(2), 338–349. <https://doi.org/10.33369/jk.v9i2.40492>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sujarwo, S., & Widayat, W. (2020). Survei pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) materi bola voli mini di sekolah dasar. *Physical Activity Journal*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.2604>
- Wicahyani, S., Williyanto, S., Muhammad, H. N., Hidayat, T., Wibowo, S., Prasetyo, A., & Andrijanto, D. (2024). The role of traditional games in the physical education learning process: A systematic review. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-593-5_5
- Yustiyati, S., Dhafiana, N., Sabila, S. A., Indriani, T., & Mulyana, A. (2024). Meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(1), 134–142. <https://doi.org/10.37304/juara.v4i1.13543>
- Yusuf, R., & Lusiana, L. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 9(2), 68. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v9i2.6588>