

PERMAINAN TRADISIONAL GICI-GICI DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MURID KELAS IV SEKOLAH DASAR

Luis Rumparpam^{1*}

¹Universitas Cenderawasih Jayapura Papua Papua, Indonesia

*Penulis korespondensi: rumparpamluis@gmail.com

Submitted	Accepted	Published
01 Juni 2026	14 Juni 2026	25 Juni 2026

Abstract: *This study synthesizes a thesis-based discussion of the traditional game Gici-Gici as a culturally responsive medium for developing gross motor skills among fourth-grade elementary school students. It responds to the decline of children's active play, limited physical education facilities, and the need to integrate Papuan local wisdom into elementary learning. Using a qualitative literature review and theoretical synthesis, the study examines motor development, physical education, traditional games, ethno-pedagogy, character education, and school management. The synthesis shows that Gici-Gici integrates locomotor, non-locomotor, and manipulative movements, such as single-leg hopping, jumping, landing, balancing, bending, turning, and throwing a marker. These movements support balance, lower-limb strength, postural control, coordination, and movement confidence. The game also strengthens affective and social learning through rules, turn-taking, honesty, cooperation, responsibility, and sportsmanship. The study concludes that revitalizing Gici-Gici is both cultural preservation and an instructional strategy for motor development, character education, local curriculum innovation, and school resource optimization.*

Keywords: *traditional game; Gici-Gici; gross motor skills; ethno-pedagogy; elementary school*

Abstrak: Penelitian ini menyintesis kajian berbasis tesis tentang permainan tradisional Gici-Gici sebagai media budaya untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar murid kelas IV sekolah dasar. Kajian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya aktivitas bermain aktif anak, keterbatasan sarana pendidikan jasmani, dan kebutuhan mengintegrasikan kearifan lokal Papua ke dalam pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif melalui telaah pustaka dan sintesis teoretis, penelitian ini menelaah perkembangan motorik, pendidikan jasmani, permainan tradisional, etnopedagogi, pendidikan karakter, dan manajemen sekolah. Hasil sintesis menunjukkan bahwa Gici-Gici memuat gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, seperti melompat satu kaki, meloncat, mendarat, menjaga keseimbangan, membungkuk, berputar, dan melempar gacu. Gerak tersebut mendukung keseimbangan, kekuatan tungkai bawah, kontrol postural, koordinasi, dan keberanian bergerak. Permainan ini juga menguatkan pembelajaran afektif dan sosial melalui aturan bermain, menunggu giliran, kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Penelitian ini menegaskan bahwa revitalisasi Gici-Gici merupakan pelestarian budaya sekaligus strategi instruksional untuk pengembangan motorik, pendidikan karakter, inovasi kurikulum lokal, dan optimalisasi sumber daya sekolah..

Kata kunci: permainan tradisional; Gici-Gici; motorik kasar; etnopedagogi; sekolah dasar

Cara Sitasi: Rumparpam, L. (2026). *Permainan Tradisional Gici-Gici Dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Kasar Murid Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal of Education Papua Baru*, 5(1), 31 – 48. <https://doi.org/10.xxxx/xxxx>.



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada jenjang sekolah dasar memiliki kedudukan penting karena menjadi ruang awal bagi anak untuk mengembangkan kemampuan gerak, kebugaran, sikap sosial, dan kepercayaan diri. Pada fase kelas IV, anak umumnya berada pada rentang usia 9-10 tahun yang ditandai dengan meningkatnya kontrol terhadap otot besar, koordinasi anggota tubuh, serta kemampuan mengikuti aturan permainan yang lebih kompleks. Gallahue, Ozmun, dan Goodway (2019) menempatkan periode ini sebagai masa penting bagi pematangan keterampilan gerak dasar yang akan menjadi basis aktivitas fisik sepanjang hayat. Dengan demikian, pembelajaran PJOK tidak cukup dipahami sebagai aktivitas pengisi waktu, tetapi sebagai bagian dari proses pendidikan yang membentuk kualitas perkembangan anak secara utuh.

Kondisi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar saat ini menghadapi tantangan yang tidak sederhana. Perubahan gaya hidup digital menyebabkan waktu bermain aktif anak semakin berkurang, sementara aktivitas berbasis layar cenderung mendorong perilaku sedentari. Hurlock (2019) menjelaskan bahwa lingkungan yang kurang menyediakan kesempatan bergerak dapat menghambat perkembangan motorik dan memengaruhi rasa percaya diri anak dalam aktivitas sosial. Masalah ini menjadi lebih nyata di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana olahraga, sehingga guru perlu mencari media pembelajaran yang murah, aman, mudah dilaksanakan, dan tetap memenuhi tuntutan perkembangan motorik.

Dalam konteks Papua, keterbatasan fasilitas tidak seharusnya selalu dibaca sebagai hambatan mutlak dalam pembelajaran PJOK. Lingkungan sosial dan budaya masyarakat menyediakan berbagai permainan tradisional yang kaya unsur gerak, nilai, dan aturan sosial. Salah satu permainan yang relevan dikaji adalah Gici-Gici, yaitu permainan tradisional yang memiliki kemiripan dengan engklek dan melibatkan pola melompat, bertumpu, menjaga keseimbangan, melempar gacu, serta berpindah dari satu petak ke petak lain. Permainan ini berpotensi menjadi media pembelajaran berbasis kearifan lokal karena dekat dengan pengalaman anak dan tidak membutuhkan alat olahraga yang mahal.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional berhubungan erat dengan perkembangan motorik dan karakter anak. Burhaein (2017) menegaskan bahwa aktivitas permainan tradisional dapat dipahami sebagai wahana pembelajaran neurosains sekaligus pendidikan karakter karena melibatkan tubuh, emosi, aturan, dan interaksi sosial. Dzakiyyah dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana melatih motorik kasar anak prasekolah melalui pola gerak yang berulang dan menyenangkan. Dalam konteks Gici-Gici, Lefteuw, Marjuk, dan Pratama (2024) menemukan bahwa permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di Kabupaten Sorong. Temuan tersebut memberi dasar awal bahwa Gici-Gici layak dikembangkan pada jenjang sekolah dasar dengan penyesuaian tujuan pembelajaran.

Keterampilan motorik kasar yang menjadi fokus artikel ini mencakup kemampuan mengendalikan gerakan tubuh melalui kerja otot besar, terutama tungkai, lengan, punggung, dan sistem keseimbangan. Haywood dan Getchell (2021) menekankan bahwa perkembangan

motorik berlangsung melalui interaksi antara pertumbuhan biologis, pengalaman bergerak, lingkungan, dan tugas gerak yang diberikan kepada anak. Oleh karena itu, anak membutuhkan aktivitas yang tidak hanya mengulang gerakan, tetapi juga menantang koordinasi tubuh secara bermakna. Gici-Gici memenuhi karakteristik tersebut karena anak harus memperkirakan jarak petak, mengatur tenaga lompatan, menjaga keseimbangan satu kaki, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung.

Selain aspek fisik, permainan tradisional juga memiliki nilai pedagogis karena mempertemukan gerak, budaya, dan karakter. Suyadi dan Ulfah (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal membantu anak memahami nilai budaya melalui pengalaman konkret, bukan hanya melalui penjelasan verbal. Herdayanti dan Watini (2021) juga menempatkan Gici-Gici sebagai permainan yang mampu menstimulasi kecerdasan anak karena menggabungkan aturan, strategi sederhana, koordinasi, dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran PJOK, hal ini penting karena anak tidak hanya dilatih agar mampu bergerak, tetapi juga belajar menunggu giliran, menghargai aturan, mengakui kesalahan, dan bekerja sama dengan teman.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan lingkungan peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menekankan pentingnya pembelajaran yang memberi ruang diferensiasi, asesmen formatif, serta keterkaitan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam kerangka tersebut, permainan Gici-Gici dapat diposisikan sebagai media pembelajaran PJOK yang menghubungkan capaian motorik dengan identitas budaya lokal. Penggunaan permainan lokal juga sejalan dengan modul pembelajaran berbasis budaya lokal dalam pendidikan dasar yang menekankan pentingnya relevansi materi dengan pengalaman hidup siswa (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021).

Dari sisi manajemen pendidikan, pemanfaatan Gici-Gici dapat dibaca sebagai strategi manajemen berbasis sekolah yang kreatif. Syafaruddin (2020) menyatakan bahwa manajemen pendidikan harus mampu mengoptimalkan potensi internal dan eksternal sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mulyasa (2022) juga menegaskan bahwa mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui kemandirian sekolah dalam menyusun program yang sesuai dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, Gici-Gici bukan hanya objek budaya, tetapi juga sumber daya instruksional yang dapat dikelola sekolah untuk menjawab keterbatasan sarana olahraga.

Walaupun demikian, kajian mengenai Gici-Gici pada jenjang sekolah dasar masih perlu disusun secara lebih sistematis. Banyak uraian tentang permainan tradisional masih berhenti pada deskripsi kegiatan, belum mengaitkannya secara rinci dengan komponen motorik kasar, desain pembelajaran, asesmen, dan manajemen sekolah. Padahal, guru membutuhkan dasar konseptual untuk menjelaskan mengapa sebuah permainan layak dimasukkan dalam pembelajaran PJOK. Atas dasar itu, artikel ini menyusun kembali kajian tesis menjadi artikel penelitian yang lebih ringkas, terstruktur, dan siap dikembangkan sebagai naskah publikasi.

Masalah utama artikel ini adalah bagaimana permainan tradisional Gici-Gici dapat dikaji sebagai media pengembangan keterampilan motorik kasar murid kelas IV sekolah

dasar. Secara khusus, artikel ini membahas unsur gerak dalam Gici-Gici, keterkaitannya dengan komponen motorik kasar, nilai etnopedagogis dan karakter yang terkandung di dalamnya, serta strategi integrasinya dalam pembelajaran PJOK dan manajemen berbasis sekolah. Tujuan artikel ini adalah menghasilkan sintesis teoretis yang dapat menjadi dasar bagi guru, kepala sekolah, dan peneliti untuk merevitalisasi permainan lokal sebagai media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan berakar pada budaya Papua.

METODE

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain telaah pustaka dan sintesis teoretis. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama artikel bukan menguji pengaruh permainan Gici-Gici melalui perlakuan eksperimen, melainkan menyusun dasar konseptual mengenai potensi permainan tradisional tersebut sebagai media pengembangan keterampilan motorik kasar murid kelas IV sekolah dasar. Kajian difokuskan pada hubungan antara unsur gerak permainan, teori perkembangan motorik, nilai etnopedagogis, pendidikan karakter, dan pengelolaan pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Sumber data kajian berasal dari naskah tesis atau artikel awal yang memuat uraian tentang Gici-Gici, pendidikan jasmani, perkembangan motorik, etnopedagogi, dan manajemen sekolah. Sumber tersebut kemudian diperkuat dengan referensi yang telah tersedia dalam daftar pustaka, seperti Gallahue dan Ozmun (2012), Gallahue dkk. (2019), Haywood dan Getchell (2021), Hurlock (2019), Burhaein (2017), Dzakiyyah dkk. (2024), Lefteuw dkk. (2024), Mulyasa (2022), Syafaruddin (2020), dan referensi manajemen pendidikan lainnya. Pemilihan sumber dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan tema motorik kasar, permainan tradisional, pembelajaran berbasis budaya lokal, dan manajemen pendidikan dasar. Gici-Gici diperlakukan sebagai data konseptual yang diperoleh dari dokumen kajian awal dan literatur terdahulu, terutama penelitian yang membahas penerapan permainan Gici-Gici dalam pengembangan motorik anak. Oleh karena itu, artikel ini tidak memosisikan diri sebagai penelitian etnografi atau penelitian lapangan murni, melainkan sebagai kajian sintesis yang membutuhkan penguatan empiris lebih lanjut melalui observasi, wawancara guru, tokoh masyarakat, orang tua, maupun murid pada penelitian berikutnya.

Dalam konteks variasi lokal, permainan sejenis Gici-Gici dapat ditemukan dengan nama berbeda di beberapa wilayah Papua, misalnya permainan yang dikenal masyarakat Sentani sebagai Oro kini-kino. Informasi ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berbasis petak, gacu, lompatan, dan keseimbangan memiliki ragam lokal yang perlu dicatat secara hati-hati. Namun demikian, artikel ini tetap menggunakan istilah Gici-Gici sesuai fokus naskah, sedangkan penyebutan permainan serupa digunakan sebagai penanda bahwa kajian permainan tradisional Papua masih terbuka untuk pendalaman etnografis.

Prosedur analisis dilakukan melalui empat tahap. Pertama, penulis membaca kembali naskah sumber untuk mengidentifikasi uraian tentang aturan permainan, unsur gerak, nilai sosial, dan potensi penggunaannya dalam pembelajaran PJOK. Kedua, informasi tersebut dikelompokkan ke dalam tema-tema inti, yaitu gerak lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, keseimbangan, koordinasi, nilai karakter, etnopedagogi, dan manajemen pembelajaran.

Ketiga, setiap tema ditautkan dengan teori perkembangan motorik dan teori pembelajaran yang relevan agar pembahasan tidak hanya bersifat deskriptif. Keempat, hasil sintesis disusun menjadi artikel ilmiah yang memuat pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, saran, dan daftar pustaka.

Keabsahan kajian dijaga melalui triangulasi sumber dan konsistensi argumentasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan uraian permainan Gici-Gici dengan literatur perkembangan motorik, pendidikan jasmani, permainan tradisional, dan manajemen pendidikan. Konsistensi argumentasi dijaga dengan memastikan bahwa setiap klaim tentang manfaat Gici-Gici dikaitkan dengan unsur gerak yang nyata dalam permainan dan didukung oleh teori yang relevan. Karena artikel ini tidak melibatkan responden manusia secara langsung, simpulan yang disusun bersifat konseptual dan tidak dimaksudkan sebagai generalisasi empiris terhadap seluruh sekolah dasar di Papua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam artikel ini bertumpu pada empat kerangka teori utama. Pertama, teori perkembangan motorik digunakan untuk menjelaskan bahwa keterampilan motorik kasar berkembang melalui interaksi antara kematangan biologis, pengalaman bergerak, lingkungan, dan tugas gerak yang diberikan kepada anak. Kedua, konsep keterampilan gerak dasar digunakan untuk mengklasifikasikan unsur gerak Gici-Gici ke dalam gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Ketiga, perspektif etnopedagogi digunakan untuk memahami permainan tradisional sebagai sumber belajar berbasis kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Keempat, teori manajemen berbasis sekolah digunakan untuk menjelaskan bagaimana permainan lokal dapat dikelola sebagai inovasi pembelajaran PJOK yang murah, kontekstual, dan sesuai dengan keterbatasan sarana sekolah.

Berdasarkan kerangka tersebut, Gici-Gici tidak hanya dipahami sebagai permainan tradisional, tetapi juga sebagai aktivitas belajar yang memiliki struktur gerak dan nilai pendidikan. Dalam perspektif perkembangan motorik, gerakan melompat, mendarat, bertumpu satu kaki, melempar gacu, dan menjaga keseimbangan merupakan bentuk latihan fungsional yang menstimulasi kekuatan tungkai, koordinasi, kontrol postural, dan kesadaran posisi tubuh. Dalam perspektif etnopedagogi, permainan ini mempertemukan pengalaman tubuh anak dengan budaya lokal sehingga pembelajaran PJOK menjadi lebih dekat dengan lingkungan sosial peserta didik. Sementara itu, dalam perspektif manajemen sekolah, Gici-Gici menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas olahraga dapat direspons melalui pemanfaatan sumber daya lokal yang aman, murah, dan mudah diterapkan.

Hasil telaah menunjukkan bahwa nilai strategis Gici-Gici terletak pada tiga aspek utama. Pertama, permainan ini memuat rangkaian gerak dasar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan murid kelas IV sekolah dasar. Kedua, permainan ini mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, sosial, dan afektif melalui aturan, giliran bermain, pengambilan keputusan, dan interaksi antarsiswa. Ketiga, permainan ini dapat dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang mendukung penguatan motorik kasar sekaligus pendidikan

karakter. Dengan demikian, pembahasan Gici-Gici perlu dibaca sebagai sintesis antara teori motorik, nilai budaya, dan praktik pengelolaan pembelajaran di sekolah dasar.

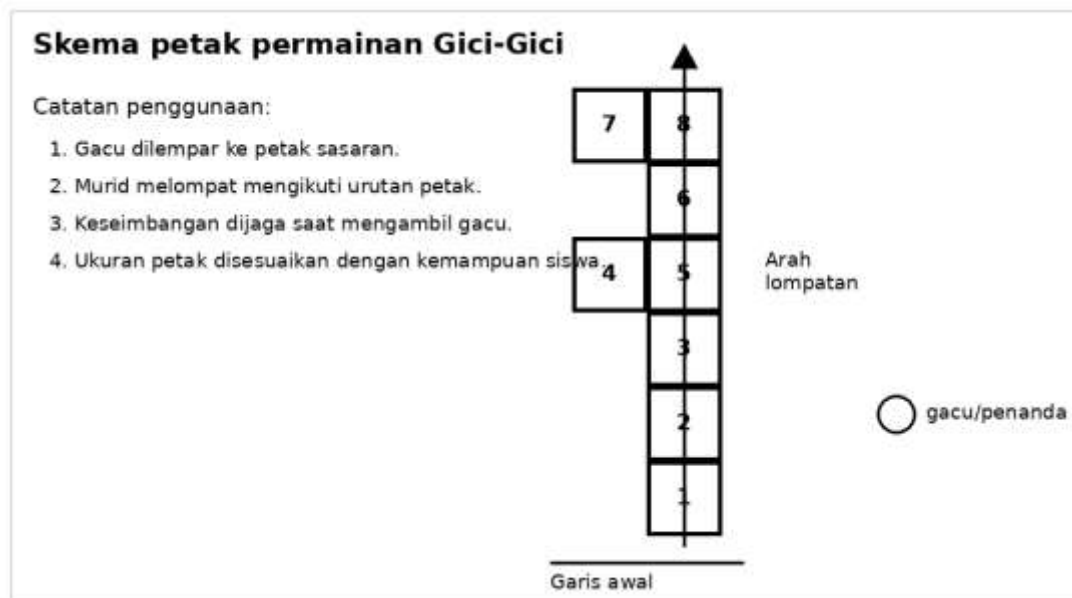
Hasil telaah menunjukkan bahwa permainan Gici-Gici memiliki nilai strategis sebagai media pengembangan keterampilan motorik kasar murid kelas IV sekolah dasar. Nilai tersebut tampak pada tiga lapis keterkaitan. Pertama, Gici-Gici memuat rangkaian gerak dasar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 9-10 tahun. Kedua, permainan ini menghubungkan aspek fisik dengan aspek kognitif, sosial, dan afektif. Ketiga, Gici-Gici dapat dikelola sebagai inovasi pembelajaran berbasis budaya lokal yang murah, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Pembahasan berikut disusun ke dalam beberapa bagian agar hubungan antara permainan, perkembangan motorik, dan pengelolaan pembelajaran dapat terlihat secara sistematis. Bagian pertama menjelaskan karakteristik Gici-Gici sebagai permainan tradisional berbasis gerak dasar. Bagian kedua membahas keterkaitan Gici-Gici dengan komponen motorik kasar. Bagian ketiga menafsirkan fungsi etnopedagogis dan karakter. Bagian keempat menguraikan integrasi dalam manajemen pembelajaran PJOK. Bagian kelima menawarkan model implementasi dan asesmen, sedangkan bagian terakhir mengidentifikasi tantangan revitalisasi di sekolah dasar.

Karakteristik Gici-Gici sebagai permainan tradisional berbasis gerak dasar

Gici-Gici dapat dipahami sebagai permainan tradisional berbasis petak yang mengandalkan gacu atau penanda, aturan giliran, serta perpindahan tubuh dari satu petak ke petak lain. Secara umum, anak melempar gacu ke petak tertentu, kemudian melompat atau meloncat melewati petak sesuai aturan, menjaga keseimbangan, mengambil gacu, dan kembali ke titik awal. Deskripsi ini perlu dipahami sebagai rekonstruksi konseptual berdasarkan naskah kajian dan literatur pendukung, sehingga pada penelitian lanjutan bentuk petak, istilah lokal, aturan bermain, dan variasinya perlu dikonfirmasi kembali kepada guru, murid, orang tua, atau tokoh masyarakat setempat. Dalam konteks pembelajaran PJOK, situasi bermain semacam ini membuat anak lebih mudah terlibat secara emosional karena aktivitas gerak hadir melalui permainan yang dekat dengan pengalaman sosial budaya anak.

Karakter gerak Gici-Gici memperlihatkan adanya kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak lokomotor muncul ketika anak berpindah petak melalui lompatan atau loncatan. Gerak nonlokomotor terlihat saat anak menahan tubuh, membungkuk, memutar, atau menjaga posisi agar tidak menyentuh garis. Gerak manipulatif tampak ketika anak melempar gacu ke petak sasaran dan mengambilnya kembali dengan tetap mempertahankan keseimbangan. Kombinasi tiga jenis gerak ini penting karena keterampilan motorik kasar tidak berkembang optimal jika anak hanya melakukan satu pola gerak secara monoton.



Gambar 1. Skema petak permainan Gici-Gici sebagai media pembelajaran motorik kasar.
 Sumber: Diolah penulis berdasarkan deskripsi permainan dalam naskah kajian.

Dalam teori perkembangan motorik, gerakan yang bervariasi dan bermakna akan memberi pengalaman sensorimotor yang lebih kaya. Gallahue dkk. (2019) menekankan bahwa penguasaan gerak dasar memerlukan latihan berulang yang sesuai dengan tahap perkembangan, tetapi tetap menantang kemampuan anak. Gici-Gici memenuhi prinsip tersebut karena setiap giliran permainan menuntut anak mengulangi pola melompat dan menyeimbangkan tubuh, namun pada saat yang sama tingkat kesulitan dapat berubah sesuai jarak petak, posisi gacu, dan aturan permainan. Dengan demikian, Gici-Gici memiliki struktur pedagogis alamiah yang dapat diarahkan guru menjadi latihan motorik terencana.

Keunggulan Gici-Gici juga terletak pada fleksibilitasnya. Guru dapat menggambar petak di halaman sekolah, menggunakan kapur, tali, kayu, atau garis sederhana, kemudian menyesuaikan ukuran petak dengan usia dan kemampuan murid. Sekolah tidak membutuhkan alat olahraga modern untuk melaksanakan permainan ini. Hal ini relevan dengan konteks sekolah yang memiliki keterbatasan sarana karena pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan memanfaatkan ruang terbuka dan bahan lokal. Fleksibilitas tersebut menjadikan Gici-Gici sebagai contoh nyata bahwa inovasi PJOK tidak selalu bergantung pada fasilitas mahal.

Tabel 1. Unsur gerak Gici-Gici dan keterkaitannya dengan komponen motorik kasar

Unsur permainan	Jenis gerak	Komponen motorik kasar yang distimulasi	Makna pedagogis
Melempar gacu ke petak sasaran	Manipulatif	Koordinasi mata-tangan, ketepatan, kontrol tenaga	Melatih anak memperkirakan jarak dan mengendalikan kekuatan gerak.
Melompat satu kaki melewati petak	Lokomotor	Kekuatan tungkai, daya ledak, koordinasi mata-kaki	Mendorong anak mengatur irama, arah, dan tenaga lompatan.
Mendarat di	Lokomotor dan	Keseimbangan dinamis,	Melatih pengendalian tubuh

petak sempit	nonlokomotor	kontrol postural, stabilitas sendi	agar tetap stabil dan aman.
Bertumpu satu kaki saat mengambil gacu	Nonlokomotor	Keseimbangan statis, proprioepsi, fleksibilitas	Membangun kesadaran posisi tubuh dan pengendalian gerak.
Menunggu giliran dan mengikuti aturan	Sosial-afektif	Regulasi diri dan disiplin gerak	Menguatkan kejujuran, sabar, tanggung jawab, dan sportivitas.

Keterkaitan Gici-Gici dengan perkembangan motorik kasar murid kelas IV

Murid kelas IV sekolah dasar berada pada fase perkembangan yang memungkinkan mereka melakukan gerakan lebih kompleks dibandingkan anak usia dini. Pada fase ini, anak mulai mampu mengombinasikan keseimbangan, kekuatan, koordinasi, dan pengambilan keputusan dalam satu aktivitas. Hurlock (2019) menyebut masa akhir kanak-kanak sebagai periode ketika koordinasi otot meningkat dan anak dapat melakukan aktivitas fisik yang lebih bertenaga. Karena itu, stimulasi motorik pada kelas IV sebaiknya tidak hanya berupa gerakan dasar sederhana, tetapi juga aktivitas yang menuntut penyesuaian tubuh secara dinamis.

Gici-Gici relevan untuk kebutuhan tersebut karena permainan ini menuntut kontrol tubuh secara berulang. Ketika anak melompat dengan satu kaki, terjadi kerja otot tungkai bawah, khususnya otot paha, betis, dan pergelangan kaki. Saat mendarat di petak yang sempit, tubuh harus melakukan penyesuaian postural agar tidak jatuh atau menyentuh garis. Ketika mengambil gacu, anak harus membungkuk sambil menjaga titik berat tubuh di atas bidang tumpu yang terbatas. Pola ini menjadikan Gici-Gici sebagai latihan fungsional yang melibatkan kekuatan, keseimbangan, kelenturan, dan koordinasi sekaligus.

Keseimbangan merupakan komponen penting dalam Gici-Gici. Widiastuti (2021) memaknai keseimbangan sebagai kemampuan mempertahankan posisi tubuh secara tepat, baik dalam keadaan diam maupun bergerak. Dalam permainan ini, keseimbangan dinamis muncul saat anak melompat dan mendarat, sedangkan keseimbangan statis muncul saat anak bertahan pada satu kaki untuk mengambil gacu. Keduanya melibatkan sistem vestibular, proprioepsi, dan penglihatan. Oleh sebab itu, Gici-Gici dapat menjadi media latihan yang lebih menarik dibandingkan latihan berdiri satu kaki secara formal karena anak menjalankannya dalam suasana bermain.

Koordinasi mata-kaki juga mendapat stimulasi kuat melalui Gici-Gici. Anak harus melihat letak petak, memperkirakan jarak, memilih arah lompatan, lalu mendarat tepat di ruang yang telah ditentukan. Sujiono (2019) menunjukkan bahwa aktivitas permainan yang melibatkan gerak dan pengamatan dapat membantu pengembangan fisik anak melalui koordinasi yang berulang. Pada Gici-Gici, koordinasi ini tidak hanya mekanis, tetapi juga kognitif karena anak perlu mengingat urutan petak, menghindari petak tertentu, dan menyesuaikan gerak dengan aturan permainan. Hal ini memperlihatkan bahwa motorik kasar berhubungan erat dengan perhatian, memori kerja, dan pengambilan keputusan.

Daya ledak otot tungkai juga menjadi bagian penting. Hasanah (2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan pengaruh terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar, terutama ketika aktivitas dilakukan secara konsisten. Gerakan single-leg hop dalam Gici-Gici mendorong kontraksi otot yang berulang saat menolak tubuh dari tanah dan mendarat kembali. Jika dilakukan dengan pemanasan, arahan teknik, dan intensitas yang sesuai, permainan ini dapat membantu menguatkan tungkai bawah tanpa membuat anak merasa sedang menjalani latihan fisik yang berat.

Aspek lain yang penting adalah keberanian bergerak. Banyak anak memiliki kemampuan fisik yang cukup, tetapi enggan melakukan gerakan menantang karena takut jatuh atau merasa tidak mampu. Dalam Gici-Gici, tantangan dikemas dalam bentuk permainan sehingga anak lebih mudah mencoba. Ketika berhasil melewati petak, anak memperoleh pengalaman kompetensi yang meningkatkan self-efficacy. Pengalaman keberhasilan kecil ini dapat berdampak pada motivasi anak untuk mengikuti aktivitas PJOK berikutnya. Dengan demikian, manfaat Gici-Gici tidak hanya terletak pada penguatan otot, tetapi juga pada pembentukan keyakinan diri dalam bergerak.

Candra dkk. (2023) menegaskan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan motorik kasar anak sekolah dasar karena menyediakan aktivitas terstruktur yang sesuai dengan usia. Gici-Gici dapat dimasukkan ke dalam aktivitas terstruktur tersebut melalui modifikasi aturan, durasi, dan ukuran petak. Guru dapat memulai dari dua kaki, berlanjut ke satu kaki, kemudian menambah variasi arah, jarak, atau tantangan mengambil gacu. Urutan progresif ini membantu anak yang memiliki kemampuan berbeda agar tetap dapat berpartisipasi secara aman dan bermakna.

Gici-Gici sebagai media etnopedagogi dan pembentukan karakter

Pembelajaran berbasis Gici-Gici tidak hanya relevan secara motorik, tetapi juga memiliki nilai etnopedagogis. Etnopedagogi menempatkan kearifan lokal sebagai sumber pembelajaran yang hidup dalam masyarakat dan dekat dengan pengalaman peserta didik. Pratama dkk. (2020) menjelaskan bahwa nilai budaya dalam pembelajaran PJOK dapat memperkuat keterlibatan siswa karena materi yang digunakan tidak terasa asing. Dalam konteks Papua, Gici-Gici dapat menjadi jembatan antara lingkungan rumah, komunitas, dan sekolah sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual.

Penggunaan Gici-Gici juga mendukung pelestarian budaya lokal melalui praktik nyata. Banyak permainan tradisional mulai tergeser oleh permainan digital dan aktivitas hiburan berbasis layar. Jika permainan lokal hanya dibicarakan sebagai warisan budaya tanpa dipraktikkan di sekolah, maka nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya mudah hilang. Dengan memasukkan Gici-Gici ke dalam PJOK, sekolah tidak hanya melestarikan nama permainan, tetapi juga menjaga pengalaman tubuh, aturan sosial, dan nilai kebersamaan yang menyertainya.

Dari sisi karakter, Gici-Gici mengandung nilai disiplin, jujur, tanggung jawab, sabar, kerja sama, dan sportivitas. Anak harus menunggu giliran, mengikuti aturan petak, mengakui

ketika kaki menyentuh garis, serta menerima konsekuensi ketika gacu tidak tepat sasaran. Burhaein (2017) menempatkan permainan tradisional sebagai ruang pembelajaran karakter karena anak belajar melalui tindakan langsung, bukan hanya nasihat. Nilai kejujuran dalam Gici-Gici, misalnya, muncul ketika anak bersedia mengakui kesalahan tanpa selalu menunggu teguran guru. Praktik semacam ini membuat pendidikan karakter lebih konkret.

Gici-Gici juga berpotensi memperkuat relasi sosial antar siswa. Permainan dilakukan bersama, memerlukan dukungan teman, dan biasanya melibatkan suasana gembira. Anak yang lebih terampil dapat membantu temannya memahami aturan atau memberi contoh gerak. Anak yang belum berhasil belajar menerima kegagalan dan mencoba kembali. Dalam konteks manajemen peserta didik, situasi ini penting karena pembelajaran PJOK dapat menjadi ruang untuk membangun iklim kelas yang inklusif dan suportif.

Nilai karakter dalam Gici-Gici juga dapat dikaitkan dengan pembentukan ketahanan atau resilience. Saat anak gagal memasukkan gacu, kehilangan keseimbangan, atau menyentuh garis, ia memperoleh kesempatan untuk mengelola frustrasi dan mencoba kembali pada giliran berikutnya. Pengalaman ini membiasakan anak memahami bahwa kegagalan adalah bagian dari proses belajar. Dalam pendidikan dasar, pembiasaan seperti ini sangat penting karena karakter tidak dibentuk melalui ceramah singkat, tetapi melalui pengalaman berulang yang bermakna.

Mangolo dan Qomarrullah (2025) menekankan pentingnya pendidikan jasmani dalam membangun kesadaran siswa Papua melalui nilai sportivitas, kedamaian, dan interaksi positif. Dalam kerangka tersebut, Gici-Gici dapat diposisikan sebagai permainan lokal yang mendukung pembelajaran damai karena menuntut anak mengikuti aturan, menghargai teman, dan menjaga suasana permainan. Ketika guru mampu memfasilitasi refleksi setelah bermain, nilai-nilai tersebut dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari, misalnya jujur saat melakukan kesalahan, sabar menunggu giliran, dan membantu teman yang kesulitan.

Integrasi Gici-Gici dalam manajemen pembelajaran PJOK

Integrasi Gici-Gici dalam pembelajaran PJOK memerlukan perencanaan yang jelas agar permainan tidak dipersepsikan sebagai kegiatan selingan. Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran, indikator keterampilan motorik, aturan keselamatan, durasi permainan, serta bentuk asesmen. Bush (2020) menegaskan bahwa kepemimpinan pendidikan yang efektif tampak dalam kemampuan mengarahkan praktik pembelajaran menuju perubahan yang bermakna. Dalam konteks kelas, guru PJOK berperan sebagai pemimpin instruksional yang mengubah permainan lokal menjadi aktivitas belajar yang terukur.

Perencanaan dapat dimulai dengan menghubungkan Gici-Gici dengan capaian pembelajaran PJOK, terutama gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, kebugaran, dan perilaku sosial. Guru kemudian menyusun modul ajar yang mencakup pemanasan, demonstrasi teknik, latihan bertahap, permainan inti, pendinginan, dan refleksi. Handoko (2021) menekankan pentingnya perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan

pengendalian dalam manajemen. Prinsip tersebut dapat diterapkan secara sederhana dalam pembelajaran Gici-Gici agar aktivitas berlangsung efektif dan aman.

Dari sisi pengorganisasian, kelas dapat dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar waktu tunggu tidak terlalu lama. Setiap kelompok menggunakan satu lapangan kecil yang digambar di halaman sekolah. Guru dapat menunjuk siswa sebagai pengamat aturan, pencatat giliran, atau pendamping teman yang membutuhkan bantuan. Pembagian peran ini membuat aktivitas lebih tertib dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar tanggung jawab. Model kelompok kecil juga memungkinkan guru mengamati kemampuan motorik siswa secara lebih detail.

Pelaksanaan Gici-Gici perlu memperhatikan keselamatan. Guru harus memastikan area permainan rata, tidak licin, bebas batu tajam, dan memiliki ruang yang cukup. Anak perlu diberi pemanasan yang menyiapkan otot tungkai, pergelangan kaki, dan punggung. Aturan awal dapat dibuat sederhana, misalnya anak boleh menggunakan dua kaki bagi yang belum mampu satu kaki. Setelah itu, tingkat kesulitan ditingkatkan secara bertahap. Prinsip progresif ini penting agar permainan tetap menantang tanpa menimbulkan risiko cedera yang tidak perlu.

Asesmen pembelajaran dapat dilakukan melalui observasi kinerja. Guru tidak perlu langsung menggunakan instrumen yang rumit, tetapi dapat membuat rubrik sederhana yang menilai kemampuan melompat, mendarat, menjaga keseimbangan, melempar gacu, mengikuti aturan, dan menunjukkan sportivitas. Widiastuti (2021) menjelaskan bahwa tes dan pengukuran olahraga perlu disesuaikan dengan tujuan keterampilan yang diukur. Dalam konteks Gici-Gici, asesmen harus melihat proses gerak dan sikap, bukan hanya siapa yang menang dalam permainan.

Pengendalian program dilakukan melalui refleksi dan perbaikan berkelanjutan. Setelah beberapa kali pertemuan, guru dapat mengevaluasi apakah siswa lebih percaya diri, lebih stabil saat melompat, lebih mampu menjaga keseimbangan, dan lebih patuh pada aturan. Kepala sekolah dapat mendukung dengan menyediakan ruang bermain, memberi kesempatan guru mengembangkan modul, dan memasukkan permainan tradisional dalam program sekolah. Northouse (2021) menyebut kepemimpinan sebagai proses pengaruh sosial. Jika kepala sekolah memberi dukungan nyata terhadap pembelajaran berbasis budaya, guru akan lebih termotivasi untuk melakukan inovasi.

Tabel 2. Rancangan integrasi Gici-Gici dalam pembelajaran PJOK kelas IV

Tahap pembelajaran	Aktivitas guru	Aktivitas siswa	Aspek yang dinilai
Pendahuluan dan pemanasan	Menjelaskan tujuan, memeriksa area pemanasan otot tungkai dan keseimbangan.	Mengikuti pemanasan dan memahami aturan keselamatan.	Kesiapan tubuh, perhatian, kedisiplinan.
Demonstrasi	Mencontohkan cara	Mengamati, bertanya,	Teknik awal,

gerak	melempar gacu, melompat, dan mencoba gerak dasar keberanian mencoba. mendarat, dan menjaga secara bertahap. keseimbangan.
Permainan inti	Membagi kelompok, Bermain Gici-Gici sesuai Lompatan, mengawasi aturan, memberi giliran, menjaga aturan, keseimbangan, umpan balik, dan dan membantu teman. koordinasi mata-kaki, memodifikasi tingkat kesulitan. sportivitas.
Pendinginan dan refleksi	Memimpin pendinginan dan Melakukan pendinginan Pemahaman nilai, mengajak siswa dan menyampaikan kejujuran, kemampuan merefleksikan nilai pengalaman bermain. mengevaluasi diri. permainan.
Tindak lanjut	Mencatat perkembangan Berlatih secara aman dan Perkembangan motorik siswa dan merancang variasi menjaga permainan lokal dan keterlibatan aktif. pertemuan berikutnya. di lingkungan rumah.

Gici-Gici dalam perspektif manajemen berbasis sekolah

Dalam perspektif manajemen berbasis sekolah, Gici-Gici merupakan contoh pemanfaatan sumber daya lokal untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sekolah tidak harus menunggu ketersediaan peralatan modern untuk mengembangkan motorik siswa. Syafaruddin (2020) menegaskan bahwa manajemen berbasis sekolah menuntut kemampuan sekolah mengelola potensi yang ada di lingkungan internal dan eksternal. Jika halaman sekolah, guru, siswa, dan permainan lokal dapat diorganisasi dengan baik, maka keterbatasan sarana dapat diubah menjadi kekuatan pembelajaran.

Mulyasa (2022) menyatakan bahwa kemandirian sekolah merupakan salah satu kunci peningkatan mutu pendidikan. Kemandirian tersebut tampak ketika sekolah mampu menafsirkan kurikulum sesuai kebutuhan dan kondisi peserta didik. Gici-Gici dapat dimasukkan ke dalam program PJOK, kegiatan proyek budaya, atau kegiatan penguatan karakter. Dengan demikian, sekolah menjalankan fungsi adaptif: tetap mengikuti arah kurikulum nasional, tetapi mengimplementasikannya melalui praktik yang dekat dengan kehidupan siswa.

Kepemimpinan kepala sekolah menjadi faktor penting dalam keberlanjutan program. Bass dan Riggio (2020) menjelaskan bahwa kepemimpinan transformasional memberi motivasi, inspirasi, dan arah perubahan bagi anggota organisasi. Dalam konteks sekolah dasar, kepala sekolah dapat mendorong guru untuk mengembangkan permainan tradisional sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penjadwalan, penyediaan ruang, pengakuan terhadap kreativitas guru, dan fasilitasi berbagai praktik baik antar guru.

Yukl (2020) menekankan pentingnya pengambilan keputusan partisipatif dalam organisasi. Integrasi Gici-Gici sebaiknya tidak hanya menjadi ide satu guru, tetapi dibahas bersama dalam forum sekolah, misalnya melalui kelompok kerja guru atau rapat pengembangan kurikulum. Pelibatan guru kelas, guru PJOK, orang tua, dan tokoh masyarakat

akan memperkuat rasa memiliki terhadap program. Dengan cara ini, permainan lokal tidak berhenti sebagai aktivitas musiman, tetapi dapat menjadi bagian dari budaya sekolah.

Usman (2021) mengingatkan bahwa efektivitas manajemen pendidikan bergantung pada kemampuan menggunakan sumber daya secara efisien untuk mencapai tujuan. Gici-Gici memenuhi prinsip efisiensi karena alatnya sederhana, biayanya rendah, dan manfaatnya dapat menyentuh aspek motorik, sosial, budaya, dan karakter. Namun efisiensi tidak boleh mengabaikan mutu. Program tetap membutuhkan indikator keberhasilan, seperti meningkatnya partisipasi siswa, membaiknya keseimbangan dan koordinasi, serta terbentuknya perilaku sportif selama pembelajaran.

Satori (2020) menjelaskan bahwa manajemen pendidikan yang baik adalah manajemen yang mampu menggerakkan seluruh komponen sekolah menuju tujuan bersama. Dalam revitalisasi Gici-Gici, tujuan bersama itu dapat dirumuskan sebagai penguatan motorik kasar, pelestarian budaya lokal, dan pembentukan karakter. Guru PJOK bertugas merancang pembelajaran, guru kelas dapat menghubungkan nilai permainan dengan pembelajaran lain, kepala sekolah menyediakan dukungan kebijakan, dan orang tua membantu menjaga praktik permainan di lingkungan rumah. Kolaborasi ini membuat Gici-Gici tidak hanya hidup di jam PJOK, tetapi menjadi bagian dari ekosistem pendidikan anak.

Model implementasi dan asesmen berbasis permainan

Agar Gici-Gici dapat diterapkan secara efektif, guru perlu menyusun model implementasi bertahap. Tahap pertama adalah orientasi permainan, yaitu pengenalan sejarah singkat, alat, area, dan aturan dasar. Tahap kedua adalah latihan komponen gerak secara terpisah, seperti melempar gacu, melompat dua kaki, melompat satu kaki, dan menjaga keseimbangan. Tahap ketiga adalah permainan sederhana dengan petak yang lebih besar. Tahap keempat adalah permainan penuh dengan variasi tingkat kesulitan. Tahap kelima adalah refleksi dan asesmen perkembangan siswa.

Model bertahap ini penting karena kemampuan murid kelas IV tidak seragam. Sebagian siswa mungkin sudah terbiasa bermain dan memiliki keseimbangan baik, sementara siswa lain masih takut melompat satu kaki. Guru dapat menerapkan diferensiasi sederhana, misalnya memberi petak lebih besar untuk siswa pemula, mengizinkan dua kaki pada fase awal, atau menurunkan jarak lompatan. Setelah kemampuan meningkat, aturan dapat dibuat lebih menantang. Diferensiasi semacam ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Asesmen perlu mengukur perkembangan, bukan hanya hasil akhir. Guru dapat menggunakan rubrik dengan skala 1-4 untuk menilai ketepatan lompatan, stabilitas mendarat, kemampuan menjaga keseimbangan, ketepatan melempar gacu, kepatuhan aturan, dan sportivitas. Penilaian dapat dilakukan pada awal, tengah, dan akhir siklus pembelajaran. Jika siswa menunjukkan peningkatan dari sering kehilangan keseimbangan menjadi mampu

mendarat stabil, maka pembelajaran dapat dianggap memberi dampak positif. Penilaian seperti ini membuat guru memiliki bukti perkembangan yang lebih terukur.

Selain rubrik, guru dapat menggunakan catatan anekdot. Catatan ini memuat perilaku penting yang muncul selama pembelajaran, misalnya siswa yang awalnya takut mencoba kemudian berani melompat, siswa yang membantu teman, atau siswa yang mulai mengakui kesalahan saat menyentuh garis. Catatan anekdot berguna karena perkembangan motorik sering berkaitan dengan aspek afektif. Anak yang merasa aman dan percaya diri cenderung lebih berani mengulang gerakan. Dengan demikian, asesmen Gici-Gici sebaiknya mencakup dimensi fisik dan karakter.

Pengembangan variasi permainan juga dapat dilakukan. Guru dapat mengubah bentuk petak, menambah jarak secara bertahap, memasukkan unsur kerja sama berpasangan, atau membuat tantangan koordinasi yang lebih kompleks. Namun, modifikasi harus tetap menjaga prinsip keamanan dan tidak menghilangkan karakter dasar Gici-Gici. Modifikasi yang baik adalah modifikasi yang membuat permainan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar membuatnya lebih sulit. Guru perlu memastikan bahwa setiap variasi tetap dapat diikuti oleh seluruh siswa secara inklusif.

Dalam jangka panjang, sekolah dapat membuat festival permainan tradisional sebagai bagian dari program literasi budaya dan kebugaran. Kegiatan tersebut dapat melibatkan orang tua dan masyarakat sehingga permainan lokal kembali dikenal oleh anak. Namun festival sebaiknya tidak hanya menonjolkan perlombaan, melainkan juga proses belajar, nilai karakter, dan kebersamaan. Dengan demikian, Gici-Gici dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, ruang pelestarian budaya, dan sarana membangun hubungan antara sekolah dan masyarakat.

Tantangan revitalisasi Gici-Gici di sekolah dasar

Revitalisasi Gici-Gici menghadapi beberapa tantangan. Tantangan pertama adalah dominasi permainan digital yang menawarkan stimulasi visual cepat dan membuat sebagian anak kurang tertarik pada permainan fisik. Tantangan ini tidak dapat diatasi hanya dengan melarang penggunaan gawai. Guru perlu membuat permainan tradisional terasa menarik, menantang, dan relevan bagi anak. Variasi aturan, sistem kelompok, pemberian umpan balik positif, dan refleksi nilai dapat membuat Gici-Gici memiliki daya tarik instruksional yang lebih kuat.

Tantangan kedua adalah persepsi bahwa permainan tradisional hanya kegiatan rekreatif. Persepsi ini membuat guru kadang menggunakan permainan lokal sebagai pengisi waktu, bukan sebagai media pembelajaran yang terencana. Padahal, jika dianalisis melalui teori motorik, Gici-Gici memiliki struktur gerak yang jelas dan dapat diukur. Oleh karena itu, guru perlu dibekali pemahaman tentang hubungan antara permainan, komponen motorik, dan asesmen. Pemahaman ini akan mengubah posisi Gici-Gici dari sekadar hiburan menjadi instrumen pedagogis.

Tantangan ketiga berkaitan dengan keselamatan dan kesiapan ruang. Tidak semua halaman sekolah memiliki permukaan yang rata dan aman. Sekolah perlu menyiapkan area yang bersih, tidak licin, dan cukup luas. Jika ruang terbatas, guru dapat membuat kelompok kecil atau menggunakan petak berukuran mini. Prinsip utama yang harus dijaga adalah keamanan anak, karena tujuan pengembangan motorik tidak boleh dicapai dengan mengabaikan risiko cedera.

Tantangan keempat adalah konsistensi implementasi. Banyak inovasi pembelajaran berhenti setelah satu atau dua kali pertemuan karena tidak masuk dalam perencanaan sekolah. Untuk menghindari hal tersebut, Gici-Gici perlu ditulis dalam modul ajar, jadwal PJOK, atau program sekolah. Kepala sekolah perlu memberi ruang bagi guru untuk melaksanakan dan mengevaluasi program. Jika program terdokumentasi, maka keberlanjutannya lebih mudah dijaga meskipun terjadi pergantian guru atau perubahan jadwal.

Tantangan terakhir adalah keterbatasan bukti empiris pada kelas IV SD, khususnya di Papua. Sebagian besar kajian yang tersedia masih berupa telaah teoretis atau penelitian pada anak usia dini. Karena itu, artikel ini perlu dipandang sebagai dasar konseptual untuk penelitian lanjutan. Penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen, tindakan kelas, atau mixed methods untuk mengukur perubahan keseimbangan, kekuatan tungkai, koordinasi mata-kaki, motivasi, dan karakter siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Gici-Gici.

Keterbatasan empiris ini juga menjadi alasan mengapa artikel tidak menampilkan kutipan wawancara murid atau informan lokal. Apabila penulis memiliki data wawancara, observasi, atau dokumentasi lapangan, bagian ini dapat diperkuat dengan kutipan singkat mengenai cara murid memainkan Gici-Gici, nama lokal permainan, serta pengalaman guru dalam menggunakannya pada pembelajaran PJOK. Jika data tersebut belum tersedia, artikel sebaiknya tetap menyatakan secara jujur bahwa kajian ini bersifat konseptual dan perlu dilanjutkan dengan penelitian lapangan.

Sintesis temuan

Secara sintesis, Gici-Gici dapat dipahami sebagai media pembelajaran yang memadukan dimensi motorik, budaya, karakter, dan manajemen sekolah. Pada dimensi motorik, permainan ini menstimulasi keseimbangan, koordinasi, kekuatan, kelincahan, dan kontrol postural. Pada dimensi budaya, Gici-Gici menjaga keterhubungan anak dengan permainan lokal yang hidup di masyarakat. Pada dimensi karakter, permainan ini melatih kejujuran, disiplin, kesabaran, kerja sama, dan ketekunan. Pada dimensi manajemen, Gici-Gici memperlihatkan bagaimana sekolah dapat mengoptimalkan sumber daya sederhana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang luas.

Temuan kajian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran PJOK seharusnya tidak dipisahkan dari konteks sosial dan budaya siswa. Aktivitas gerak akan lebih bermakna ketika anak merasa dekat dengan permainan yang digunakan, memahami aturannya, dan dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Gici-Gici memberi contoh bahwa

permainan tradisional dapat menjadi media pendidikan modern apabila dikelola dengan tujuan yang jelas, teknik yang aman, dan asesmen yang tepat. Oleh karena itu, revitalisasi permainan tradisional perlu ditempatkan sebagai bagian dari inovasi pendidikan dasar, bukan sekadar kegiatan nostalgia budaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan sintesis teoretis, permainan tradisional Gici-Gici memiliki potensi kuat sebagai media pengembangan keterampilan motorik kasar murid kelas IV sekolah dasar. Potensi tersebut terlihat dari unsur gerak yang meliputi melompat, meloncat, mendarat, menjaga keseimbangan, membungkuk, berputar, melempar gacu, dan berpindah petak. Rangkaian gerak tersebut relevan dengan kebutuhan perkembangan anak usia 9-10 tahun, terutama dalam menstimulasi keseimbangan dinamis, kekuatan tungkai bawah, koordinasi mata-kaki, kontrol postural, dan keberanian bergerak. Dengan demikian, Gici-Gici dapat diposisikan sebagai media latihan fungsional yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak sekolah dasar. Gici-Gici juga memiliki nilai etnopedagogis dan karakter yang penting karena menghubungkan pembelajaran PJOK dengan kearifan lokal Papua. Aturan permainan melatih disiplin, kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, sportivitas, kerja sama, dan ketahanan menghadapi kegagalan. Namun demikian, karena artikel ini disusun sebagai telaah pustaka dan sintesis teoretis, klaim tentang efektivitas Gici-Gici perlu dibuktikan lebih lanjut melalui penelitian empiris. Penelitian lanjutan dapat melibatkan observasi pembelajaran, wawancara guru dan murid, dokumentasi visual, serta pengukuran perkembangan motorik sebelum dan sesudah intervensi.

Saran untuk guru PJOK adalah menyusun pembelajaran Gici-Gici secara progresif, mulai dari pengenalan aturan, latihan gerak dasar, permainan sederhana, permainan penuh, hingga refleksi dan asesmen. Saran untuk kepala sekolah adalah menyediakan ruang, jadwal, dan dukungan program agar permainan tradisional tidak hanya menjadi kegiatan insidental, tetapi masuk dalam modul ajar atau program sekolah. Saran untuk peneliti berikutnya adalah melakukan penelitian tindakan kelas, eksperimen, atau mixed methods untuk menguji pengaruh Gici-Gici terhadap keseimbangan, kekuatan tungkai, koordinasi mata-kaki, motivasi belajar, dan karakter siswa kelas IV sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah, pembimbing akademik, dan semua pihak yang mendukung penyusunan kajian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada masyarakat yang menjaga keberlanjutan permainan tradisional sebagai sumber belajar bagi anak-anak. Bagian ini dapat disesuaikan kembali dengan nama institusi, pembimbing, atau sumber dukungan yang sebenarnya sebelum naskah dikirimkan ke jurnal.

PERNYATAAN PENULIS

Kontribusi Penulis : Luis Rumparpam bertanggung jawab atas konseptualisasi, telaah pustaka, analisis, penyusunan naskah, revisi, dan penyuntingan artikel.

- Pendanaan** : Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal.
- Konflik Kepentingan** : Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.
- Ketersediaan Data** : Data penelitian tersedia berdasarkan permintaan yang wajar dan sesuai etika penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Bass, B. M., & Riggio, R. E. (2020). *Transformational Leadership*. New York: Routledge.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas permainan tradisional berbasis pembelajaran neurosains sebagai pendidikan karakter bagi anak. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 55-68. <https://doi.org/10.29407/js.v3i1.987>
- Bush, T. (2020). *Theories of Educational Leadership and Management*. London: SAGE Publications.
- Candra, O., dkk. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12(1), 65-72.
- Dzakiyyah, D. M. N., dkk. (2024). Melatih motorik kasar anak pra-sekolah melalui permainan tradisional: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 789-798. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.6244>
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, and Adults* (8th ed.). Jones & Bartlett Learning.
- Handoko, T. H. (2021). *Manajemen: Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, U. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Sport Science*, 12(1), 45-58.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2021). *Life Span Motor Development* (7th ed.). Human Kinetics.
- Herdayani, H., & Watini, S. (2021). Menstimulasi kecerdasan anak melalui permainan Gici-Gici. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 45-54.
- Hurlock, E. B. (2019). *Child Development (Perkembangan Anak)*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Modul Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta: Balai Pengembangan Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lefteuw, S. S., Marjuk, Y., & Pratama, L. (2024). Penerapan permainan tradisional Gici-gici dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di TK Oikumene Kabupaten Sorong. *BEGINNER EDUCATION JOURNAL (BEJo)*, 2(2), 29-37. <https://doi.org/10.56728/bejo.v2i2.156>
- Mangolo, E. W., & Qomarrullah, R. (2025). Sport and Peace: Physical Education for Papuan Student Awareness. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 13(4), 987-995. <https://doi.org/10.13189/saj.2025.130434>

- Mulyasa, E. (2022). *Manajemen Berbasis Sekolah: Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Northouse, P. G. (2021). *Leadership: Theory and Practice*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Pratama, A., dkk. (2020). *Etnopedagogi: Nilai-Nilai Budaya dalam Pembelajaran PJOK*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Rahayu, T. (2021). *Motorik Kasar dan Halus: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Satori, D. (2020). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B. (2019). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syafaruddin. (2020). *Manajemen Pendidikan: Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Prenada Media.
- Usman, H. (2021). *Manajemen: Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiastuti. (2021). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Yukl, G. (2020). *Kepemimpinan dalam Organisasi (Edisi Bahasa Indonesia)*. Jakarta: Indeks.