

## PERMAINAN TRADISIONAL BOI – BOI AN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PECAHAN

Kurniayu Maduratih, Arissona Dia Indah Sari  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik  
Email : [kurniayumdrthh@gmail.com](mailto:kurniayumdrthh@gmail.com)

### Abstrak

Pada zaman sekarang ini permainan tradisional hampir punah, hal ini disebabkan karena tergesernya permainan tradisional dengan permainan modern. Dilihat dari segi manfaatnya, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah. Permainan juga cocok untuk anak SD yang cenderung masih memiliki banyak energi dan dapat disalurkan kearah yang positif. Ada banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional Boi – Boi an. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam penggunaan permainan tradisional boi-boi an sebagai media pembelajaran pada pecahan dasar dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SDN 12 Gresik, yang terdiri dari 25 siswa, 12 siswa laki – laki dan 13 siswi perempuan. Peneliti menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai penerapan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi dan wawancara.

kata kunci : Permainan Tradisional, Boi-Boi An, Pecahan Dasar

### Abstrack

*In this day and age, traditional games are almost extinct, this is due to the displacement of traditional games by modern games. In terms of benefits, traditional games can be used as a learning medium in schools. The game is also suitable for elementary school children who tend to still have a lot of energy and can channel it in a positive direction. There are many traditional games that can be used as learning media, one of which is the traditional game Boi - Boi an. This research aims to determine students' understanding of the use of the traditional game Boi-Boi an as a learning medium in basic fractions which is considered effective in increasing motivation and learning outcomes student. The method used by researchers is a descriptive qualitative method.*

*This research was carried out in class III of UPT SDN 12 Gresik, which consisted of 25 students, 12 male students and 13 female students. Researchers using this method aim to gain a deep understanding of the application of the traditional game boi - boi an as a learning medium. This research used several data collection techniques, including observation and interviews.*

*keyword : tradisional games, boi-boi, basic fractions*

## **Pendahuluan**

Puluhan tahun lalu, barang elektronik belum merupakan barang mewah, karena tidak semua orang bisa memilikinya. Dan bahkan tidak semua daerah mendapat aliran listrik, namun ini tidak membuat anak – anak merasa kesepian. Suasana masih kental dengan permainan tradisional dan tembang dolanan. Terdapat banyak sekali permainan tradisional yang ada di setiap daerah.

Pada zaman sekarang ini permainan tradisional hampir punah, hal ini disebabkan karena tergesernya permainan tradisional dengan permainan modern. Dilihat dari segi manfaatnya, permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Permainan juga cocok untuk anak SD yang cenderung masih memiliki banyak energi dan dapat disalurkan ke arah yang positif. Ada banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional Boi – Boi an. Permainan ini merupakan permainan yang cocok diterapkan pada materi pecahan yang bersifat dasar.

Permainan boi – boi an ini memiliki arti melempar. Dalam permainan ini zaman dahulu masih menggunakan pecahan genteng, dan sekarang diganti dengan kaleng minuman bekas. Permainan ini sangat efektif dalam pembelajaran, karena menyenangkan dan siswa diajak langsung untuk praktek memainkannya.

Tata cara permainannya pun sederhana, siswa bermain dalam dua kelompok, yang dimana satu kelompok sebagai pemain dan satu kelompok lagi menjadi sebagai penjaga. Salah satu dari anggota kelompok yang pemain melempar sebuah bola yang diarahkan ke tumpukan kaleng bekas tersebut supaya roboh. Pada saat berhasil dirobohkan guru menanamkan konsep pecahan dimana pecahan merupakan bagian dari keseluruhan. Jumlah kaleng bekas yang tertata tadi berjumlah 10, dan apabila pelempar dapat menjatuhkan kaleng sebanyak 4, maka guru memberitahu bahwa nilai pecahan dari kaleng yang roboh adalah  $\frac{4}{10}$ . Setelah kaleng itu roboh maka tim pemain berusaha

menata ulang kaleng tersebut, sementara tim penjaga berusaha melempar bola ke arah lawan, apabila lawan terkena bola tersebut maka akan berganti menjadi tim penjaga, begitu seterusnya sampai waktu yang telah ditentukan guru.

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dari guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki kaitan erat dengan pola pikir anak, sebab dengan media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal yang kompleks dapat disederhanakan (Sudjana dan Rivai 2015:3). Pengaplikasian media boi – boi an ini dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan cara, guru mendemonstrasikan media terlebih dahulu, guru menjelaskan media yang digunakan serta tata cara permainannya.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III UPT SDN 12 Gresik, yang terdiri dari 25 siswa, 12 siswa laki – laki dan 13 siswi perempuan. Peneliti menggunakan metode ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai penerapan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi dan wawancara.

Observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional boi-boi an sebagai media pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa kelas III – A, untuk mendapatkan insight dan pemahaman yang lebih lanjut mengenai pengalaman mereka menggunakan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini juga melibatkan penerapan permainan tradisional boi – boi an pada materi pecahan dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional boi-boi an sebagai media pembelajaran pada pecahan dasar dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari partisipan penelitian, ditemukan beberapa temuan yang disignifikan, yaitu :

Peningkatan Pemahaman Materi Pecahan Dasar :

Setelah terlibat dalam permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang materi pecahan yang bersifat dasar. Mereka dapat mengaitkan dan memahami konsep pecahan dasar.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa :

Selain meningkatkan pemahaman pada siswa, penggunaan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran ini juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar pada siswa. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam berpartisipasi dalam permainan ini. Karena menurut siswa permainan ini sangatlah menyenangkan, apalagi bagi siswa yang masih ditingkat sekolah dasar dimana energi bermain mereka masih full. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran, apalagi pembelajaran matematika yang dimana tidak semua siswa menyukai pelajaran tersebut.

Peningkatan Hasil Belajar

Penggunaan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran memiliki implikasi praktif yang signifikan. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mengajarkan konsep pecahan dasar. Dengan mengintegrasikan permainan ini dalam pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam konteks kelas tertentu dan dengan jumlah sampel data yang terbatas. Oleh karena itu, generalisasi dalam penelitian ini perlu dilakukan dengan hati – hati. Selain itu, penelitian hanya fokus pada pengaruh permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar dalam konsep pecahan dasar.

Dengan demikian penelitian penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam pemahaman tentang penggunaan permainan tradisional boi-boi an sebagai media pembelajaran konsep pecahan dasar. Implikasi praktis dari penelitian ini dapat

memberikan panduan bagi guru dalam meningkatkan pembelajaran yang kompleks melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Permainan tradisional boi – boi an dimanfaatkan dalam mengupayakan pencapaian indikator yang harus dirancang sedemikian rupa agar dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, permainan tradisional sebagai mediator materi pecahan dasardapat menjadi efektif apabila pendidik mampu mengondisikan kelas sesuai waktu yang telah ditentukan dan porsi materi yang akan disampaikan. Pada dasarnya permainan tradisional ini memiliki manfaat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, memahami kesederhanaan, kebersamaan, dan memadukan belajar sambil bermain di sekolah.

Sebuah pembelajaran tidak selamanya dilakukan didalam kelas, dalam permainan tradisional bola bekel ini pendidik dapat mengondisikan para peserta didik untuk belajar di luar ruangan, atau taman sekolah agar tercipta suasana baru dalam bermain sambil belajar agar proses pembelajaran tidak monoton dalam suasana yang membosankan. Manfaat belajar diluar ruangan dapat membuat siswa tahu tempat belajar tidak hanya dikelas namun juga diluar kelas dan langsung berinteraksi dengan alam, selain itu pembelajaran diluar ruangan juga dapat menambah kenyamanan dan keindahan, misalkan pembelajaran luar ruangan ini dapat dilakukan dalam kurun waktu seminggu sekali.

Prosedur dan aturan permainan

- 1) Alat yang diperlukan
  - ✓ Kaleng bekas
  - ✓ Bola kasti / bola lain boleh
- 2) Langkah – langkah permainan
  - ✓ Terbagi menjadi 2 kelompok
  - ✓ Satu kelompok menjadi penjaga dan satu kelompok lagi menjadi pemain
  - ✓ Kelompok pemain melemparkan bola ke arah tumpukan kaleng supaya roboh
  - ✓ Setelah kaleng roboh, kelompok penjaga mengejar lawan sambil melempar bola
  - ✓ Kelompok pemain berusaha merapikan kembali robohan kaleng

**Simpulan**

Ada banyak permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu permainan tradisional Boi – Boi an. Permainan ini merupakan permainan yang cocok diterapkan pada materi pecahan yang bersifat dasar.

Permainan boi – boi an ini memiliki arti melempar. Dalam permainan ini zaman dahulu masih menggunakan pecahan genteng, dan sekarang diganti dengan kaleng minuman bekas. Permainan ini sangat efektif dalam pembelajaran, karena menyenangkan dan siswa diajak langsung untuk praktek memainkannya. penggunaan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran ini juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar pada siswa. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam berpartisipasi dalam permainan ini.

Penggunaan permainan tradisional boi – boi an sebagai media pembelajaran memiliki implikasi praktif yang signifikan. Guru dapat memanfaatkan permainan ini sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mengajarkan konsep pecahan dasar. Dengan mengintegrasikan permainan ini dalam pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar pada siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## Daftar Pustaka

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Model pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jogjakarta: Javalitera

Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Heruman, 2013. *Model pembelajaran matematika di SD*. Bandung

Suryanti E. tatap muka wawancara mengenai pembelajaran di kelas III UPT SDN 12 Gresik