

Pengaruh Permainan *Boi-Boian* Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Siswa

Aditya Tri Saputra*, Bayu Thomi Rizal

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

* Correspondence: adityatris03@gmail.com, bayu_tr@uhamka.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effect of *boi-boian* games on improving students' basic manipulative movement skills. The research method uses a quasi-experimental design experiment. The research sample was 64 fourth-grade students of SD Islam Teladan Suci using a total sampling technique. The research instrument was a test and measurement of throwing and catching abilities, with criterion validity based on established standards. The results showed that there was a difference in the average throwing and catching scores of the control class 11.41 and the experimental class 27.47 with a difference of 16.06. In addition, the results of the statistical test showed a significance value (sig. 2-tailed) of 0.000, which was smaller than the significance level of 0.05, indicating a significant difference between the control class and the experimental class. These findings indicate that *boi-boian* games contribute to improving basic manipulative movement skills by improving students' throwing and catching. This study provides important implications for teachers and schools in designing effective game programs and improving the atmosphere of students' PJOK learning. Thus, the *boi-boian* game can be used as one of the traditional games to improve the quality of basic manipulative movement skills in learning.

Keyword: Basic manipulative movements; skills; traditional games

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis dampak permainan *boi-boian* terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif para siswa. Metode penelitian menerapkan eksperimen *quasi eksperimen design*. populasi penelitian 64 siswa kelas IV SD Islam Teladan Suci dengan pendekatan pengambilan sampel secara keseluruhan. Instrumen penelitian berupa tes dan penilaian kemampuan melempar dan menangkap, dengan validitas kriteria berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Temuan penelitian mengindikasikan adanya variasi dalam nilai rata-rata melempar dan menangkap antara kelompok kontrol 11.41 dan kelompok eksperimen 27.47 dengan selisih sebesar 16.06. Selain itu, hasil pengujian statistik menunjukkan angka signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang lebih rendah daripada tingkat signifikansi 0.05, menandakan terdapat perbedaan yang mencolok antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *boi-boian* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan dalam gerakan dasar manipulatif dengan memperbaiki seperti melempar dan menangkap siswa. Kajian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan sekolah dalam merancang program permainan yang efektif dan meningkatkan dalam suasana pembelajaran PJOK siswa. Dengan demikian, permainan *boi-boian* dapat dijadikan sebagai salah satu permainan tradisional untuk meningkatkan kualitas keterampilan gerakan dasar manipulatif dalam pembelajaran.

Kata kunci: Gerak dasar manipulatif; keterampilan; permainan tradisional

Received: 26 Juni 2025 | Revised: 29 Juni, 1, 3 Juli 2025

Accepted: 15 Juli 2025 | Published: 21 Juli 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Menurut (Septiani et al., 2019) permainan tradisional secara singkat dapat didefinisikan sebagai jenis permainan yang memerlukan perlengkapan dasar yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dan dapat dianggap sebagai bagian dari warisan budaya masyarakat yang mempraktekannya. *Boi-boian* berdasarkan (Shahzad et al., 2024) merupakan salah satu aktivitas yang disukai oleh anak-anak di dunia permainan. Permainan tradisional *boi-boian* menurut (Syah et al., 2024) bergantung pada kecepatan dan kerja sama tim saat melaksanakannya. Permainan *Boi-boian* memuat prinsip-prinsip yang membentuk pola pikir dan kemampuan, seperti prinsip kerja sama, kebersamaan, disiplin, kejujuran, dan kesepakatan dicapai melalui musyawarah, karena terdapat ketentuan yang perlu diikuti oleh semua anggota tim (Subarkah et al., 2023:47).

Suatu proses pembelajaran menurut (Rahima et al., 2022) akan secara langsung dengan efisien atau tidak efisien, sangat dipengaruhi oleh seberapa baik pemahaman guru tentang ciri-ciri yang dimiliki oleh siswanya. Pemahaman mengenai ciri-ciri siswa sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang akan diraih, kegiatan yang perlu dilaksanakan, serta penilaian yang sesuai untuk mereka. Sejumlah keuntungan akan diraih oleh para pengajar siswa, apabila mereka menurut (Kusumardi, 2023) saling memahami ciri-ciri satu sama lain. Pendidikan jasmani pada dasarnya adalah suatu proses pembelajaran yang menggunakan kegiatan fisik untuk menciptakan perubahan menyeluruh dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Sari et al., 2024).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Hariadi, 2014). Keterampilan gerak dasar adalah kemampuan untuk melakukan gerakan sederhana yang melibatkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor (Al-fathi et al., 2024). Keterampilan ini merupakan bekal yang penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari dan menguasai kecakapan hidup. Keterampilan gerak dasar merupakan kemampuan gerak yang harus dikuasai sebelum mempelajari gerak yang lebih kompleks (Rusdiana & Sidik, 2020; Suriatno & Yusuf, 2020). Gerak dasar manipulatif menurut (Panjaitan & Mardi, 2020:23) gerakan melibatkan objek atau alat tertentu, seperti bola, raket, atau pemukul kayu.

Manusia perlu bergerak agar sel-sel serta sendi dalam tubuhnya tetap lentur dan berfungsi dengan baik. Setiap gerakan, tidak peduli seberapa sederhana, sangat penting untuk mempertahankan kesehatan fisik. Gerakan manipulatif adalah salah satu keterampilan bergerak yang kompleks yang diperoleh anak saat mereka tumbuh (Hadi et al., 2017). Gerakan manipulatif terkait dengan objek di luar tubuh manusia yang harus diolah sedemikian rupa untuk menciptakan suatu keahlian. Intinya, keberhasilan dalam menguasai keterampilan motorik dasar dipengaruhi oleh sejumlah elemen. Berdasarkan (Arifin, 2023) ada beberapa hal yang mempengaruhi keterampilan gerak dasar seperti kesempatan untuk menjawab umpan balik.

Kesempatan merespon adalah faktor dominan karena kesempatan merespon yang dimana mempengaruhi penguasaan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini merujuk kepada respon yang baik harus diperoleh oleh anak. Terkadang, anak-anak memiliki segudang kesempatan untuk merespon sepanjang pembelajaran, tetapi bukan respon yang berkualitas. Dan kurangnya

percaya diri terhadap gerakan. Umpan balik sangat diperlukan dalam pembelajaran, tanpa umpan balik belajar tidak akan terjadi, umpan balik dalam keterampilan gerak dasar adalah kaya akan kebaikan untuk gerak dasar yang ditetapkan dalam pendidikan jasmani di sekolah bertujuan untuk memberikan umpan balik langsung setelah informasi mengenai tujuan tersebut dapat dicapai.

Pengajar harus memiliki skill menjadi seorang pakar dalam memberikan umpan balik yang mencakup kemampuan untuk menilai kinerja. Jenis gerak dasar manipulatif adalah apa saja yang terdapat di gerak dasar manipulatif, karena gerak dasar manipulatif ini harus melibatkan penggunaan tangan, kaki, atau alat untuk melakukan sebuah keterampilan pada siswa yang ada di lingkungan sekitar (Rahma et al., 2019). Menangkap merupakan kegiatan untuk mengait dan menerima benda yang dibuang, hal ini melibatkan pemanfaatan tangan untuk menangkap benda dan sering dijumpai dalam aktivitas olahraga seperti bola basket.

Melempar merupakan salah satu bentuk gerakan dasar yang berkaitan dengan manipulasi yang melibatkan proses membuang benda dengan tangan. Gerakan dasar manipulatif ini mencakup tindakan melempar benda menggunakan satu atau dua tangan dan sering kali diterapkan dalam berbagai jenis olahraga. Penelitian ini memiliki keterbaruan dalam hal penggabungan permainan tradisional *boi-boian* sebagai metode pembelajaran, kemampuan disiplin dan kerja sama siswa. Dengan mengeksplorasi keterkaitan ini, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan pandangan baru dalam strategi pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam meningkatkan keterampilan siswa sekolah dasar melalui pendekatan permainan tradisional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan tradisional dan kemampuan karakter siswa Sekolah Dasar di Salomo, Pontianak. Di dalam permasalahan yang terdapat permainan *boi-boian* salah satu solusi dari permasalahan rendahnya keterampilan gerak dasar manipulatif siswa adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran, karena pendekatan ini bersifat menyenangkan, kontekstual, dan dapat mendorong semangat belajar siswa. Selain itu, alternatif penyelesaian lainnya dapat berupa pelatihan intensif keterampilan motorik dasar, penggunaan media pembelajaran inovatif, serta pelibatan siswa dalam aktivitas fisik yang terstruktur dan berkelanjutan.

Dengan demikian, pendekatan yang holistik dan bervariasi dapat memperkuat efektivitas proses pembelajaran lompat jauh di sekolah dasar. Permainan *boi-boian* ini diterapkan agar mampu menambahkan materi pembelajaran PJOK sehingga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif. Berdasarkan uraian diatas, studi ini memiliki tujuan untuk menganalisa pengaruh permainan *boi-boian* terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penerapan permainan tradisional, khususnya dalam materi pembelajaran PJOK. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan saran untuk guru, dalam menyusun proses pembelajaran yang lebih optimal guna meningkatkan keterampilan gerak dasar.

Metode

Metode ini menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk eksperimen. Menurut (Rukminingsih et al., 2020:22) metode eksperimen adalah metode penelitian yang diterapkan untuk mencari ada tidaknya pengaruh variabel-variabel yang telah dipilih untuk dijadikan penelitian. Penelitian diharapkan mencapai hasil yang baik serta dapat dipertanggung jawabkan dan harus menggunakan metode yang tepat. Penelitian ini mengadopsi pendekatan *quasi eksperimen design*. Menyebutkan bahwa rancangan ini dengan *pretest posttest control group design*, namun perbedaannya terletak pada penempatan subjek penelitian ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen yang tidak dilakukan secara acak (Hastjarjo, 2019).

Jenis penelitian yang mendekati eksperimen sungguhan, namun tidak sepenuhnya mengontrol semua variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian (Hidayat et al., 2024:32). Teknik pengambilan sampel dalam kajian ini, jenis sampelnya adalah sampel jenuh, yang berarti setiap individu dalam populasi diambil sebagai bagian dari penelitian, kelas 4A sebagai kelas kontrol dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen. Banyak siswa kelas 4A sebanyak 32 siswa, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan terdapat 14 siswa perempuan, untuk kelas 4B tercatat 32 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Tabel 1. Populasi dan sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa		Keterangan
		Populasi	Sampel	
1	4A	32	32	Kelas Kontrol
2	4B	32	32	Kelas Eksperimen
Jumlah		64 Siswa		

Berdasarkan tabel di atas, kelas IV B merupakan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa permainan *boi-boian*. Sedangkan kelas IV A berfungsi sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Penggunaan permainan tradisional *boi-boian*, di kelas IVB dimaksudkan untuk menguji pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif, sementara kelas IVA berperan sebagai pembanding untuk melihat perubahan yang terjadi tanpa adanya perlakuan tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh, artinya seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran untuk menilai kemampuan melempar dan menangkap, dengan validitas kriteria yang diperoleh melalui korelasi antara skor tes dan kriteria tertentu.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan alat, teknik validasi instrumen mengacu pada standar Depdiknas, dengan perlengkapan seperti bola, batu dan corn. Tes dilakukan selama 3 kali percobaan, di mana siswa melakukan melempar dan menangkap, serta skor dihitung berdasarkan kriteria melempar dan menangkap. Instrumen penelitian ini menggunakan instrumen tes, dimana instrumen tes merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menilai sendiri, yang dimana penilaian sendiri point tersebut. Adapun instrumen tes yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan gerak dasar manipulatif dari permainan *boi-boian*. Sedangkan skor nilai menggunakan skala likert, yaitu:

Tabel 2. Kriteria penilaian

No.	Keterampilan Gerak dasar	Melempar dan Menangkap
1	81-100	Sangat Tepat
2	61-80	Tepat
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang Tepat
5	0-20	Sangat Kurang Tepat

Kegiatan olahraga dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan dengan masing-masing sesi berdurasi 35 menit. Terdapat dua kelas yang merupakan sasaran penelitian ini. Peneliti memilih 64 siswa sebagai sampel menggunakan metode *nonprobability sampling*. Populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan ciri tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya. Populasi bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang diteliti, tetapi juga mencakup seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Di bawah ini terdapat beberapa materi yang akan diberikan kepada siswa sesuai dengan keterampilan gerak dasar manipulatif pada permainan *boi-boian*.

Boi-boian menurut (Shahzad et al., 2024) merupakan salah satu permainan yang digemari anak-anak di dunia permainan. Pada pertemuan pertama sampai pertemuan ke enam siswa sepakat setiap pertemuan akan membuat kelompok untuk melakukan praktik penelitian dan membahas permasalahan pada anggota kelompok dari masing-masing materi yang sesuai dengan permasalahan pada setiap kelompok. Hasil pertemuan 1-6 anggota kelompok dapat memahami pentingnya mengenai melempar serta menangkap dan memperoleh pengetahuan baru tentang cara serta manfaatnya. Beberapa siswa mampu mengidentifikasi permasalahan motivasi pembelajaran PJOK dengan lebih positif serta bekerja sama yang baik dalam mencapai keterampilan gerak dasar manipulatif yang diharapkan.

Tabel 3. Descriptive indikator

Aspek yang di ukur	Indikator	Instrumen Pengukuran
Ketepatan melempar	Kemampuan untuk melempar bola dgn akurat ke sasaran yang ditentukan	Tes lempar bola kesasaran yang telah ditentukan, diukur dari berdasarkan sejauh mana bola mencapai sasran (dalam cm atau meter)
Ketepatan menangkap	Kemampuan untuk menangkap bola dgn tepat tanpa terlepas	Tes menangkap bola yang dilemparkan, diukur berdasarkan jumlah bola yang berhasil di tangkap dlm beberapa percobaan.

Hasil

Dalam studi ini, alat yang diterapkan adalah aktivitas melempar dan menangkap. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan melempar dan menangkap di seluruh kelompok sampel. Setelah peneliti mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terhadap hasil tes tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi seberapa besar dampak permainan *boi-boian* terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif siswa kelas IV di SD Islam Teladan Suci. Hasil analisis data adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji statistics keterampilan gerak dasar manipulatif

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	Valid	32	32
	Missing	0	0
Mean		27.47	11.41
Std. Error of Mean		.246	.344
Median		27.00	11.00
Mode		27	11
Std. Deviation		1.391	1.949
Variance		1.934	3.797
Skewness		.299	.862
Std. Error of Skewness		.414	.414
Range		5	10
Minimum		25	8
Maximum		30	18
Sum		879	365

Hasil dari analisis statistik deskriptif adalah untuk memahami nilai rata-rata dan perbedaan antara posttes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dari analisis statistik deskriptif ini, terlihat adanya pengaruh yang signifikan dari permainan *boi-boian* terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa kelas IV SD Islam Teladan Suci. Hasil posttest tersebut memiliki nilai rata-rata kelas kontrol 11.41 dan kelas eksperimen 27.47. dengan selisih sebesar 16.06. Kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah suatu distribusi itu normal atau tidak adalah jika $p > 0,05$ (5%) distribusi tersebut dikatakan normal, sedangkan jika $p < 0,05$ (5%) maka distribusi dikategorikan tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 5. Hasil uji normalitas

		Kolmogrov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas Eksperimen		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	25	.314	3	.	.893	3	.363
	26	.260	2	.			
	27	.168	15	.200*	.908	15	.126
	28	.241	5	.200*	.821	5	.119
	29	.253	3	.	.964	3	.637
	30	.250	4	.	.945	4	.683

		Kolmogrov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas Kontrol		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Eksperimen	8	.385	3	.	.750	3	.000
	10	.298	4	.	.849	4	.224
	11	.244	10	.093	.888	10	.160
	12	.308	6	.077	.856	6	.178
	13	.237	6	.200*	.927	6	.554

Berdasarkan tabel di atas, kedua kelompok dalam pengujian normalitas menunjukkan nilai signifikan posttest yang lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi dampak permainan *boi-boian* terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif siswa pada SD

Islam Teladan Suci. Penelitian ini melibatkan dua variabel. Yaitu dampak permainan boi-boian (X) dan kemampuan gerak dasar manipulatif (Y). Di bawah ini adalah ringkasan dari setiap variabel yang disajikan dengan jelas dan terperinci.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.215	1	62	.275
	Based on Median	1.365	1	62	.247
	Based on Madian and with adjusted df	1.365	1	57.598	.247
	Based on trimmed mean	1.112	1	62	.296

Berdasarkan tabel tersebut, evaluasi homogenitas untuk melempar dan menangkap dalam permainan boi-boian menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih dari 0,05, yang menunjukkan bahwa data yang dipakai adalah homogen.

Tabel 7. Hasil uji T keterampilan gerak dasar manipulatif

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equqlity of Means						
		F	Sig	t	df	Sig. (2 tailed)	Mean Diference	Std. Error Diferrence	95% Confidence Interval of the Diferrence	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	1.215	.275	.37.953		.000	-16.063	.423	-16.909	-15.216
	Equal variances notassumed			.37.953	56.077	.000	-16.063	.423	-16.910	-15.215

Hasil dari uji-t mengindikasikan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,00 ($p < 0,05$). Ini menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Dengan kata lain, permainan boi-boian memberikan dampak yang berarti terhadap kemajuan keterampilan gerak dasar yang bersifat manipulatif. Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan melempar dan menangkap setelah diberikan perlakuan permainan *boi-boian*. Rata-rata skor kelas kontrol 11.41 dan kelas eksperimen 27.47, dengan selisih sebesar 16.06. Hal ini menunjukkan bahwa program permainan *boi-boian* yang diterapkan selama penelitian berhasil meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa SD Islam Teladan Suci secara efektif.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami dampak dari permainan *boi-boian* pada kemampuan gerakan dasar manipulatif siswa kelas IV di SD Islam Teladan Suci. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat kemajuan yang berarti dalam keterampilan melempar dan menangkap setelah pelaksanaan permainan tersebut. Temuan ini mengkonfirmasi hipotesis

bahwa permainan *boi-boian* dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran dengan menerapkan permainan tradisional, khusus nya pada melempar dan menangkap. Secara ilmiah, menurut (Samsurrijal, (2022) mengatakan bahwa permainan mencakup berbagai aktivitas yang sesungguhnya dibuat dengan tujuan agar anak-anak dapat mengembangkan kemampuan tertentu melalui pembelajaran yang mereka alami.

Melempar dan menangkap yang lebih kuat dalam pendidikan jasmani akan memberikan umpan balik yang baik saat melakukan suatu gerak dasar manipulatif. Selain itu, Pendidikan fisik yang diterapkan di sekolah berfungsi sebagai media yang efisien untuk meningkatkan karakter siswa, membangun kemampuan berinteraksi sosial yang baik, menjaga kesehatan, serta mengasah kemampuan intelektual. Ini semua bertujuan untuk membentuk generasi muda yang berkualitas tinggi dan unggul. Hasil penelitian ini mendukung temuan dari (Manik et al. 2022) yang menyatakan bahwa permainan *boi-boian* melalui pembelajaran dapat meningkatkan pada aspek motorik siswa.

Dalam konteks penelitian ini, permainan *boi-boian* yang diberikan secara baik meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian (Hamid & Desranto, 2022) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain tradisional mampu mengembangkan kemampuan motorik dasar di kalangan siswa. Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, kebaruan dalam penelitian ini terletak pada proses permainan dalam pembelajaran yang secara terinci terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif, yaitu *boi-boian*, yang sebelumnya lebih umum diteliti dalam konteks penerapan permainan tradisional. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa permainan tidak hanya penting untuk di lingkungan sosial saja, tetapi sangat relevan juga untuk penerapan dalam pembelajaran di sekolah dalam konteks proses belajar dalam pendidikan jasmani yang mengharuskan siswa untuk menguasai keterampilan dasar dalam bergerak.

Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa guru di sekolah dapat menerapkan permainan tradisional mengembangkan kemampuan gerak mendasar serta proses belajar menjadi efektivitas. Pendekatan ini tidak hanya mendukung peningkatan keterampilan individu tetapi juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan performa siswa secara keseluruhan. Sebagai arah penelitian masa depan, disarankan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan gerakan dasar lainnya dalam pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan keaktifan siswa dilapangan dengan sampel yang lebih besar akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar secara menyeluruh.

Simpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang sudah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa permainan *boi-boian* memberikan pengaruh yang signifikansi terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif siswa kelas IV SD Islam Teladan Suci. Ini terkonfirmasi oleh peningkatan nilai rata-rata di kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta hasil analisis statistik yang memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dalam perlakuan yang diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan *boi-boian* secara baik mampu

meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam proses pembelajaran. Permainan *boi-boian* dapat dijadikan bagian penting dalam penerapan permainan tradisional di sekolah, khususnya untuk memperkuat kemampuan keterampilan gerak dasar yang lain nya di lapangan.

Penerapan ini tidak hanya relevan bagi guru disekolah, tetapi juga memberikan kontribusi bagi masyarakat di lingkungan sosial. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan pada kemampuan siswa dalam bermain dilapangan serta dalam jam pembelajaran. Segala batasan yang ada disebabkan oleh kemampuan peneliti, baik dalam aspek pemikiran, sumber daya, finansial, durasi, maupun lokasi.. Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, di dalam proses pembelajaran yang menggunakan permainan *Boi-boian* pembelajaran menjadi lebih aktif dan membuat suasana belajar siswa lebih baik. Permainan ini dapat digunakan di gunakan sekolah maupun di lingkungan bersama teman-teman sebaya. Permainan *Boi-boian* ini bertujuan untuk peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif siswa untuk bertingkat dan memiliki keterampilan yang baik. Permainan *Boi-boian* dapat berguna dalam kegiatan permainan di sekolah ataupun di luar sekolah. Selain itu permainan *Boi-boian* dapat memberikan kesempatan baik pada siswa untuk dapat meningkat dalam keterampilan yang dimiliki nya sehingga siswa terlibat antusias dalam proses belajar mengajar.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa artikel saya belum pernah dipublikasikan di jurnal manapun, dan merupakan hasil karya asli penulis. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa artikel tersebut belum diubah dan telah dipublikasikan. Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian. Terima kasih yang tulus juga dari saya sampaikan kepada para guru yang berdedikasi dan para siswa yang partisipasi dan dukungan yang tak ternilai selama proses penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Al-fathi, Z. S., Maksun, A., Hartati, S. C. Y., Kristiyandaru, A., & Sumarsono, A. (2024). Peningkatan Gerak Dasar Melalui Permainan Kasti. *Jurnal Porkes*, 7(2), 943–954. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i2.26292>
- Arifin, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.311>
- Hadi, H., Royana, I. F., & Setyawan, D. A. (2017). Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini pada Taman Kanak-Kanak (TK) di Kota Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 61–74. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/588>
- Hamid, F., & Desranto, A. F. (2022). The Influence of Traditional Games on Manipulativ Motion Skills in Students of Muhammadiyah Nganjuk Elementary School. *Jurnal Phedheral*, 19(1), 51–57. <https://doi.org/10.20961/phduns.v19i1.62538>
- Hariadi, H. (2014). Pengembangan Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Jasmani dan

- Olahraga pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 24(1), 13–26. <https://doi.org/10.21009/parameter.241.01>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi Jurnal*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hidayat, A., Supardin, L., Trisninawati, T., & Alhempri, R. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (S. Shaddiq (ed.); Ed. I). Takaza Innovatix Labs.
- Kusumardi, A. (2023). Teknik Coaching Untuk Memahami Karakteristik Siswa dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 11–24. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/sus/article/view/3133>
- Manik, D. L., Yunitaningrum, W., Bafadal, M. F., Haetami, M., & Triansyah, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Boi-Boian Terhadap Karakter Percayadiri Siswa Usia 10–12 Tahun SD Salomo Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 13(2), 731-737.
- Panjaitan, & Mardi. (2020). “Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMPLB Tunagrahita dan Autis Kelas VII.” Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, 195.
- Rahima, S., Zulkarnaen, Z., & Chrisnawati, Z. (2022). Analisis Karakteristik Peserta Didik untuk Pembelajaran Bermakna Kelas X-6 SMA Negeri 1 Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru (PPG)*, 56–60. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/1703>
- Rahma, A., Nur, L., & Kastrena, E. (2019). Peningkatan Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Permainan Bowling Botol. *Maenpo Jurnal*, 9(2), 48–65. <https://doi.org/10.35194/jm.v9i2.908>
- Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (E. Munastiwi & H. Ardi (eds.); Ed.I). Erhaka Utama.
- Rusdiana, R., & Sidik, A. P. (2020). Pengaruh Personal Branding Terhadap Minat Beli Konsumen. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 1(2), 102–109. <https://doi.org/10.32897/buanakomunikasi.2020.1.2.564>
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1), 10-19. <https://juna.nusantarajournal.com/index.php/nula/article/view/21>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli, P. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Septiani, C. F., Nadar, W., & Chairunnisa, C. (2019). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–9. <https://coba.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/236>
- Shahzad, M. F., Xua, S., Lim, W. M., Yang, X., & Khan, Q. R. (2024). Artificial Intelligence and Social Media on Academic Performance and Mental Well-Being: Student Perceptions of Positive Impact in the Age of Smart Learning. *Heliyon Journal*, 10(8), 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e29523>
- Subarkah, A., Rianti, E. D. D., Purwanto, S., Nusri, A., Zainuddin, M. S., Laba, L. E., Susilo,

- S., Mitsalina, D., Sutirta, H., Sufitriyono, S., Purnama, Y., Dahlan, D., Mulia, L., Septian, R. Y., Sabarini, S. S., Rumahlewang, E., Susanto, S., Halim, A., Winata, D. C., ... Cahyono, Y. D. (2023). *Unggul Dalam Kepelatihan Cabang Olahraga, Pendidikan Jasmani dan Manajemen Olahraga* (A. Wijayanto, S. Sujarwo, N. Nurkadri, M. Muhyi, & A. Z. Z. Naufal (eds.); Ed. I). Akademia Pustaka.
- Suriatno, A., & Yusuf, R. (2020). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar. *Journal Sport Science, Health And Tourism of Mandalika (Jontak)*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.36312/jontak.v1i2.233>
- Syah, D. F., Suryaningsih, L., & Ridwan, M. (2024). Modifikasi Permainan Boi-Boian Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 4(2), 171–178. <https://doi.org/10.37304/juara.v4i2.15249>