

Pengaruh Permainan Tradisional *Boi-Boinan* Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Siswa SD N 2 Hadipolo

Futri Auliya Khisma¹, Wawan Shokib Rondli², Mohammad Syaffruddin Kuryanto³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Email: futriaulia82@gmail.com¹, wawan.shokib@umk.ac.id², syafuruddin.kuryanto@umk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya interaksi sosial siswa di SD N 2 Hadipolo. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh positif permainan tradisional *Boi-Boinan* terhadap peningkatan interaksi sosial siswa SD N 2 Hadipolo. Penelitian dilakukan di SD N 2 Hadipolo. Metode penelitian dengan menggunakan kuantitatif eksperimen *one group pre-test and post-test design*. Sampel penelitian ini berjumlah 10 siswa. Teknik penelitian ini yaitu pengumpulan data tes, observasi, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan uji-t *paired sample t-test* dengan uji prasyarat normalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data memenuhi uji prasyarat dengan signifikansi normalitas 0,059 pada pre test dan 0,258 pada post test. Dapat diketahui bahwa nilai signifikan memperoleh $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional *Boi-boinan* dengan peningkatan interaksi sosial. Sehingga ini menunjukkan bahwa permainan tradisional *Boi-boinan* dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa kelas III SD N 2 Hadipolo.

Kata kunci: *Permainan Tradisional, Boi-boinan, Interaksi Sosial*

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of low social interaction of students at SD N 2 Hadipolo. The purpose of this study was to determine the positive effect of traditional *Boi-Boinan* games on increasing the social interaction of SD N 2 Hadipolo students. The research was conducted at SD N 2 Hadipolo. The research method uses a quantitative experimental *one group pre-test and post-test design*. The sample of this research is 10 students. The technique of this research is the collection of test data, observation, and documentation, analyzed using *paired sample t-test* with prerequisite normality test. The results showed that the data fulfilled the prerequisite test with a normality significance of 0.059 in the pre-test and 0.258 in the post-test. It can be seen that the significant value is $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant effect between traditional *Boi-boinan* games and increased social interaction. So this shows that the traditional *Boi-boinan* game can increase social interaction in class III SD N 2 Hadipolo.

Keywords : *Traditional Games, Boi-boinan, Social Interaction*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan tradisi turun temurun yang diturunkan dari generasi ke generasi di suatu wilayah atau budaya tertentu (Mahaardhika 2021). Setiawan (2021) menyatakan bahwa seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadi motor penggerak masyarakat modern. Era modernisasi terus berdampak dan mengubah kehidupan setiap orang, besar maupun kecil. .

Di Indonesia, permainan tradisional banyak dikembangkan di beberapa wilayah Indonesia, seperti engklek, bentengan, gedrik, jamuran, *boi-boinan*, nekeran, bekel, layangan, lompat tali, petak umpet, dakonan, ular tangga dan lain-lain (Izza, Nurizqi, and Ayuningrum 2018). Pandemi Covid-19 yang melanda

Indonesia bahkan seluruh dunia menjadi salah satu penyebab yang mengubah banyak aspek, menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu aspek yang mempengaruhi perkembangan interaksi sosial (Prayogo et al. 2022). Pembinaan budaya dan karakter dapat dilaksanakan dalam proses pendidikan yang tidak mengisolasi peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat dan budaya bangsa (Rondli, Rofiah, and Fajrie 2023).

Sebagaimana ditegaskan oleh Prasetyo (2021) sekitar dua tahun pembelajaran daring berdampak serius pada karakter siswa yang mengalami perubahan dan kemerosotan, kemandirian siswa, rasa hormat dan interaksi sosial karena kurangnya interaksi antara siswa dan guru maupun lingkungan sekolah. Rondli, dkk (2023) berpendapat bahwa bermain merupakan hal yang penting bagi anak usia sekolah dasar. Saat anak-anak bermain, mereka mengarahkan energi mereka ke dalam aktivitas yang mereka pilih sehingga aktivitas tersebut merangsang perkembangan mereka. Rondli, dkk (2022) menjelaskan permainan tradisional termasuk dalam olahraga ringan dan dapat meningkatkan kesehatan jasmani seseorang ketika melakukan aktivitas jasmani dalam aktivitas sehari-hari, jika kebugaran jasmani seseorang baik maka dapat dipastikan tubuh orang tersebut sehat dan bugar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian, ditemukan bahwa kurangnya interaksi sosial di antara siswa SD N 2 Hadipolo. Hal ini ditandai bahwa beberapa anak mendominasi dalam kelompok bermain dan membentuk kelompoknya sendiri. Salah satu cara untuk mengajak anak berinteraksi dengan orang lain adalah dengan bermain permainan tradisional. Seperti yang diungkapkan Rodziyah, dkk (2019) permainan Boi-boinan dapat menumbuhkan kerjasama, kesatuan, koordinasi, persaingan, dan kepedulian sosial.

Permainan tradisional boi-boinan merupakan permainan tradisional yang beranggotakan minimal 5 orang anak. Kelompok mencoba membangun piramida dan memecahkan batu bata sementara grup lain mencoba menghancurkan grup lawan untuk membangun piramida (Aisyah 2020).

Penelitian terkait permainan tradisional boi-boinan dilakukan oleh Desti Rahayu & Ismet (2021) bahwa permainan tradisional boi-boinan dapat membawa manfaat atau pengetahuan bagi anak, seperti meningkatkan interaksi kelompok, melatih kemampuan bekerja sama, dan membentuk rasa tanggung jawab dalam pengambilan keputusan.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Zati, dkk (2019) permainan tradisional dapat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan sosialisasi anak-anak, terutama dalam kemampuan interaksi sosial. Begitu juga penelitian oleh Rodziyah (2019) permainan boi-boinan dapat membantu anak memaksimalkan keterampilan sosialnya. Bagi anak kecil, permainan tradisional boi-boinan adalah kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan kooperatif. Sejalan dengan penelitian Nunik (2022) bahwa melalui permainan tradisional sangat bermanfaat dalam kegiatan sehari-hari anak. Anak dapat berkolaborasi dengan teman, anak dapat berinteraksi sosial dengan teman lain tanpa harus memilih teman, anak dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya dan hanya dengan orang yang dikenalnya. Anak dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan dan teman baru, anak menjadi lebih peka terhadap lingkungannya dan mau membantu temannya tanpa diminta.

Yang berbeda dengan penelitian tersebut adalah variabel penelitian ini yaitu permainan tradisional boi-boinan dan interaksi sosial. Dari uraian di atas maka fokus masalah dalam penelitian adalah "Adakah pengaruh permainan tradisional *Boi-Boi nan* terhadap peningkatan interaksi sosial pada siswa SD N 2 Hadipolo?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boi-boinan terhadap peningkatan kemampuan interaksi sosial siswa SD N 2 Hadipolo.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N 2 Hadipolo Kabupaten Kudus Tahun 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Menurut Dicky (2019) metode eksperimen yaitu penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen, mengendalikan variabel luar/extraneous serta mengukur efek variabel independen pada variabel dependen. Penelitian eksperimen digunakan untuk memperoleh pengaruh perlakuan dalam situasi yang dapat dikendalikan.

Desain penelitian yang peneliti gunakan adalah desain penelitian *Quasi Experimen* (eksperimen semu) dengan *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Peneliti menggunakan desain ini karena ingin memperoleh hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan diberikan *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan).

Tabel 1. One Group Pretest-Posttest Design

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Anggota populasi bisa berupa benda hidup ataupun benda mati, dan manusia, yang mana sifat-sifatnya dapat diukur atau diamati (Syahrums and Salim 2012). Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N 2 Hadipolo yang berjumlah 28 anak.

Menurut Syahrums dan Salim (2012) Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Dalam pengambilan sampel dan populasi memiliki aturan, yaitu sampel mewakili terhadap populasinya. Adapun teknik pengambilan sampel yang dipilih dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. Adapun yang menjadi sampel peneliti adalah 10 anak dari jumlah 28 siswa yang ada di kelas III SD N 2 Hadipolo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan interaksi sosial melalui permainan tradisional *boi-boinan* pada siswa kelas III SD N 2 Hadipolo yang berjumlah 10 siswa laki-laki. Penelitian ini dimulai pada tanggal 21 Februari – 14 Maret. Jumlah pertemuan sebanyak 10 pertemuan dengan 8 kali perlakuan. Dengan tes awal (*pretest*) dilakukan pada tanggal 21 Februari dan tes akhir (*posttest*) pada 14 maret 2023.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan jumlah sampel yang telah di tetapkan oleh peneliti yaitu siswa laki-laki kelas III yang berjumlah 10 orang siswa di SD N 2 Hadipolo. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 25 pernyataan mengenai variabel interaksi sosial dengan klasifikasi skor 1-5 dengan pilihan jawaban Baik Sekali (BS), Baik (B), Sedang (S), Kurang (K), Kurang Sekali (KS).

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen *one group pre-test and post-test design*. Teknik penarikan sampel yaitu menggunakan *Purposive Sampling*. Teknik penelitian ini yaitu pengumpulan data tes, observasi, dan dokumentasi, dianalisis menggunakan uji-t *paired sample t-test* dengan uji prasyarat normalitas.

Pengolahan data hasil penelitian berdasarkan analisis tes observasi yang telah dilakukan terhadap interaksi sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 5 indikator untuk mengukur variabel interaksi sosial diantaranya percakapan, kerjasama, keterbukaan, empati, dan dukungan dengan analisis uji pengaruh.

Tabel 2. Kriteria penilaian interaksi sosial

Kriteria	Pretest	Frekuensi pretest	Posttest	Frekuensi Posttest
Kurang Sekali (KS)	5 – 9	1	5 – 9	0
Kurang (K)	10 – 13	3	10 – 13	0
Sedang (S)	14 – 17	6	14 – 17	2
Baik (B)	18 – 21	0	18 – 21	6
Baik Sekali (BS)	22 – 25	0	22 – 25	2

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat, siswa yang mendapatkan kriteria nilai baik sekali untuk *pretest* 0 siswa, dengan kriteria sedang 6 siswa, kriteria kurang 3 siswa, dan kriteria kurang sekali 1 siswa. Kemudian nilai *posttest* untuk kriteria baik sekali 2 siswa, kriteria baik 6 siswa, kriteria sedang 0 siswa dan kriteria kurang sekali 0 siswa.

Tabel 3. Deskripsi data interaksi sosial

Hasil Statistik	Pretest	Posttest
Mean	13,7	18,5
Standar Deviasi	4,3	8,5
Hasil Minimum	9	17
Hasil Maksimum	17	20

Adapun deksripsi data hasil penelitian berdasarkan tabel 3 diatas didapati nilai *pretest* dengan mean 13,7, standar deviasi 4,3, nilai minimum 9, nilai maksimum 17. Sedangkan nilai *posttest* dengan mean 18,5, standar deviasi 8,5, nilai minimum 17, nilai maksimum 20. Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada interaksi sosial yang ditunjukkan dari meningkatnya hasil rata-rata nilai peserta didik.

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Shapiro Wilk Test* dengan bantuan SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan *Shapiro Wilk Test* adalah jika nilai signifikasi (Sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal dan jika nilai signifikasi (Sig.) < 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal.

Tabel 4. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Interaksi Sosial	.299	10	.012	.851	10	.059
Posttest Interaksi Sosial	.178	10	.200*	.907	10	.258

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil tabel 4 tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk Test* menunjukkan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

**Tabel 5. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest*
Paired Samples Test**

Pair 1	Pre Test- Post Test	Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviati on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
		-4.800	1.619	.512	-5.958	-3.642	-9.374	9	.000

Dapat dilihat pada tabel Uji-t *Paired Samples Test* kolom sig. dapat diketahui bahwa nilai signifikan memperoleh $0,000 < 0,05$, dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh permainan tradisional boi-boinan terhadap peningkatan interaksi sosial dengan peningkatan 4,8%.

Dalam penelitian ini meningkatkan interaksi sosial dengan menggunakan permainan tradisional boi-boinan ini menjadi topik utama dalam pembahasan ini. Permainan boi-boinan yang diterapkan pada siswa merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk lebih giat mencapai tujuan pembelajaran ketika mereka belajar bersama dalam kelompok.

Kriteria dalam permainan ini adalah mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah minimal 10 orang setiap kelompok, semakin banyak peserta dalam satu kelompok semakin seru. Kelompok terdiri dari kelompok penyusun dan kelompok pelempar. Kelompok penyusun bertugas menyusun pecahan genting dengan posisi seperti piramida, dan sekaligus menghindari lemparan bola dari kelompok pelempar. Kelompok pelempar bertugas melempar anggota kelompok penyusun sehingga dapat mencegah agar susunan sandal tersebut tidak tersusun sebagaimana mestinya.

Permainan tradisional membuat orang menjadi bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan sebagainya (Erytira, Khamdun, and Kuryanto 2022) Dengan permainan boi-boinan, diharapkan interaksi sosial antar siswa menjadi meningkat dan menjadi pengalaman yang berkesan dan menyenangkan bagi siswa. Proses penelitian berlangsung sesuai dengan yang diharapkan, siswa bermain dan saling bekerja sama dalam menyelesaikan misi masing-masing kelompok.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh dari permainan tradisional boi-boinan terhadap interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor pada siswa kelas III SD N 2 Hadipolo dengan teknik pengambilan data *one group pretest-posttest*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu instrumen tes berupa lembar pernyataan *pre test* dan lembar pernyataan *post test*. Sedangkan untuk instrumen non tes berupa lembar wawancara, lembar observasi pengamatan, dan alat dokumentasi. Pengujian validitas instrument tes ini menggunakan pendapat para ahli (*experts judgment*). Hasil uji validitas instrument memperoleh hasil bahwa instrument pretest-posttest interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor layak untuk digunakan penelitian.

Penelitian ini dilakukan 10 kali pertemuan dengan 8 kali perlakuan. Pertemuan awal akan dilakukan pretest untuk mengetahui adanya interkasi sosial dan keterampilan gerak lokomotor. Setelah pretest, subjek diberi perlakuan permainan tradisional boi-boinan selama 8 kali pertemuan. Permainan boi-boinan yaitu permainan kelompok yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok penjaga dan kelompok penyerang, masing-masing kelompok terdiri dari 5-10 anak. Permainan boy-boyan menggunakan bola dengan tujuan

menghancurkan sasaran berupa tumpukan batu bata, pecahan genteng, atau pecahan keramik lantai yang dimainkan dilapangan (Tim Playplus Indonesia 2016). Cara melakukan permainan boi-boinan ini adalah menumpuk potongan genteng yang kemudian dilempar dengan bola kasti. Setelah diberi perlakuan selama 8 kali pertemuan maka langkah selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tradisional boi-boinan terhadap interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor.

Untuk menguji data pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak, diperlukan uji prasyarat menggunakan *Shapiro-Wilk test*. Dari hasil penelitian menunjukkan nilai sig.Shapiro Wilk pada *pre-test* interaksi sosial bernilai 0,059 dan pada *pre-test* keterampilan gerak lokomotor bernilai 0,78. Selanjutnya nilai sig.Shapiro Wilk pada *post-test* interaksi sosial bernilai 0,258 dan pada *post-test* keterampilan gerak lokomotor bernilai 0,876 yang artinya, data berdistribusi normal. Hal ini dipertegas oleh Nuryadi (2017) jika nilai signifikansi (sig.) > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi (sig.) < 0,05 maka data penelitian berdistribusi tidak normal. Penggunaan taraf signifikansi 0,05 dikarenakan nilai taraf tersebut sudah menjadi ketetapan dalam penelitian yang dilakukan di luar ruang laboratorium dengan faktor ketelitian tidak terlalu ketat.

Setelah didapatkan hasil data pretest-posttest berdistribusi normal maka sebelum diberi perlakuan permainan tradisional boi-boinan kelas eksperimen akan diberi *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui adanya interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor pada siswa kelas III SD N 2 Hadipolo.

Hasil pretest yang telah dilakukan menunjukkan bahwa nilai interaksi sosial awal rata-rata siswa yaitu 13,7 dan nilai keterampilan gerak lokomotor awal rata-rata siswa yaitu 13,2. Hal ini menunjukkan rendahnya interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor siswa. Siswa juga masih merasa asing pada permainan tradisional boi-boinan, maka dari itu selanjutnya kelas eksperimen diberi perlakuan permainan tradisional boi-boinan selama 3 minggu dalam 10x pertemuan dan 8 kali perlakuan. Selama proses perlakuan siswa diberikan modifikasi permainan dengan meningkatkan babak permainan pada setiap pertemuan.

Pada perlakuan pertama yang dilakukan pada tanggal 23 Februari 2023 yaitu dengan memberi perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 2 kali babak kemenangan masih terdapat hambatan, diantaranya disebabkan subjek belum menguasai aturan permainan boi-boinan. Subjek terlihat masih belum menguasai lapangan dan belum bisa menyerang musuh dengan sigap.

Pada perlakuan kedua yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 2 kali babak kemenangan berjalan cukup baik, namun ada beberapa subjek yang mendiskriminasi temannya karena kurang menguasai dalam melempar bola kasti.

Pada perlakuan ketiga yang dilakukan pada tanggal 25 Februari 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 3 kali babak kemenangan sudah berjalan dengan baik, namun ada subjek yang curang dengan sengaja saat melakukan *hompimpa* sudah janjian dengan temannya agar menjadi satu tim.

Pada perlakuan keempat yang dilakukan pada tanggal 7 Maret 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 3 kali babak kemenangan berjalan dengan kondusif, namun ada subjek yang bertengkar karena tidak terima atas kekalahan timnya.

Pada perlakuan kelima yang dilakukan pada tanggal 8 Maret 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 4 kali babak kemenangan berjalan dengan lancar namun ada beberapa subjek yang jenuh dengan permainan tradisional boi-boinan.

Pada perlakuan keenam yang dilakukan pada tanggal 9 Maret 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 4 kali babak kemenangan berjalan dengan lancar, namun terjadi kecurangan lagi saat melakukan *hompimpa* sudah janjian dengan temannya agar menjadi satu tim.

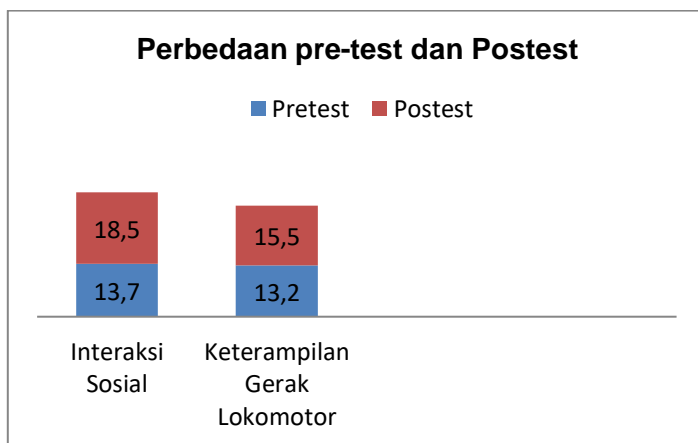
Pada perlakuan ketujuh yang dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 4 kali babak kemenangan berjalan dengan baik dan tidak ada hambatan.

Pada perlakuan kedelapan yang dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023, perlakuan permainan tradisional boi-boinan dengan 5 kali kemenangan berjalan dengan sangat baik, siswa menyukai permainan tradisional boi-boinan dan memainkannya sendiri setelah selesai perlakuan. Setelah 8 kali perlakuan, sudah terjadi perbedaan yang signifikan terjadi pada siswa sehingga mampu untuk dilakukan uji instrument post-test.

Dari proses penelitian tersebut diperoleh data pretest interaksi sosial dengan skor terendah senilai 9 dan skor tertinggi senilai 17. Hal ini menunjukkan jarak antara skor terendah dan skor tertinggi senilai 8. Selanjutnya data pretest keterampilan gerak lokomotor mendapatkan hasil dengan skor terendah senilai 9 dan skor tertinggi senilai 17. Sehingga diperoleh jarak antara skor terendah dan skor tertinggi senilai 8. Hal ini menunjukkan bahwa melalui permainan, anak dapat berbagi perasaan, kegembiraan atau kesedihan sesaat bermain dan meningkatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional (Rut et al. 2020).

Setelah dilakukan uji instrument post-test diperoleh perbedaan skor pretest dan posttest dengan hasil data posttest interaksi sosial menunjukkan skor terendah senilai 17 dan skor tertinggi senilai 20. Artinya terdapat jarak antara skor terendah dan skor tertinggi senilai 3. Selanjutnya data posttest keterampilan gerak lokomotor mendapatkan hasil dengan skor terendah 13 dan skor tertinggi 18. Sehingga terdapat jarak antara skor terendah dan skor tertinggi senilai 5. Hal ini menandakan bahwa bahwa aktivitas permainan tradisional mampu dan sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan motoric siswa seperti keterampilan gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative siswa di sekolah dasar (Sutini 2018).

Setelah mendapat perlakuan, siswa diberikan post-test dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan tradisional boi-boinan terhadap interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor pada siswa SD N 2 Hadipolo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional boi-boinan terhadap interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor pada siswa meningkat dengan nilai rata-rata 18,5 dan 15,5. Nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil rata-rata uji *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut :



Gambar 1 Perbedaan pre-test dan post-test

Seperti terlihat pada diagram 1 terdapat perbedaan hasil pada *pre-test* dan *post-test* disebabkan karena siswa pada awalnya memiliki kemampuan interaksi sosial dan keterampilan gerak lokomotor yang rendah. Setelah mendapatkan data dari hasil *pre-test* dan *post-test* dilanjutkan dengan uji analisis data.

Adapun hambatan dalam penelitian ini adalah ada beberapa siswa yang terkadang jahil dengan siswa yang lainnya sehingga menimbulkan pertengkaran kecil antar siswa. Dan cuaca yang kurang mendukung sehingga penelitian beberapa kali dilakukan di lapangan indoor.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dengan uji-t dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boi-boinan dapat meningkatkan interaksi sosial pada siswa. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan. Hal tersebut juga berdampak positif pada peningkatan interaksi sosial siswa kelas III SD N 2 Hadipolo. Adapun saran yang dapat diajukan yaitu : disarankan menggunakan permainan boi-boinan bagi guru di sekolah untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Aisyah. 2020. "Permainan Tradisional Boy-Boy an Berpengaruh Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini." *Wahana* 72(2): 131–34.
- Desti Rahayu, Lisha, and Syahrul Ismet. 2021. "Pengaruh Permainan Tradisional Boy-Boyan Terhadap Perkembangan Motorik Anak Di Taman Kanak-Kanak Ramah." *Jurnal Family Education* 1(3): 19–26.
- Dicky, T. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design." 27(2): 187–203.
- Erytira, Vika Adinda, Khamdun, and M Syaffruddin Kuryanto. 2022. "Pengaruh Permainan Modern Dan Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Moralitas Anak Di Masa Pandemi Covid-19." *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(5): 1123–33. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/242>.
- Izza, Solikhatus, Tindi Laili Nurizqi, and Rina Dwi Ayuningrum. 2018. "Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak." *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global"* (0291): 80–85.
- Mahaardhika, I Made. 2021. "Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Bali." *Widyadari* 22(1): 159–68.
- Nunik, Nunik Martati, Anita Chandra Dewi Sagala, and Mila Karmila. 2022. "Pengaruh Permainan Tradisional Jamuran Terhadap Interaksi Sosial Anak Down Syndrome." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 53–66.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. 2017. *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*.
- Prasetyo, Alfian Eko Widodo Adi. 2021. "Strategi Apresiasi Seni Pada Pembelajaran School Visit Di Masa Pandemi." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(3): 479–510.
- Prayogo, Muhaimi Mughni et al. 2022. "SOSIAL ANAK SD PASCA PANDEMI COVID-19." (1): 142–52.
- Rodiyah, Siti, Lydia Ersta Kusumaningtyas, and M. Hery Yuli Setiawan. 2019. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Boy-Boyan Dalam Perkembangan Sosial Emosional." *AUDI: Kajian Teori dan Praktik di bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 87–99. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3197>.
- Rondli, Wawan Shokib, Aji Prasetyo, and Diana Ermawati. 2023. "Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 9(1): 333–40.
- Rondli, Wawan Shokib, Neneng Chalimatur Rofiah, and Nur Fajrie. 2023. "PROSESI TRADISI LARUNGAN DALAM PENDIDIKAN." 5(2): 483–92.
- Rondli, Wawan Shokib, Yanika Sriyahani, and Mohammad Syaffruddin Kuryanto. 2022. "Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Desa Sitimulyo." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10): 4416–23.
- Rut, Nelly, Rumiris Lumban Gaol, Antonius Remigius Abi, and Patri Silaban. 2020. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak Sd." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2): 449–55.
- Setiawan, Felix et al. 2021. "Dampak Era Modernisasi Terhadap Permainan Tradisional Di Daerah Bandung the Impact of the Modernization Era on the Impact of the Modernization Era on Traditional Games." (December). https://www.researchgate.net/publication/356683206_DAMPAK_ERA_MODERNISASI_TERHADAP_PERMAINAN_TRADISIONAL_DI_DAERAH_BANDUNG_THE_IMPACT_OF_THE_MODERNIZATION_ERA_ON_TRADITIONAL_GAMES_IN_THE_BANDUNG_REGION.
- Sutini. 2018. "Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional."
- Syahrum, and Salim. 2012. "METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.Pdf."
- Tim Playplus Indonesia. 2016. *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*.
- Zati, Ema Baroroh, Ayu Faizah, and Desta Awwaliyah Zahratul. 2019. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Karakter Anak." 2(2): 59–68. <https://www.mitrakuliah.com/2019/07/04/permainan-tradisional/>.