



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN TERHADAP KARAKTER PERCAYADIRI SISWA USIA 10 – 12 TAHUN SD SALOMO PONTIANAK

Dwi Lusiana Manik¹, Wiwik Yunitaningrum², Muhammad Fachrurrozi Bafadal³, Mimi Haetami⁴,
Andika Triansyah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
e-mail korespondensi : wiwik.yunitaningrum@fkip.untan.ac.id

Abstrak : Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya rasa percaya diri peserta didik dalam sebuah pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter kepercayaan diri Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre eksperimental* dengan bentuk penelitian *one group pretest* dan *posttest*. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian menggunakan total sampling, populasi dengan sampel seluruh peserta didik yang sesuai dengan kriteria indikator usia tertentu dengan jumlah sampel 38 dan populasi 38 peserta didik dengan menggunakan pretest diawal dan posttest diakhir penelitian . Teknik analisis data adalah uji-t dengan bantuan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap peningkatan karakter kepercayaan diri di dapat hasil uji-t yaitu sig.(2-tailed) untuk percaya diri $0,000 < 0,05$, kemudian diperoleh hasil kelompok posttest Rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68 maka dapat disimpulkan adanya pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri peserta didik di SD Salomo kota Pontianak

Kata kunci: Permainan Tradisional, Boi-boian, Karakter, Percaya diri

Abstract : The issue in this study is the students' low self-confidence in their ability to learn. The purpose of this study is to ascertain how the traditional boi-boian game affects the self-confidence trait. Pre-experimental methodology in the form of one group pretest and posttest research was employed in this study. Total sampling was used in this study, which included a pretest at the start of the investigation and a posttest at its conclusion. The population included a sample of every student who met the criteria for the study's age indicators, with a sample size of 38. With the aid of SPSS version 22, a t-test was used as the data analysis method. The outcomes demonstrated that playing the traditional boi-boian game had a positive impact on boosting confidence. It can be concluded that the traditional boi-boian game has an impact on the self-confidence of students at Solomon's Elementary School in Pontianak because the t-test result for self-confidence was sig. (two-tailed) $0.000 < 05$, and the results of the posttest group show that the group's self-confidence pretest was 60.68.

Keywords: Traditional Game, Boi-boian Game, Character, Self confidence

SUBMIT : 20 September 2022 REVIEW: 21 September 2022 ACCEPTED: 22 September 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tempat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dan mengexpresikan diri serta tempat dimana suatu pembentukan karakter ditempa agar menghasilkan nilai dan mutu karakter yang positive melalui suatu Pendidikan karakter positive yang terbentuk dari dalam diri peserta didik tergantung pada lingkungan dan niat dari dalam diri peserta didik tersebut. Salah satu mata pembelajaran yang mengakomodir dan menyesuaikan suatu kondisi dan sifat karakter peserta didik adalah Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu mata pembelajaran yang melibat ranah kemampuan psikomotorik, afektif, dan kongnitif serta melibatkan suatu pembentukan karakter yang positive yang diajarkan secara formal di sekolah Melyza & Agus mengungkapkan bahwa "Pendidikan jasmani sebuah kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aktifitas jasmani yang telah disusun secara sistematis yang memiliki bahan utama dalam mengembangkan serta meningkatkan individu secara kognitif, organik, perseptual, neuromuskuler, dan emosional pada kerangka sistem dunia pendidikan tingkat nasional (Melyza & Agus, 2021). Sebagai upaya dalam membangun peserta didik kearah yang baik maka di perlukan sebuah model pembelajaran khusus, menggunakan pendekatan bermain yang dikemas menggunakan materi ajar dari suatu permainan tradisional. Di Indonesia sendiri banyak sekali ragam permainan tetapi peneliti menggunakan permainan tradisional dalam meningkatkan suatu karakter sebagaimana permainan tradisional sendiri sudah mulai memudar dan peneliti ingin mengembangkan dan memperkenalkan permainan tradisional daerah Kembali.

Menurut (Widodo & Lumintuarso, 2017), permainan tradisional adalah hasil budaya yang mempunyai nilai dan fungsi bagi anak-anak dalam suatu proses perkembangan untuk berimajinasi, hiburan, wisata, bergerak, yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup dalam suatu lingkungan sosial bermasyarakat, meningkatkan ketrampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan bermain untuk bergerak aktif yang dilakukan oleh pemain yang berasal asli dari kebudayaan Indonesia(Susilo et al., n.d.)

Sedangkan untuk permainan tradisional penulis menggunakan permainan tradisional boi-boian Permainan boi-boian dapat mengembangkan emosi sosial anak seperti kegigihan, kemandirian, kejujuran, kerjasama, percaya diri. Dengan demikian dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat membantu menumbuhkan karakter yang positif (Triansyah et al., 2020). Sedangkan karakter dalam kamus bahasa Indonesia Karakter " didefinisikan sebagai, karakteristik semangat, moralitas atau karakter membedakan satu orang dari orang lain, dan Fitur Secara mendasar dalam kehidupan sehari-hari adanya pengklasifikasian karakter ke dalam dua jenis, yaitu karakter baik dan karakter buruk.

Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa karakter atau sifat bawaan berkaitan erat dengan kepribadian (*personality*) dalam diri seseorang Karakter percaya diri. (Mustoip, 2018) mengungkapkan "Indonesia memiliki lima jenis kepribadian yang sangat penting dan mendesak untuk dibangun dan dikuatkan saat ini, antara lain:jujur,percaya diri,menghargai keberagaman, semangat belajar dan Semangat kerja."

Kualitas-kualitas ini diperlukan untuk mengatasi rusaknya karakter bangsa dan menjadiklan mereka manusia yang berkualitas dan berdaya guna yang dapat mengharumkan nama bangsa Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat. Dalam penelitian ini peneliti ingin meningkatkan kearakter kepercayaan diri peserta didik. Karakter percaya diri.

Menurut Bandura dalam Hendriana (2014:5), kepercayaan diri adalah rasa percaya terhadap kemampuan diri sendiri dalam menyatukan serta menggerakkan Karakter percaya diri adalah modal dasar dalam meraih sebuah kesuksesan dalam belajar maupun dalam kehidupan dengan percaya diri tidak ada keraguan dalam diri, Masalah yang di hadapi anak jaman sekarang adalah tidak percaya pada diri sendiri.

Kurangnya rasa percaya diri pada seseorang berarti selangkah menuju pintu kegagalan. Peserta didik yang kurang percaya diri selalu ragu dalam berbuat dan bertindak, dan gelisah dalam diri. Perilaku siswa tidak percaya diri dalam proses belajar, adalah siswa yang serba salah dalam melakukan sesuatu walaupun hal itu mengandung kebenaran.

Dalam meningkatkan karakter Kepercayaan diri dapat dipelajari dan dibentuk dalam setting permainan tradisional olahraga untuk peserta didik anak sekolah dasar (SD), melalui pengalaman yang diperoleh melalui permainan boi-boian dapat membentuk karakter, hal ini terjadi apabila lingkungan olahraga diciptakan dan ditujukan untuk mengembangkan karakter percaya diri Sejalan dengan problematika yang ada di Indonesia khususnya di sekolah dasar yaitu dekadensi moral atau penurunan karakter. Perilaku tersebut harus diubah melalui penanaman karakter sejak dini agar tidak menjadi dekadensi moral atau kondisi moral yang menurun.

Banyak sekali faktor yang menyebabkan dekadensi moral terjadi salah satunya, tidak memfilter zona pertemanan, dan lingkungan yang tidak kondusif di tambah lagi acara televisi kini sudah berorientasi pada program yang tidak mendidik dikarenakan program telivisi lebih mengutamakan rating di timbang mutu. Maka dari itu perlu menanamkan sifat karakter yang baik sejak dini, dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang pernah dilakukan peneliti sewaktu mengikuti program kampus merdeka pada bulan agustus hingga akhir desember 2021 di sekolah dasar SD Salomo di Kota Pontianak.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik khususnya di kelas atas pada anak umur 10-12 tahun pada pembelajaran permainan tradisonal kerap kali ditemukan penurunan sifat karakter peserta didik seperti melakukan sesuatu dengan tidak percayadiri, misalnya sewaktu disuruh melakukan permainan atau suatu gerak masih ada keraguan dari diri peserta didik.

Rasa percaya diri merupakan suatu aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Rasa percaya diri sangat membantu manusia dalam proses perkembangan kepribadianya, khususnya anak remaja. Tidak terpenuhinya sebuah indikator karakter yang baik sangat berpengaruh di masa depan anak. Salah satu diantaranya adalah kepercayaan diri, dan bekerjasama Dalam kehidupan sehari hari, anak akan sangat memerlukan karakter yang baik untuk mejelajahi dunianya sehingga ketika dewasa, mereka dapat menjadi contoh yang baik.

METODE

Menurut Sugiyono (2014:3) secara umum Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian dalam penulisan ini menggunakan suatu Metode penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental*. Penelitian *pre-experiment* hasilnya variable dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Penelitian *pre-experiment* hampir sama dengan eksperimen tetapi bukan eksperimen karena tidak ada penyamaan karakteristik dan tidak ada variabel kontrol. tidak mampu mengontrol variabel-variabel diluar selain variabel penelitian peneliti. Dengan metode *pre-experiment*, dalam penelitian mempunyai tujuan apakah terdapat pengaruh permainan boi-boian terhadap karakter percaya diri di sekolah SD Salomo kota Pontianak. Penelitian *pre-experimental* yang digunakan peneliti adalah bentuk esain penelitiannya *one group pretest and posttest design*.

Pr etest	Tre atmen	Po sttest
O1	x	O2

Keterangan:

O1 : Pretest sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan/treatment

O2 : Posttest setelah diberi perlakuan

Terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan Karakter kepercayaan diri peserta didik Dalam rencana penelitian ini, jumlah siswa SD Salomo yang rentan usia 10-13 tahun adalah kelas V=14 peserta didik, kelas VI=24 peserta didik jika dijumlahkan total seluruh sampel berjumlah 38 peserta didik dengan menggunakan Teknik total sampling. Menurut (Sugiyono, 2007), total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel yang digunakan harus memenuhi kriteria inklusi danekslusi yang ditetapkan. diteliti". Didapatkan 2 kelas sebagai sampel penelitian, yang mempunyai ciri dan karakteristik yang sama yaitu kelas v dan kelas vi sebanyak 38 sampel.

Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: Lembar Angket Pengaruh Permainan Tradisional boi-boian untuk meningkatkan Karakter Percaya diri dan kerjasama Dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data angket dilakukan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*. Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini angket yang disusun dalam bentuk pernyataan. Skala yang digunakan adalah skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), Cukup setuju (CS) tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk menguji validitas butir-butir instrument lebih lanjut maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis atau uji beda. Validitas setiap butir item yang digunakan dalam penelitian ini diuji dengan bantuan statistic SPSS versi 22. Hasil uji validitas instrument terdapat 4 item soal dari 21 soal yang tidak valid, dengan pengambilan keputusan yaitu jika nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig. < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji coba validitas menunjukan bahwa jumlah responden yaitu 20 orang. Dari 21 item soal indikator kepercayaan diri yang di uji cobakan terdapat 17 soal item yang di nyatakan valid.

Dan untuk uji reliabilitas, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui keterpercayaan hasil tes. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat dapat memberikan hasil yang tetap. Untuk mengetahui tingkat realibitas instrument dengan tes pernyataan, rumus yang digunakan adalah rumus Koefisien Alpha (*Alpha Cronbach*) bantuan statistic spss versi 22. Dari uji reliabilitas menggunakan statistic spss versi 22 dengan uji *Alpa Cronbach's* dengan hasil percaya diri 0,868 > *r table*: 0,432, maka instrument dalam penelitian ini adalah reliabel.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas menggunakan uji Uji Shapiro Wilk, Metode shapiro wilk adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Dalam penerapannya, para peneliti dapat menggunakan aplikasi statistik antara lain: SPSS dan STATA.

Di bawah ini adalah rumus dari perhitungan uji shapiro wilk:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Dan untuk Teknik analisis uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara tes awal dan tes akhir. Kriteria hipotesis adalah jika Sig.(2-tailed) < 0,05, maka hipotesis alternatif diterima dan sebaliknya jika Sig.(2-tailed) > 0,05, maka hipotesis nol diterima. Uji-t dalam penelitian dengan Uji Paired Sampel T-Test menggunakan bantuan statistic SPSS versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal maupun tes akhir penelitian dan di uji pengaruh rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68 sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08 dengan jarak sebesar 11,4 dan dipersenkan menjadi 15%. Dari hasil uji pengaruh di peroleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai tersebut lebih kecil dar 0,05 ($p < 0,005$). Adapun dalam pengujian Uji Shapiro Wilk yaitu *Pretest* Percaya diri 0,51 > 0,05, dan *Posttest* Percaya diri 0,124 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan yang menjawab hipotesis penelitian yaitu hipotesis diterima, berarti terdapat pengaruh secara signifikan permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri anak usia (10-12) tahun di SD Salomo Kota Pontianak. Adapun hasil penelitian data pretest dan posttest yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Penelitian

Pengukuran *Pretest* dan *posttes* Percaya Diri dipaparkan melalui katagor klarifikasi Percaya diri untuk mendiskripsikan dan memperjelas data yang diperoleh dari hasil skor percaya diri jumlah butir item pernyataan yang digunakan untuk penelitian berjumlah 17 butir item. Berikut ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian baik dari tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*). Hasil penelitian pada peserta didik dengan rentan usia 10-12 tahun di SD Salomo Kota Pontianak pada saat

dilakukan *pretest* percaya diri yaitu 60,68 sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08 dengan skor rendah pada saat tes awal yaitu Skor total maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 79 sedangkan untuk skor total minimal yang diperoleh peserta didik adalah 47 dan saat *pretest* dan saat *post test* skor minimal 61 dan skor maksimal 91. Berikut table table perhitungan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. *Pretest* Percaya Diri

Interval	Mean	Frekuensi	Persentase
69 – 79	60,68	5	13%
58 – 68		21	55%
47 – 57		12	32%
Jumlah		38	

Tabel 2. *Posttest* Percaya Diri

Interval	Mean	Frekuensi	Persentase
62 - 71	72,08	19	50%
72 - 81		16	42%
82 - 91		3	8%
Jumlah		38	

Berdasarkan hasil perhitungan dari *pretest* dan *posttest* Rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68 sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08 dengan jarak sebesar 11,4 dan dipersenkan menjadi 15% maka dapat disimpulkan adanya pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri peserta didik di SD Salomo kota Pontianak.

2. Analisis Data Penelitian

Adapun pengujian analisis data yang dimaksud untuk menjawab hipotesis yang diajukan dengan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji Paired sampel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Sebab, dalam statistik parametrik distribusi data yang normal adalah suatu keharusan dan merupakan syarat yang harus terpenuhi. Uji normalitas dilakukan dengan Uji Shapiro Wilk. Pengambilan keputusan yaitu jika nilai sig.> 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika nilai sig.< 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji normalitas

Uji Normalitas	Sig	Keterangannya
<i>Pretest</i> Percaya Diri	0,05 1>0,05	Normal
<i>Posttest</i> Percaya Diri	0,12 4>0,05	Normal

Berdasarkan pada table tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Shapiro Wilk yaitu *Pretest* Percaya diri 0,51> 0,05, dan *Posttest* Percaya diri 0,124> 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Adapun analisis uji-t dilakukan untuk mengetahui pengaruh antara tes awal dan tes akhir. Kriteria hipotesis diterima adalah jika Sig.(2-tailed) < 0,05, maka hipotesis alternatif diterima dan sebaliknya jika Sig.(2-tailed) > 0,05, maka hipotesis nol yang diterima. Uji-T pada kelas *Pretest* dan *Posttest* menggunakan analisis statistik spss versi 22 yaitu dengan Uji Paired Sampel T-Test. Hasil analisis Uji-T pada kelompok *Posttest* dan *pretest* sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Paired Sampel

Analisis Uji-T	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Percaya diri	0,000 < 0,05

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* percaya diri yang diperoleh, kemudian dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-T. Pengujian ini dilakukan untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap peningkatan karakter kepada peserta didik di sekolah SD Salomo kota Pontianak. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis data hasil skor percaya diri melalui data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan data skor percaya diri pada *pretest* dan *posttest* dengan uji-T diperoleh Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05, jadi hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68 sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08

dengan jarak sebesar 11,4 dan dipersenkan menjadi 15% maka dapat disimpulkan adanya pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri peserta didik di SD Salomo kota Pontianak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya akan dibahas hasil yang diperoleh berdasarkan hasil perhitungan dan analisis tingkat kepercayaan diri menunjukkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti Rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68, sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08 dengan jarak sebesar 11,4 dan dipersenkan menjadi 15% maka dapat disimpulkan adanya pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri peserta didik di SD Salomo kota Pontianak.

Hambatan yang dihadapi dalam menggunakan permainan boi-boian kepada anak usia (10-12) tahun adalah perlu nya pengawasan dan pendekatan spesifik kepada anak usia tersebut. Melalui permainan tradisional boi-boian terdapat nilai percaya diri misalnya saat melakukan lemparan bola kearah piramida sendal, tidak ada keraguan dalam mengambil suatu keputusan, dan saat di hadapkan dengan menyusun piramida sendal yang berantakan peserta didik lebih harus lebih percaya diri dan berani mengambil suatu tindakan tanpa ada keraguan dalam diri. Sejalan dengan pengaruh permainan tradisional boi-boian untuk meningkatkan suatu karakter yang positif ternyata ada beberapa penelitian sebelum nya yang melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh Permainan tradisional terhadap suatu karakter seperti penelitian yang dilakukan oleh (Samsiar Pilik & Novi Wahyu Hidayati, 2022) dengan judul penelitian Analisis Kepercayaan Diri Melalui Permainan Tradisional Bakiak di Kecamatan Teriak Kabupaten Bengkayang) didapat sebuah hasil penelitian kepercayaan diri di Kecamatan Teriak Kabupaten Bengkayang, kemampuan diri sendiri terhadap kepercayaan diri dengan nilai rata-rata 75,68 kategori tinggi, aspek optimis dengan nilai rata-rata 73,58 kategori cukup, aspek bertanggung jawab dengan kategori tinggi nilai rata-rata 69,21, aspek rasional dengan nilai rata-rata 68,17 kategori cukup, aspek realitas dengan nilai rata-rata 75,68 kategori

cukup, dan aspek toleransi dengan nilai rata-rata 73,58 kategori cukup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri berpengaruh signifikan terhadap kepercayaan diri siswa di Kecamatan Teriak Kabupaten Bengkayang. Selain itu menurut penelitian sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh Anggreni pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Puspa Adi Surabaya mengenai pengaruh penggunaan sentra balok terhadap rasa percaya diri anak dengan skor *posttest* menunjukkan 18,86. Hasil ini tergolong kriteria rasa percaya diri anak muncul/berhasil karena penyediaan mainan yang bervariasi, sesuai dengan tema dan memberi kesempatan anak menuangkan imajinasi seperti yang pernah anak lihat, serta menghargai hasil kerja anak. Dari beberapa hasil penelitian di atas maka dapat di simpulkan bahwa permainan tradisional terdapat pengaruh yang signifikan terhadap suatu karakter peserta didik.

Selama proses permainan boi-boian peserta didik terlihat lebih aktif dan semangat dalam permainan. Melalui permainan boi-boian peserta didik belajar dengan penuh percaya diri hal ini sebagaimana di kemukan Piaget, dikutip oleh Gabbard dan kawan kawan (dalam J. Matakupan, 2002:59) “bermain merupakan hal yang terpenting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan dan peningkatan karakter, khusus pada anak-anak; merupakan wahana pemacu seseorang untuk belajar secara luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan boi-boian terhadap karakter Percaya diri pada anak usia (10-13) tahun di sekolah SD Salomo kota Pontianak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data tingkat Kepercayaan diri melalui *pretest* dan *posttest*. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional boi-boian untuk meningkatkan karakter kepercayaan diri pada anak usia (10-13) tahun di SD Salomo. Selanjutnya hasil yang dilakukan peneliti disaat *pretest* dan *posttest* maka diperoleh hasil perhitungan dari rata-rata skor percaya diri menunjukkan bahwa Rata-rata kelompok *pretest* percaya diri yaitu 60,68 sedangkan rata-rata kelompok *posttest* percaya diri yaitu 72,08 dengan jarak sebesar 11,4 dan dipersenkan menjadi 15% maka dapat

disimpulkan adanya pengaruh permainan tradisional boi-boian terhadap karakter percaya diri peserta didik di SD Salomo kota Pontianak.

Selanjutnya saat melakukan uji-T diperoleh Sig.(2-tailed) kepercayaan diri $0,000 < 0,05$, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan boi-boian terhadap peningkatan karakter anak usia (10-12) tahun di SD Salomo kota Pontianak.

DAFTAR RUJUKAN

- Efendi, Y., & Sudarwanto, S. (2018). Penguatan Karakter Mandiri, Disiplin, Kerjasama Dan Kreatif (“Mari kerja Kreatif”) Melalui Lesson Study Pada Pembelajaran Teknologi Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 1(1), 89–99
- Fahroji, O. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter. *Qathrunâ*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.32678/qathruna.v7i1>.
- Matakupan, J. (2002). *Teori Bermain*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Sofyan Mustoip Muhammad Japar Zulela Ms 2018*.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Susilo, J., Haetami, M., & Bafadal, M. F. (n.d.). *Kecerdasan Kinestetik Peserta Didik Sdn 05 Ketungau Hilir*.
- Triansyah, A., Moh Kusuma Atmaja, N., Abdurrochim, M., & Bafadal, F. (2020). Peningkatan karakter kepedulian dan kerjasama dalam pembelajaran mata kuliah atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2).