

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BOI-BOIAN UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Lusi'ani

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas negeri Surabaya
Email: lusianilusiani16010014026@mhs.unesa.ac.

Ari Khusumadewi

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: arikhusumadewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling atau Guru kelas sebagai media pemberian layanan pendidikan karakter kepada peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian ini juga mencoba mengumpulkan data guna menilai tingkat aseptabilitas dari produk yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan. Metode yang digunakan yaitu Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov) pada tahun 2008 dengan lima langkah yaitu melakukan analisis produk awal yang dikembangkan, pengembangan produk awal, uji ahli (ahli materi, ahli media, dan uji coba calon pengguna) Validasi dinilai berdasarkan kriteria akseptabilitas produk. Berdasarkan hasil uji ahli materi yaitu 93%. Apabila dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) maka produk sangat baik, tidak perlu direvisi, hasil uji validasi ahli media sebesar 100% dan hasil uji validasi calon pengguna sebesar 88,24%.s Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik sekolah Dasar telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk berdasarkan kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta kepatutan.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Permainan Boi-Boian, Pendidikan Karakter

Abstract

This study aims to develop the Boi-Boian Traditional Game Media to Improve the Character of Elementary School Students used by the Guidance and Counseling teacher or class teacher as a medium for providing character education services for elementary school students. In this study also tried to collect data in order to assess the level of acceptability of the product being developed. This research was conducted using research that was developed. The method used is Borg & Gall which has been simplified by the Center for Policy and Innovation Research Center (Puslitjaknov) in 2008 with five steps: analyzing the initial product being developed, developing the initial product, testing the expert (material expert, media expert, and trial user candidate). Validation is approved based on product acceptability criteria. Based on the results of the material expert test that is 93%. Should be compared with the product eligibility criteria according to Mustaji (2005), the product is very good, does not need to be revised, the results of my validation test are 100% media expert and the results of the prospective user validation test are 88.24%. Boi-Boian Traditional Game Media to Improve Character of Elementary School Students has fulfilled the criteria of product acceptability based on criteria of usefulness, worthiness, accuracy, and appropriateness.

Keywords: Development media, Boi-Boian Game, Character

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu tugas sekolah selain pendidikan akademik. Sehingga sekolah harus memfasilitasi media ataupun sarana prasarana lainnya untuk mendukung terbentuknya karakter pada peserta didik. Dikarenakan untuk membentuk karakter terhadap peserta didik ialah tidak semudah seperti memberikan pembelajaran akademik. (Hidayatullah, 2010 dalam Hamdan, 2017). Salah satunya dengan menggunakan media permainan merupakan solusi yang

tepat sebagai media yang mampu mendukung pendidikan karakter di sekolah sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. Fungsi media yaitu sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pada saat proses pembelajaran selain itu fungsi media yaitu memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan karakter sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum 13 yaitu karakter religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotong-royongan. Pemilihan karakter-karakter tersebut dikembangkan dikarenakan kelima karakter

tersebut menjadi fokus utama yang dikuatkan dalam pendidikan karakter siswa pada kurikulum 13. Karakter religius sebagai pondasi siswa dalam keyakinan terhadap Tuhan, karakter integritas (rasa kepercayaan) pentingnya rasa percaya satu sama lain membuat seseorang tidak saling curiga atau menuduh sehingga timbulnya perpecahan, karakter nasionalisme pentingnya memiliki karakter nasionalisme yaitu untuk memperkuat rasa cinta terhadap tanah air, karakter kemandirian membuat seseorang tidak tergantung terhadap orang lain, dan karakter kegotong-royongan menjadikan seseorang untuk saling bekerjasama, saling membantu. Salah satu cara memberikan pendidikan karakter yaitu dengan media permainan tradisional Boi-Boian Permainan tradisional Boi-Boian dipilih karena selain melestarikan permainan tradisional di era teknologi yang sekarang anak-anak lebih mengenal game online sehingga anak-anak mulai melupakan permainan tradisional juga didalam permainan tradisional Boi-Boian ini terdapat nilai-nilai karakter.

Selain itu lewat permainan lebih terciptanya suasana yang menggembirakan. Dengan melaksanakan beberapa latihan dalam permainan dengan suasana yang nyaman akan memperoleh pengalaman yang baru. (Mulyono 2002:4). Hal tersebut diperjelas oleh Setiawati,dkk (2014) bahwasanya peserta didik yang dapat meluapkan seluruh emosinya dan menciptakan perasaan yang terpuaskan. Suasana yang menggembirakan serta nyaman yang diciptakan dalam permainan membuat pengalaman sendiri bagi peserta didik yang akan dijadikan sebagai sarana intropeksi diri sehingga peserta didik dapat menyadari perasaan dan reaksi-reaksi pada dirinya.

Selain itu permainan juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sadiman (2010), menjelaskan didalam permainan harus mempunyai empat komponen yang utama diantaranya terdapat pemain, lingkungan, terpat berinteraksi, norma atau prosedur permainan serta tujuan yang ingin dicapai. Kemudian, sebagai media pendidikan karakter permainan memiliki beberapa keuntungan yaitu: 1. Permainan ialah sesuatu hal yang menggembirakan untuk dilaksanakan serta sesuatu yang mengasikkan. 2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. 3. Permainan dapat memberikan respon secara langsung. 4. Permainan memungkinkan menerapkan konsep serta peran kedalam keadaan yang terjadi dimasyarakat. 5. Dalam permainan bersifat fleksibel. 6. Permainan dapat dengan mudah untuk dibuat serta diperbanyak.

Menurut Anam, permainan tradisional boi-boian didefinisikan sebagai permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan satu tim berisi 5 pemain atau lebih dengan satu tim berusaha membangun piramid dari pecahan genting serta tim yang lain menghalangi tim tersebut

untuk membangun piramid.

Banyak yang menyebutkan bahwa permainan tradisional boi-boian sebagai permainan pecah piring. Dalam permainan tradisional boi-boian terdapat kemampuan yang baik misalnya pemahaman, mengatur bagaimana strategi yang akan dilakukan, menaerakan strategi yang dibuat serta menambah fokus. Selain itu permainan tradisional boi-boian juga dapat meningkatkan cara berfikir serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerapkan prosedur dalam permainan..

Dalam pengembangan ini permainan tradisional Boi-Boian merupakan permainan tradisional yang dikembangkan dari permainan tradisional boi-boian yang sudah ada sebelumnya. Permainan tradisional boi-boian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter siswa sesuai RPP Kurikulum 13 yaitu meliputi karakter religius, karakter nasionalisme, karakter integritas, karakter kemandirian serta karakter kegotong-royongan. Pengembangan permainan tradisional boi-boian dilaksanakan pada jam pelajaran olahraga dengan layanan bimbingan klasikal atau bimbingan kelompok dengan waktu 2 kali 40 menit.

Langkah-langkah dalam permainan ini tidak jauh beda dengan yang biasa di mainkan hanya saja dimodifikasi yaitu tim mana yang kalah dalam permainan mereka akan mendapatkan hadiah dengan cara melemparkan bola ke balok kayu yang telah disusun yang pada balok tersebut, kemudian tim memilih amplop sesuai dengan balok yang runtuh yang didalamnya berisi pertanyaan.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk meningkatkan karakter siswa. Media ini mengajarkan berbagai karakter yang dapat menstimulasi siswa agar dapat meningkatkan karakternya. Dalam permainan tradisional boi-boian didalamnya banyak sekali nilai-nilai yang terkandung didalamnya misalnya ketika siswa melemparkan bola kepiringan-piringan piramida siswa diajarkan untuk mandiri, ketika siswa bekerja sama membangun piramida kembali siswa diajarkan untuk saling gotong-royong, ketika siswa dilempar bola oleh lawan dan kena siswa diajarkan untuk jujur, ketika salah satu temannya terkena bola teman yang lain diajarkan untuk peduli terhadap sesama, dalam melakukan permainan secara tidak langsung siswa meningkatkan kembali jiwa nasionalismenya karena ia kembali mengenal budayanya karena mulai luntur tergerus zaman.

Menurut Atika, dkk (2019) nilai moral dalam kehidupan masyarakat mulai runtuh dikarenakan akibat dari buruknya nilai dan sikap anak pada saat ini. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya penggunaan teknologi oleh peserta didik sekolah dasar.

Dimana mereka mudah sekali terpengaruh dalam perkembangan tren dan sosialisasi yang ada di media sosial. Turunnya etika dan moral ini juga membuat sekolah harus bekerja lebih keras dalam mendidik dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para peserta didiknya. Salah satu cara memperbaiki kemerosotan moral saat ini yaitu salah satunya menggunakan pendidikan karakter tidak hanyadirumah melainkan secara terstruktur di sekolah.

Namun saat ini, banyak orang mengeluh bahwa pendidikan karakter di sekolah telah diabaikan. (Hermawan, 2017). Hal ini dipertegas oleh Asriani Pity, dkk (2016), di sekolah pendidikan karakter selama ini baru menyentuh pada tahap pengenalan norma serta nilai yang adadimasyarakat, elum pada tahap internalisasi serta tindakan nyata dalam kehidupan yang dijalani sehari-hari. Sehingga peserta didik suka menyontek, tawuran antar pelajar ataupun kenakalan lainnya. Selain itu, proses dan penilaian pendidikan pada aspek sikap cenderung lebih sukar jika dibandingkan aspek pengetahuan dan ketrampilan, sehingga pengembangan sikap cenderung kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Gambirono 01 Tanggul dengan wawancara guru adalah pendidikan karakter disekolah sangat perlu diperhatikan. Kurangnya perhatian pendidikan karakter dikarenakan dalam menyampaikan lebih sulit dibandingkan ilmu pengetahuan dan tolok ukur siswa dalam mencapai keberhasilan juga diukur dengan nilai ujian yang baik. Pendidikan karakter yang dilakukan disana biasanya dilakukan secara langsung dengan teguran atau nasehat kepada peserta didik. Sehingga banyak peserta didik yang bosan serta cenderung mengabaikan.

Maka dari itu sekolah harus merespons kenyataan tersebut dengan membunikan gagasan pendidikan karakter melalui berbagai strategi untuk membentuk peserta didik yang berkarakter (Hermawan, 2017). Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti, pendidikan akhlak mulia dan juga moral (Maksudin,2013). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter ialah usaha yang dilakukan untuk mendidik peserta didik sehingga dapat berpikir dan bertindak dengan bijaksana baik dalam ruang lingkup keluarga, masyarakat ataupun bangsa.

Pendidikan karakter tersebut juga merupakan upaya untuk membimbing perilaku manusia sesuai dengan norma yang ada dikehidupan pribadinya. Dalam hal ini dapat dilihat dari sikap seseorang terhadap dirinya, terhadap orang lain, terhadap tugas-tugas yang menunjukkan perilaku bertanggung jawab serta situasi atau keadaan yang lainnya.

Tujuan utama pendidikan adalah menyiapkan anak didik atau siswa yang berintelektual dan bermoral tinggi. Artinya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harusnya tidak hanya mendidik anak atau siswa menjadi pandai, melainkan juga perihal moral. Itulah yang seharusnya menjadi pandangan utama semua pihak yang memiliki kepedulian dalam dunia pendidikan.

Bagi pendidik, pendidikan karakter akan membantu peserta didik dalam memenuhi tanggung jawab fundamental mereka, yakni untuk persiapan masa depan anak-anak yang dapat membawa nilai karakter kearah yang positif seperti meningkatnya kepedulian sosial, hormat serta sebagai investasi berprestasi dilingkup sekolah. Meskipun nantinya tidak serta merta menampakkan hasil, melainkan dengan proses yang panjang dan diharapkan sebagai pemicu agar kita atau siswa dapat mengimplementasikan atau melakukan pendidikan karakter tersebut.

Menurut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 13 terdapat lima nilai karakter utama yaitu religius, nasionalisme, integritas, kemandirian dan kegotong royongan. Masing-masing nilai tidak berdiri dan berkembang sendiri-sendiri, melainkan saling berinteraksi satu sama lain, berkembang secara dinamis dan membentuk keutuhan pribadi. Dalam Kurikulum 13 juga menjelaskan setiap bidang studi yang harus dikembangkan yaitu menanamkan nilai religius, memiliki nilai sosial kemanusiaan, pengetahuan dan proses pembelajaran sehingga Bimbingan dan Konseling juga ikut andil didalamnya.

Hal ini sesuai dengan tujuan umum layanan bimbingan dan konseling adalah membantu peserta didik atau konseli sehingga dapat tercapainya kematangan dan kemandirian dalam kehidupan dirinya dan melaksanakan tugas-tugas perkembangannya yang mencakup aspek pribadi, sosial, belajar, karier secara utuh dan optimal. (Pedoman Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, 2016)

Oleh sebab itu untuk membantu memberikan pendidikan karakter kepada siswa sekolah dasar peneliti mengembangkan permainan tradisional Boi-Boian

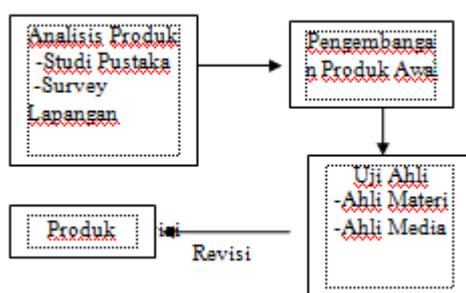
METODE

Dalam penelitian ini peneliti berusaha menghasilkan produk yang berupa media permainan tradisional (Boi-Boian) yang akan diuji keefektifannya. Sehingga metode penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengembangan. Menurut Sugiono (2011) metode pengembangan adalah metode

penelitian untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.

Adapun langkah-langkah dalam metode pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov (Pusat Pengembangan Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional) pada tahun 2008 yaitu sebagai berikut: 1. Melaksanakan analisis produk untuk dikembangkan.,2. Pengembangan produk awal. 3. Validasi ahli dan revisi. 4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Berikut adalah gambar model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov:



Bagan 3.1: Langkah-langkah metode pengembangan

Pada pengembangan ini prosedur penelitian hanya pada tahap validasi ahli dan revisi dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Teknik dalam menganalisis data yaitu meliputi analisis data secara kuantitatif dan analisis data secara kualitatif.

1. Menganalisis data secara kuantitatif yaitu diperoleh dari penyebaran anket kepada para ahli.
2. Menganalisis data secara kualitatif diperoleh dari hasil menjabarkan data dari hasil analisis yang berupa masukan, kritikan serta tambahan yang diperoleh dari uji serta calon pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil dari setiap tahap penelitian pengembangan media permainan tradisional boi-boian yang telah dilaksanakan yaitu:

1. Analisis Produk

a. Studi pustaka

Studi kepustakaan didefinisikan sebagai proses dalam mencari landasan teori yang akan digunakan untuk pengembangan yang dilakukan.

Adapun kegiatan dalam studi kepustakaan adalah:

- 1) Menstudi berbagai konsep tentang pendidikan karakter siswa yang didalamnya mencakup pemahaman diri tentang karakter serta mengimplikasikan permainan tradisional dalam memberikan layanan.
- 2) Menstudi dari beberapa hasil penelitian-penelitian yang relevan yang berkenaan tentang pengembangan media, pengembangan media permainan, pelaksanaan layanan BK serta pendidikan karakter.

b. Survei lapangan

Survei dilakukan untuk mengumpulkan data serta informasi yang berkenaan tentang pendidikan karakter peserta didik yang akan dijadikan sebagai landasan penerapan pengembangan media permainan tradisional (Boi-Boian). Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan dokumentasi. Survei dilaksanakan di SDN Gambirono 01 Tanggul Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui pelaksanaan pendidikan karakter yang sudah dilaksanakan dan mengetahui bagaimana karakter siswa di sekolah dasar.
- 2) Tanya-tanya kepada siswa tentang pendidikan karakter serta layanan apa yang sudah diberikan guru kepada siswa tersebut.
- 3) Dokumentasi tentang sarana dan prasarana yang mendukung proses pemberian layanan.

2. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini produk yang akan dirancang dan dikembangkan adalah media permainan tradisional (Boi-Boian) yang akan digunakan sebagai media bimbingan kelompok ataupun bimbingan klasikal.. selanjutnya disusun perumusan ujuan sebagai penggunaan produk, siapa yang akan menggunakan produk serta penggunaannya. Selanjtnya yaitu mengembangkan bahan yang sudah diperoleh untuk menyusun media permainan tradisional (Boi-Boian)

3. Uji Ahli

a. Uji ahli materi

Hasil dari penilaian dari uji materi produk permainan tradisional boi-boian secara keseluruhan yaitu sebesar 93%, buku panduan media sebesar 92,5% dengan demikian apabila dibandingkan dengan kriteria kelayakan produk menurut Mustaji (2005) yaitu sangat baik, tidak perlu revisi. Dalam uji validasi materi ada

beberapa masukkan dari ahli materi yaitu yang pertama tulisan judul pada kover buku panduan dapat diperkecil karena masih kurang porposional, yang kedua kata pengantar dapat diganti pendahuluan yang berisi ucapan syukur, terima kasih dan sekilas isi panduan, yang terakhir yaitu pada bagian isi untuk karakter dihilangkan saja langsung fokus pada pendidikan karakter dan permainan boi-boian. Selain itu media permainan pendidikan karakter bermanfaat bagi peserta didik dan guru BK.

b. Uji ahli media

Kemudian melakukan uji validasi dan konsultasi dengan uji ahli media yang bertujuan untuk memberikan komentar yang berupa kritikan, saran dan masukkan. Hasil dari uji media secara keseluruhan yaitu sebesar 100% dan buku panduan sebesar 100% yang berarti media memiliki kriteria sangat baik dan tidak perlu revisi. Dalam uji validasi ahli media, ahli media memberikan masukan untuk memperjelas gambar pada bagian isi buku panduan. Selanjutnya media permainan dinilai cukup praktis serta dapat dimainkan dengan baik oleh peserta didik.

c. Uji pengguna

Selanjutnya uji validasi calon pengguna dilakukan kepada guru olahraga di SDN 01 Gambirono. Secara kuantitatif penilaian media yang diberikan oleh uji calon pengguna sebesar 88,24% dan penilaian buku panduan sebesar 92,86% sehingga kriteria produk berarti sangat baik, dan tidak perlu revisi. Modifikasi media permainan tradisional boi-boian sangat membantu guru dalam memberikan layanan pendidikan karakter kepada peserta didik sekolah dasar. Kekurangannya permainan boi-boian belum banyak peserta didik yang belum mengetahui permainan tersebut sehingga guru harus menjelaskan permainan tersebut.

4. Revisi Produk

Produk media permainan tradisional boi-boian yang dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi serta pengguna, pada proses ini peneliti mendapatkan masukan dan saran terhadap media yang dibuat. Pada tahap ini, dilaksanakan revisi produk sesuai dengan masukan tersebut

PEMBAHASAN

Media permainan Boi-Boian bermanfaat bagi guru BK serta peserta didik dalam memberikan pelayanan pendidikan karakter dikarenakan permainan memiliki beberapa kelebihan yaitu sesuai dengan Sadiman (2010), menjelaskan didalam permainan harus mempunyai empat komponen yang utama diantaranya terdapat pemain, lingkungan, terpat berinteraksi, norma

atau prosedur permainan serta tujuan yang ingin dicapai. Kemudian, sebagai media pendidikan karakter permainan memiliki beberapa keuntungan yaitu: 1. Permainan ialah sesuatu hal yang menggembirakan untuk dilaksanakan serta sesuatu yang mengasikkan. 2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. 3. Permainan dapat memberikan respon secara langsung. 4. Permainan memungkinkan menerapkan konsep serta peran kedalam keadaan yang terjadi dimasyarakat. 5. Dalam permainan bersifat fleksibel. 6. Permainan dapat dengan mudah untuk dibuat serta diperbanyak.

Media permainan tradisional Boi-Boian harus jelas tulisan maupun gambar agar dapat menyampaikan pesan dengan baik. Dalam Nursalim dan Mustadji (2010) menjelaskan bahwa media bimbingan dan konseling sebagai sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan bimbingan dan konseling sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta kemauan peserta didik untuk memahai dirinya, mengarahkan serta mengambil keputusan dalam memecahkan permasalahan yang sedang ia hadapi.

Adanya media juga bermanfaat bagi guru BK dalam menyampaikan apa yang diajarkan pada siswa, media juga mempermudah peserta didik dalam menangkap apa yang diajarkan guru secara lebih spesifik, bukan abstrak. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Prasetiawan dan Alhadi (2018) menjelaskan bahwa memanfaatkan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi agar tidak verbalistis, merubah perilaku dari yang tidak diharapkan menjadi sesuai yang diharapkan, meminimaliser keterbatasan ruang, dan menyamakan sudut pandang antara pembimbing dengan individu yang dibimbing.

Mempopulerkan kembali permainan anak tradisional sebagai permainan anak-anak saat ini adalah suatu bentuk cara alternatif untuk menciptakan generasi berkarakter unggul (Nur.2013). Pengembangan media permainan tradisional boi-boian untuk meningkatkan karakter peserta didik sekolah dasar merupakan salah satu bentuk dalam mengembalikan permainan tradisional sebagai permainan anak-anak yang menciptakan generasi berkarakter unggul.

Secara umum Menurut Nur Nafi'iyah dan Siti Mujilawati (2016) dalam Ribarto,dkk (2019) mengatakan "Permainan Tradisional Boi-boian adalah model permainan menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau pocelen yang berukuran relatif kecil." Boi hampir sama dengan permainan bowling. Kita harus melempar bola ke sasaran yang akan dituju. Permainan ini dinamakan permainan "boi" dikarenakan pada jaman dahulu para pemainnya lebih banyak anak cowok yang dalam bahasa Inggrisnya "boy". Sehingga permainan ini disebut dengan permainan "boi". Permainan ini

walaupun memiliki nama-nama yang berbeda pada dasarnya permainan dari Jawa Barat ini memiliki pengertian sama dan memiliki berbagai manfaat dalam pengembangan karakter peserta didik. Permainan ini terdiri dari 5 sampai 10 pemain yang dibagi dalam 2 tim.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar yang digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling atau Guru kelas sebagai media pemberian layanan pendidikan karakter kepada peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya perhatian guru terhadap pendidikan karakter peserta didik dikarenakan mereka hanya terfokus pada pendidikan akademik serta kurangnya media untuk memberikan layanan pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil uji ahli materi yaitu 93%, ahli media sebesar 100% dan hasil uji validasi calon pengguna sebesar 88,24%. Sehingga jika dibandingkan dengan kriteria kelayakan menurut Mustaji (2005) maka kriteria kelayakan produk secara keseluruhan sangat baik dan tidak perlu direvisi. Validasi produk dinilai berdasarkan kriteria akseptabilitas produk.

Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik sekolah Dasar telah memenuhi kriteria akseptabilitas produk berdasarkan kriteria kegunaan, kelayakan, ketepatan, serta kepatutan.

Saran

Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu agar dapat memperbaiki serta melanjutkan penelitian dikarenakan penelitian masih banyak yang harus diperbaiki serta dilanjutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani, Pity dkk. *Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Pembelajaran*.(online).(<http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/gtkarticleviewFile314297>, diunduh 9 Mei 2019)
- Astuti, Efi Tri. 2018. *Pengembangan Permainan Tradisional Boi-Boian dalam Menanamkan Pola Pikir Sains Anak Sekolah Dasar*. (online). E-ISSN. Vol. 4, No. 1. (<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/viewFile/1272/pdf>, diunduh 12 Mei 2019)
- Atika, Tri Nur, dkk.2019. *Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter Membentuk Karakter Cinta Tanah Air*.(online).ISSN.vol 24.No 1.(<http://E:/SEMESTER%206/SKRIPSI/SKRIP>

SI/REVISI/ARTIKEL/jurnal%20artikel/2019-17467-25096-1-SM.pdf.diunduh 4 Mei 2020)

Depdiknas, 2003, Undang-Undang No. 20 tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, www.depdiknas.go.id

Dzakirah, Anida Khairina Nisaa' dan Setiawati, Denok.*Pengembangan Paanduan Kompetensi Multikultural Bagi Pembimbing Teman Sebaya di SMAAr RahmanPutri Islamic BoardingSchool Dau Malang*.(online).(Jurnal Unesa.diunduh 23 april 2020)

Hamdan, Husein Batubara.2017.*Strategi dan Media Pendidikan Karakter*.ResearchGate.(online)(<https://www.researchgate.net/publication/324729207>.diunduh 6 Mei 2020)

Hartono.2014. *Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013*.(online). Jnana Budaya Volume 19, Nomor 2, Agustus 2014 (259 - 268). (<https://jurnalbpbnnbali.kemdikbud.go.id/jurnalindex.php/Jnanaarticleview2121>, diunduh 9 Mei 2019)

Haryati,Sri. *Pendidikan Karakter dalam Kurikulum 2013*.(online).(Pendidikan-Karakter-dalam-kurikulum, diunduh 9 Mei 2019)

Hermawan.2012. *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat Pada Kegiatan Student Exchange SD Muhammadiyah Paesan Pekalongan*.(online).(http://jurnal.upi.edu/file04_Implementasi_Pendidikan_Karakter_-_Hermawan1.pdf, diunduh 9 Mei 2019)

Hidayatullah, M. Furqon. 2010. *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Mulyono, Tri dan Setya Haji Winarna. 2002. *Bermain Belajar Bersikap*. Surabaya: Plan Indonesia.

Nafi'iyah, N. & Mujilawati, S. (2016). *Game Tradisional Boi-Boian Android*. Skripsi Sarjana S1, Lamongan: Fakultas Teknik Universitas Islam Lamongan. JOUTICA-PRESS, April 2016.

Nur, Haerani.2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan AnakTradisional*.(online).(<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/1290/1074>, diunduh 12 Mei 2019)

Nursalim,Mochamad & Mustadji.2010. *Media Bimbingan dan Konseling*.Surabaya:Unipers

- Prasetiawan,H dan Alhadi, Said.2018.*Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konselingdi Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Se-Kota Yogyakarta*. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 3(2), 87-98
- Ratna, Dhea Devina dan Setiawati,Denok.2014. *Penerapan Teknik Permainan “Siapa Di Sampingku” Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyesuaian Diri Siswa Kelas Vii-E Smp Islam Ngoro Jombang*.(online).(<http://semester%206/skripsi/skripsi/revisi/artikel/jurnal%20artikel/2014-250031-penerapan-teknik-permainan-siapa-di-samp-0691ea43.pdf>. diunduh tanggal 4 Mei 2020)
- Ribarto,T dkk.2019.*Pengaruh Modifikasi permainan TradisionalBoi Terhadap keterampilan Gerak Dasa*.Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa, 8(5).(<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33130>)
- Sadiman,Arief dkk. 2009.*Media pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*.Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Sugiono.2015.*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sugiono.2011.*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Tim Bahasa Pustaka Agung Harapan. 2003. *Kamus Cerdas Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya: CV Pustaka Agung Harapan