

IMPLEMENTASI PERMAINAN *BOI-BOIAN* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA

Oleh : Jeihan NurFatimah A
145040138

ABSTRAK

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode permainan, hal ini dikarenakan metode permainan akan membuat anak/peserta didik merasa nyaman tidak tertekan dalam melakukannya. Melalui bermain anak dapat mempelajari dirinya maupun dunia sekitarnya, perkembangan psikologis anak akan nilai, sikap dan toleransi akan terasah, anak-anak akan mengalami konsep untuk hidup secara langsung. Untuk itu usaha mengembangkan potensi siswa yang diantaranya dalam penguasaan konsep sekaligus dalam upaya memajukan budaya bangsa, dalam hal ini permainan yang berbasis kearifan lokal yakni permainan *Boi boian* menjadi salah satu pilihan permainan yang dijadikan sarana pembelajaran. Permainan *boi-boian* yang terdiri dari dua group yaitu group main dan group lawan. Group main merubuhkan menara pecahan genting dari jarak tertentu. Selanjutnya group main harus menyusun kembali menara pecahan genting yang berserakan sambil menghindari tembakan bola dari group lawan. Metode permainan *boi-boian* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi dalam penguasaan konsep siswa di Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah. Dengan metode permainan *Boi-boian* ini siswa menunjukkan memperoleh pengetahuan baru. Mereka juga mengakui bahwa permainan dapat memediasi pembelajaran, mengidentifikasi objek kegiatan dan mendiskusikan bagaimana mereka dapat membantu komunitas. Hal ini disebabkan karena ketika siswa menggunakan permainan untuk belajar, mereka secara aktif melihat dan melakukan daripada mendengarkan. dan membaca.

Kata kunci: *Boi-boian*, *Boi-boian games*, Penguasaan konsep, Penguasaan materi belajar, Sistem gerak manusia.