



## **INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL MASYARAKAT RIAU**

Diyah Ayu Risqiani<sup>1\*</sup>, Safriyani Novitri<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Riau

<sup>2</sup> Universitas Islam Riau

Email korespondensi : diyah@edu.uir.ac.id

---

### **Keywords:**

Character Education, Traditional Games, Riau Culture.

### **ABSTRACT**

This study proposes an approach that focuses on implementing character education through traditional games as a response to the negative impact of the information era on students in Indonesia. The activity is conducted in Tuah Karya Subdistrict, Pekanbaru, involving children aged 7-8 as participants. They are taught traditional Riau games such as "kucing dan tikus" (cat and mouse), "egrang batok" (stilt made of coconut shell), "estafet air" (water relay), and "kasti" (traditional stickball). Students from the Faculty of Education are there to assist the children in playing these games, with the location prepared in RT 03 RW 012 Taman Karya Panam, Pekanbaru, Riau. The primary objective of this activity is to inspire a love for local culture, especially traditional games, while instilling positive values such as tolerance, sportsmanship, teamwork, togetherness, and honesty within the children. It is hoped that this approach can significantly impact character development and enrich their connection with valuable traditional cultural heritage.

---

### **Keywords:**

Pendidikan Karakter, Permainan Tradisional, Budaya Riau.

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengusulkan sebuah pendekatan yang berfokus pada penerapan pendidikan karakter melalui permainan tradisional sebagai respons terhadap dampak negatif dari era informasi pada siswa di Indonesia. Kegiatan dilakukan di Kelurahan Tuah Karya, Pekanbaru, dengan melibatkan anak-anak usia 7-8 tahun sebagai peserta. Mereka diajarkan tentang permainan tradisional Riau seperti kucing dan tikus, egrang batok, estafet air, dan kasti. Mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan turut mendampingi anak-anak dalam menjalankan permainan-permainan tersebut, dengan lokasi yang telah disiapkan di RT 03 RW 012 Taman Karya Panam, Pekanbaru, Riau. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menginspirasi cinta pada budaya lokal, khususnya permainan tradisional, sambil membentuk nilai-nilai positif seperti toleransi, sportifitas, kerjasama, kebersamaan, dan kejujuran dalam diri anak-anak. Diharapkan, pendekatan ini mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan karakter serta memperkaya hubungan mereka dengan warisan budaya tradisional yang berharga. ubah kedalam bahasa inggris

---

**Received: 30-07-2023**

**Accepted: 15-08-2023**

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter adalah elemen penting dalam kerangka pendidikan nasional. Tokoh-tokoh terkenal seperti Ki Hadjar Dewantara, R.A. Kartini, Soekarno-Hatta, Tan Malaka, dan Muhammad Nasir telah menegaskan pentingnya pendidikan karakter di Indonesia (Halim, 2017). Namun menurut Sari & Punggeti (2020) menyatakan bahwa saat ini Indonesia menghadapi krisis sosial dengan fenomena yang mencerminkan permasalahan, seperti kekerasan remaja, ketidakjujuran, penurunan rasa hormat terhadap orang tua, guru, dan pemimpin, berkurangnya tanggung jawab individu, perilaku merusak diri, kehilangan pedoman moral dalam masyarakat, erosi etika kerja, peningkatan kecurigaan dan kebencian, serta penggunaan bahasa kasar.

Di Indonesia, media massa aktif melaporkan kasus kekerasan fisik melibatkan anak di bawah umur. Sebagai contoh, ada kasus baru-baru ini di Pasuruan, Jawa Timur, di mana seorang anak laki-laki berusia 14 tahun diserang oleh tiga individu berusia sekitar 15-16 tahun. Kasus ini hanya satu dari banyak contoh kekerasan oleh anak di bawah umur di Indonesia. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) melaporkan peningkatan kasus semacam itu dari tahun ke tahun (D. C. Sari & Isnaini, 2021).

Peningkatan kasus kekerasan anak di bawah umur mencerminkan krisis sosial di Indonesia, yang diperparah oleh kemajuan teknologi dalam era globalisasi hal ini disampaikan oleh Krisna et al., (2020). Teknologi membawa manfaat dalam berbagai aspek, namun juga membawa dampak negatif. Sistem pendidikan saat ini di Indonesia terlalu fokus pada pengembangan teknologi dan pendidikan berorientasi pada hasil, sering mengabaikan aspek afektif, terutama pendidikan karakter (Waluyo et al., 2018).

Dampak kemajuan teknologi juga mempengaruhi generasi muda di Indonesia (Ningsih et al., 2022). Mereka cenderung kurang bangga dengan budaya lokal. Lebih terhubung dengan budaya asing seperti Korea, Jepang, Tiongkok, dan India, melalui film, musik, bahasa, masakan, dan karya fiksi, dibandingkan dengan pengetahuan mereka tentang budaya Indonesia. Fenomena ini mengkhawatirkan, karena dapat menyebabkan erosi identitas nasional. Hal ini menjadi tanggung jawab yang harus di perhatikan oleh para Guru (Novitri et al., 2023).

Pekanbaru menunjukkan keberadaan budaya Melayu yang kaya, mencakup bahasa, seni,

permainan tradisional, adat istiadat, makanan, sastra, pakaian, dan arsitektur. Setiap budaya tradisional di Indonesia, khususnya budaya Melayu, memiliki nilai-nilai luhur (Sufa et al., 2022). Sayangnya, generasi muda secara perlahan kehilangan sentuhan dengan warisan budaya ini. Perkembangan cepat globalisasi menyebabkan generasi muda, terutama di Provinsi Riau, melupakan budaya tradisional mereka sendiri, termasuk makanan, seni budaya, dan permainan tradisional (Novitri et al., 2022). Dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada generasi muda, mereka dapat belajar nilai-nilai karakter berharga, termasuk perdamaian, rasa hormat, cinta, toleransi, kebahagiaan, tanggung jawab, kerjasama, kerendahan hati, kesederhanaan, kebebasan, dan persatuan (Elmustian & Hirzan, 2018).

Berdasarkan diskusi di atas, program pengabdian kepada masyarakat ini dianggap penting. Beberapa pencapaian yang ditargetkan melalui program ini termasuk memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak berusia 7-8 tahun, mengajarkan nilai-nilai karakter yang melekat dalam permainan tradisional tersebut, dan mengurangi penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dengan mendorong mereka untuk bermain permainan tradisional mereka sendiri.

## 2. METODE

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan tiga metode yang terbukti efektif.

### a. Metode Ceramah

Metode ceramah edukatif yang memberikan peserta pemahaman tentang berbagai jenis permainan tradisional di masyarakat Riau, teknik bermainnya, manfaat yang terkandung, serta nilai-nilai positif yang dapat diperoleh dari aktivitas tersebut. Ini membantu peserta memahami aspek historis, budaya, dan pembentukan karakter melalui permainan tradisional (Sitorus & Silitonga, 2018).

### b. Metode Interaktif

Metode interaktif video di mana peserta menonton video pendek yang memperlihatkan permainan tradisional masyarakat Riau. Setelah menonton, dilakukan sesi tanya jawab yang memungkinkan peserta berdiskusi dan mengajukan pertanyaan. Metode ini

memberikan pengalaman visual yang memudahkan pemahaman peserta, sambil memberi ruang untuk berbagi ide dan pengetahuan (Alamri, 2018).

c. Metode Praktik

Metode praktik langsung dengan melibatkan peserta dalam memainkan Lima jenis permainan tradisional yang telah ditentukan, seperti permainan kucing dan tikus, egrang batok, estafet air, bakiak, dan engrang. Praktik langsung ini sangat efektif untuk membantu peserta merasakan sendiri kesenangan dari permainan tradisional dan memahami dengan lebih mendalam cara bermain serta interaksi dalam permainan tersebut (Ismail & Al Allaq, 2019).



Gambar 1 : Pelaksanaan PKM untuk permainan Kucing dan Tikus

Melalui penggabungan ketiga metode ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pendekatan yang holistik dan beragam. Ini memastikan peserta merasakan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai positif dari permainan tradisional masyarakat Riau, yang tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka tentang budaya lokal, tetapi juga membantu pembentukan karakter yang kuat dan beretika.

Kegiatan ini memiliki jadwal yang terstruktur melalui tiga tahapan. Tahap persiapan meliputi pertemuan awal dan peninjauan lokasi pada bulan Maret 2023. Tahap pelaksanaan terjadi pada tanggal 20-21 Mei 2023, di mana kegiatan tersebut dilakukan selama dua hari. Tahap penyelesaian merupakan tahap akhir yang menandai berakhirnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim berupaya memberikan pendekatan holistik dengan mengintegrasikan metode ceramah, tontonan video, dan praktek langsung untuk memastikan peserta merasakan, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai positif dari permainan tradisional masyarakat Riau.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di wilayah RT 003 RW 012, Kelurahan Tuah Karya, Pekanbaru, adalah tercapainya tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Dengan melibatkan 10 siswa sekolah dasar usia 7-8 tahun, kegiatan ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang permainan tradisional masyarakat Riau, termasuk teknik bermain, manfaat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut. Peserta juga memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan bertanya melalui metode tontonan video dan sesi tanya jawab, yang membuka ruang bagi pertukaran ide (Ummah et al., 2020).

Melalui metode praktek langsung Rahman menyatakan bahwa peserta dapat secara langsung merasakan kegembiraan dan keunikan dari permainan tradisional yang dimainkan, seperti permainan kucing dan tikus, egrang batok, estafet air, bakiak, dan engrang. Ini membantu mereka untuk lebih menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diharapkan seperti perdamaian, rasa hormat, cinta tanah air, toleransi, dan lainnya (Rahman et al., 2022). Hasil dari kegiatan ini, diharapkan, adalah peningkatan pemahaman peserta tentang budaya lokal, permainan tradisional, serta penguatan nilai-nilai karakter yang diharapkan di masa depan (Ramadhan et al., 2020).

Berdasarkan jadwal yang telah terstruktur dalam tiga tahapan (persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian), kegiatan ini berhasil dilaksanakan pada tanggal 20-21 Mei 2023. Hasil dari evaluasi

setelah kegiatan ini perlu dikaji lebih lanjut dalam artikel, termasuk tanggapan peserta terhadap kegiatan ini, apakah nilai-nilai karakter mulai terinternalisasi pada mereka, serta dampak lebih lanjut yang diharapkan dalam jangka panjang terhadap pemahaman dan apresiasi terhadap budaya tradisional Riau serta nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya (Ghofur, 2014). Dengan demikian, artikel akan menggambarkan kesuksesan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dalam mencapai tujuan-tujuannya dan implikasi positifnya bagi perkembangan karakter peserta.



Gambar 2: Seluruh Peserta Pengabdian kepada Masyarakat di Kelurahan Tuah Madani-Panam

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di wilayah RT 003 RW 012, Kelurahan Tuah Karya, Pekanbaru, adalah bahwa melalui metode ceramah, tontonan video, dan praktek langsung permainan tradisional, peserta, yang merupakan siswa sekolah dasar usia 7-8 tahun, berhasil mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya lokal dan permainan tradisional masyarakat Riau. Mereka juga mulai menginternalisasi nilai-nilai karakter yang diharapkan, seperti perdamaian, rasa hormat, cinta tanah air, dan toleransi. Kegiatan ini dianggap berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan, yaitu memperkenalkan permainan tradisional, mengajarkan nilai-nilai karakter, serta memberikan dampak positif dalam jangka panjang terhadap pemahaman dan apresiasi terhadap budaya tradisional Riau.

Saran untuk kegiatan serupa di masa depan adalah untuk melibatkan lebih banyak pihak, termasuk guru, orang tua, dan tokoh masyarakat setempat. Kolaborasi yang lebih kuat dengan sekolah-sekolah dan komunitas setempat dapat memperluas dampak kegiatan ini dan memastikan bahwa nilai-nilai karakter yang dipelajari selama kegiatan dapat terus diterapkan dalam lingkungan sehari-hari peserta. Selain itu, penting untuk melanjutkan evaluasi dan pemantauan jangka panjang terhadap peserta, untuk melihat apakah nilai-nilai karakter yang ditanamkan tetap terjaga dan berdampak positif dalam kehidupan mereka. Dengan adanya dukungan yang lebih luas dan perhatian terhadap kelanjutan program, hasil positif dari kegiatan ini dapat berlanjut dan memberikan kontribusi nyata dalam membentuk karakter yang kuat dan menghargai budaya lokal pada generasi muda di Indonesia.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait:

1. Bapak Ketua RT 003 di Kelurahan Tuah Karya Pekanbaru.
2. Bapak Ketua RW 012 di Kelurahan Tuah Karya Pekanbaru.
3. Masyarakat di lingkungan RT 003 Kelurahan Tuah Karya Pekanbaru.
4. Siswa-Siswa SDN 105 Tuah Karya Pekanbaru.
5. Jajaran pimpinan Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau.
6. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alamri, W. A. (2018). Communicative Language Teaching: Possible Alternative Approaches to CLT and Teaching Contexts. *English Language Teaching*, 11(10), 132. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n10p132>
- Elmustian, E., & Hirzan, A. (2018). *Literary Genre in Tapak Lapan Malay Economic System*. <https://doi.org/10.2991/iclle-18.2018.52>
- Ghofur, M. A. (2014). Nilai-Nilai Tasawuf Akhlaki Dalam Gurindam Dua Belas Untuk pembinaan Akhlak Siswa Madrasah Di Era Disrupsi (Kajian Pasalkeempat Gurindam

- 12 Raja Ali Haji). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Halim, A. (2017). *Implementation of the Value of Mutual Cooperation Through Local Wisdom in Petik Laut District Mayangan*. 45(CoEMA), 127–131.
- Ismail, S. A. A., & Al Allaq, K. (2019). The Nature of Cooperative Learning and Differentiated Instruction Practices in English Classes. *SAGE Open*, 9(2). <https://doi.org/10.1177/2158244019856450>
- Krisna, D., Gunarhadi, G., & Winarno, W. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2), 337–343. <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Ningsih, S. K., Suherdi, D., & Purnawarman, P. (2022). Secondary School Teachers' Perceptions of Mobile Technology Adoption in English As a Foreign Language Learning: Trends and Practices. *International Journal of Education and Practice*, 10(2), 160–170. <https://doi.org/10.18488/61.v10i2.3004>
- Novitri, S., Risqiani, D. A., Ramadhan, S., & Bulan, L. S. (2023). *PENGARUH NILAI-NILAI GURU TERHADAP*. 3(1), 28–37.
- Novitri, S., Syarif, H., & Zainil, Y. (2022). *Effective Discussion as a Medium for Effective Teaching and Learning*. November, 359–365.
- Rahman, A., Wibawa, B., & Sumantri, S. (2022). Develop English Electronic Module for Tourism Through Analysis of Learner's and Context. *Education Quarterly Reviews*, 5(1). <https://doi.org/10.31014/aior.1993.05.01.417>
- Ramadhan, S., Indriyani, V., Asri, Y., & Sukma, E. (2020). Design of Learning Modules Writing Narrative Text Based on Project Based Learning (PjBL) by Using Mobile Devices. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012029>
- Sari, D. C., & Isnaini, L. (2021). The Education Characters Using Local Wisdom Approach. *International Journal of Applied Guidance and Counseling*, 2(1). <https://doi.org/10.26486/ijagc.v2i1.1496>
- Sari, T. T., & Punggeti, R. N. (2020). INOVASI KURIKULUM BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SDIT AL – WATHONIYAH PAJAGALAN SUMENEP. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.40>
- Sitorus, N., & Silitonga, H. (2018). the Implementation of Direct Method To Improve Students' Ability in Speaking. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 6(2), 79. <https://doi.org/10.22460/eltin.v6i2.p79-84>
- Sufa, D. P., Amir, A., & Gani, E. (2022). Pendidikan Budaya Dan Karakter Dalam Buku Pendidikan Budaya Melayu Riau Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 6(2), 87–93. <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p87-93>
- Ummah, N. A., Ghufroon, S., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>
- Waluyo, H., Suudi, A., & Wardani, N. E. (2018). Suggestopedia Based Storytelling Teaching Model for Primary Students in Salatiga. *Malaysia Online Journal of Educational Technology*, 6(1), 64–75.