



Pengembangan Karakter Dan Keterampilan Anak Melalui Permainan Tradisional (*Boiboian*)

Ferri Hendryanto¹, Suhermon², Arisman³, Alfa Syahputra⁴, Sopida⁵

^{1,2,3,5}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Rokania

⁴Manajemen Ritel, Universitas Rokania

hendryantoferry1990@gmail.com, suhermon97@gmail.com, arisman.rohul@gmail.com,

alfasyahputra@rokania.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengembangkan karakter dan keterampilan motorik anak melalui permainan tradisional *Boiboian*. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 004 Rambah Samo Kabupaten Rokan Hulu dengan melibatkan guru, siswa, serta dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Rokania. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan terdiri dari sosialisasi, pelatihan, serta praktik permainan *Boiboian* yang menekankan nilai-nilai kerja sama, kejujuran, kesabaran, dan kepercayaan diri. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi serta peningkatan kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Selain itu, kegiatan ini berhasil menghidupkan kembali nilai-nilai budaya lokal melalui permainan tradisional. Dengan demikian, permainan *Boiboian* efektif dalam memperkuat karakter dan keterampilan motorik anak serta melestarikan budaya daerah.

Kata Kunci : Pendidikan karakter, Permainan tradisional, Keterampilan anak, Pendidikan jasmani, Boiboian.

Abstract

This community service aimed to develop children's character and motor skills through the traditional game Boiboian. The activity was carried out at SD Negeri 004 Rambah Samo, Rokan Hulu Regency, involving teachers, students, and lecturers from the Physical Education, Health, and Recreation Study Program, Universitas Rokania. The method used included preparation, implementation, and evaluation stages. Activities consisted of socialization, training, and practical sessions on playing Boiboian, emphasizing cooperation, honesty, patience, and self-confidence. The results showed that children enthusiastically participated in the activity and demonstrated improvement in teamwork and communication skills. Furthermore, the activity successfully reintroduced local cultural values through traditional games. It is concluded that Boiboian is effective in strengthening character and motor skills while preserving local culture.

Keyword : Character Education; Traditional Games; Children Skills; Physical Education; Boiboian.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap sosial, serta kemampuan motorik anak sejak usia dini (Adi, 2020; Limpong & Helmi, 2025). Melalui aktivitas fisik yang terencana, peserta didik tidak hanya dilatih untuk memiliki tubuh yang sehat dan bugar, tetapi juga belajar tentang nilai-nilai moral seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab. Namun, di era digital saat ini, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai

dibandingkan aktivitas fisik yang bersifat sosial dan kolaboratif (Melati & Suparno, 2020). Fenomena ini menyebabkan penurunan interaksi sosial, empati, dan kemampuan motorik dasar anak.

Permainan tradisional sebagai warisan budaya lokal memiliki potensi besar untuk mengatasi persoalan tersebut. Permainan seperti **Boibolian**, misalnya, tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media pendidikan karakter yang mengandung nilai-nilai kebersamaan, sportivitas, kesabaran, dan kejujuran (Asriani et al., 2019; Winarno, 2024). Beberapa penelitian menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional dapat meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab sosial, serta kemampuan mengendalikan emosi (Sari, 2025). Selain itu, permainan tradisional berperan penting dalam memperkuat identitas budaya dan menumbuhkan rasa cinta terhadap kearifan lokal (Model Parenting, 2024; Nurwiyanto, 2021).

Di sisi lain, pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dasar sering kali lebih menekankan aspek keterampilan fisik semata dan kurang mengintegrasikan nilai-nilai karakter maupun budaya lokal (Purwanto, 2024). Hal ini mendorong perlunya model pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan bernilai edukatif, salah satunya melalui pengembangan kegiatan berbasis permainan tradisional. Pendekatan semacam ini mendukung konsep **education for sustainable culture**, yaitu pendidikan berbasis budaya yang berkelanjutan dan relevan dengan konteks sosial masyarakat (Limbong & Helmi, 2025).

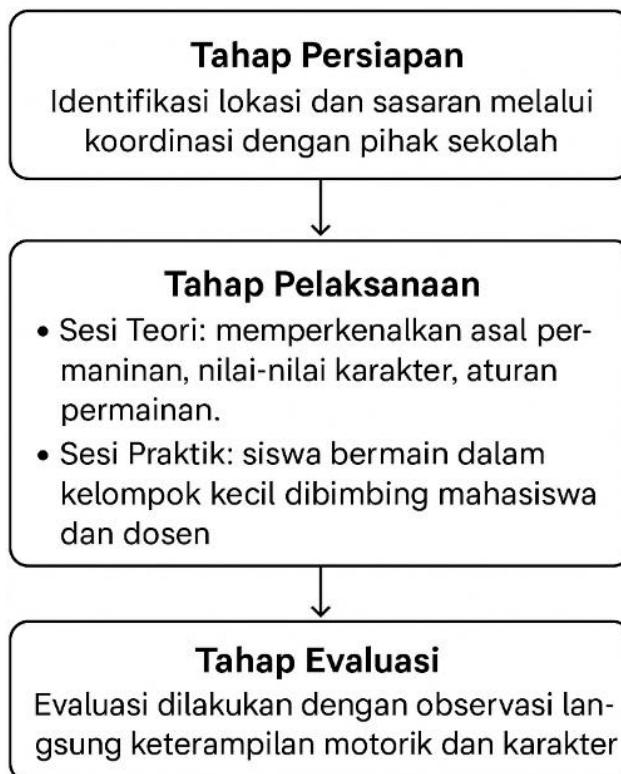
Permainan **Boibolian** yang berasal dari daerah Rokan Hulu merupakan bentuk ekspresi budaya lokal yang sarat nilai pendidikan. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim dosen dan mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Rokania berupaya mengintegrasikan permainan Boibolian ke dalam pembelajaran jasmani di sekolah dasar. Tujuannya tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik anak, tetapi juga menumbuhkan karakter positif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi penguatan pendidikan karakter anak sekolah dasar sekaligus pelestarian permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya daerah. Selain itu, hasil kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model implementatif dalam mengembangkan **pendidikan jasmani berbasis kearifan lokal** di wilayah Rokan Hulu dan daerah lainnya di Indonesia (Saefullah et al., 2024; Bangun et al., 2023).

METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 004 Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu pada September 2025 dengan partisipasi 60 siswa dan 4 guru. Pendekatan yang digunakan adalah *participatory community service* yang menekankan kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah (Bangun et al., 2023).





Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan meliputi:**1. Tahap Persiapan**

Identifikasi lokasi dan sasaran kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah. Modul permainan *Boibolian* disusun sesuai usia siswa SD agar relevan dengan capaian pembelajaran pendidikan jasmani (Widiya, 2024).

2. Tahap Pelaksanaan

- Sesi Teori:** pengenalan asal-usul permainan, nilai-nilai karakter, dan aturan permainan.
- Sesi Praktik:** siswa bermain dalam kelompok kecil yang dibimbing mahasiswa dan dosen (Saefullah et al., 2024).
- Diskusi Reflektif:** siswa berbagi pengalaman dan makna karakter yang dipelajari (Sari, 2025).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan observasi langsung terhadap keterampilan motorik dan karakter siswa selama kegiatan (Purwanto, 2024). Guru mitra juga diminta memberikan umpan balik terhadap perubahan perilaku dan antusiasme siswa setelah kegiatan (Ramadan, G, 2021).

Metode ini dipilih karena terbukti efektif dalam pengabdian berbasis pendidikan jasmani di sekolah dasar (Macedonia, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan nyata dalam aspek karakter dan keterampilan siswa.

1. Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Kegiatan permainan tradisional *Boibolian* diikuti oleh 60 siswa SD Negeri 004 Rambah Samo dengan tingkat kehadiran penuh dan partisipasi yang sangat tinggi. Sejak sesi sosialisasi hingga praktik, siswa menunjukkan semangat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif yang konsisten. Antusiasme mereka terlihat dari kesediaan mencoba setiap tantangan permainan, berinteraksi dengan teman, serta mengikuti instruksi dengan disiplin. Guru mitra mengonfirmasi bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran jasmani yang sebelumnya cenderung monoton. Tingginya partisipasi ini menunjukkan bahwa *Boibolian* merupakan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, sejalan dengan penelitian Melati & Suparno (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan fisik.



Gambar 1. Antusiasme Peserta Didik

2. Pengembangan Karakter Positif.

Dari hasil observasi lapangan, kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan karakter positif siswa, terutama dalam aspek kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan sportivitas. Saat bermain, anak-anak belajar menghargai peran masing-masing, saling membantu dalam kelompok, serta menerima kekalahan dengan sikap positif. Nilai-nilai karakter ini tidak diajarkan secara teoritis, melainkan muncul melalui pengalaman langsung selama permainan berlangsung. Guru dan pengamat mencatat adanya perubahan perilaku positif pada siswa, misalnya mereka menjadi lebih sabar menunggu giliran, tidak mudah marah saat kalah, serta menunjukkan rasa peduli terhadap teman satu tim. Hasil ini selaras dengan temuan Asriani et al. (2019) dan Sari (2025) yang menegaskan bahwa permainan tradisional efektif menanamkan nilai-nilai karakter melalui proses sosial yang menyenangkan dan alami.

3. Peningkatan Keterampilan Motorik dan Sosial

Permainan *Boibolian* juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan motorik anak. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan peningkatan koordinasi gerak tubuh, keseimbangan, refleks, serta kekuatan tangan dalam aktivitas melempar dan menangkap bola. Guru menyampaikan bahwa setelah beberapa kali bermain, anak-anak terlihat lebih terampil dan fokus dalam melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi. Selain aspek motorik, kemampuan sosial juga meningkat — anak-anak lebih komunikatif dan mampu bekerja sama dengan rekan setim dalam mencapai tujuan permainan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Bangun et al. (2023) dan Saefullah et al. (2024) yang menegaskan bahwa permainan tradisional berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan kemampuan motorik dan interaksi sosial anak secara bersamaan.



Gambar 2. Penjelasan Keterampilan Motorik Siswa

4. Dampak Budaya dan Edukasi

Selain manfaat edukatif dan fisik, kegiatan *Boibolian* juga berdampak pada pelestarian budaya daerah. Melalui permainan ini, siswa dikenalkan kembali pada kearifan lokal yang mulai jarang dimainkan di era digital. Guru mengapresiasi inisiatif kegiatan ini karena dianggap mampu menghidupkan kembali tradisi permainan rakyat yang sarat nilai moral dan sosial. Banyak siswa mengaku baru pertama kali mengenal permainan ini, namun menunjukkan ketertarikan tinggi untuk memainkannya kembali di luar jam pelajaran. Respon positif ini menunjukkan bahwa *Boibolian* bukan hanya sarana hiburan, melainkan media efektif untuk menanamkan kecintaan terhadap budaya daerah. Hasil ini sejalan dengan teori *education for sustainable culture* (Limbong & Helmi, 2025) yang menekankan pentingnya pendidikan berbasis budaya lokal untuk memperkuat identitas nasional dan nilai-nilai sosial dalam diri peserta didik.

5. Refleksi Akademik

Bagi mahasiswa dan dosen, kegiatan ini menjadi sarana menerapkan teori “Permainan Kecil dan Tradisional” dalam konteks nyata (Nurwiyanto, 2021). Pendekatan ini juga mendukung pengembangan model pembelajaran berbasis budaya lokal yang adaptif dan inovatif (Widiya, 2024). Dari sisi akademik, kegiatan pengabdian ini menjadi wadah pembelajaran bermakna bagi mahasiswa dan dosen yang terlibat. Mahasiswa dapat menerapkan teori “Permainan Kecil dan Tradisional” yang selama ini dipelajari di kelas ke dalam konteks lapangan secara nyata. Mereka belajar merancang kegiatan, membimbing siswa, serta mengevaluasi perkembangan karakter dan keterampilan anak. Dosen berperan sebagai fasilitator dan pengamat yang memastikan kegiatan berjalan sesuai tujuan pendidikan jasmani berbasis karakter. Melalui kegiatan ini, tercipta sinergi antara teori dan praktik yang memperkuat kompetensi profesional calon pendidik. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurwiyanto (2021) dan Purwanto (2024) bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pembelajaran jasmani berpotensi menjadi media reflektif yang menghubungkan kampus dengan kebutuhan masyarakat sekolah.



Gambar 3. Peneliti pada Sekolah

KESIMPULAN

Permainan tradisional *Boibolian* terbukti efektif dalam mengembangkan karakter dan keterampilan anak sekolah dasar. Melalui kegiatan pengabdian ini, siswa menunjukkan peningkatan dalam kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, serta keterampilan motorik dasar. Selain memberikan manfaat edukatif, kegiatan ini juga berkontribusi pada pelestarian budaya daerah dan peningkatan kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada **Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Rokania** atas dukungan pendanaan, serta kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa **SD Negeri 004 Rambah Samo** atas partisipasi dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. (2020). Mental Atlet Dalam Mencapai Prestasi Olahraga Secara Maksimal. *Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani Dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Olahraga*, 143–153.
- Asriani, Pity dkk. (2019). Pengembangan Media Permainan Tradisional Boi-Boian untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 395–406
- Bangun, S. Y., Harahap, M. I., & Sihombing, R. S. (2023). *Development of physical activity games in improving the physical motor ability of children aged 10–11 years at the elementary school level*. *Jurnal Keolahragaan*, 11(2), 191–201. <https://doi.org/10.21831/jk.v11i2.62106>
- Limbong, I., & Helmi, B. (2025). *The effect of traditional games on the improvement of gross motor skills among seventh-grade students*. *Journal of Physical Education Innovation*, 2(2), 51–56.
- Macedonia, (2021). Visi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 74–86.
- Melati, W. P., & Suparno. (2020). *Traditional games based learning for character development of early childhood*. In *Proceedings of the 2nd International Conference on Social Science and Character Educations (ICoSSCE 2019)* (pp. 291–295). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200130.059>
- Model Parenting. (2024). *Traditional games as local cultural media for sustainable education*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(2), 122–138.
- Nurwiyanto, D. (2021). *Local traditional games and their role in character education*. *Southeast Journal of Islamic Knowledge*, 5(2), 145–152.

- Purwanto, D. (2024). *Game-based physical learning model to enhance gross motor skills*. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(1), 42–50.
- Ramadan, G. (2017). *Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar passing sepakbola*. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(1).
- Saefullah, R., Pirdaus, D. I., & Al-Banna, M. I. (2024). *Exploring the impact of traditional games on children's motor skills*. *International Journal of Environmental & Education Research*, 6(3), 211–220.
- Sari, D. A. M. (2025). *The role of traditional games in improving early childhood social skills*. *MSJ: Majority Science Journal*, 3(1), 21–29.
- WidiyaGogik Journal. (2024). *Traditional games and character education integration in elementary school*. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 77–88.
- Winarno, A. D. S. (2024). *Traditional games on basic movement abilities of elementary school children*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(3), 201–210.