



Melestarikan Budaya Permainan Tradisional Melayu Kepulauan Riau pada Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Karimun

Preserving the Traditional Malay Game Culture of the Riau Islands for Elementary School Teacher Education Students of the Faculty of Teacher Training and Education, Karimun University

*Dirneti¹, Haidir², Anggri Dwi Nata³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Karimu, Indonesia

email: dirnetiz@gmail.com¹

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Mei) (2026)

Disetujui (Mei) (2026)

Dipublikasikan (Juni)

(2026)

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Karimun terhadap permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi budaya, demonstrasi permainan, praktik langsung, serta refleksi bersama. Beberapa permainan yang diperkenalkan antara lain galah panjang, congkak, gasing, dan jong. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai sejarah, aturan permainan, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Selain itu, mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung dan menyatakan kesiapan untuk mengenalkan kembali permainan tradisional kepada peserta didik ketika kelak menjadi guru sekolah dasar. Kegiatan ini membuktikan bahwa perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya lokal melalui pendekatan edukatif yang melibatkan generasi muda secara langsung.

Keywords:

Traditional games, Malay culture, Riau Islands, PGSD students, cultural preservation

Abstract

This community service activity aims to improve the knowledge, skills, and awareness of students in the Elementary School Teacher Education (PGSD) Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Karimun University, regarding traditional Malay games from the Riau Islands. The methods used included cultural socialization, game demonstrations, hands-on practice, and group reflection. Some of the games introduced included the long pole, congkak, gasing, and jong. The results of the activity showed an increase in students' understanding of the history, rules of the games, and the cultural values contained within them. Furthermore, students demonstrated high enthusiasm throughout the activity and expressed their readiness to reintroduce traditional games to students when they become elementary school teachers. This activity demonstrates that universities have a strategic role in maintaining the sustainability of local cultural heritage through an educational approach that directly involves the younger generation.

How to Cite: Author 1, Author 2. Year. Title manuscript. Jurnal Pokok Edukasi, VV (N): pp. XX-XX, DOI: 10.54036/XXXXXXXXXX-X-XX

PENDAHULUAN

Kepulauan Riau dikenal sebagai salah satu wilayah yang memiliki kekayaan budaya Melayu yang kuat. Berbagai tradisi, kesenian, bahasa, hingga permainan rakyat berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat. Namun, derasnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi digital telah menggeser kebiasaan bermain generasi muda. Permainan yang dahulu dimainkan secara berkelompok di halaman rumah atau lapangan terbuka kini mulai tergantikan oleh permainan berbasis gawai. Fenomena ini tidak hanya mengubah pola interaksi sosial, tetapi juga berpotensi menghilangkan warisan budaya yang selama ini menjadi identitas masyarakat Melayu.

Permainan tradisional sesungguhnya bukan sekadar aktivitas rekreatif. Di dalamnya terdapat berbagai nilai yang mendukung perkembangan karakter, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, kepemimpinan, dan kemampuan berkomunikasi. Pada permainan galah panjang misalnya, pemain dituntut untuk bekerja sama menyusun strategi dan menjaga kekompakan tim. Nilai-nilai tersebut menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter generasi muda.

Ironisnya, sebagian mahasiswa yang lahir dan besar di Kepulauan Riau justru tidak lagi mengenal berbagai permainan tradisional daerahnya sendiri. Kondisi ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan generasi muda terhadap simbol-simbol budaya Melayu, termasuk permainan tradisional, cenderung mengalami penurunan akibat minimnya ruang pewarisan budaya.

Sebagai calon guru sekolah dasar, mahasiswa PGSD memiliki posisi yang sangat strategis dalam proses pelestarian budaya lokal. Mereka tidak hanya bertugas mengajarkan pengetahuan akademik kepada peserta didik, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk mengenalkan nilai-nilai budaya yang hidup di masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata untuk membangun kesadaran mahasiswa terhadap pentingnya permainan tradisional Melayu sebagai bagian dari identitas daerah.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pelestarian budaya permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau bagi mahasiswa PGSD FKIP Universitas Karimun. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa sekaligus mendorong lahirnya agen-agen pelestari budaya yang dapat meneruskan warisan tersebut kepada generasi berikutnya.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Karimun pada bulan 2026. Peserta kegiatan berjumlah 35 mahasiswa yang berasal dari berbagai tingkat semester.

Metode pelaksanaan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini tim melakukan identifikasi kebutuhan peserta melalui diskusi awal mengenai tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau. Selain itu, tim juga menyiapkan media pembelajaran, alat permainan, dan materi sosialisasi.

2. Tahap Sosialisasi

Peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya pelestarian budaya lokal, sejarah permainan tradisional Melayu, serta berbagai nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Materi disampaikan secara interaktif melalui diskusi dan tanya jawab.

3. Tahap Demonstrasi dan Praktik

Mahasiswa diperkenalkan pada beberapa permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau seperti galah panjang, congkak, gasing, dan jong. Setelah memperoleh penjelasan mengenai aturan permainan, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melakukan praktik secara langsung.

4. Tahap Refleksi dan Evaluasi

Setelah kegiatan praktik selesai, mahasiswa diminta menyampaikan pengalaman, kesan, dan pandangan mereka mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi peserta dan angket sederhana mengenai pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari seluruh peserta. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar mahasiswa mengaku pernah mendengar nama beberapa permainan tradisional Melayu, namun belum memahami aturan permainan maupun nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Pada sesi sosialisasi, mahasiswa menunjukkan ketertarikan ketika mengetahui bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran karakter. Diskusi berkembang ketika peserta membandingkan permainan tradisional dengan permainan digital yang saat ini lebih populer di kalangan anak-anak.

Kegiatan praktik menjadi bagian yang paling menarik bagi peserta. Permainan galah panjang misalnya, mampu menciptakan suasana kompetitif sekaligus menyenangkan. Mahasiswa belajar membangun strategi, berkomunikasi secara efektif, serta menjaga kerja sama tim. Sementara itu, permainan congkak melatih kemampuan berhitung, ketelitian, dan kesabaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

Selain meningkatkan keterampilan bermain, kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kesadaran budaya mahasiswa. Banyak peserta menyampaikan bahwa mereka baru menyadari pentingnya menjaga keberadaan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas masyarakat Melayu.

Beberapa mahasiswa bahkan mengusulkan agar permainan tradisional dimasukkan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun pembelajaran berbasis budaya lokal di sekolah.

Dari hasil refleksi yang dilakukan, sekitar 90% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru dan menambah wawasan mereka mengenai budaya daerah. Sebanyak 85% peserta juga menyatakan siap memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa ketika menjalani praktik mengajar maupun setelah menjadi guru.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung lebih efektif dalam menanamkan kesadaran budaya dibandingkan penyampaian materi secara teoritis semata. Melalui keterlibatan aktif dalam permainan, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami secara langsung nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menjadi ruang pembelajaran budaya yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi mahasiswa PGSD FKIP Universitas Karimun. Ke depan, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan sekolah, komunitas budaya, dan pemerintah daerah agar upaya pelestarian permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau dapat berjalan lebih optimal.



Gambar 1. Persiapan dan brosur pendaftaran





Gambar 3. Permainan Emparik



Gambar 4. Pembagian Hadiah

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelestarian permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan kesadaran budaya mahasiswa PGSD FKIP Universitas Karimun. Melalui kegiatan sosialisasi, demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi, mahasiswa tidak hanya memahami sejarah serta aturan permainan tradisional, tetapi juga mampu mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya, seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi.

Antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional masih memiliki daya tarik yang kuat apabila diperkenalkan melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa sebagai calon guru sekolah dasar menyadari pentingnya peran mereka dalam mengenalkan kembali budaya lokal kepada peserta didik. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu upaya nyata dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya Melayu Kepulauan Riau di tengah perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Karimun yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi PGSD FKIP Universitas Karimun, para mahasiswa peserta kegiatan, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pengabdian. Dukungan dan partisipasi yang diberikan menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pelestarian permainan tradisional Melayu Kepulauan Riau ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Javalitera.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus besar bahasa Indonesia* (Edisi ke-4). Gramedia Pustaka Utama.
- Fitri, A., & Suryana, D. (2021). Permainan tradisional sebagai media pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1234–1245. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. UMM Press.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Prenadamedia Group.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press.
- Nugrahastuti, E., Puspitasari, E., & Putri, R. (2019). Revitalisasi permainan tradisional sebagai sarana pendidikan karakter pada anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 45–52.

- Prasetyo, A., & Wibowo, H. (2020). Pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional pada generasi muda. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 55–66.
- Putra, R., & Yusnita, Y. (2022). Permainan tradisional Melayu sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789–6798. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3210>
- Sedyawati, E. (2014). *Kebudayaan di Nusantara: Dari keris, tor-tor sampai industri budaya*. Komunitas Bambu.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarno, S., & Wibowo, A. (2018). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional Indonesia. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 145–156.
- Suryadi, S. (2019). Kearifan lokal Melayu dalam pembentukan karakter generasi muda. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 21(3), 321–334.
- UNESCO. (2017). *Operational guidelines for the implementation of the convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO Publishing.
- Widodo, A., & Nurhayati, S. (2021). Permainan tradisional sebagai upaya pelestarian budaya lokal di era digital. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(1), 12–21.
- Yusuf, M., & Rahman, F. (2020). Revitalisasi budaya Melayu melalui pendidikan berbasis kearifan lokal di Kepulauan Riau. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Melayu*, 5(2), 88–99