



Upaya Lestarkan Budaya Melalui Perlombaan Permainan Tradisional Melayu Riau

ERLISNAWATI¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
erlisnawati@lecturer.unri.ac.id

WITRI WILIS^{2*}

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
witri.wilis3059@student.unri.ac.id

REGI DWI NABILA³

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
regi.dwi3690@student.unri.ac.id

NADA FITRIA⁴

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
nada.fitria0252@student.unri.ac.id

FIRZA INAYA⁵

⁵Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
firza.inaya0380@student.unri.ac.id

WITA WARNIS⁶

⁶Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
wita.warnis4856@student.unri.ac.id

MAHARANI SUCI FALAAH⁷

⁷Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
maharani.suci3708@student.unri.ac.id

TASYA DELFIKA⁸

⁸Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
tasya.delfika4871@student.unri.ac.id

Diterima : 22/08/2024

Revisi : -

Disetujui : 09/09/2024

ABSTRAK

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, permainan tradisional semakin tergerus dan mulai terlupakan oleh anak-anak. Sebagai respon terhadap fenomena ini, Mahasiswa Kukerta MBKM UNRI menginisiasi sebuah kegiatan pengabdian masyarakat berupa perlombaan permainan tradisional congklak. Kegiatan ini bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional Melayu Riau melalui pengenalan dan perlombaan permainan congklak, yang tidak hanya kaya akan nilai budaya namun juga mengandung konsep-konsep matematika. Perlombaan ini diadakan selama dua hari; hari pertama diisi dengan pemberian materi mengenai permainan tradisional Melayu Riau, dan hari kedua dilaksanakan perlombaan congklak. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih mengenal dan tertarik untuk mempraktikkan permainan tradisional Melayu Riau sebagai bagian dari warisan budaya. Antusiasme anak-anak dalam mengikuti perlombaan ini juga menunjukkan efektivitas kegiatan ini dalam mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan. Melalui perlombaan ini, diharapkan anak-anak dapat memainkan peran aktif mereka sebagai generasi penerus dalam upaya pelestarian budaya.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi
CC BY-NC-SA 4.0



Kata Kunci : Permainan Tradisional, Congklak, Lestarkan Budaya

* Penulis Korespondensi : witri.wilis3059@student.unri.ac.id (Witri Wilis)

<https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i5.444>

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya. Budaya merupakan suatu pola asumsi dasar yang ditemukan dan ditentukan oleh suatu kelompok yang menggambarkan suatu identitas masyarakat tersebut dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya (Syakhrani & Kamil, 2022). Salah satu kekayaan budaya yang paling signifikan adalah budaya Melayu. Budaya Melayu merupakan akal budi orang Melayu yang mengandung substansi, fungsi, etika, dan artistik yang khas dan dapat dikenali (Tarwiyani, 2021). Budaya Melayu telah berkembang dan tumbuh di berbagai daerah di Indonesia. Budaya Melayu mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti seni, musik, adat istiadat, bahasa, dan permainan tradisional (Studi et al., n.d.).

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Peradaban budaya yang terus berkembang dipicu oleh perubahan zaman yang terus menerus. Baik kemajuan teknologi maupun kemajuan seni dan budaya yang semakin maju. Pola bermain anak-anak berubah begitu pula lingkungan sosialnya. Tata cara dan metode bermain anak dalam kesehariannya pun mengalami perkembangan. Dewasa ini, anak-anak sudah jarang mengenal permainan tradisional, bahkan ada yang sama sekali tidak mengenal permainan tradisional (yudiwinata & Handoyo, 2014). Hal ini juga disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sudah semakin maju. Anak-anak lebih banyak bermain game online daripada bermain permainan tradisional. Jika tidak dikenalkan dan dibudayakan kepada anak-anak, maka permainan tradisional ini akan mulai tergeser dan dapat menyebabkan kurangnya pemahaman serta keberlanjutan budaya Melayu yang telah diwariskan secara turun-temurun.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya tindakan nyata untuk mempertahankan dan melestarikan Budaya Melayu Riau, terutama dalam aspek permainan tradisional. Oleh karena itu, , Mahasiswa Kukerta MBKM UNRI Desa Tanjung Beludu untuk mengambil tindakan nyata dalam melestarikan budaya Melayu, dan salah satu cara yang efektif adalah melalui perlombaan permainan tradisional. Dalam perlombaan ini, permainan yang dipilih yaitu permainan congklak. Selain mengenalkan permainan congklak kepada anak-anak, permainan ini juga dapat dikaitkan dengan pembelajaran Matematika. Dalam pembelajaran matematika, permainan tradisional congklak dapat digunakan untuk mengenalkan konsep-konsep matematika secara konkret dan menyenangkan (Asriyani & Setyadi, 2023). Permainan congklak juga dapat membantu anak mengenal angka dan pengenalan matematika sederhana yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Saribu & Simanjuntak, 2018).

Dengan adanya perlombaan permainan congklak ini diharapkan dapat mencapai beberapa tujuan, diantaranya :

1. Melestarikan Budaya Melayu Riau, yaitu permainan tradisional congklak
2. Mengenalkan permainan tradisional Budaya Melayu Riau
3. Meningkatkan rasa cinta budaya di kalangan anak-anak sebagai generasi penerus bangsa
4. Mendorong partisipasi anak-anak dalam permainan tradisional Melayu
5. Mengeksplorasi etnomatematika melayu dalam permainan tradisional, yaitu permainan congklak.

Pada globalisasi dan dominasi teknologi yang semakin menggeser permainan tradisional, kegiatan ini tidak hanya merupakan upaya untuk mempertahankan warisan budaya namun juga

strategi penting dalam pendidikan dan pembelajaran generasi muda. Perlombaan ini diharapkan menjadi langkah konkret dalam menghidupkan kembali permainan tradisional yang kaya akan nilai-nilai pendidikan dan kebudayaan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk menyoroti pentingnya sinergi antara pendidikan tradisional dan metode pembelajaran kontemporer dalam melestarikan budaya sambil mengembangkan keterampilan penting bagi anak-anak di era modern.

METODE PELAKSANAAN

Metode dalam kegiatan pengabdian ini, yaitu terdiri dari dua kegiatan utama yang dilakukan selama dua hari, yaitu hari Jum'at, 19 Juli 2024 dan hari Sabtu, 20 Juli 2024. Pada hari Jum'at pemberian materi terkait Permainan Tradisional Melayu Riau pada siswa kelas IV SD di SDN 010 Sialang Makmur dan di hari Sabtu dilakukan kegiatan perlombaan permainan tradisional. Permainan tradisional yang dipilih yaitu permainan congklak yang dilaksanakan di Posko Kukerta.

Agar kegiatan berjalan dengan baik terdapat sejumlah strategi kegiatan yang disusun untuk membantu dalam mencapai tujuan dan hasil yang diharapkan. Berikut beberapa strategi atau tahapan kegiatan pengabdian ini, yaitu :

1. Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau merencanakan, mengorganisir dan mempersiapkan materi untuk kegiatan pembelajaran di SDN 010 Sialang Makmur dengan materi tentang permainan tradisional budaya melayu.
2. Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau memilih salah satu permainan tradisional yang akan dijadikan sebagai bentuk perlombaan
3. Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau membuat proses pendaftaran dan pembuatan nomor undian untuk seluruh peserta
4. Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau menyiapkan Tim Panitia, yaitu dari
5. Mahasiswa Kukerta sendiri untuk memantau dan menilai perlombaan agar tidak terjadinya kecurangan
6. Mahasiswa Kukerta MBKM Universitas Riau menyiapkan hadiah untuk pemenang lomba
7. Evaluasi terkait kesuksesan program kerja yang telah dilakukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional congklak tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak, khususnya dalam upaya pelestarian budaya Melayu Riau dan pengembangan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik anak. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan metode bermain sambil belajar, anak-anak dapat memperoleh pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, terutama dalam memahami nilai-nilai budaya yang diwariskan dari generasi sebelumnya.

Para pakar seperti Piaget menekankan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan yang esensial bagi hampir semua orang, sementara Parten menambahkan bahwa bermain adalah metode sosialisasi yang memungkinkan anak-anak untuk menemukan, menyelidiki, dan belajar dalam suasana menyenangkan (Nurhayati et al., 2021). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Anggelika Kristiani membuktikan bahwa penerapan metode bermain

sambil belajar sangat membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Bermain sambil belajar dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak (M, 2023).

Untuk merangsang perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak serta meningkatkan semangatnya dalam belajar dapat dilakukan kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, untuk keembali mengenal dan melestarikan budaya melayu, dapat dilakukan berupa permainan tradisional budaya melayu. Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang didalamnya terdapat nilai-nilai budaya, karakter dan sosial. Pada hakikatnya permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kebudayaan daerah yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi, baik secara langsung maupun tidak langsung (Fransazeli Makorohim et al., 2023).

Di tengah gempuran era globalisasi saat ini, permainan tradisional yang mengandung banyak nilai sosial perlu dilestarikan untuk membentuk karakter anak. Dengan harapan permainan tradisional akan membuat anak mengurangi untuk bermain gadget yang sifatnya individualistis. Menurut Achroni (dalam penelitian Asep Ardiyanto tentang permainan tradisional,) terdapat beberapa manfaat dari adanya permainan tradisional ini, yaitu : 1) Melatih kreativitas anak; 2) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak; 3) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai; 4) Mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan biomotorik anak; 5) Bermanfaat untuk kesehatan; 6) Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak; 7) Memberikan kegembiraan dan keceriaan (Ardiyanto, 2019).

Salah satu permainan tradisional yang dapat diterapkan untuk anak-anak adalah permainan congklak. Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang berbentuk papan dan mempunyai lubang. Permainan congklak ini dapat dimainkan oleh dua orang. Di dalam permainan congklak ini terdapat banyak sekali nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yaitu :

1. Nilai Kejujuran dan Sportifitas

Permainan ini melatih seorang anak untuk berbuat jujur dan menekankan pentingnya bersikap jujur, karena dalam permainan ini sangat mudah untuk pemain berbuat curang. Misalnya, dengan tidak meletakkan biji congklak pada tempatnya atau dengan meletakkan beberapa biji congklak secara bersamaan dalam satu lubang, atau bahkan mengambil biji congklak dari orang lain. Namun, dengan adanya permainan ini anak-anak akan terbiasa untuk selalu berbuat jujur dan seorang anak dapat belajar untuk bersikap jujur dan sportif dalam situasi ini.

2. Nilai Pertemanan

Anak-anak akan lebih mengembangkan rasa dan nilai persahabatan, karena hubungan dan interaksi mereka dengan orang lain. Dengan begitu, kedekatan dan keakraban yang mendalam akan lebih mudah diwujudkan. Dengan jarak sekitar satu meter dari lawan mainnya, anak akan lebih efektif mendapatkan kedekatan dengan teman bicaranya yang saat ini menjadi lawan bermainnya.

3. Nilai Kesabaran

Dalam permainan congklak ini, anak-anak akan dilatih untuk bersikap sabar dan tenang dalam menunggu giliran untuk bermain congklak (Rusmana, 2010).

Selain nilai budaya, di dalam permainan congklak ini juga terdapat pembelajaran konsep Matematika. Pembelajaran Matematika yang terkandung dalam permainan congklak adalah berhitung dan menghitung dan bangun ruang. Konsep Matematika berhitung dan menghitung terjadi ketika memasukkan biji-biji ke dalam permainan atau ketika pertama kali memasukkan biji-biji ke dalam lubang dan ketika memastikan hasil akhir yang didapat. Kemudian dalam bentuk geometri, pertama-tama kita memahami bahwa geometri dapat berbentuk bangun ruang dan bangun datar. Bangun ruang matematika yang terdapat dalam permainan congklak ini terdapat pada papan congklak. Bangun ruang tersebut merupakan bangun datar dari lingkaran dan bangun persegi, hal ini apabila digambarkan sebagai bangun datar. Sebaliknya, salah satu representasi spasialnya adalah setengah bola, yang merupakan lubang pada papan congklak (Ramos, 2016).



Gambar 1

Pemberian materi Permainan Tradisional Melayu Riau Siswa Kelas IV di SDN 010 Sialang Makamur

Implementasi dari permainan tradisional congklak ini, sudah dilakukan dalam bentuk kegiatan pengabdian oleh Mahasiswa Kukerta MBKM UNRI Desa Tanjung Beludu yang diadakan selama dua hari. Kegiatan ini memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa Kukerta MBKM UNRI dalam menerapkan ilmu yang mereka peroleh di bangku kuliah melalui pengabdian kepada masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai agen perubahan yang berupaya melestarikan budaya lokal melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk perlombaan untuk anak-anak sekolah dasar. Adapun tahapan dari perlombaan ini, yaitu :

1. Mempersiapkan materi untuk kegiatan pembelajaran di SDN 010 Sialang Makmur dengan materi tentang permainan tradisional budaya melayu.
2. Memilih salah satu permainan tradisional yang akan dijadikan sebagai bentuk perlombaan.
3. Membuat proses pendaftaran dan pembuatan nomor undian untuk seluruh peserta.
4. Menyiapkan Tim Panitia, yaitu dari Mahasiswa Kukerta sendiri untuk memantau dan menilai perlombaan agar tidak terjadinya kecurangan

5. Menyiapkan hadiah untuk pemenang lomba.
6. Setelah selesai program, melakukan evaluasi untuk kesuksesan acara.



Gambar 2

Pelaksanaan Perlombaan Permainan Tradisional Congklak

Dalam perlombaan permainan tradisional congklak ini, sangat terlihat anak-anak antusias dalam mengikuti perlombaan ini. Dengan adanya kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Mahasiswa Kukerta MBKM UNRI Desa Tanjung Beludu, diharapkan dapat menerapkan pembiasaan kepada anak-anak terkhusus di Desa Tanjung Beludu untuk lebih mengenal dan mencintai kembali permainan tradisional budaya melayu, sehingga mereka dapat menjadi generasi penerus dalam melestarikan budaya setempat.

Berdasarkan hasil evaluasi, kegiatan ini memiliki potensi untuk diperluas dengan melibatkan lebih banyak permainan tradisional selain congklak, seperti permainan gasing atau layang-layang, yang juga memiliki nilai-nilai budaya dan pendidikan yang tinggi. Selain itu, kegiatan ini dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi modern, misalnya dengan membuat aplikasi digital yang memuat informasi tentang permainan tradisional Melayu Riau, yang dapat diakses oleh anak-anak di era digital ini. Pendekatan ini akan memberikan keseimbangan antara pelestarian budaya dan pemanfaatan teknologi, sehingga generasi muda dapat tetap terhubung dengan akar budaya mereka, sekaligus mengikuti perkembangan zaman.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang diselenggarakan oleh Mahasiswa Kukerta MBKM UNRI Desa Tanjung Beludu adalah sebuah inisiatif yang bertujuan untuk menyebarkan ilmu pengetahuan khususnya tentang permainan tradisional budaya melayu dan memperkenalkan serta mengajak anak-anak untuk mencintai warisan budaya yang ada melalui perlombaan permainan congklak. Dalam perlombaan permainan congklak ini, anak-anak tidak hanya sekedar bermain saja, akan tetapi bermain sekaligus belajar tentang konsep Matematika. Dengan adanya perlombaan permainan tradisional ini, diharapkan anak-anak lebih sering memainkan berbagai jenis permainan

tradisional yang ada. Hal ini juga merupakan solusi untuk mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan terhadap anak-anak. Sehingga, anak-anak bisa memainkan perannya sebagai generasi penerus dalam melestarikan budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini, selain itu kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak desa Tanjung Beludu yang telah membantu serta menyukseskan kegiatan pengabdian yang kami lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital"* ISSN:, 4, 173–176.
- Asriyani, W. D., & Setyadi, D. (2023). Eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional daerah Kaliwungu. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 348–360. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.2151>
- Fransazeli Makorohim, M., Yani, A., Fadzil Ikhsan, D., Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Islam Riau, U. (2023). Revitalisasi Permainan Tradisional Riau Sebagai Literasi Budaya Bagi Anak Sekolah Dasar. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 7298–7302.
- M. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Ramos, A. L. S. C. (2016). No Title39–37, 66, עלון הקייוי: תמונת מצב. *ענף הקייוי*.
- Rusmana, D. D. A. (2010). PERMAINAN CONGKAK: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala: Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(3), 537. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.247>
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 4-5 tahun di KB Tunas Harapan kecamatan Sunggal kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.
- Studi, P., Jasmani, P., Akuntansi, P. S., & Karimun, U. (n.d.). *Jurnal awam [Type here] [Type here]*. 6–12.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, 5(1), 1–10.
- Tarwiyani, T. (2021). Sejarah Kebudayaan Melayu. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 86–93. <https://doi.org/10.33373/hstr.v6i2.3085>
- yudiwinata, H., & Handoyo, P. (2014). Ritzer, 2010:50. *Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak*, 2(3), 1–5.