JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara
https://jicnusantara.com/index.php/jicn
Vol : 3 No: 3, Juni - Juli 2026
E-ISSN : 3046-4560

Implementasi Aktivitas Bermain Berbasis Budaya Melayu Sebagai Media Penguatan Karakter Peserta Didik

Implementation of Malay Culture-Based Play Activities as a Medium for Strengthening Students' Character

Rosa Hirim Marito Buaton[1], Claudya Anggriani Sinaga[2], Della Hosanna Sijabat[3], Rastra Dwi Velynia Leonore[4], Karina Azzahra Nasution[5], Miranda Simanjuntak[6], Wafiq Mupidah Hasibuan[7], Junita Ababil Siregar[8]
Universitas Negeri Medan
E-mail: rosabuaton0@gmail.com, claudyasinaga09@gmail.com, dellahosannas@gmail.com, rastradwileonore@gmail.com, karinanst04@gmail.com, wafiqmupidah@gmail.com, junitasiregar0909@gmail.com

Article Info

Article history:
Received : 26-05-2026
Revised : 28-05-2026
Accepted : 30-05-2026
Pulished : 01-06-2026

Abstract

This research is motivated by the shift in children's activity patterns from traditional games to the use of gadgets, which threatens the preservation of culture and the character development of students. This study aims to analyze the implementation of Malay culture-based play activities in elementary school learning and their impact on student development. The method used is a literature study with qualitative descriptive analysis techniques through in-depth review of relevant journals, books, and scientific articles. The research results show that Malay culture-based play activities, such as congkak and spinning top, are effective in increasing learning motivation, social skills, and local cultural understanding. In addition, these games instill character values such as cooperation, honesty, and sportsmanship. Nevertheless, implementation in the field is still constrained by limited time, minimal teacher understanding, and a lack of supporting facilities. Therefore, synergy between the school, teachers, and the community is needed to optimize traditional games as a comprehensive medium for character education.

Keywords: Play Activities, Malay Culture, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pergeseran pola aktivitas anak dari permainan tradisional ke penggunaan gawai yang mengancam pelestarian budaya dan perkembangan karakter peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi aktivitas bermain berbasis budaya Melayu dalam pembelajaran di sekolah dasar serta dampaknya terhadap perkembangan siswa. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui pengkajian mendalam terhadap jurnal, buku, dan artikel ilmiah yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis budaya Melayu, seperti congkak dan gasing, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterampilan sosial, serta pemahaman budaya lokal. Selain itu, permainan tersebut menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas. Meskipun demikian, implementasi di lapangan masih terkendala oleh keterbatasan waktu, minimnya pemahaman guru, dan kurangnya sarana pendukung. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara pihak sekolah, guru, dan komunitas untuk mengoptimalkan permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter yang menyeluruh.

Kata kunci: Aktivitas Bermain, Budaya Melayu, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Berbicara soal pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar, rasanya tidak bisa dilepaskan dari pertanyaan sederhana: di mana dan bagaimana karakter anak sebenarnya terbentuk? Jawaban yang sering muncul dalam literatur pendidikan adalah bahwa karakter tidak tumbuh dari ceramah atau hafalan nilai-nilai melainkan dari pengalaman hidup yang otentik, termasuk pengalaman bermain. Sayangnya, dunia bermain anak-anak hari ini telah berubah drastis. Layar gawai semakin mendominasi waktu luang mereka, menggantikan aktivitas fisik dan interaksi sosial yang dulunya menjadi bagian tak terpisahkan dari tumbuh kembang anak.

Kondisi inilah yang menjadi titik berangkat tulisan ini. Ketika permainan berbasis layar menawarkan stimulasi yang serba instan dan individual, permainan tradisional berbasis budaya Melayu justru hadir dengan cara yang sama sekali berbeda: ia membutuhkan kehadiran fisik, memerlukan interaksi dengan orang lain, dan mengajarkan nilai-nilai melalui pengalaman langsung. Congkak mengajarkan strategi dan kesabaran. Gasing melatih fokus dan ketekunan. Galah panjang membangun kerja sama tim. Permainan-permainan ini bukan sekadar warisan masa lalu yang perlu dilestarikan demi alasan nostalgia melainkan medium pendidikan yang kaya dan belum sepenuhnya dioptimalkan.

Absyar dkk. (2026) mencatat bahwa permainan tradisional Melayu tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran nilai-nilai kerja sama, ketangkasan, disiplin, dan kesantunan yang mencerminkan karakter masyarakat Melayu. Sementara itu, Mastarina dan Yasnel (2025) menegaskan bahwa permainan seperti congkak, gasing, sepak raga, dan wau mengandung nilai sosial, pendidikan, dan spiritual yang sudah teruji lintas generasi. Ironisnya, modernisasi justru mengancam eksistensi warisan kaya ini.

Di sisi lain, dari perspektif pelestarian budaya, Ada dkk. (2025) dalam kajian mereka tentang warisan Melayu di Malaysia mengingatkan bahwa tradisi yang tidak diwariskan secara aktif berisiko 'lenyap ditelan zaman.' Ini berlaku tidak hanya untuk kerajinan tradisional, tetapi juga untuk permainan dan aktivitas budaya yang menjadi identitas suatu komunitas. Tanggung jawab untuk mencegah kepunahan warisan ini sebagian besar berada di tangan dunia pendidikan.

Bertolak dari latar belakang itulah, penelitian ini berupaya mengkaji secara mendalam bagaimana aktivitas bermain berbasis budaya Melayu dapat diimplementasikan sebagai media penguatan karakter peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini juga mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Melayu serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya di lingkungan pendidikan formal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif memakai metode studi literatur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dan menjelaskan permainan tradisional dari suku Melayu serta nilai-nilai budaya yang terdapat di dalamnya, berdasarkan beragam sumber referensi yang relevan. Subjek penelitian mencakup aneka literatur seperti jurnal akademik, buku, artikel, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permainan tradisional suku Melayu. Data yang digunakan merupakan data sekunder yang diperoleh melalui kajian buku dan dokumentasi dari berbagai sumber tertulis. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari, membaca, menganalisis, dan mencatat informasi penting dari sumber literatur

yang relevan dengan topik penelitian. Instrumen utama dalam studi ini adalah peneliti itu sendiri, dibantu dengan catatan dokumentasi dan kajian pustaka. Teknik analisis data menerapkan analisis deskriptif kualitatif, yang mencakup pengelompokan, pemahaman, dan penafsiran data yang diperoleh dari berbagai literatur secara sistematis untuk mencapai kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah-langkah penelitian dilakukan melalui tahap pengumpulan literatur, pengkajian data, analisis data, serta penyusunan laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ragam Permainan Tradisional Melayu dan Nilai yang Dikandungnya

Budaya Melayu dikenal sebagai salah satu rumpun budaya yang kaya akan tradisi, dan kekayaan itu salah satunya tercermin dalam beragam permainan tradisional yang telah diwariskan turun-temurun. Absyar dkk. (2026) dalam penelitian mereka terhadap masyarakat Melayu Indragiri Hilir mengidentifikasi setidaknya tujuh jenis permainan yang masih dikenali oleh masyarakat, yakni congkak, gasing, layang-layang, galah panjang, kelereng, tarik upih, dan serapah raga. Masing-masing permainan ini bukan hanya berbeda dalam cara bermain, tetapi juga dalam nilai-nilai yang secara alami tertanam pada pemainnya.

Congkak, misalnya, adalah permainan yang tampak sederhana namun menyimpan kedalaman tersendiri. Di balik deretan lubang papan kayunya, tersembunyi latihan berpikir strategis, kesabaran menunggu giliran, dan kejujuran dalam menghitung. Mastarina dan Yasnel (2025) mencatat bahwa permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sarana pembelajaran nilai kolektif. Bahkan papan congkak yang sering dihiasi ukiran flora mencerminkan kehalusan estetika masyarakat Melayu sebuah dimensi keindahan yang turut diwariskan kepada anak-anak yang memainkannya.

Gasing hadir dengan karakter yang berbeda. Permainan yang menuntut kekuatan tangan sekaligus ketepatan teknik melilit ini melatih koordinasi motorik dan ketangguhan fisik. Rohul dkk. (2025) dalam penelitiannya di Desa Sejati Rokan Hulu menemukan bahwa 80% peserta didik yang terlibat dalam pelestarian gasing mengaku merasakan kesenangan, sementara 77,5% menyatakan mampu fokus saat bermain. Ini adalah bukti nyata bahwa permainan tradisional masih mampu menarik perhatian dan konsentrasi anak-anak di era digital sekalipun.

Berbeda dengan congkak dan gasing yang lebih bersifat individual atau berpasangan, galah panjang dan tarik upih adalah arena kerja sama tim. Dalam galah panjang, tidak ada pemain yang bisa menang sendiri setiap anggota tim harus saling mengandalkan, berkomunikasi, dan mempercayai satu sama lain. Nilai-nilai inilah yang dalam literatur pendidikan karakter sering disebut sebagai kompetensi sosial: kemampuan untuk bekerja dalam kelompok, mendengarkan orang lain, dan menempatkan kepentingan bersama di atas ego pribadi.

Erlisnawati dkk. (2024) melalui kegiatan perlombaan congkak di Riau membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan tradisional tidak hanya efektif dalam mengenalkan budaya kepada anak-anak, tetapi juga terbukti mampu mengurangi ketergantungan mereka terhadap gawai. Antusiasme anak-anak yang mengikuti perlombaan tersebut menunjukkan bahwa minat terhadap permainan tradisional sesungguhnya masih ada ia hanya perlu dipancing dengan cara yang tepat.

Implementasi Aktivitas Bermain Berbasis Budaya Melayu dalam Pembelajaran

Pertanyaan yang kemudian muncul adalah: bagaimana sebenarnya aktivitas bermain berbasis budaya Melayu ini dapat diimplementasikan secara konkret di sekolah dasar? Dari hasil penelaahan berbagai literatur, setidaknya ada tiga pendekatan yang telah dijalankan dan terbukti membawa dampak positif.

Pendekatan pertama adalah integrasi ke dalam mata pelajaran. Permainan tradisional dapat disisipkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) sebagai alternatif aktivitas fisik yang bermakna budaya. Galah panjang dan tarik upih sangat sesuai untuk ini karena mengandung unsur gerak tubuh yang intens. Mastarina dan Yasnel (2025) menggarisbawahi bahwa integrasi semacam ini bukan hanya melestarikan budaya, tetapi juga membentuk cara pandang peserta didik terhadap identitas lokalnya sebuah aspek yang sering terabaikan dalam pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian kognitif semata.

Pendekatan kedua adalah kegiatan berbasis lomba atau festival. Erlisnawati dkk. (2024) menjalankan pendekatan ini melalui perlombaan congkak selama dua hari-hari pertama diisi dengan pemberian materi tentang permainan tradisional Melayu Riau, dan hari kedua dilaksanakan lombanya. Hasilnya, anak-anak tidak hanya menjadi lebih mengenal permainan tersebut, tetapi juga lebih termotivasi untuk mempraktikkannya sebagai bagian dari warisan budaya mereka. Model ini relevan untuk diadaptasi di sekolah dasar melalui program hari budaya atau pekan kearifan lokal.

Pendekatan ketiga adalah dokumentasi dan pelibatan komunitas. Ada dkk. (2025) dalam kajian mereka tentang pelestarian warisan Melayu di Malaysia menekankan pentingnya dokumentasi dan pelibatan tokoh-tokoh yang masih menguasai keterampilan tradisional. Dalam konteks pendidikan, ini bisa diwujudkan dengan menghadirkan tokoh adat, orang tua, atau anggota komunitas yang memahami permainan tradisional sebagai narasumber tamu di kelas. Cara ini sekaligus mempererat hubungan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Rohul dkk. (2025) juga menekankan bahwa meskipun persepsi masyarakat terhadap permainan tradisional cenderung positif, dibutuhkan strategi pelestarian yang lebih kreatif dan melibatkan berbagai pihak. Ini menjadi sinyal penting bagi pendidik: niat saja tidak cukup dibutuhkan perencanaan yang matang, kreativitas dalam penyajian, dan kolaborasi yang nyata.

Dampak terhadap Penguatan Karakter Peserta Didik

Salah satu temuan yang paling konsisten dari berbagai literatur yang dikaji adalah bahwa permainan tradisional Melayu memiliki dampak nyata terhadap pembentukan karakter anak. Absyar dkk. (2026) menemukan bahwa permainan kolektif seperti galah panjang dan tarik upih menghadirkan bentuk interaksi yang menuntut kerja sama, solidaritas, dan rasa saling mendukung. Melalui mekanisme permainan yang sederhana, anak-anak secara tidak sadar berlatih menempatkan diri dalam kelompok, memahami strategi bersama, dan menghargai peran setiap anggota.

Dalam budaya Melayu, nilai-nilai ini bermuara pada prinsip adat yang menekankan kesantunan, kedisiplinan, dan keharmonisan sosial. Andriani (dalam Absyar dkk., 2026) mencatat bahwa permainan tradisional menjadi salah satu proses sosialisasi awal yang memungkinkan anak mengenal aturan sosial dan membangun rasa hormat terhadap sesama. Dalam bahasa pendidikan karakter kontemporer, ini bisa dipetakan ke dimensi bergotong royong dan berkebinekaan global dalam Profil Pelajar Pancasila.

Yang menarik, dampaknya tidak hanya bersifat sosial-emosional. Permainan seperti congkak juga melatih kemampuan berpikir logis dan matematis, sementara layang-layang mendorong kreativitas dan pemahaman terhadap fenomena alam. Ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Melayu sesungguhnya menyentuh hampir seluruh dimensi perkembangan anak secara holistic fisik, kognitif, sosial, emosional, sekaligus kultural.

Ada dkk. (2025) dalam kajian mereka tentang pelestarian warisan Melayu menyentuh aspek yang lebih luas: bahwa warisan budaya yang tidak dirawat akan terancam kepunahan, dan ancaman ini tidak hanya berarti kehilangan sebuah permainan, tetapi kehilangan sistem nilai dan identitas yang selama ini menjadi perekat komunitas. Di sinilah letak urgensi menghadirkan kembali permainan tradisional di ruang kelas bukan sekadar sebagai nostalgia, tetapi sebagai tindakan pemulihan identitas budaya generasi muda.

Kendala dan Tantangan dalam Implementasi

Tentu saja, perjalanan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam pendidikan formal tidak selalu mulus. Dari kajian yang dilakukan, sejumlah hambatan berhasil diidentifikasi dan perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pemangku kepentingan. Hambatan pertama berkaitan dengan keterbatasan pengetahuan guru. Sebagian besar guru, terutama yang lahir dan besar di era digital, tidak memiliki pengalaman langsung bermain permainan tradisional. Ini menyulitkan mereka untuk tidak hanya mengajarkan cara bermain, tetapi juga menanamkan makna dan nilai yang terkandung di dalamnya. Mastarina dan Yasnel (2025) menekankan bahwa pendidik perlu memahami secara mendalam nilai-nilai budaya yang ada dalam permainan agar penyampaiannya kepada siswa tidak kehilangan esensinya.

Hambatan kedua adalah keterbatasan sarana dan ruang. Permainan seperti galah panjang membutuhkan lapangan terbuka yang luas, sementara banyak sekolah dasar di perkotaan terkendala keterbatasan lahan. Sementara itu, alat permainan tradisional seperti papan congkak atau gasing tidak selalu tersedia di sekolah. Absyar dkk. (2026) mencatat bahwa minimnya dokumentasi dan terbatasnya sarana menjadi salah satu kendala nyata dalam upaya pelestarian permainan tradisional.

Hambatan ketiga adalah tantangan waktu dan kurikulum. Padatnya jadwal pembelajaran formal membuat ruang untuk kegiatan berbasis permainan tradisional menjadi sangat terbatas. Tanpa kreativitas guru dalam mengintegrasikannya ke dalam mata pelajaran yang sudah ada, permainan tradisional hanya akan menjadi kegiatan insidental yang tidak berdampak sistematis pada pembentukan karakter.

Erlisnawati dkk. (2024) menawarkan satu solusi praktis: mengemas permainan tradisional dalam format perlombaan atau festival yang terstruktur. Pendekatan ini terbukti efektif karena memberikan konteks yang menarik sekaligus edukatif. Yang lebih penting, ia membuktikan bahwa dengan kreativitas dan kesediaan untuk mencoba, hambatan-hambatan tersebut bukanlah tembok yang tidak bisa ditembus.

KESIMPULAN

Dari seluruh kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain berbasis budaya Melayu bukan sekadar warisan yang indah untuk dipandang dari kejauhan. Ia adalah instrumen pendidikan yang hidup, mengandung nilai-nilai karakter yang justru semakin dibutuhkan di tengah tantangan era digital kerja sama, kejujuran, disiplin, sportivitas, dan rasa

hormat terhadap sesama. Implementasinya di sekolah dasar membutuhkan tiga hal sekaligus: kemauan dari guru untuk keluar dari zona nyaman pembelajaran konvensional, dukungan institusional dari pihak sekolah dan pemerintah dalam menyediakan sarana dan ruang, serta keterlibatan aktif komunitas sebagai penjaga dan pewaris pengetahuan tradisional. Ketika ketiganya hadir bersama, permainan tradisional Melayu bisa menjadi ekosistem belajar yang kaya, menyenangkan, dan bermakna. Sebagai mahasiswa PGSD yang suatu hari nanti akan berdiri di depan kelas, kita memiliki kesempatan yang sangat nyata untuk menjadi agen perubahan ini. Mulai dari mengenali, lalu mencintai, kemudian mewariskan permainan tradisional tidak akan pernah benar-benar punah selama ada pendidik yang mau membawanya hidup kembali di ruang-ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Absyar, V. R., Cantika, C., Susanti, & Ilham, M. A. A. (2026). Permainan Tradisional Masyarakat Melayu. *Jurnal Pelita Pendidikan, Hukum, Ekonomi dan Teknologi (PUTAT)*, 2(1), 166–179. Diakses dari https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/putat/article/view/358/249

Ada, A. D., Rozmi, M. I. I., Wan Mohd Saman, W. S., & Md Jali, J. (2025). Roda Warisan Melayu: Kelestarian dan Tradisi Kereta Lembu dalam Budaya Malaysia. *Jurnal Kajian Lisan Malaysia (JKLM),* 3(1), 126–138. https://doi.org/10.64382/dagd0v31

Erlisnawati, Wilis, W., Nabila, R. D., Fitria, N., Inaya, F., Warnis, W., Falaah, M. S., & Delfika, T. (2024). Upaya Lestarikan Budaya Melalui Perlombaan Permainan Tradisional Melayu Riau. KALANDRA *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(5), 198–204. https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v3i5.444

Mastarina & Yasnel. (2025). Permainan Tradisional Melayu: Kajian Sejarah, Budaya, dan Strategi Pelestarian. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 2(1), 346–349. https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.391

Pandapatan, A. dkk. (2023). Prosiding ICDETAH 3.0. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/371449888

Rohul, M., Vai, A., & Rahmatullah, M. I. (2025). Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Gasing sebagai Ciri Khas Budaya Melayu yang ada di Desa Sejati Rokan Hulu. Innovative: *Journal of Social Science Research*, 5(3), 7525–7536. https://doi.org/10.31004/innovative.v5i3.19786

Universitas Sumatera Utara. (2023). Repositori Institusional: Kajian Karakter Berbasis Kearifan Lokal Melayu. Diakses dari https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/86974