

PELESTARIAN BUDAYA DAERAH KUANTAN MUDIK MELALUI LOMBA PERMAINAN RAKYAT

Joko Risanto, S.Kom., M.Kom., Abdi Fadillah Rachman, Ardhiny Fadesthia, Fathimah Azzahra, Gusmiati, Imam Putra Ananda, Jainal Mustofa, Imelda, Meisya Sri Mulyani, Nopitasari Sulispala, Viola Elsanuari

Universitas Riau

Email : joko.risanto@lecturer.unri.ac.id; jainal.mustofa5805@student.unri.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Riau Tahun 2026 di Desa Sangau, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, dilaksanakan sebagai upaya melestarikan permainan tradisional yang mulai kurang diminati oleh generasi muda akibat perkembangan permainan digital. Kegiatan ini bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional khas Melayu Kuantan Singingi, meningkatkan kebersamaan dan silaturahmi antarwarga, serta menyediakan hiburan positif dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap identifikasi, diskusi pemilihan, sosialisasi, pelaksanaan lomba, hasil perlombaan, serta penutupan dan pembagian hadiah. Lomba permainan tradisional dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada 27–28 Juli 2026, dengan beberapa cabang permainan berupa egrang sayak, balap kelereng, tarik tambang, bakiak, potiang tolugh, dan balap sarung. Hasil kegiatan menunjukkan tingginya antusiasme dan partisipasi masyarakat, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa meningkatnya minat masyarakat terhadap permainan tradisional, terjalinnya kebersamaan antarwarga lintas usia, serta semakin dikenalnya permainan tradisional khas Kuantan Singingi sebagai bagian dari kearifan lokal dan identitas budaya masyarakat.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Hari Anak Nasional, Pelestarian Budaya, Desa Sangau, Kearifan Lokal

ABSTRACT

The 2026 Community Service Program (KKN) conducted by Universitas Riau in Sangau Village, Kuantan Mudik District, Kuantan Singingi Regency, was carried out as an effort to preserve traditional games that have gradually become less popular among the younger generation due to the increasing influence of digital games. This activity aimed to preserve traditional games of the Kuantan Singingi Malay community, strengthen togetherness and social relationships among residents, and provide positive entertainment in commemoration of National Children's Day. The activity implementation method comprises the stages of identification, selection discussions, dissemination, the competition itself, and the announcement of results, followed by the closing ceremony and prize distribution. The traditional game competition was held on July 27–28, 2026, featuring several traditional games, including egrang sayak, marble racing, tug of war, bakiak, potiang tolugh, and sarong racing. The results showed high enthusiasm and participation from the community, including children and adults. The activity had positive impacts, including increased community interest in traditional games, strengthened social relationships among residents of different age groups, and greater recognition of traditional games from Kuantan Singingi as part of local wisdom and cultural identity.

Keywords: Traditional Games, National Children's Day, Cultural Preservation, Sangau Village, Local Wisdom

Article History

Received: September 2026

Reviewed: September 2026

Published: September 2026

Plagiarism Checker No

234.KK.44.893484

Copyright : Author

Publish by : Krepa

PENDAHULUAN

Desa Sangau merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau. Sebagaimana desa-desa lain di kawasan Kuantan Singingi, masyarakat Desa Sangau masih menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong yang tercermin dalam berbagai kegiatan sosial dan budaya di lingkungan desa. Dari segi budaya, permainan tradisional menjadi bagian penting dalam identitas lokal sebuah daerah, memperkaya khazanah budaya bangsa, serta menjadi warisan berharga yang harus dilestarikan dan disampaikan kepada generasi mendatang (Rachman et al. n.d.).

Pada masa perkembangan ini mereka sangat dituntut untuk aktif bergerak demi untuk tumbuh kembang anak itu sendiri ke depannya. Salah satu permainan tradisional asli Gorontalo (Kadir et al. n.d.). Perkembangan teknologi dan permainan digital yang semakin pesat membawa dampak terhadap pergeseran minat anak-anak dan generasi muda di Desa Sangau. Agar anak-anak terlatih secara seimbang antara kekuatan otot dan otak adalah dengan melakukan permainan tradisional (Tahir et al. 2020). Permainan tradisional seperti bakiak, egrang, dan permainan rakyat lainnya yang dahulu menjadi hiburan utama masyarakat kini semakin jarang dimainkan. Kearifan lokal yang dimaksud adalah budaya masyarakat setempat dan lebih menekankan pada tempat dan lokalitas yang sangat memperhatikan letak geografis suatu wilayah, yang merupakan faktor penting untuk hidup bermasyarakat dalam pengaturan bernegara yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tatanan kehidupan masyarakat sebagai wujud pelestarian (Vi 2021).

Padahal, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sarana melatih kerja sama, sportivitas, kekompakan, serta melestarikan kearifan lokal yang menjadi bagian dari identitas budaya Melayu Kuantan Singingi. Bertepatan dengan momentum Hari Anak Nasional, mahasiswa Kukerta Universitas Riau Tahun 2026 yang ditempatkan di Desa Sangau berinisiatif menyelenggarakan kegiatan Lomba Permainan Tradisional. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan kembali kecintaan anak-anak dan warga terhadap permainan tradisional, sekaligus mempererat silaturahmi antarwarga di Desa Sangau.

Berdasarkan pokok permasalahan tersebut, maka ditetapkan tujuan program kerja Kukerta ini adalah pelestarian budaya melalui penyelenggaraan lomba permainan tradisional dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di Desa Sangau, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi, dengan sasaran anak-anak dan masyarakat setempat. Tahapan pelaksanaan meliputi identifikasi, diskusi dan pemilihan, sosialisasi, pelaksanaan lomba, serta penutupan dan pembagian hadiah.

Pada tahap identifikasi dilakukan pendataan permainan rakyat yang ada dan pernah berkembang di lingkungan Desa Sangau. Selanjutnya dilakukan diskusi untuk menentukan permainan yang akan disosialisasikan dan dilombakan. Permainan yang dipilih adalah bakiak, balap kelereng, tarik tambang, egrang sayak (egrang batok), dan potiang tolugh.

Sosialisasi dilakukan melalui penyebaran brosur dan penyampaian informasi melalui grup komunikasi masyarakat. Informasi meliputi jenis permainan yang dilombakan, kategori peserta, waktu dan tempat pelaksanaan, serta ketentuan mengikuti lomba. Sosialisasi ditujukan kepada anak-anak dan masyarakat setempat untuk memperkenalkan kembali aturan dan cara bermain dari kelima permainan rakyat tersebut.

Pelaksanaan lomba dilakukan selama dua hari, yaitu 27–28 Juli 2026, di Lapangan Voli Desa Sangau, dengan jumlah peserta 40–60 anak. Cabang lomba meliputi bakiak, balap kelereng, tarik tambang, egrang sayak, dan potiang tolugh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- Tahap Identifikasi**
Hasil identifikasi permainan rakyat yang ada dan pernah berkembang di lingkungan Desa Sangau meliputi bakiak, balap kelereng, tarik tambang, egrang sayak (egrang batok), dan potiang tolugh.
- Tahap Diskusi dan Pemilihan**
Berdasarkan hasil diskusi, permainan yang dipilih untuk disosialisasikan dan dilombakan adalah bakiak, balap kelereng, tarik tambang, egrang sayak, dan potiang tolugh. Bakiak merupakan permainan beregu menggunakan sandal panjang dari kayu yang menuntut kekompakan langkah dan kerja sama tim. Balap kelereng merupakan permainan individu dengan membawa kelereng di atas sendok yang digigit menggunakan mulut. Tarik tambang merupakan permainan beregu berupa adu kekuatan dua tim. Egrang sayak menggunakan tempurung kelapa yang diikat tali sebagai pijakan kaki. Potiang tolugh merupakan permainan rakyat khas daerah setempat dengan aturan peserta mencoba memecahkan telur ayam yang digantung di tali menggunakan ketapel.
- Tahap Sosialisasi**
Sosialisasi dilakukan melalui penyebaran brosur dan penyampaian informasi melalui grup komunikasi masyarakat. Sosialisasi mencakup jenis permainan, kategori peserta, waktu dan tempat pelaksanaan, serta ketentuan mengikuti lomba. Jumlah peserta yang menjadi sasaran adalah 40–60 anak.
- Tahap Pelaksanaan Lomba**
Pelaksanaan lomba berlangsung di Lapangan Voli Desa Sangau pada 27–28 Juli 2026 dengan jumlah peserta 40–60 anak. Cabang lomba yang dilaksanakan adalah bakiak, balap kelereng, tarik tambang, egrang sayak, dan potiang tolugh.
- Hasil Perlombaan**
Penentuan juara dilakukan pada setiap cabang permainan yang dilombakan. Dampak kegiatan antara lain meningkatnya kembali minat anak-anak dan warga terhadap permainan tradisional, terjalannya kebersamaan dan silaturahmi antarwarga Desa Sangau lintas usia, serta terlestarikannya permainan tradisional khas daerah seperti egrang sayak dan potiang tolugh sebagai bagian dari kearifan lokal Kuantan Singingi.

Tabel 2. Hasil Perlombaan

Cabang Permainan	Juara 1	Juara 2	Juara 3
Bakiak	Tim Like	Tim Triza	Tim Ziva
Balap Kelereng	Raif	Vanya	Azka
Tarik Tambang (PA)	Tim Defran	Tim Nopal	-
Tarik Tambang (PI)	Tim Nada	Tim Triza	-
Tarik Tambang (Ibu-ibu)	Tim Like	Tim Ningsi	-
Egrang Sayak (Egrang Batok)	Diga	Kiara	Hilal
Potiang Tolugh	Sidas	Alfin	-

Tabel 1. Permainan Rakyat yang Dipilih

No.	Nama Permainan Rakyat
1	Bakiak
2	Balap Kelereng
3	Tarik Tambang
4	Egrang Sayak (Egrang Batok)
5	Potiang Tolugh

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan Lomba Permainan Tradisional dalam rangka memperingati Hari Anak Nasional di Desa Sangau, Kecamatan Kuantan Mudik, Kabupaten Kuantan Singingi telah terlaksana dengan baik dan lancar. Kegiatan ini mendapat sambutan antusias dari warga, baik anak-anak, remaja, maupun pasangan suami istri, yang tercermin dari tingginya partisipasi pada setiap cabang lomba yang diselenggarakan.

Kegiatan ini juga berhasil menumbuhkan kembali kecintaan masyarakat terhadap permainan tradisional serta mempererat tali silaturahmi antarwarga Desa Sangau.

DAFTAR PUSTAKA

- Kadir, Sulasikin Sahdi et al. "Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat) Peran Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Kearifan Lokal."
- Rachman, Fadlu et al. "Festival Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kearifan Lokal." 6(2): 144–49.
- Tahir, Muhammad et al. 2020. "Permainan Tradisional ..."
- Vi, V. 2021. "Pelatihan Permainan Tradisional Wujud Pelestarian Permainan Berbasis Local Genius Di Lingkungan Sekolah Dasar." 4: 767–73.