EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL WEIQI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA TIONGKOK BAGI WARGA RPTRA SUNTER JAYA BERSERI

Icha Fais Nurul Karimah1, Rizky Wardhani2, Rendy Aditya3, Aprilia Ruby Wikarti4, Hudiyekti Prasetyaningtyas5, Novia Chyntia Dewi6, Reina Putri Ananda7, Rakha Ramadhan Athallah8, Aslam Faiztama9, Yu Xincheng10, Dai Mengming11, Nurul Hilal12

123456789Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
10Sichuan Vocational College of Information Technology, China
11University of Gloucestershire, Inggris
12Kelurahan Sunter Jaya, Jakarta

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengintroduksi permainan tradisional Weiqi sebagai media pengenalan budaya internasional sekaligus instrumen stimulasi keterampilan sosial masyarakat urban. Bertempat di RPTRA Sunter Jaya Berseri, Tanjung Priok, Jakarta Utara, kegiatan ini diselenggarakan secara kolaboratif oleh tim dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta dengan menghadirkan narasumber penutur asli dari Tiongkok. Metode pelaksanaan menerapkan pendekatan experiential learning (pembelajaran berbasis pengalaman) yang terstruktur ke dalam fase pemaparan nilai historis-filosofis, demonstrasi aturan dasar (basic rules), praktik simulasi tanding berpasangan, dan diskusi evaluatif. Dalam implementasinya di lapangan, terjadi pergeseran karakteristik sasaran di mana forum yang semula diproyeksikan bagi kelompok pemuda justru didominasi oleh kehadiran ibu-ibu kader RPTRA. Kendala operasional berupa ketidakpahaman total peserta terhadap teknik peletakan batu serta hambatan bahasa narasumber asing berhasil disiasati melalui metode pendampingan intensif kelompok mikro oleh mahasiswa, penyederhanaan instruksi lewat analogi sosial sehari-hari, dan proses alih bahasa yang komunikatif. Hasil pelaksanaan menunjukkan respons warga yang sangat aktif dan kompetitif. Melalui praktik langsung ini, warga tidak hanya berhasil memahami kaidah dasar peletakan batu hitam-putih, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter seperti kesabaran, konsentrasi, dan regulasi diri. Program ini terbukti efektif merekatkan interaksi sosial komunal yang inklusif, sehat, dan edukatif di ruang publik RPTRA.
Keywords: Edukasi Permainan Tradisional, Weiqi, Budaya Tiongkok

Abstract

This community service program aims to introduce the traditional Chinese game of *Weiqi* as a medium for cultural introduction and a means of stimulating social skills among urban communities. The activity was conducted at RPTRA Sunter Jaya Berseri, Tanjung Priok, North Jakarta, through a collaborative initiative involving lecturers and students from the Chinese Language Education Study Program, Universitas Negeri Jakarta, and a native speaker from China as the invited instructor. The implementation method applied an experiential learning approach structured into several stages, including the presentation of the historical and philosophical values of *Weiqi*, demonstration of basic rules, hands-on practice through paired simulations, and evaluative discussions. During the implementation, there was a shift in participant characteristics, as the initial target group of youth was instead predominantly attended by young mothers from the RPTRA community. Operational challenges, including participants' limited understanding of stone placement techniques and language barriers during communication with the foreign instructor, were addressed through intensive small-group

assistance by students, simplified explanations using everyday analogies, and effective translation support. The results showed active participation and positive responses from the participants. Through direct practice, participants were able to understand the basic principles of placing black and white stones while being introduced to values embedded in *Weiqi*, such as patience, concentration, and self-control. This program contributed to creating an inclusive, educational, and interactive social learning environment within the RPTRA community.
Keywords: Traditional Game Education, Weiqi, Chinese Culture, Cross-Cultural Learning, Community Engagement

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan keterbukaan informasi saat ini membuat masyarakat semakin mudah mengenal berbagai budaya dari berbagai negara. Namun, pemahaman terhadap budaya asing tidak hanya dapat dibangun melalui informasi yang diperoleh secara digital, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memungkinkan masyarakat berinteraksi dengan unsur budaya tersebut. Kegiatan pengenalan budaya melalui pendekatan yang interaktif menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperluas wawasan masyarakat mengenai keberagaman budaya global.

Ruang publik masyarakat memiliki peran penting sebagai tempat berlangsungnya berbagai aktivitas sosial dan edukatif. Salah satu ruang publik yang memiliki fungsi tersebut adalah Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Sunter Jaya Berseri yang berada di Kelurahan Sunter Jaya, Jakarta Utara. RPTRA tidak hanya dimanfaatkan sebagai tempat bermain anak, tetapi juga berkembang menjadi ruang bersama bagi masyarakat untuk melaksanakan berbagai kegiatan yang melibatkan kelompok usia yang beragam, termasuk ibu-ibu dan pemuda. Keberadaan RPTRA menjadi salah satu wadah yang mendukung terjadinya interaksi, berbagi pengalaman, serta kegiatan pembelajaran di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman baru sekaligus memperkaya aktivitas edukatif yang telah berjalan di lingkungan masyarakat. Kegiatan berbasis budaya menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan karena mampu menggabungkan unsur pengetahuan dan pengalaman secara langsung. Melalui kegiatan semacam ini, masyarakat tidak hanya memperoleh informasi mengenai suatu budaya, tetapi juga dapat mengenalnya melalui aktivitas yang lebih dekat dan mudah dipahami.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengenalan budaya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman langsung, memahami aturan, serta mengikuti proses pembelajaran dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan [1]. Selain berfungsi sebagai hiburan, permainan tradisional juga memiliki kontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial peserta karena melibatkan komunikasi, kerja sama, dan interaksi antarindividu [2][3]. Dalam kegiatan pengabdian ini, permainan tradisional Tiongkok *Weiqi* (围棋) dipilih sebagai media untuk memperkenalkan budaya Tiongkok kepada masyarakat RPTRA Sunter Jaya Berseri.

Weiqi merupakan salah satu permainan tradisional Tiongkok yang memiliki nilai historis dan budaya yang kuat. Permainan ini tidak hanya berkaitan dengan strategi permainan, tetapi juga memperkenalkan nilai seperti kesabaran, konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan

mempertimbangkan setiap langkah yang dilakukan. Karakteristik tersebut menjadikan *Weiqi* memiliki potensi sebagai media pembelajaran budaya yang dilakukan melalui aktivitas praktik secara langsung. Permainan strategi seperti *Weiqi* juga diketahui memiliki hubungan dengan aspek kemampuan berpikir, refleksi diri, dan fungsi kognitif pemain [5][6][8]. Dalam kegiatan pengabdian ini, *Weiqi* digunakan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya Tiongkok melalui penyampaian materi, demonstrasi permainan, serta praktik bersama peserta.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta bekerja sama dengan RPTRA Sunter Jaya Berseri dan Kelurahan Sunter Jaya. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yaitu peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai budaya Tiongkok dan permainan *Weiqi*, tetapi juga terlibat secara langsung melalui proses melihat, mencoba, berdiskusi, dan bermain bersama.

Melalui kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* sebagai media pengenalan budaya Tiongkok, masyarakat RPTRA Sunter Jaya Berseri memperoleh kesempatan

untuk mengenal salah satu bentuk budaya Tiongkok melalui pengalaman belajar yang interaktif. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan edukasi *Weiqi*, tahapan kegiatan yang dilakukan, serta respons peserta selama mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan pendekatan pembelajaran partisipatif berbasis pengalaman (*experiential learning*). Pendekatan experiential learning digunakan karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, refleksi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini juga banyak digunakan dalam kegiatan edukasi karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta serta mendukung perkembangan kemampuan sosial dan perilaku prososial [9].

Kegiatan dilaksanakan pada Kamis, 6 Agustus 2026 pukul 09.00–12.00 WIB bertempat di RPTRA Sunter Jaya Berseri, Kelurahan Sunter Jaya, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara. Kegiatan ini merupakan bentuk kerja sama antara Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta dengan Kelurahan Sunter Jaya sebagai mitra kegiatan. Peserta kegiatan merupakan anggota RPTRA Sunter Jaya Berseri yang terdiri atas masyarakat sekitar, termasuk ibu-ibu dan pemuda.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan tim dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta serta menghadirkan narasumber dari Tiongkok, yaitu 余欣城(Mr. Yu Xincheng) dari 成都体育学院 (Chengdu Sport University), yang memberikan materi mengenai sejarah, filosofi, dan aturan dasar permainan *Weiqi* sebagai bagian dari pengenalan budaya Tiongkok.

Peralatan yang digunakan dalam kegiatan meliputi papan permainan *Weiqi*, batu permainan berwarna hitam dan putih, materi presentasi mengenai budaya Tiongkok dan *Weiqi*,

serta perangkat dokumentasi kegiatan. Penggunaan media permainan secara langsung bertujuan agar peserta dapat memahami konsep dasar *Weiqi* melalui pengalaman praktik. Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap Persiapan
   Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak mitra, penyusunan materi pengenalan budaya Tiongkok dan *Weiqi*, serta persiapan perlengkapan dan kebutuhan teknis kegiatan.
2. Tahap Pengenalan Budaya Tiongkok dan *Weiqi*
   Peserta diberikan materi mengenai sejarah, filosofi, serta aturan dasar permainan *Weiqi*. Penyampaian materi dilakukan oleh narasumber dari Tiongkok sebagai bagian dari pengenalan budaya melalui permainan tradisional.
3. Tahap Demonstrasi dan Praktik Permainan
   Setelah memperoleh pemahaman dasar, peserta mengikuti demonstrasi permainan yang diberikan oleh narasumber dan tim pengabdian. Selanjutnya peserta mencoba memainkan *Weiqi* secara langsung dengan pendampingan mahasiswa.
4. Tahap Diskusi dan Evaluasi
   Tahap akhir dilakukan melalui diskusi bersama peserta mengenai pengalaman selama mengikuti kegiatan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil observasi terhadap keterlibatan peserta dan tanggapan peserta selama kegiatan berlangsung.

Data pelaksanaan kegiatan diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan komunikasi langsung dengan peserta. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, keterlibatan peserta, serta respons masyarakat terhadap edukasi permainan tradisional *Weiqi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Permainan Tradisional Weiqi

Kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* telah dilaksanakan di RPTRA Sunter Jaya Berseri, Jakarta Utara, sebagai bentuk pengenalan budaya Tiongkok kepada masyarakat melalui aktivitas yang bersifat edukatif dan interaktif. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta, mahasiswa, pihak Kelurahan Sunter Jaya sebagai mitra, serta narasumber dari Tiongkok.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai sejarah, filosofi, dan aturan dasar permainan *Weiqi*. Materi disampaikan oleh **Yu Xincheng dari Chengdu**

Sport University, Tiongkok, yang memberikan penjelasan mengenai latar belakang budaya serta konsep dasar permainan *Weiqi*. Tahap pengenalan ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada peserta sebelum memasuki tahap praktik permainan.



Gambar 1. Penyampaian materi pengenalan budaya Tiongkok dan Weiqi

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi permainan. Peserta diperkenalkan dengan papan permainan, batu hitam dan putih, serta mekanisme dasar permainan *Weiqi*. Demonstrasi dilakukan agar peserta memperoleh gambaran mengenai cara bermain sebelum mencoba secara langsung.



Gambar 2. Demonstrasi permainan Weiqi

Pada tahap praktik, peserta diberikan kesempatan untuk memainkan *Weiqi* dengan pendampingan tim pengabdian dan mahasiswa. Peserta yang sebelumnya belum mengenal permainan ini mulai memahami penggunaan papan, penempatan batu, serta aturan dasar permainan melalui proses mencoba secara langsung. Pendampingan diberikan untuk membantu peserta memahami tahapan permainan secara bertahap.



Gambar 3. Praktik permainan Weiqi oleh peserta

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa metode praktik langsung membantu peserta mengenal *Weiqi* dengan lebih mudah. Peserta tidak hanya menerima informasi mengenai budaya Tiongkok, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas bermain.

Respons Peserta terhadap Kegiatan Edukasi Weiqi

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan respons positif terhadap edukasi permainan tradisional *Weiqi*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran sosial karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan interaksi, membangun komunikasi, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman bermain bersama [1][2][3]. Meskipun sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam memainkan permainan tersebut, peserta tetap menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Peserta mengikuti penyampaian materi, memperhatikan demonstrasi, serta aktif mencoba permainan selama sesi praktik. Interaksi antara peserta, mahasiswa, dan tim pengabdian berlangsung melalui diskusi serta tanya jawab mengenai aturan dan cara bermain *Weiqi*.

Kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi masyarakat RPTRA Sunter Jaya Berseri dalam mengenal budaya Tiongkok melalui media permainan tradisional. Melalui pendekatan praktik langsung, peserta dapat memahami bahwa *Weiqi* tidak hanya berupa permainan strategi, tetapi juga menjadi bagian dari kebudayaan Tiongkok

yang memiliki nilai historis dan filosofis. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga dapat membantu membangun hubungan sosial dan kemampuan emosional peserta karena aktivitas bermain melibatkan proses komunikasi, kerja sama, serta pengelolaan emosi selama proses interaksi berlangsung [4][10].

Kendala Pelaksanaan dan Upaya Penyelesaian

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang perlu disesuaikan oleh tim pengabdian. Kendala utama berkaitan dengan karakteristik peserta yang hadir. Pada tahap perencanaan, sasaran kegiatan diarahkan kepada kelompok pemuda, namun pada pelaksanaan

kegiatan peserta yang hadir lebih banyak berasal dari kelompok ibu-ibu muda anggota RPTRA Sunter Jaya Berseri.

Perubahan karakteristik peserta tersebut mendorong tim untuk melakukan penyesuaian dalam penyampaian materi. Penjelasan diberikan secara lebih sederhana dengan memperbanyak demonstrasi dan pendampingan praktik agar peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Selain itu, sebagian peserta belum memiliki pengetahuan awal mengenai permainan *Weiqi*, sehingga membutuhkan waktu untuk memahami aturan dasar permainan. Kendala tersebut diatasi melalui pendampingan langsung oleh mahasiswa dan tim pengabdian selama proses praktik.

Perbedaan bahasa antara peserta dan narasumber dari Tiongkok juga menjadi salah satu tantangan dalam penyampaian materi. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan penerjemahan dan pendampingan komunikasi sehingga materi dapat diterima oleh peserta secara lebih efektif.

Meskipun terdapat beberapa kendala, kegiatan tetap berjalan dengan baik karena adanya kerja sama antara tim pengabdian, mahasiswa, mitra, dan peserta. Antusiasme peserta menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan pelaksanaan edukasi permainan tradisional *Weiqi*.

Capaian Kegiatan

Secara umum, kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* telah mencapai tujuan pelaksanaan yang ditetapkan. Peserta memperoleh pengenalan mengenai sejarah, filosofi, dan aturan dasar permainan serta mendapatkan kesempatan untuk mencoba permainan secara langsung.



Gambar 4. Foto bersama Narasumber, peserta dan panitia kegiatan

Capaian kegiatan dapat dirangkum sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Kegiatan Pengabdian

No.	Target	Capaian
1	Pengenalan permainan tradisional Tiongkok *Weiqi*	Kegiatan terlaksana pada 6 Agustus 2026
2	Pemahaman sejarah, filosofi, dan aturan dasar *Weiqi*	Peserta mengikuti penyampaian materi dan pengenalan permainan
3	Pengalaman praktik bermain *Weiqi*	Peserta mengikuti praktik dengan pendampingan
4	Kolaborasi perguruan tinggi dan masyarakat	Terlaksana kerja sama UNJ dengan RPTRA Sunter Jaya Berseri
5	Luaran publikasi dan dokumentasi	Dokumentasi tersedia; publikasi masih dalam proses

Sumber: Dokumentasi dan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian, 2026.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Edukasi Permainan Tradisional Weiqi

Kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* telah dilaksanakan di RPTRA Sunter Jaya Berseri sebagai salah satu bentuk pengenalan budaya Tiongkok kepada masyarakat. Kegiatan ini melibatkan tim pengabdian dari Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta, mahasiswa, pihak Kelurahan Sunter Jaya sebagai mitra, serta narasumber dari Tiongkok.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai budaya Tiongkok dan pengenalan permainan tradisional *Weiqi*. Peserta memperoleh penjelasan mengenai sejarah perkembangan *Weiqi*, filosofi permainan, serta aturan dasar yang digunakan dalam permainan. Penyampaian materi dilakukan oleh Yu Xincheng dari Chengdu Sport University, Tiongkok, yang memberikan pemahaman mengenai *Weiqi* berdasarkan latar belakang budaya dan praktik permainan tersebut.

Setelah sesi pengenalan materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi permainan. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan papan permainan, batu hitam dan putih, serta cara dasar memainkan *Weiqi*. Demonstrasi dilakukan untuk memberikan gambaran awal kepada peserta sebelum mencoba permainan secara langsung.

Tahap praktik menjadi bagian utama dalam kegiatan karena peserta diberikan kesempatan untuk memainkan *Weiqi* dengan pendampingan tim pengabdian dan mahasiswa.

Peserta yang sebelumnya belum mengenal permainan ini mulai memahami cara penggunaan papan, penempatan batu, serta aturan dasar permainan melalui proses mencoba secara langsung.

Penggunaan metode praktik langsung membantu peserta memahami permainan secara lebih mudah karena konsep yang sebelumnya disampaikan secara teoritis dapat diterapkan melalui pengalaman bermain. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang digunakan dalam kegiatan, yaitu peserta memperoleh pemahaman melalui proses mengalami, mencoba, dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang dilakukan.

Respons Peserta terhadap Kegiatan Edukasi Weiqi

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan respons yang baik terhadap pelaksanaan edukasi permainan tradisional *Weiqi*. Meskipun sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam memainkan permainan tersebut, peserta tetap menunjukkan ketertarikan untuk memahami aturan dan mencoba permainan secara langsung.

Pada awal kegiatan, peserta memperoleh pemahaman mengenai *Weiqi* melalui penyampaian materi dan demonstrasi. Selanjutnya, peserta aktif mengikuti sesi praktik dengan mencoba berbagai langkah permainan bersama pendamping. Interaksi antara peserta, mahasiswa, dan tim pengabdian berlangsung selama proses praktik melalui diskusi dan tanya jawab mengenai aturan maupun cara bermain.

Kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi masyarakat RPTRA Sunter Jaya Berseri dalam mengenal budaya Tiongkok melalui media permainan tradisional. Peserta tidak hanya memperoleh informasi mengenai keberadaan *Weiqi*, tetapi juga dapat melihat secara langsung bentuk permainan, perlengkapan yang digunakan, serta proses dasar dalam memainkan permainan tersebut. Selain itu, pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media yang menarik dalam menyampaikan informasi budaya kepada masyarakat. Penyampaian budaya melalui aktivitas yang melibatkan peserta secara langsung membuat proses pengenalan budaya berlangsung lebih interaktif dibandingkan hanya melalui penyampaian materi secara satu arah.

Kendala Pelaksanaan dan Upaya Penyelesaian

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim pengabdian. Salah satu kendala berkaitan dengan perubahan karakteristik peserta. Pada tahap perencanaan, sasaran kegiatan diarahkan kepada kelompok pemuda, namun pada pelaksanaan kegiatan peserta yang hadir didominasi oleh ibu-ibu muda anggota RPTRA Sunter Jaya Berseri. Perubahan karakteristik peserta tersebut menjadi pertimbangan bagi tim pengabdian dalam menyesuaikan metode penyampaian materi. Tim melakukan pendekatan yang lebih sederhana melalui penjelasan bertahap, demonstrasi langsung, serta pendampingan selama praktik permainan agar peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Kendala lainnya adalah sebagian peserta belum memiliki pengetahuan awal mengenai permainan *Weiqi*. Oleh karena itu, peserta membutuhkan waktu untuk memahami konsep permainan, terutama berkaitan dengan aturan dasar dan cara penempatan batu permainan. Kendala tersebut diatasi melalui pendampingan langsung oleh mahasiswa dan tim pengabdian selama sesi praktik. Selain itu, adanya perbedaan bahasa antara peserta dan narasumber dari Tiongkok menjadi tantangan dalam penyampaian materi. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan pendampingan komunikasi dan penerjemahan materi sehingga informasi mengenai permainan *Weiqi* dapat diterima dengan lebih baik oleh peserta.

Meskipun terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan, kegiatan tetap berjalan dengan baik karena adanya kerja sama antara tim pengabdian, mahasiswa, mitra, dan peserta. Antusiasme peserta menjadi faktor pendukung utama dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi*.

KEBERMANFAATAN PENYELENGGARAAN KEGIATAN

Pelaksanaan edukasi permainan tradisional *Weiqi* memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat, terutama masyarakat RPTRA Sunter Jaya Berseri sebagai peserta kegiatan, mitra pelaksana, serta mahasiswa yang berperan dalam kegiatan pengabdian.

Bagi masyarakat peserta kegiatan, edukasi permainan tradisional *Weiqi* memberikan kesempatan untuk mengenal salah satu bentuk budaya Tiongkok melalui pendekatan yang lebih interaktif. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian peserta belum memiliki pengalaman dalam mengenal maupun memainkan *Weiqi*. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman awal mengenai sejarah, filosofi, aturan dasar, serta cara memainkan permainan tersebut. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas permainan. Penggunaan permainan sebagai media edukasi membuat proses pengenalan budaya berlangsung dalam suasana yang lebih santai dan mudah diterima oleh masyarakat.

Bagi pihak RPTRA Sunter Jaya Berseri dan Kelurahan Sunter Jaya sebagai mitra kegiatan, pelaksanaan program ini memberikan tambahan alternatif kegiatan edukatif berbasis budaya. Kegiatan tersebut dapat memperkaya aktivitas masyarakat di lingkungan RPTRA melalui program yang menggabungkan unsur pembelajaran dan interaksi sosial. Selain memberikan manfaat kepada masyarakat, kegiatan ini juga memberikan pengalaman bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk menerapkan kemampuan bahasa, komunikasi, serta pendampingan masyarakat dalam situasi nyata. Keterlibatan aktif dalam kegiatan berbasis masyarakat juga mendukung proses pembelajaran pengalaman karena mahasiswa berhadapan langsung dengan kondisi sosial yang nyata dan membutuhkan kemampuan adaptasi serta komunikasi [9].

Secara umum, kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* memberikan kontribusi dalam memperkenalkan budaya Tiongkok kepada masyarakat melalui metode yang sederhana, interaktif, dan berbasis pengalaman langsung. Penggunaan permainan sebagai media edukasi

membuat proses pengenalan budaya berlangsung dalam suasana yang lebih santai dan mudah diterima oleh masyarakat. Berbagai kajian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter, penguatan hubungan sosial, serta peningkatan kemampuan interaksi antarindividu dalam lingkungan masyarakat [4][7].

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi permainan tradisional *Weiqi* sebagai media pengenalan budaya Tiongkok bagi warga RPTRA Sunter Jaya Berseri telah terlaksana dengan baik. Kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pengenalan budaya Tiongkok dan permainan *Weiqi*, penyampaian materi sejarah dan filosofi permainan, demonstrasi, praktik langsung, serta diskusi evaluasi.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa permainan tradisional *Weiqi* dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif untuk memperkenalkan budaya Tiongkok kepada masyarakat. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa permainan tradisional dapat menjadi media edukasi yang mendukung pembelajaran sosial, pengembangan karakter, dan interaksi masyarakat [1][4][7].Melalui kegiatan praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman baru dalam mengenal permainan yang sebelumnya belum banyak diketahui.

Meskipun terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan, terutama terkait perubahan karakteristik peserta dari sasaran awal dan keterbatasan pemahaman awal mengenai permainan *Weiqi*, kegiatan tetap berjalan dengan baik melalui penyesuaian metode penyampaian, pendampingan peserta, serta kerja sama antara tim pengabdian, mahasiswa, mitra, dan narasumber. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk pengembangan program edukasi budaya di lingkungan masyarakat serta membuka peluang pelaksanaan kegiatan lanjutan dengan cakupan peserta dan materi yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Universitas Negeri Jakarta, khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Fakultas Bahasa dan Seni, yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kelurahan Sunter Jaya dan pengelola RPTRA Sunter Jaya Berseri yang telah menjadi mitra kegiatan serta memberikan dukungan selama proses pelaksanaan program.

Penghargaan juga diberikan kepada Mr. Yu Xincheng dari Chengdu Sport University, Tiongkok, yang telah berkontribusi sebagai narasumber dalam memberikan materi mengenai permainan tradisional *Weiqi*. Terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Jakarta yang telah membantu proses persiapan, pendampingan peserta, dan pelaksanaan kegiatan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Nuryanti EH, Femberianus IGW, et al. Permainan tradisional sebagai ruang belajar sosial. JUPEIS. 2023;4(3):210-218.

Nugraha YA, Handoyo E, Sulistyorini S. Traditional game on the social skill of students. Journal of Primary Education. 2018;7 (2):123-130.

Syamsuddin IF, Hidayat Y, Carsiwan C. Effectiveness of traditional sports games in social skills development. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. 2025;10(1):15-25.

Ashar S, Mania S, Ibrahim MM, et al. The impact of traditional games on social-emotional development: a comprehensive review. Journal of Learning and Development Studies. 2024;4(2):45-58.

Lizuka A, Suzuki H, Ogawa S, dkk. Does social interaction influence the effect of cognitive intervention program? A randomized controlled trial using Go game. International Journal of Geriatric Psychiatry. 2019;34(2):324-332.

Rieger MO, Wang M. Cognitive reflection and theory of mind of Go players. Advances in Cognitive Psychology. 2021;17(2):117-128.

Mirunggan DA, Kurniawan D. Pentingnya pengenalan permainan tradisional dalam menanamkan nilai karakter dan budaya. JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan. 2024;2(1):1-10.

Kim KW. Go and the brain: cognitive and neural impacts of training. Psychiatry Investigation. 2025;22(4):357-364.

Chan, H. H.-K., Kwong, H. Y. C., Shu, G. L. F., Ting, C. Y., & Lai, F. H.-Y.

(2021). Effects of experiential learning programmes on adolescent prosocial behaviour, empathy, and subjective well-being: A systematic review and meta-analysis. Frontiers in Psychology,12, 709699. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709699

Zeng, Q., Wen, P., & Guo, K. (2025). The impact of physical exercise on adolescents' social-emotional competence: The chain mediating role of social support and peer relationships. PLOS ONE, 20(11), e0334587.

Dai, X., Du, N., Shi, S., & Lu, S. (2022). Effects of mindfulness-based interventions on peer relationships of children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. Mindfulness, 13(1), 2653–2675.