



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 7525-7536

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Gasing Sebagai Ciri Khas Budaya Melayu yang Ada di Desa Sejati Rokan Hulu

Muhammad Rohul^{1✉}, Aref Vai², Muhammad Imam Rahmatullah³

Universitas Riau

Email: muhammad.rohul4434@student.unri.ac.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif pendekatan model ini penyajiannya dilakukan dengan cara menggambarkan objek yang diteliti secara apa adanya dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang melestarikan gasing di sekolah-sekolah pada jenjang tingkat dasar yakni sebanyak 20 orang, dengan menggunakan teknik total sampling. Kuesioner atau angket yang digunakan menggunakan pengukuran skala likert yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor 2, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban responden, apakah cenderung kepada jawaban yang IYA maupun yang TIDAK. Hasil dari kuesioner tersebut adalah dari sisi perasaan 80%, serta 77,5% menyatakan senang, dari sisi perhatian 77,5% dan 60% mampu fokus. Dilihat dari aspek motivasi terhadap manfaat permainan sebesar 75% dan 77,5%. Dengan demikian, meskipun persepsi masyarakat tergolong positif, dibutuhkan strategi pelestarian yang lebih kreatif dan melibatkan berbagai pihak untuk menghidupkan kembali permainan gasing sebagai ciri khas budaya Melayu di Desa Sejati.

Kata Kunci: *Persepsi Masyarakat, Permainan Tradisional Gasing, Budaya Melayu*

Abstract

This research is a quantitative and qualitative descriptive research, the approach of this model is presented by describing the object being studied as it is with qualitative questions. The population in this study were students who preserve gasing in schools at the elementary level, namely 20 people, using the total sampling technique. The questionnaire or survey used used a Likert scale measurement, namely a minimum score of 1 and a maximum score of 2, because it will be known for sure the respondent's answer, whether it tends to be a YES or NO answer. The results of the questionnaire were from the feeling side 80%, and 77.5% said they were happy, from the attention side 77.5% and 60% were able to focus. Viewed from the motivational aspect of the benefits of the game by 75% and 77.5%. Thus, although public perception is relatively positive, a more creative preservation strategy is needed and involves various parties to revive the gasing game as a characteristic of Malay culture in Sejati Village.

Keywords: *Community Perception, Traditional Gasing Game, Malay Culture*

PENDAHULUAN

Hal yang terjadi pada masyarakat saat ini yaitu fenomena saling sadar apa itu pentingnya kesehatan, dari golongan bawah sampai atas semua melakukan aktivitas olahraga untuk meningkatkan taraf kesehatannya dari ada yang lari pagi bersepeda dan bahkan pergi di pusat kebugaran, hal ini karena pentingnya kesehatan bagi tubuh manusia sehingga manusia itu sendiri yang akan mencari hikmah dari kesehatan lyakrus, (2019). Dari berbagai aktivitas untuk meningkatkan kesehatan maka perlunya melestarikan budaya sebagai pedoman awal untuk menjaga tradisi yang memiliki tujuan yaitu dengan bersenang-senang. Era saat ini yang mulai serba dengan teknologi mempunyai perkembangan yang begitu pesat sehingga akan semakin terkikis adat dan budaya yang dulu pernah dilertarikan. Mantasiah R, M. Yusri Bachtiar, (2018) mengatakan dengan gempuran era modernisasi ini yang serba memudahkan kegiatan manusia memiliki efesamping yaitu mudah melupakan warisan yang sudah dianggap kuno. Era ini bukan hanya mengikis adat dan budaya saja namun berbagai bidang kehidupan pun akan berubah sesuai kebutuhannya, salah satunya tergesernya karakter lokal yang mengarah ke karakter yang kekinian, budaya sopan santun yang dilokoni sejak dulu kala kini akan hilang dengan perubahan serba teknologi.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2010 pada bab II pasal 2 ayat 1 yang berbunyi "melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia; meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui Budaya; memperkuat kepribadian bangsa; meningkatkan kesejahteraan rakyat; dan mempromosikan warisan budaya bangsa

kepada masyarakat internasional” tindak lanjut dari UU-RI PERMEN Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif, (2021) pada Pasal 3 Ayat 1 tahun 2021 tentang “menetapkan destinasi pariwisata berkelanjutan berdasarkan daerah yang telah ditetapkan sebagai destinasi pariwisata sesuai standar kriteria dan ketentuan peraturan perundang-undangan”. Bahwa kelestarian budaya yang ada di Indonesia merupakan warisan nenek moyang yang harus dijaga bersama dan keutuhannya. Pentingnya menjaga tradisi dan budaya harus eksistensi secara kontinyu sehingga kelak anak cucu kita tau bahwa tradisi yang telah dikembangkan menjadi warisan meraka sebagai mana orang tuanya dulu menjaga dan melestarikannya.

Di Indonesia sendiri memiliki banyak tradisi dan budaya yang luar biasa banyak dan arif, salah satunya yaitu tradisi dan budaya dari masyarakat Provinsi Riau dengan suku melayu. Diliput dari situs (<https://disbud.kepriprov.go.id/permainan-rakyat-riau/>) suku melayu banyak memiliki permainan tradisional dan setiap daerahnya memiliki ciri khasnya masing-masing, untuk mengetahui corak dan bentuk secara kolektif yang telah diwariskan secara turun temurun permainan tradisional dibagi menjadi 3 yaitu : 1) Permainan anak-anak, 2) Permainan Ketangkasan, 3) Permainan didalam dan diluar ruangan. Namun pada dasarnya di Provinsi Riau pengelompokan tersebut berlaku secara *fleksibel*/karena berkaitan dengan bentang alam dan letak geografis daerah serta batasan yang tipis antara permainan anak-anak dan orang dewasa. Terdapat permainan rakyat yang ada di Provinsi Riau, diantaranya: a) Permainan Lomba Kolek b) Permainan Lu lu Cina Buta c) Permainan Canang d) Permainan Congkak e) Permainan Galah Panjang f) Permainan Goli g) Permainan Kelereng Batu h) Permainan Porok i) Permainan Gasing, dan lain-lainnya Semua permainan ini memiliki nilai budaya yang terkandung didalamnya, seperti nilai kejujuran, solidaritas, kerjasama dan lain sebagainya. Permainan ini juga sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak secara mental maupun fisik. Perkembangan kecerdasan anak melalui permainan yang membutuhkan strategi untuk mengalahkan lawan serta perkembangan mental anak dengan melatih kesabaran serta kreatifitas anak.

Gasing adalah nama mainan anak-anak yang berputar dan dapat mengeluarkan suara yang mendesing. Permainan gasing biasanya dimainkan oleh masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ketika aktifitas kerja telah selesai. Gasing merupakan mainan yang bisa berputar pada poros dan berkeseimbangan pada suatu titik. Gasing sendiri sangat populer dikalangan masyarakat umum baik anak-anak sampai dewasa banyak yang memaikannya sehingga peminatnya juga sangat banyak. Menurut Suparyanto dan Rosad, (2011) gasing dari berbagai daerah menyebutnya sangat berbeda hal ini sesuai dengan topografi wilayah hanya masing-masing. Masyarakat Jawa Barat dan DKI Jakarta

menyebutnya gasing atau *panggal*. Lampung menamainya *Pukang*, Kalimantan Timur menyebutnya *Begasing*, di Maluku disebut *Apiong* dan di Nusa Tenggara Barat dinamai *Maggasing*, Jambi, Bengkulu, Sumatera Barat, Tanjung Pinang dan Kepulauan Riau yang menyebut *Gasing*. Nama *Maggasing* atau *Aggasing* juga dikenal masyarakat bugis di Sulawesi Selatan. Sedangkan masyarakat Bolaang Mangondow di daerah Sulawesi Utara mengenal Gasing dengan nama *Paki*. Orang Jawa timur menyebut gasing sebagai Kekehan, sedangkan di Yogyakarta, gasing disebut dengan dua nama berbeda, jika terbuat dari bambu disebut Gangsingan, dan jika terbuat dari kayu dinamai *Pathon*.

Bentuk dari gasing sendiri sangat variatif tergantung dari daerah yang berasal, seperti jantung, kerucut, silinder, juga ada yang berbentuk seperti piring terbang. Gasing terdiri dari bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki (*paksi*). Namun, bentuk, ukuran dan bagian gasing, berbeda-beda menurut daerah masing-masing. Gasing di Ambon (*apiong*) memiliki kepala dan leher. Namun umumnya, gasing di Jakarta dan Jawa Barat hanya memiliki bagian kepala dan paksi yang tampak jelas, terbuat dari paku atau logam. Sementara paksi gasing natuna, tidak nampak. Hayatul Ismi dalam Sapriana et al., (2020).

Gasing sendiri pada masyarakat Melayu Riau khususnya di Rokan Hulu banyak yang menggunakan kayu toreh sebagai bahan baku untuk membuat gasing yang kuat dan tahan lama. Kayu toreh sekarang sudah jarang ditemukan karena sudah langka dan tidak dilestarikan masyarakat sekitar, dan akhirnya banyak masyarakat yang menggunakan kayu jeruk dan klengkeng sebagai pengganti kayu toreh tersebut. Seperti yang dijelaskan Febriyanti et al., (2018) bahwa semakin kuat kayu yang digunakan untuk gasing akan semakin berkualitas. Untuk lama pada putaran gasing tergantung presisi pada bentuk gasing itu sendiri.

Nama gasing sendiri tidak asing bagi suku melayu karena permainan ini sebagai salah satu warisan budayanya yang setiap tahun memiliki *event* yang meriah diberbagai sudut desa. Permainan ini sering dimainkan di desa Sejati kecamatan Rambah Hilir Kab. Rokan Hulu yang terdapat di Provinsi Riau yang mana masyarakatnya adalah pendukung kebudayaan melayu yang sebagian besar beragama Islam, beradat istiadat melayu dan berbahasa melayu, sehingga Rokan Hulu dikenal dengan Negeri Seribu Suluk Arianti, (2018).

Bagi masyarakat desa Sejati gasing dimainkan saat tidak ada kegiatan seperti panen raya atau pada musim panas, sehingga banyak masyarakat yang memiliki waktu senggang. Warga Sejati sendiri banyak memainkan gasing ini didepan rumah mereka sendiri dan ada juga tempat khusus didesa tersebut untuk memainkan gasing secara ramai-ramai. Selain menjadi tradisi, permainan gasing juga dijadikan sebagai sebuah cara untuk mempererat

tali silaturahmi Suryawan, (2020). Gasing merupakan salah satu kekayaan seni budaya, perlahan-lahan mulai ditinggalkan oleh masyarakat terutama anak-anak muda. Permainan gasing tidak lagi menjadi permainan yang diminati oleh kaum muda baik ditingkat kampung maupun di kota. Permainan gasing berubah bentuk menjadi *industry capital* dengan mengganti bahan baku alamiah dengan plastik yang mudah pecah dan dipastikan merusak lingkungan Abbas, (2015). Tidak hanya pengaruh dari permainan-permainan yang sudah menjadi bagian *industry capital*, namun juga penghancuran yang dilakukan oleh pemerintah yang tidak memiliki konsep dalam mempertahankan, melestarikan, mengembangkan dan memajukan seni budaya.

Berdasarkan observasi di Desa Sejati Kecamatan Rambah Hilir Kab. Rokan Hulu permainan gasing masih banyak dimainkan berbagai kalangan dan karakter bahkan bukan suku melayu saja namun dari berbagai suku yang ada di Indonesia juga ikut memainkannya seperti: suku Jawa dan Minang ikut nimbrung bahkan memeriahkan permainan ini. Dalam melaksanakan pertandingan gasing pihak panitia biasanya membuat pertandingan gasing ini di lapangan desa yang tanah atau tanah lapang yang datar dan memiliki tekstur tanah yang keras atau kering. Lapangan yang dipadatkan juga harus disirami dengan olibekas, agar gasing nantinya dapat berputar lebih lama. Ukuran lapangan untuk pertandingan gasing yang umum dilakukan minimal diperlukan sebuah lapangan dengan ukuran 10 x 10 meter. Lapangan selebar ini diperlukan dalam sebuah pertandingan karena banyaknya jumlah pemain. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya persentuhan atau benturan antar para pemain karena untuk bermain gasing ini memerlukan tali yang cukup panjang. Jumlah pemain untuk masing-masing regu berjumlah 10 orang dan satu orang yang bertindak sebagai pengandel (kapten). Pengandel biasanya memukul gasing lawan paling akhir. Seorang pengandel (kapten) sebenarnya mempunyai peran yang cukup penting, di samping harus dapat memberikan dorongan kepada regunya, juga pukulannya sangat menentukan.

Dikatakan demikian, jika seorang pengandel dalam memangkak gasing lawan tidak mampu mengenai, atau bolos, walaupun gasing regunya masih berputar dinyatakan kalah, dan akan menjadi pihak pemasang. Aturan dalam permainan gasing diawali dengan dua regu yang akan melakukan pemangkakan gasing masing-masing guna menentukan gasing yang paling akhir berhenti berputar. Regu yang gasingnya paling akhir berputar akan menjadi pemangkak atau pemukul terlebih dahulu. Aturan permainan gasing yang umum berlaku di kalangan siswa yang ada di Kabupaten Rokan Hulu sangat sederhana, dan masing-masing regu biasanya memiliki seorang pengandel atau kapten regu. Regu yang

gasingnya mati paling akhir dianggap memenangkan pertandingan. Hal ini tidak berlaku mutlak, apabila seorang pengandel ketika memukul gasing lawan bolos, atau gasingnya lepas dan tidak mengenai gasing lawan, kendati salah satu anggota regunya berhenti berputar paling akhir tetap dianggap kalah.

Waktu yang umum dipakai dalam suatu pertandingan gasing adalah 2 x 45 menit. Dalam permainan, gasing yang digunakan ada dua jenis, yaitu gasing atas dengan berat 2,5 kg dengan diameter 23 cm, sedangkan gasing bawah beratnya 2,5 kg dan diameternya adalah 20 cm. Ada perbedaan diameter gasing yang dipergunakan dalam permainan gasing terutama yang digunakan oleh para pemain pemula. Dari kelompok pemula biasanya menggunakan gasing dengan diameter 18 cm. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk pengembangan gasing yang valid dengan harapan dijadikan sebagai acuan dalam penyelenggaraan permainan gasing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif, pendekatan model ini penyajiannya dilakukan dengan cara menggambarkan objek yang diteliti secara apa adanya dengan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang melestarikan gasing disekolah-sekolah pada jenjang tingkat dasar yakni sebanyak 20 orang dan sampel yang dipilih total sampling. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya dengan pengukuran skala likert. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor 2, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban responden apakah cenderung kepada jawaban IYA maupun TIDAK.

Tabel 1 Kisi – Kisi Kuisisioner

DIMENSI	INDIKATOR	NO. SOAL
1. Perasaan	a. Perasaan senang	Positif: 2, 6, 24 Negatif: 11
	b. Perasaan tertarik	Positif: 1 Negatif: 8, 10, 12
	c. Keingintahuan yang tinggi	Positif: 15 Negatif: 19
2. Perhatian	a. Memperhatikan kegiatan	Positif: 5, 14, 23 Negatif: 9

	b. Kesadaran dalam diri	Positif: 13 Negatif: 7, 20
3. Motivasi	a. Mengetahui tujuan dari permainan tradisional gasing	Positif: 4, 16 Negatif: 17, 22
	b. Mengetahui manfaat dari permainan tradisional gasing	Positif: 3, 18 Negatif: 21

Sumber: Muhammad Arni, (2023)

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui validasi dari ahli materi, ahli media, dan dari pemain. Data yang diperoleh digunakan untuk melakukan proses pengembangan produk benbuatan gasing dan peraturan pertandingan. Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui kuisisioner penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif yang berupa pernyataan sangat kurang, kurang, cukup, baik, sangat baik yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala Likers 5 poin menggunakan acuan konversi Sukarjo yang dikutip oleh (Fitriady et al., 2020), pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria	Interval sekor
		Rumus
A	Sangat Baik	$X > X_i + 1.80 S_{bi}$
B	Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80. S_{bi}$
C	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60. S_{bi}$
D	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60. S_{bi}$
E	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1.80 S_{bi}$

Sumber: (Fitriady et al., 2020)

Ketentuan:

- Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).
- Simpangan baku skor ideal (S_{Bi}) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

Dari rumus di atas dapat diketahui konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima tersebut dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut ini yang selanjutnya akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek ke dalam kriteria penilaian dengan skala lima, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Konversi Data kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat baik
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup baik
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang baik
$X \leq 1,79$	Sangat kurang baik

Sumber: (Fitriady et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Sejati, Rokan Hulu, pada tanggal 19 Mei 2025 dengan melibatkan sampel sebanyak 20 orang masyarakat desa. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 24 item, yang bertujuan untuk menggali persepsi masyarakat terhadap permainan tradisional gasing sebagai ciri khas budaya Melayu di desa tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan positif terhadap permainan gasing, menganggapnya sebagai bagian penting dari identitas budaya dan warisan leluhur yang perlu dilestarikan. Selain itu, masyarakat juga menyadari nilai edukatif dan hiburan yang terkandung dalam permainan ini, serta perannya dalam mempererat hubungan sosial antarwarga. Meski begitu, beberapa responden mengungkapkan kekhawatiran mengenai berkurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional ini, yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan budaya modern. Temuan ini mengindikasikan perlunya upaya pelestarian dan sosialisasi yang lebih intensif agar permainan gasing tetap lestari sebagai simbol budaya Melayu di Desa Sejati.

Adapun data yang akan dibagi menjadi tiga indikator yakni perasaan, perhatian dan motivasi yang masing-masing akan diungkapkan berupa deskripsi data dari perolehan pengisian angket. Untuk lebih jelasnya akan di tampilkan di bawah ini:

Deskripsi Data

Tabel 4. Deskripsi data perasaan

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Perasaan	20	5	27	32	302	30.20	1.687	2.844
Valid N (listwise)	20							

Data hasil penelitian pada aspek Perasaan diperoleh dari 20 responden. Nilai skor yang diperoleh memiliki rentang (range) sebesar 5, dengan nilai minimum 27 dan nilai maksimum 32. Jumlah total skor (sum) dari seluruh responden adalah 302, yang menghasilkan rata-rata (mean) sebesar 30,20. Nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 1,687 menunjukkan bahwa persebaran data cukup rendah dan tidak terlalu jauh dari nilai rata-rata, menandakan adanya konsistensi persepsi responden terhadap aspek perasaan mereka terhadap permainan gasing. Variansi (variance) sebesar 2,844 semakin menegaskan bahwa data tidak terlalu menyebar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki perasaan positif dan relatif seragam terhadap permainan tradisional gasing sebagai bagian dari budaya Melayu di Desa Sejati.

Secara keseluruhan, meskipun ada sebagian masyarakat yang menunjukkan ketidakpedulian atau minat rendah, data menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat tetap memiliki perasaan positif dan menghargai permainan tradisional gasing sebagai bagian dari budaya Melayu. Hal ini mencerminkan bahwa permainan gasing masih memiliki tempat di hati masyarakat, meskipun menghadapi tantangan dari pergeseran minat di era modern.

Table 5. Deskripsi data Motivasi

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi	20	6	27	33	177	29.50	2.811	7.900
Valid N (listwise)	20							

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap variabel motivasi masyarakat dalam melestarikan permainan tradisional gasing, diperoleh data dari 20 responden. Nilai skor motivasi memiliki rentang sebesar 6, dengan nilai minimum 27 dan maksimum 33. Total skor keseluruhan adalah 590 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 29,50. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat motivasi masyarakat berada pada kategori cukup tinggi. Simpangan baku (standard deviation) sebesar 2,811 menunjukkan bahwa persebaran data responden tidak terlalu jauh dari rata-rata. Sementara itu, nilai variansi sebesar 7,900 menunjukkan tingkat keragaman data yang relatif rendah. Secara keseluruhan, hasil ini mengindikasikan bahwa masyarakat Desa Sejati cenderung memiliki motivasi yang cukup seragam dan positif dalam mempertahankan permainan tradisional gasing sebagai bagian dari budaya Melayu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 20 responden masyarakat Desa Sejati, dapat disimpulkan bahwa secara umum masyarakat memiliki persepsi yang cukup positif terhadap permainan tradisional gasing. Dari sisi perasaan, mayoritas responden (80%) merasa tertarik dan bahagia saat bermain gasing, serta 77,5% menyatakan senang, menunjukkan bahwa permainan ini masih memiliki nilai emosional dan hiburan yang kuat. Dari sisi perhatian, 77,5% masyarakat memperhatikan teknik permainan, dan 60% mampu fokus, yang menandakan adanya keterlibatan kognitif yang baik meskipun sebagian lainnya (72,5%) mengaku kurang mampu memperhatikan permainan secara mendalam. Sementara itu, dari aspek motivasi, rata-rata skor sebesar 29,50 dari total 33 poin menunjukkan motivasi masyarakat berada pada kategori cukup tinggi, dengan pemahaman terhadap manfaat dan tujuan permainan yang mencapai 75% dan 77,5%. Namun demikian, masih terdapat kendala berupa kurangnya minat bermain (77,5%) dan pandangan bahwa permainan ini tidak menarik (70%), yang menjadi tantangan tersendiri dalam pelestarian budaya ini. Dengan demikian, meskipun persepsi masyarakat tergolong positif, dibutuhkan strategi pelestarian yang lebih kreatif dan melibatkan berbagai pihak untuk menghidupkan kembali permainan gasing sebagai ciri khas budaya Melayu di Desa Sejati.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W. (2015). Ethnopedagogy : Nilai-Nilai Permainan Tradisional Masyarakat Banjar.
- Arianti, I. (2018). Permainan Tradisional Di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kapunuhan Kabupaten Rokan Hulu. *JOM Fisip Vol. 5 No. 1 - April 2018*, 5(1), 1–12.
- Barus, E. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Kemampuan Kognitif Dan Minat Siswa Kelas V Sd Margoyasan Development of Mathematics Learning Media With Matery of. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10, 916–924.
- Daniel Rusyad H, S. I. K. M. S. (2020). *Kompilasi Permainan Rakyat: Menggali Nilai-nilai Budaya pada Khazanah Folklor Indonesia*. ABQARIE BOOKS. <https://books.google.co.id/books?id=KC8MEAAAQBAJ>
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia*.

- Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia, 3(2), 82–90.
- Iyakrus. (2019). Pendidikan Jasmani , Prestasi Olahraga Pendidikan jasmani. *Physical Education and Sport Pedagogy*. 14(4), Hal 391-406.
- Kadir. (2010). *Statistika Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial (dilengkapi dengan output SPSS)*.
- Latiar, H., Asbullah, H., Rizkia, A., Julianto, D., Pangestu, D., Rania, D. S., Miranti, D., Afrillia, E., & Irianto, E. D. (2019). *Mengabadikan Riau: Buku I: Antologi Esai Kebudayaan*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
<https://books.google.co.id/books?id=WXsgEAAAQBAJ>
- M. Fransazeli Makorohim, M. P., Prof. Dr. Soegiyanto, M. S., Dr. Taufiq Hidayah, M. K., & Dr. Setya Rahayu, M. S. (2021). *Eksistensi Permainan dan Olahraga Tradisional di Provinsi Riau*. Zahira Media Publisher.
<https://books.google.co.id/books?id=WQxBEAAAQBAJ>
- Mantiasiah R, M. Yusri Bachtiar, H. (2018). *Permainan Tradisional Dalam Era Globalisasi : Menumbuhkembangkan Kemampuan Anak Usia Dini*.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia.
<https://books.google.co.id/books?id=OyPkDwAAQBAJ>
- Pariwisata, D. K. dan. (2009). *Pedoman Pertandingan Gasing Nasional*.
- Permatasari, I. (2014). Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk Smp Kelas VII. *Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering ASCE*, 120(11), 259.
- PERMEN Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2021 Tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan*.
- Pipet, Y. (2011). *Gasing Melayu*. Dewan Bahasa dan Pustaka, Kementerian Pendidikan, Malaysia. <https://books.google.co.id/books?id=b6SDAAAAMAAJ>
- Pustaka, R. B. (2018). *Permainan Tradisional Anak Negeri: Kumpulan Permainan Anak Negeri yang sering di mainkan anak sekolah*. Balai Pustaka (Persero), PT.
<https://books.google.co.id/books?id=nSLbDwAAQBAJ>
- Saprima, T., Etriadi, & Nasrullah. (2020). Permainan Gasing di Sambas. *Jurnal Sambas (Studi Agama, Masyarakat, Budaya, Adat, Sejarah) - Vol. 3 No. 1 Februari 2020 P-ISSN: 2615-1936 Halaman 13 - 27, 3(1), 13–27*.
<http://journal.iaisambas.ac.id/index.php/SAMBAS/article/download/194/153>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

- Sumarsono, R. N. (2022). Permainan Tradisional Nusantara. uweis inspirasi indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=4CijEAAAQBAJ>
- Suparyanto dan Rosad. (2011). Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamongan. In
Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3).
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan
Penanaman Nilai Karakter Bangsa. Genta Hredaya. Volume 2, No. 2, September 2018
ISSN : 2598-6848, 2(2), 1–10.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2. (2010). UU RI No. 11 Tahun 2010.
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya,
13.
- Widarma, I. W., Putra, E., Agung, A. A. K., Wiranatha, C., & Piarsa, I. N. (2016). RANCANG
BANGUN GAME TRADISIONAL "ADU GASING" PADA PLATFORM ANDROID. 4(2),
178–187.
- Zaini, M., Muttaqin, H., & Hartama, S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian
Permainan Tradisional Gasing (Studi Kasus Permainan Gasing Di Desa Danger
Kecamatan Masbagik Kabupaten Lombok Timur). 1(1), 68–72.