

Analysis of the Influence of Malay Spinning Top Game on Learning Procedural Texts

Rizka Anisa Destiana¹, Siswandi³, Wan Faridah³, Maulida Mustado⁴, Denti Afrita⁵

Universitas Maritim Raja Ali Haji^{1,2,3,4,5}

*E-mail: ranisadestiana@student.umrah.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the influence of using the traditional Malay spinning top (gasing Melayu) as an instructional medium on students' understanding of procedural text writing in Grade IX at SMP 5. This research employs a descriptive qualitative method through classroom observations, interviews, and analysis of students' written tasks. The findings indicate that the use of gasing Melayu enhances students' learning motivation, facilitates their understanding of the structure of procedural texts, and helps them write step-by-step procedures more coherently and logically. The integration of this local cultural game is considered effective in creating an engaging and meaningful learning experience.

Keywords: Gasing Melayu, Instructional Media, Procedural Text, Learning Motivation, Local Culture



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan literasi siswa, baik dalam aspek membaca, menulis, berbicara, maupun menyimak. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya diarahkan untuk menguasai kaidah kebahasaan, tetapi juga dilatih untuk memahami berbagai jenis teks yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu jenis teks yang dipelajari di jenjang SMP adalah teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang menjelaskan langkah-langkah atau tahapan yang harus dilakukan secara sistematis agar pembaca atau pemirsa dapat mengikuti suatu proses dengan tepat dan akurat, baik dalam membuat sesuatu, melakukan suatu pekerjaan, maupun menggunakan suatu alat. Oleh karena itu, pemahaman terhadap teks prosedur menjadi kompetensi penting yang harus dikuasai siswa.

Pembelajaran teks prosedur menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir runtut dan logis. Siswa tidak hanya diminta untuk membaca dan memahami isi teks, tetapi juga mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur yang meliputi tujuan, alat dan bahan, serta langkah-langkah kegiatan. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu mengenali ciri kebahasaan teks prosedur, seperti penggunaan kalimat imperatif, kata kerja tindakan, serta konjungsi temporal yang menunjukkan urutan langkah. Kemampuan ini penting karena teks prosedur berkaitan langsung dengan aktivitas praktis dalam kehidupan sehari-hari, sehingga menuntut ketelitian, kecermatan, dan pemahaman yang mendalam agar informasi yang disampaikan tidak menimbulkan kesalahan dalam pelaksanaannya.

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, materi teks prosedur sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep teks prosedur belum optimal, terutama dalam mengaitkan teori dengan praktik nyata. Kondisi ini menunjukkan perlunya

inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran difungsikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang kompleks, sekaligus mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Dengan adanya media, pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga melibatkan aspek visual dan kinestetik, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sejalan dengan pendapat Jalinus dan Ambiyar (2016), media pembelajaran merupakan sarana yang memiliki pengaruh besar terhadap semangat belajar siswa. Penggunaan media yang bervariasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dalam proses belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi, mereka akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara optimal.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang dinilai efektif adalah pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Melalui permainan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan, serta merefleksikan tindakan yang mereka lakukan. Menurut Karo et al. (2023), pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa belajar melalui keterlibatan langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kerja sama siswa.

Dalam konteks pembelajaran teks prosedur, permainan memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Permainan pada umumnya memiliki aturan, tahapan, dan tujuan yang jelas, sehingga sangat relevan dengan karakteristik teks prosedur. Melalui permainan, siswa dapat mengamati secara langsung urutan langkah, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengevaluasi keberhasilan suatu proses. Dengan demikian, pembelajaran teks prosedur tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga berbasis pengalaman nyata yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih mendalam.

Salah satu permainan yang memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah permainan gasing. Permainan gasing merupakan permainan tradisional yang telah lama dikenal dan berkembang di berbagai daerah di Indonesia, termasuk di Kepulauan Riau. Permainan gasing Melayu merupakan bagian dari budaya lokal yang memiliki nilai-nilai kearifan lokal, seperti ketelitian, kesabaran, dan sportivitas. Sayangnya, seiring perkembangan teknologi dan maraknya permainan modern, permainan tradisional semakin jarang dimainkan oleh generasi muda. Hal ini menyebabkan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya berpotensi terabaikan. Padahal, permainan gasing memiliki tahapan-tahapan yang jelas dan terstruktur, mulai dari persiapan alat, teknik melilit tali, cara melempar gasing, hingga aturan permainan. Karakteristik tersebut menjadikan permainan gasing sangat relevan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran teks prosedur. Melalui permainan gasing, siswa dapat mengamati dan mempraktikkan langsung langkah-langkah suatu kegiatan, kemudian menuangkannya dalam bentuk teks prosedur secara sistematis. Proses ini membantu siswa memahami keterkaitan antara teori dan praktik, sekaligus melatih kemampuan berpikir logis dan runtut.

Pemanfaatan permainan gasing sebagai media pembelajaran teks prosedur juga memberikan manfaat tambahan, yaitu memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada siswa. Melalui pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya yang menjadi bagian dari identitas mereka. Pembelajaran semacam ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa merasa dekat dengan materi yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya

berorientasi pada pencapaian kompetensi bahasa, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter dan kecintaan siswa terhadap budaya daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan permainan gasing sebagai media pembelajaran teks prosedur di kelas IX SMP Negeri 5 Tanjungpinang menjadi alternatif yang menarik untuk dikaji. Media ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur, sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Selain itu, pemanfaatan permainan gasing juga menjadi upaya untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran formal, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih relevan, bermakna, dan berkelanjutan.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pemanfaatan permainan gasing sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IX. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman komprehensif terhadap proses pembelajaran, meliputi keterlibatan siswa, interaksi yang terjalin selama kegiatan belajar, serta dinamika pembelajaran ketika permainan gasing diterapkan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tanjungpinang yang dipilih secara purposive dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki potensi dan dukungan dalam mengintegrasikan permainan gasing ke dalam kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran, peserta didik kelas IX, dan pihak sekolah yang dipilih berdasarkan peran serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau mengukur pengaruh secara statistik, melainkan untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran, respons peserta didik, serta makna yang dibangun siswa melalui pengalaman belajar berbasis permainan tradisional. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dinamika pembelajaran teks prosedur ketika permainan gasing Melayu diterapkan di dalam kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa, bentuk interaksi antarsiswa dan antara siswa dengan guru, serta penggunaan bahasa prosedural yang muncul selama praktik permainan gasing Melayu. Observasi ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana media permainan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur.

Wawancara dilakukan secara mendalam dan semi-terstruktur dengan guru Bahasa Indonesia untuk memperoleh informasi terkait perencanaan pembelajaran, pelaksanaan penggunaan media permainan gasing Melayu, serta kendala dan kelebihan yang dirasakan selama proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan peserta didik kelas IX untuk menggali pengalaman belajar mereka, persepsi terhadap pembelajaran berbasis permainan, serta pandangan siswa mengenai kemudahan dalam memahami dan menulis teks prosedur setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi catatan lapangan, foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta hasil tulisan teks prosedur siswa. Data dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat temuan hasil observasi dan wawancara, sekaligus memberikan gambaran konkret mengenai perubahan kualitas teks prosedur yang dihasilkan siswa.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan penafsiran. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul dari keseluruhan data.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru, siswa,

dan dokumentasi, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan peserta didik, serta analisis terhadap teks prosedur yang ditulis siswa setelah penerapan permainan gasing Melayu sebagai media pembelajaran. Temuan penelitian disajikan secara deskriptif untuk menggambarkan pengaruh media tersebut terhadap proses dan hasil pembelajaran teks prosedur. Sebelum penerapan permainan gasing Melayu, pembelajaran teks prosedur cenderung berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru. Siswa menunjukkan keterlibatan yang terbatas dalam diskusi, serta mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks prosedur dan menyusun langkah-langkah secara runtut. Setelah media permainan diterapkan, terjadi perubahan yang signifikan pada proses pembelajaran, khususnya pada tingkat partisipasi siswa dan kualitas teks prosedur yang dihasilkan.

1. Proses Pembelajaran dan Ketertiban Siswa

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan gasing Melayu, terjadi peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti instruksi guru, terlibat dalam diskusi kelompok, serta berpartisipasi langsung dalam praktik memainkan gasing. Aktivitas bertanya dan berdiskusi meningkat, terutama terkait urutan langkah permainan, teknik melilit tali, serta faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan putaran gasing. Kondisi ini menunjukkan bahwa media permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif.

2. Kualitas Teks Prosedur Yang Dihasilkan Siswa

Analisis terhadap hasil tulisan siswa menunjukkan adanya peningkatan kualitas teks prosedur. Secara umum, peningkatan kualitas teks prosedur siswa terlihat pada aspek struktur teks dan keterurutan langkah, sementara aspek teknis penulisan, seperti ejaan dan tanda baca, masih memerlukan pendampingan lanjutan. Sebagian besar siswa mampu menyusun teks dengan struktur yang lengkap, meliputi tujuan, alat dan bahan, serta langkah-langkah yang disusun secara runtut dan logis. Penggunaan kata kerja imperatif seperti lilitkan, pegang, tarik, dan lemparkan tampak lebih dominan dan tepat. Selain itu, penanda urutan seperti pertama, kemudian, selanjutnya, dan terakhir digunakan secara konsisten sehingga teks mudah dipahami dan dapat dipraktikkan.

3. Motivasi dan Respon Siswa

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis permainan gasing Melayu. Siswa merasa lebih termotivasi dan tidak mudah bosan karena pembelajaran dikaitkan dengan aktivitas bermain yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, siswa juga mengungkapkan rasa bangga karena permainan tradisional daerah mereka diangkat sebagai media pembelajaran di kelas. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena langkah-langkah permainan gasing dapat langsung dipraktikkan sebelum dituliskan dalam bentuk teks. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengungkapkan bahwa siswa terlihat lebih percaya diri dan aktif dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Kendala Dalam Pembelajaran

Meskipun terjadi peningkatan pada aspek isi dan struktur teks, beberapa kendala masih ditemukan, terutama pada aspek mekanik penulisan seperti ejaan, tanda baca, dan konsistensi istilah. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan perlu diimbangi dengan latihan kebahasaan dan penyuntingan teks secara berkelanjutan.

Pembahasan

1. Permainan Gasing Melayu sebagai Media Pembelajaran Kontekstual

Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan gasing Melayu efektif digunakan sebagai media pembelajaran teks prosedur karena memberikan pengalaman belajar yang kontekstual yaitu siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Permainan gasing Melayu memungkinkan siswa memahami konsep teks prosedur tidak hanya secara teoretis, tetapi juga melalui aktivitas konkret yang dapat diamati dan direfleksikan. Pembelajaran yang berangkat dari pengalaman langsung memungkinkan siswa memahami fungsi teks prosedur secara nyata, yaitu sebagai panduan melakukan suatu aktivitas. Hal ini sejalan dengan penelitian Redhya dan Nurbaya (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran menulis teks prosedur akan lebih efektif apabila siswa dilibatkan secara langsung dalam aktivitas yang memiliki tahapan kerja yang jelas.

2. Pengaruh Media Permainan terhadap Keterampilan Menulis

Peningkatan kualitas teks prosedur siswa, khususnya pada aspek struktur dan keterurutan langkah, menunjukkan bahwa media permainan berperan sebagai scaffolding dalam proses menulis. Ketika siswa mengalami kegagalan atau keberhasilan dalam memainkan gasing, mereka terdorong untuk merefleksikan kembali langkah-langkah yang dilakukan. Proses refleksi ini berkontribusi terhadap kemampuan siswa dalam menyusun teks yang lebih operasional dan logis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dimuat dalam *English Education Journal* (2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur secara signifikan. Efektivitas permainan gasing Melayu sebagai media pembelajaran terletak pada karakteristiknya yang memiliki tahapan kerja yang jelas dan berurutan. Hal ini sejalan dengan karakteristik teks prosedur yang menuntut penyajian langkah secara sistematis, sehingga siswa lebih mudah mentransformasikan pengalaman bermain ke dalam bentuk teks tertulis.

3. Aspek Afektif dan Pelestarian Budaya Lokal

Selain meningkatkan keterampilan kognitif dan linguistik, penggunaan permainan gasing Melayu juga memberikan dampak positif pada aspek afektif siswa. Siswa menunjukkan rasa senang, percaya diri, dan bangga terhadap budaya lokal yang diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat pandangan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai budaya dan pembentukan karakter siswa.

4. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, peningkatan motivasi belajar siswa berpotensi dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*). Kedua, kemampuan menulis siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan awal dan kebiasaan literasi masing-masing individu. Oleh karena itu, penggunaan media permainan perlu dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain, seperti latihan penyuntingan dan umpan balik tertulis dari guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa permainan gasing Melayu memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran teks prosedur di SMP. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur secara lebih bermakna. Dengan perencanaan yang tepat, penggunaan permainan tradisional dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Namun, guru tetap perlu memberikan penguatan pada aspek kebahasaan melalui latihan terstruktur dan umpan balik tertulis agar kemampuan menulis siswa berkembang secara seimbang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan gasing Melayu sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran teks prosedur siswa kelas IX SMP Negeri 5 Tanjungpinang. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman struktur serta ciri kebahasaan teks prosedur, dan membantu siswa menghasilkan teks prosedur yang lebih runtut, logis, dan mudah dipraktikkan.

Pembelajaran berbasis permainan gasing Melayu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna karena mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Namun demikian, peningkatan kemampuan menulis siswa belum sepenuhnya mencakup aspek teknis penulisan, khususnya ketepatan ejaan dan penggunaan tanda baca. Oleh karena itu, penggunaan media permainan perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran menulis yang terencana, seperti latihan penyuntingan dan pemberian umpan balik secara sistematis.

Meskipun demikian, peningkatan kemampuan menulis siswa belum sepenuhnya mencakup aspek mekanik penulisan, seperti ejaan dan tanda baca. Oleh karena itu, penggunaan permainan gasing Melayu perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran menulis yang terencana, termasuk pemberian umpan balik dan latihan penyuntingan. Secara keseluruhan, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

Daftar Rujukan

- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan sumber pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2018). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas IX. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Karo, I. R., Siregar, R., & Manalu, D. (2023). Game-based learning dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 120–130.
- Redhya, Z., & Nurbaya, S. (2024). Exploration of the implementation of learning to write procedural texts and its implications for student learning outcomes. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(9), 4323–4334.
- Sari, R., & Putra, A. (2023). Improving students' writing skills in procedure text through interactive media. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 16(2), 76–88.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. (2021). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(3), 201–210.
- Yuliani, S. (2020). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(2), 123–130.
- Rohul, M., Vai, A., & Rahmatullah, M. I. (2025). Persepsi Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional Gasing sebagai Ciri Khas Budaya Melayu yang ada didesa Sejati Rokan Hulu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 7525-7536.
- 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*. Pustaka Rumah C1nta. <https://books.google.co.id/books?id=WXsgEAAAQBAJ>
- Makorohim, F., Soegiyanto, S., Hidayah, T., & Rahayu, S. (2021). *Eksistensi permainan dan olahraga tradisional di Provinsi Riau*. Zahira Media Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=WQxBEAAAQBAJ>
- Mantasiah, R., & Bachtiar, M. Y. (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.
- Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2021 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan. (2021).
- 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 dimainkan 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)*, 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*. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=4CijEAAAQBAJ>
- Suparyanto, & Rosad. (2011). Kekehan: Permainan gasing daerah Lamongan. Dalam *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*, 2(2), 1–10. ISSN: 2598-6848.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. (2010).
- 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.