

Mengenal Permainan Tradisional Begasing sebagai Bentuk Penanaman Nilai-nilai Budaya Anak

Siti Sulistiawati

Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
s77458295@gmail.com

Abstract

The Industrial Revolution 4.0 era marked by the development of digital technology, artificial intelligence, and system integration that can change the way humans work, can have a negative impact in it, the covering of humans with technology causes ancestral heritage to begin to decline and lose interest in playing one of the cultural heritages that has become extinct due to the changing times is the traditional Begasin game. Begasing is a traditional game inherited from ancient ancestors from East Kalimantan, Tenggarong, Kutai Kartanegara. This article explains the origin of Begasing which comes from the berembang fruit which has existed since the Mulawarman Aban 2 kingdom, the tools used in playing Begasing are rope and Begasing, the materials used in making Begasing come from banggris wood. The purpose of this study is to introduce to the Indonesian people, especially early childhood, to develop and preserve the traditional begasing game which contains cultural values in it. How to play Begasing by wrapping the rope around the neck of the Begasing and throwing it down, pulling the rope back hard so that the top spins quickly at one point, the cultural values contained in the Begasing game are sportsmanship, creativity, responsibility, patience, honesty and sincerity. The data collection method used in this study is interviews, observations and documentation through a qualitative approach with descriptive or analysis.

Keywords: Begasing, East Kalimantan, Traditional

Abstrak

Revolusi Industri 4.0 masa yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, dan integrasi sistem yang dapat mengubah cara manusia bekerja, dapat memberi dampak negatif didalamnya, terselimutinya para manusia dengan teknologi menyebabkan peninggalan leluhur mulai merosok dan kehilangan minat dalam bermain salah satu peninggalan budaya yang punah karena pergantian zaman adalah permainan tradisional Begasin. Begasing merupakan permainan tradisional yang diwariskan oleh leluhur zaman dahulu yang berasal dari Kalimantan Timur, Tenggarong, Kutai Kartanegara. Artikel ini menjelaskan tentang asal usul Begasing yang berasal dari buah berembang yang sudah ada sejak kerajaan Mulawarman Abat 2, alat yang digunakan dalam memainkan Begasing adalah tali dan Begasing, bahan yang digunakan dalam pembuatan Begasing berasal dari kayu banggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan kepada masyarakat Indonesia khususnya anak usia dini untuk mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional begasing yang mengandung nilai-nilai budaya didalamnya. Cara memainkan Begasing dengan cara melilitkan tali pada leher Begasing dan melemparkannya ke bawah, menarik tali ke belakang dengan kuat sehingga gasing berputar cepat pada satu titik, nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan Begasing adalah sportivitas, kreativitas, tanggung jawab, kesabaran, kejujuran dan keikhlasan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi melalui pendekatan kualitatif dengan dekriptif atau analisis.

Kata kunci: Begasing, Kalimantan Timur, Tradisional



Early Childhood Journal is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman modrn saat ini, teknologi berkembang tanpa kita sadari, sehingga dapat merusak generasi muda khususnya anak usia dini. Anak sangat mudah terkontaminasi dengan alat teknologi canggih yang mengasyikkan, contohnya *gadget* (Bastian et al., 2019). Semakin pesatnya perkembangan teknologi globalisasi seperti *gadget* di zaman sekarang ini menjadi sebuah permasalahan besar, yaitu mulai pudarnya warisan budaya dan semakin terpinggirkannya permainan tradisional zaman dahulu yang ada di iIndonesia khususnya Kalimantan Timur. Jenis permainan lokal yang ada sejak dulu dan sudah mulai tersingkirkan adalah permainan tradisional Begasing, jika kita memperhatikan anak-anak di zaman sekarang sudah jarang sekali memainkan permainan tradisional Begasing, karena kurangnya minat anak dalam memainkan permainan bergasing yang telah digantikan oleh jenis permainan moderen yang ada pada *handphone*. *Handphone* berisikan aplikasi permainan *online*, sehigga membuat lunturnya nilai budaya pada diri anak.

Gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang, baik orang tua, anak muda bahkan anak usia dini yang sudah banyak menggunakannya, peminat gadget di Indonesia bertambah sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan oleh media di Indonesia termasuk dalam 10 negara pengguna *gadget* tertinggi di dunia, yang membuat minimnya pengetahuan anak tentang budaya lokal, kurangnya aktivitas fisik anak, dan kurangnya kreativitas, hilangnya nilai-nilai budaya pada anak dan merusak moral pada anak (Syamsuddin, 2021). Kondisi memprihatinkan melanda budaya lokal, terutama permainan tradisional seperti Begasing di Kalimantan Timur, yang kini terancam punah akibat minimnya pemain. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan kolaborasi antara masyarakat dan tokoh adat dalam upaya mengenalkan kembali serta melestarikan warisan budaya ini kepada generasi muda. Strategi yang efektif adalah melalui metode bermain sambil belajar, yang diharapkan mampu menanamkan kembali nilai-nilai budaya luhur yang mulai terkikis.

Belajar sambil bermain merupakan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini yang menggunakan suatu metode kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara menyenangkan dengan menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai macam aktivitas, melalui kegiatan bermain anak dapat bergerak dengan bebas untuk mengeksplorasi, menalar, menyenangkan hati dan mempraktekan suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran, kegiatan bermain dapat dilakukan dengan

menggunakan alat atau tidak, melalui kegiatan bermain anak juga dapat mengembangkan berbagai bidang, potensi dan aspek perkembangan yang dimiliki serta menambah sebuah pengalaman secara langsung kepada anak, selain itu kegiatan bermain dapat mengembangkan motivasi, keberanian, kreativitas pada anak, dan kegiatan bermain sambil belajar ini menjadi salah satu stimulasi pada kecerdasan dan perkembangan aspek anak (Ishak et al., 2021). Menurut Sokehuddin (2000) dalam (Nurdiani, 2019) bermain dapat dipandang sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, fleksibel, terfokus pada proses memberi ganjaran secara interinsik, menyenangkan, dan aktif.

Kegiatan bermain sambil belajar adalah bentuk permainan yang dapat dikenalkan oleh pendidik kepada peserta didik. Melalui metode ini pendidik dapat merancang materi pembelajaran yang menyangkut pautkan dengan permainan tradisional dan melibatkan masyarakat di daerah untuk turut melestarikannya, selain itu pengenalan permainan tradisional di Indonesia terkhusus Kalimantan Timur biasanya dilakukan pada Festival Erau dan permainan tradisional Begasing ini dipertandingkan atau diperlombakan sebagai pelestarian budaya lokal. Permainan tradisional merupakan bagian dari kearifan lokal atau daerah yang tumbuh dan berkembang di masyarakat, untuk meminimalisir dampak negatif dari globalisasi masyarakat sekitar, pendidik dapat dengan aktif mencontohkan dan membudayakan perbuatan baik kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dengan pembiasaan nilai, norma, adat istiadat, melalui permainan tradisional rakyat yang mampu membangun keanekaragaman dan memiliki rasa solidaritas (Rianto, 2021).

Permainan tradisional dapat disebut juga dengan permainan rakyat. Permainan tradisional atau olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat tertentu yang didalamnya terdapat gambaran dari aktivitas-aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya, dan mengandung nilai positif edukasi sosial yang tinggi didalamnya dari pada permainan moderen yang saat ini banyak digandrungi oleh anak-anak, permainan tradisional ini banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, interaksi sosial, dan menerima konsekuensi jika melakukan kegiatan permainan tradisional dengan cara bertanding (Cendana, 2021).

Permainan tradisional yang dapat dikenalkan oleh anak usia dini merupakan permainan yang sudah ada sejak dahulu dan diwariskan secara turun temurun, permainan tradisional banyak sekali ragamnya salah satu warisan budaya yang ada di Indonesia khususnya Kalimantan Timur adalah permainan Begasing. Begasing adalah mainan anak-anak yang berputar dan mengeluarkan suara yang mendesing jika

dimainkan, permainan Begasing biasanya dimainkan oleh masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang ketika aktivitas bekerja telah selesai (Saprima, 2020). Begasing merupakan permainan tradisional yang paling digemari oleh anak laki-laki, permainan ini membutuhkan ketahanan dan ketuatan, siapa yang paling kuat dan gasing tersebut berputar paling lama maka dialah yang dinyatakan menang (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019). Pengenalan permainan tradisional Begasing kepada anak sebaiknya mengenalkan asal usul dan sejarah Begasing, alat dan bahan serta cara bermain Begasing, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan Begasing pada anak usia dini, pengenalan ini dilakukan agar anak lebih memahami budaya atau warisan yang dilestarikan secara turun temurun dan dapat meningkatkan ketertarikan atau perhatian pada anak untuk mulai memainkannya kembali supaya tidak hilangnya aset yang diberikan oleh nenek moyang zaman dahulu

Berdasarkan paparan di atas peneliti rumusan masalah yang ditulis oleh peneliti yaitu pengenalan permainan tradisional Begasing sebagai bentuk penanaman nilai-nilai budaya anak dengan ini penelitian bertujuan untuk mengkaji bagaimana permainan tradisional Begasing dapat dikenalkan oleh anak-anak yang ada di Indonesia terkhususnya Kalimantan Timur dan menjadi media efektif dalam penanaman nilai budaya kepada anak dengan mengenalkan sejarah atau asal usul Begasing, alat dan cara bermain Begasing, serta nilai-nilai budaya yang terkandung didalam permainan Begasing tersebut. Pengenalan ini dilakukan agar anak lebih memahami budaya atau warisan yang dilestarikan secara turun temurun, dengan dapat meningkatkan ketertarikan atau perhatian pada anak untuk mulai memainkannya kembali supaya tidak hilangnya aset yang diberikan oleh nenek moyang zaman dahulu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam upaya melestarikan permainan tradisional Begasing sebagai warisan dari budaya yang perlu dijaga. Penelitian ini juga berkontribusi secara teoritis dengan memperkaya literatur tentang permainan tradisional Begasing. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan lebih kepada para pembaca dan peneliti yang sedang melakukan penelitian, meningkatkan pemahaman kepada anak usia dini tentang permainan tradisional budaya lokal Begasing.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan dekriptif atau analisis, data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan bukan angka, serta menggambarkan proses dan pengalaman secara mendalam. Pengumpulan data dalam penelitian ini ialah melakukan wawancara kepada duta budaya untuk menggali lebih dalam akan informasi permainan tradisional yang dibantu dengan menelaah atau mengeksplorasi beberapa buku dan jurnal serta sumber data atau informasi lainnya yang relevan dengan topik penelitian dan melakukan dokumentasi berupa foto untuk menunjukkan kebenaran dalam kegiatan penelitian. Subjek dan objek dalam penelitian ini adalah Bapak (D) sebagai salah satu duta budaya yang ada di Kalimantan Timur kota Tenggarong Kutai Kartanegara. Lokasi penelitian dilakukan di Taman Ulin, Jl. Mawar 1, Panji, Kec. Tenggarong, Kab. Kutai Karta Negara, Kalimantan Timu, dan waktu penelitian dilaksanakan pada Kamis, 12 September 2024. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles Hubberman yang dilakukan dalam 4 langkah: (1) pengumpulan data, mencatat dan mengambil hasil temuan dilapangan seperti wawancara, dokumentasi dan dan kemudia di deskripsikan; (2) reduksi data, teknik ini dilakukan untuk menyederhanakan dan penyeleksian data yang dikumpul menjadi sederhana dan mudah di pahami; (3) penyajian data, memperlihatkan dan menyajikan data yang dikumpul dalam bentuk narasi dan gambar untuk memungkinkan penarikan sebuah kesimpulan; (4) penarikan kesimpulan ini merupakan tahap akhri dalam penelitian atau laporan untuk memahami makna, penjelasan serta titik temu permasalahan yang diteliti (Rony Zulfirman, 2022).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan perasaan senang tanpa paksaan, namun menghasilkan harapan yang diinginkan dan mampu menciptakan suatu keberhasilan pada diri anak seperti kemampuan dalam perkembangan yang meningkat, kegiatan bermain ini sama halnya dengan pemberian stimulasi pada anak sebab melalui kegiatan bermain suatu aspek perkembangan anak dapat dengan aktif bergerak sehingga potensi anak dapat bekembang dengan optimal. Berdasarkan peraturan mentri pendidikan dan kebudayaan RI No 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD dalam (Wahyuni & Azizah, 2020), prinsip yang digunakan dalam proses pembelajaran PAUD adalah belajar sambil bermain, anak dibawah usia 6 tahun berada

pada masa bermain, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak, kegiatan bermain merupakan dunia anak, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimprovisasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan, belajar secara menyenangkan, mengembangkan panca indra anak, meningkatkan kemampuan 6 aspek anak, bermain dapat memicu kreativitas, bermain dapat mencerdaskan otak, menaggulangi konflik, melatih empati dan masih banyak lagi.

Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak adalah bermain. Bermain merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa untuk anak usia dini. Bermain dapat memberikan sebuah rangsangan pada anak. Adapun teori bermain psikoanalisis yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dalam (Nurhayati & Putro, 2021) bahwa bermain merupakan alat penting bagi anak untuk melepaskan emosi yang ada serta mengembangkan rasa harga diri anak saat dapat menguasai tubuhnya dan beberapa keterampilan sosialnya. Terdengar ditelinga kita bahwa kegiatan bermain merupakan sesuatu hal yang dianggap tidak serius karena hanya dipergunakan untuk menghabiskan waktu luang saja, padahal bagi anak usia dini kegiatan bermain ini merupakan kegiatan yang sangat mutlak dibutuhkan karena dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Hurlock (1993) dalam (Elfiadi, 2019) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasilnya. Menurut Pestalozzi dalam (Yualiantini, 2019) menyatakan bahwa permainan dan bermain adalah bagian dari tumbuh kembang anak.

Bermain adalah suatu kegiatan yang santai dilakukan dengan spontan tanpa adanya aturan yang mengikat atau kaku, menyenangkan dan memberi sebuah kenikmatan yang dirasakan tanpa adanya paksaan namun memiliki makna pada kegiatannya, dengan pengawasan yang dilakukan oleh orang dewasa berfungsi untuk membantu individu atau kelompok anak mencapai perkembangan yang utuh baik itu intelektual, fisik, emosional, moral dan sosial. Selain itu kegiatan bermain bermanfaat sebagai menambah wawasan pada anak, mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*, mengembangkan jiwa kepemimpinan, dan meningkatkan rasa percaya diri, dari kegiatan bermain ini anak menjadi lebih tertarik dan tidak membosankan untuk melakukannya, hal ini kemudian menjadi tugas para pengajar di pendidikan anak usia dini dengan kreatif dan inovatif guna merumuskan permainan yang tepat, menyenangkan namun mampu mengedukasi anak-anak (Hardiyanti, 2021).

Bermain dan permainan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini memiliki perbedaan dimana pada kegiatan bermain memiliki ciri yang dapat membedakan dengan kegiatan lain yaitu: dilakukan berdasarkan motivasi intristik atau dilakukan berdasarkan keinginan anak tanpa paksaan, diwarnai dengan emosi positif yaitu anak merasakan kegembiraan dan merasa bersemangat ketika melakukan kegiatan bermainnya, fleksibel atau kegiatan bermain ini dapat berubah sesuai keinginan anak mau kapan saja dan dimana saja, menekankan pada proses bukan hasil, bebas memilih ketika anak bermain, anak memilih kegiatan bermain apa yang dikehendaknya, mempunyai kualitas berpura-pura (Ardiani, 2018). Sedangkan menurut Tedjasaputra dalam (Nurhayati & Putro, 2021) menyatakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan.

Istilah permainan dapat dikenal dengan sebutan *game*, permainan memiliki kegiatan main yang lebih tinggi tingkatnya dengan bermain sebab pada hakikatnya permainan dilakukan oleh pemain yang didalamnya terdapat alur permainan yaitu mengikuti kegiatan awal, tengah, dan akhir permainan yang biasanya ditentukan oleh pemenang dalam permainan, adanya cara dan aturan dalam bermain yang disepakati oleh para pemain lainnya, biasanya dalam bertanding adanya aturan yang disepakati untuk melaksanakan suatu permainan, adanya tujuan yang akan dicapai seperti menang atau kalah saat bertanding untuk mendapatkan sebuah hadiah, sering menggunakan media saat melakukan permainan dan biasanya dilakukan secara berkelompok atau lebih dari satu orang (Eriva, 2019).

Keragaman dan kebudayaan di Indonesia sangat banyak dan tidak dapat dipisahkan dari kultur budaya yang ada dimasyarakat. Kebudayaan yang dimiliki negara Indonesia adalah sebuah karya yang diwariskan seperti adat istiadat, upacara adat, permainan tradisional, tarian tradisional, musik tradisional, batik dan masih banyak lagi. Warisan budaya ini diberikan secara turun temurun dari generasi ke generasi lainnya. Salah satu warisan kebudayaan bangsa yang akan dibahas adalah permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi sebagai sarana interaksi dan sosialisasi, pada permainan tradisional sangat penting bagi perkembangan fisik dan jiwa anak. Menurut Robert Dkk dalam (Ardini, 2018) membagi permainan tradisional ke dalam dua golongan besar, yaitu permainan untuk bermain (*Play*) dan untuk permainan atau bertanding (*Game*).

Harapan semua orang tentunya menginginkan kalau permainan tradisional ini tidak terkikis bahkan hilang tergeser dengan permainan moderen, namun nyatanya di zaman sekarang permainan tradisional sudah mulai menghilangkan jejak warisannya sebab anak-anak saat ini lebih meminati permainan moderen seperti *game online*. Sebagai warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan, maka permainan tradisional harus tetap diperkenalkan pada anak sejak usia dini. Menurut Djuarningsih dalam (Haryanti, 2021) dalam permainan tradisional hasil penggalian dari budaya sendiri yang didalamnya banyak mengandung nilai-nilai pendidikan karena dalam setiap kegiatan permainannya memberikan sebuah rasa senang, gembira, ceria kepada anak yang memainkannya dan merupakan suatu permainan warisan turun temurun. Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas bermain atau olah tubuh yang memiliki ciri khas kedaerahan dan mempunyai nilai-nilai leluhur untuk dapat diwariskan pada generasi muda, permainan ini dapat dilakukan sebagai bahan hiburan dan memanfaatkan waktu luang (Rianto, 2021).

Permainan tradisional biasanya dimainkan anak-anak dalam suatu lingkungan keluarga, rumah ataupun sekolah. Permainan tradisional merupakan bentuk permainan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu dan dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat, permainan tradisional memiliki manfaat budaya sebagai berikut: mampu mengembangkan keterampilan motorik, meningkatkan kreativitas, mengajarkan nilai-nilai sosial seperti toleransi, berbagi, kerjasama, meningkatkan kecerdasan emosional, mengenalkan budaya dan menumbuhkan rasa cinta alam (Syarif, 2018).

Salah satu bentuk permainan tradisional yang saat ini masih dikenal dan dilestarikan di Kalimantan Timur daerah kota Tenggarong Kutai Kartanegara adalah permainan Begasing. Gasing atau Begasing merupakan permainan yang bermacam-macam bentuknya serta dapat dipusingkan atau diputar dengan tali (Suhaimi et al., 2021). Gasing atau gangsing berasal dari 2 kata, yaitu "Gang dan Sing". Gang yang berarti lorong atau lokasi, dan sing berarti suara, sehingga jika diuraikan, Gangsing merupakan permainan yang dimainkan pada tempat kosong dan mengeluarkan bunyi. Di Indonesia sendiri, gasing merupakan permainan yang ada pada beberapa daerah. Gasing memiliki penyebutan yang berbeda-beda pada tiap daerah, seperti di Jawa Barat dan Jakarta gasing disebut "*Panggal*", Di Kalimantan Timur menyebutnya "*Begasing*", Sulawesi Selatan dan

Nusa Tenggara menyebutnya “*Maggasing*”, Maluku menyebutnya “*Apiong*”, Jawa Timur dikenal dengan “*Kekehan*” (Ramdhan, 2023).

Indonesia yaitu Kalimantan timur kota Tenggarong Kutai Kartanegara mengenalkan permainan tradisional Begasing dilakukan pada Festival Erau, dan permainan tradisional gasing ini biasanya dipertandingkan atau diperlombakan sebagai pelestarian budaya lokal dan mengenalkan kepada seluruh masyarakat baik itu orang tua, dewasa bahkan sampai kepada anak usia dini sebagai warisan budaya tak benda. Erau merupakan sebuah tradisi upacara yang diadakan pada setiap tahun di kota Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. Erau berasal dari bahasa daerah Kutai “*eroh*” yang berarti ramai, rebut, riuh dalam suasana suka cita. Semasa kutai masih membentuk kerajaan, setiap tahun diadakan upacara erau dengan tujuan memelas (tempong tawar), tanah, hutan, air. Menurut kepercayaan upacara ini memberikan kamakmuran dan kebahagiaan pada masyarakat sekitar, melalui erau maka sawah dan ladang, sungai hutan menjadi subur dan memberikan penghasilan yang berlimpah (Sani, 2021). Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pengenalan permainan tradisional anak usia dini dapat dilakukan dipendidikan formal (sekolah) yaitu pendidik yang mempersiapkan rancangan pembelajaran tentang permainan tradisional Kalimantan Timur Begasing dan bekerja sama kepada tetua atau pihak Erau untuk bekerjasama atau berkontribusi dalam pengenalan secara langsung kepada anak, dengan cara *field trip* atau kunjungan wisata lapangan, selain itu anak juga biasanya memainkan Begasing dilingkungan keluarga dan masyarakat, dengan ini anak dapat dengan bebas mencoba bermain Begasing tersebut dan meningkatkan pemahaman serta wawasan pada anak.

Sebuah kajian yang membahas mengenai sejarah awal Begasing yang merupakan suatu permainan yang dimainkan di negara Asian dan Eropa. Pada zaman dahulu dinasti Song (960-1279) di negara Cina, para wanita di sana bermain Begasing yang terbuat dari pada gading yang dinamakan sebuah “*ch’ench’ien*”. Permainan gasing ini mulai dikenal pada zaman kesultanan melayu Malaka pada abad ke-15 (Suhaimi et al., 2021). Menurut peneliti Ahli sosiologi dalam (Ramdhan, 2023) permainan Begasing berasal dari Tiongkok dan mencapai ketenaran pada pemerintah Dinasti Ming. Permainan gasing kemudian diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya menyebar ke berbagai negara termasuk Amerika Latin, Afrika dan Asia Tenggara termasuk Indonesia. Imigran Cina dan pedagang membawa permainan gasing ke Indonesia, mengakibatkan terjadinya proses enkulturasi di mana budaya dari suatu bangsa dicangkokkan kedalam budaya bangsa lain,

namun tetap dikembangkan dengan kearifan lokal masing-masing daerah sehingga unsur aslinya masih terlihat.

Menurut orang-orang di zaman dahulu Begasing ini awalnya bukan terbuat dari kayu melainkan telur ayam yang diadu dengan memutar, kebiasaan ini menjadi keseruan tersendiri dan akhirnya memutar telur ayam dijadikan aduan (Muhaimi & Matura, 2022). Menurut Zaitie Satibi (2019) dalam (Mohaimin, 2022) asal usul gasing ini berasal dari pada permainan memusing buah berembang yang berbentuk bulat, licin dan agak leper, buah ini mudah dijumpai di kawasan pesisir pantai dan kebiasaannya buah ini digunakan oleh para pesilat sebagai latihan untuk menguatkan tangan mereka. Sedangkan sejaran Begasing di Kalimantan Timur pada kegiatan kunjungan yang dilaksanakan di taman ulin Tenggara Kalimantan Timur, Bapak (D) selaku duta budaya Kaltim menjelaskan bahwa pada tahun 2022 sudah mulai masuk di warisan budaya Indonesia yang telah diakui. Gasing sudah ada sejak zaman abad ke-2 dan abad ke-4 sejak kerajaan mulawarman namun tidak diperlombakan hanya sekedar bermain saja baik di dalam masyarakat maupun diadakan dalam sebuah kerajaan, secara terus menerus dan berulang-ulang sampai abad ke-13 masuknya islam hingga abad ke-17 kejayaan islam Begasing mulai diperlombakan secara keseluruhan.

Bermian Begasing biasanya dilakukan sendiri atau berkelompok, jika ingin Begasing dilakukan secara menyenangkan maka kegiatan bermain tersebut dapat dilakukan dengan mengajak teman. Bermain Begasing dilakukan di tempat yang luas dengan permukaan tanah yang datar dan membuat sebuah lingkaran yang digunakan sebagai arean beradu Begasing. Peraturannya Begasing tidak boleh lewat dari area atau garis yang telah dibuat dan berputar paling lama pemiliknya dinyatakan menang (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018). Begasing merupakan mainan yang berputar pada poros dan berkeseimbangan pada satu titik, bentuk gasing berbagai macam ada yang berbentuk tabung, bulat, dan kerucut. Cara memainkan gasing ialah dengan cara dipegang dengan tangan kiri, sementara tangan kanan memegang tali. Tali dililitkan dengan kuat di gasing lalu pada hitungan ketiga gasing di lemparkan ketanah secara bersamaan. Begasing yang berputar paling lama ialah gasing yang akan menjadi pemenang (Haryanti, 2021).

Hasil kunjungan yang dilakukan di taman ulin Tenggara Kalimantan Timur, Bapak (D) salah satu duta budaya di daerah tersebut menjelaskan cara bermain Begasing yang sering dilakukan oleh masyarakat daerah tersebut, yaitu dengan mempersiapkan tali

dan gasing, kemudian ujung tali yang lebih kecil tersebut dikenakan pada bagian gasing yaitu bagian leher gasing dengan cara dililit, dililitan tali pertama dan kedua dapat ditarik sekuat tenaga dan sekuat mungkin kemudian sisa tali dililit biasa saja dan disusun rapi, dibagian ujung tali yang besar terdapat lobang kecil yang dapat dimasukan oleh jari kelingking. Jika menggunakan tangan kanan maka tali tersebut dililit berlawanan dengan arah jarum jam, jika arah kiri makan mengikat gasing searah dengan jarum jam. Cara memutarakan Begasing adalah mempersiapkan posisi kuda-kuda, jika tangan kanan maka kaki kanan juga berada maju kedepan kemudia lempar gasing kedepan pada bagian lapisan kayu yang disediakan dengan menarik kuat tali gasing kearah tubuh kita. Bahan yang digunakan dalam membuat Begasing tersebut menggunakan kayu banggeris karena ketahanan dan kekuatan kayu yang maksimal, selain kayu banggris kayu ulin, bambu dan kayu lainnya dapat digunakan. Bentuk Begasing yang dikenalkan oleh orang dewasa dan anak usia dini sangat berbeda, menyesuaikan dengan kebutuhannya, Begasing yang digunakan oleh orang dewasa berukuran 9 cm dan untuk anak usia dini ukuran 1-2 cm dan tidak menggunakan tali agar ramah lingkungan, kayu yang digunakan lebih ringan, dan memutarnya hanya menggunakan tangan saja.



Gambar 1. Cara Bermain Begasing di Tenggarong, Kalimantan timur, Taman Ulin



Gambar 2. Cara mengikat Begasing di Tenggarong, Kalimantan timur, Taman Ulin



Gambar 3. Gasing uri

Sumber: <https://images.app.goo.gl/jdgAfBmNhJ4TVSFo6>



Gambar 4. Gasing bambu

Sumber: <https://images.app.goo.gl/QoEYNM7Jmfxktbb16>



Gambar 3. Gasing kayu

Sumber: <https://images.app.goo.gl/3Z1VCmjwN2SDBJp76>

Permainan Begasing ini memiliki manfaat bagi aspek sosial, fisik dan kognitif. Mengapa dikatakan demikian?, karena dalam aspek sosialnya sendiri dipergunakan Begasing ini dapat menumbuhkan hubungan individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok melalui interaksi secara langsung bagi para pemain dan merayakan pencapaian mereka. Begitu pun dengan aspek fisik motorik yaitu motorik halus, dapat berkembang sebab stimulasi melalui kegiatan mengikat tali, melempar Begasing dan menarik kembali tali Begasing agar dapat berputar sesuai dengan titik yang mengakibatkan pergelangan dan jari-jemari tangan bergerak. Pada aspek kognitifnya dalam bermain Begasing sebenarnya dapat merangsang intelektual anak, meningkatkan kecerdasan anak, dalam menyelesaikan masalah dengan memikirkan strategi, rencana dalam bermain gasing mulai dari cara yang tepat untuk melakukan

langkah melepaskan tali agar Begasing dapat berputar dengan cepat dan lama sehingga rencana dalam memenangkan pertandingan dapat dicapai (Gunawan et al., 2024).

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan Begasing adalah melatih kesabaran dan ketelitian anak dalam menali, sebagai media terapi katarisis yaitu terapi pelepas ketegangan dan pelepas stres (Putra et al., 2015). Permainan Begasing dapat melatih nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas (adil, jujur), dan rasa hormat terhadap tradisi yang diperkuat dan meningkatkan motivasi anak dalam mempelajari serta melestarikan permainan Begasing (Ahmal et al., 2024). Permainan Begasing merupakan permainan yang diwariskan oleh nenek moyang dan sangat populer dikalangan masyarakat pada zaman dahulu, namun berangsur-angsur terlupakan karena kemajuan zaman dimasa kini. Adapun nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional Begasing adalah memberikan kebebasan serta kesenangan yang dirasakan anak, melatih kreativitas anak dalam membuat gasing, mengembangkan kemampuan otot dan tubuh, mampu berkomunikasi dengan baik, meningkatkan kerjasama dengan temannya, menumbuhkan nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, keadilan, keikhlasan, kasih sayang, dan kesabaran (Rusyd, 2020).

PENUTUP

Banyaknya penjelasan mengenai permainan tradisional Begasing ini dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional atau disebut dengan permainan rakyat merupakan salah satu budaya peninggalan nenek moyang yang dimainkan pada saat waktu luang dan sebagai penghibur untuk menghilangkan stres. Permainan tradisional yang diwariskan tiap daerahnya di Indonesia, Kalimantan Timur, kota Tenggarong Kutai Kartanegara adalah permainan Begasing, permainan Begasing pertama kali dikenal dari kebanyakan orang pesisir pantai yang memainkannya menggunkan buah berembang, ada pula yang memainkannya menggunakan telur ayam yang diputar dan diadu, karena tingkat kreatifitas yang tinggi Begasing diganti dengan kayu yang dibentuk atau diukir dengan berbagai bentuk, dan dilestarikan. Permainan tradisional behasing ini sudah ada sejak jaman kerajaan Mulawarman abad ke-2. Bahan pembuatan Begasing dapat terbuat dari kayu ulin dan bambu, namun yang menjasi ciri khas Begasing di Kutai Kartanegara adalah Begasing yang terbuat dari kayu baggris, cara memainkan Begasing dengan melilitkan tali keleher Begasing dan melemparnya kebagian bawah atau tanah sekuat tenaga

agar gasing dapat berputar pada satu titik dan melaju, pelestarian permainan Begasing Kalimantan Timur, Tenggarong, Kutai Kartanegara dikenalkan melalui Festifal Erau yang diadakan tiap tahunnya dan diperlombakan, yang mengandung nilai- nilai kebudayaan bagi anak usia dini adalah meningkatkan perkebangan sosial emosional, kognitif, fisik motorik, kerjasama, sportivitas, kreativitas, keadilan, ketangguhan, tanggung jawab dan masih banyak lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmal, Dikalbina, P. A., & Meiriza, H. H. (2024). Melestarikan Warisan Budaya Melalui Permainan Gasing Tradisional di Desa Pasir Kemilu. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 284–289.
- Bastian, A., Suharni, & Novitasari, Y. (2019). Permainan Tradisional Berbasis Budaya Melayu dalam Pengembangan Karakter Anak. *Atfālunā: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 53–56. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v2i2.974>
- Elfiadi. (2019). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 7(1), 51–60.
- Gunawan, H., Sagala, I., & Utama, S. A. (2024). Preservation of Gasing Game as Cultural Identity in Pematang Lumut Village, Jambi Province. *Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(3).
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., Kamelia, S. Q., Islam, B. K., Dakwah, F., Komunikasi, D., Gunung, S., & Bandung, D. (2021). *Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong* (Issue 87). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*.
- Muhaimi, M., & Matura, N. et. al. (2022). Permainan Warisan Gasing Piring. *Jurnal Sejarah Lisan Malaysia*, 6(1).
- Nurdiani, Y. (2019). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligancia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 2(2).
- Nurhayati, N. S., & Putro, Z. K. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).
- Putra, A. L., Nurhadi, & Subagya, S. (2015). Analisis Dimensi Etis-Spiritual Dalam Proses Pembentukan Karakter Anak Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 5(2).
- Ramdhan, A. (2023). Melestarikan Permainan Tradisional Gasing Sunda dalam Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Komunikasi Visual*, 2(3).
- Rony Zulfirman. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Man 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2). <http://dx.doi.org/10.30596%2Fjppp.v3i2.11758>
- Rusyd, D. (2020). *Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Folklor Indonesia* (Issue 87). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Suhaimi, A. A., Ahmad, R. A., & Ahmad, N. M. (2021). Perkembangan dan Pembuatan Gasing Uri di Kelantan. *Jurnal Sejarah Lisan Malaysia*, 5(3), 178–200.

- Wahyuni, F., & Azizah, M. S. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Al- Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(1), 138–153.
<https://doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>
- Yualiantini, S. (2019). Permainan dan Bermain PAUD. *Jurnal Primearly*, 2(2).