Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT)
p-ISSN 2775-0698
Volume 6, Nomor 2, Juli 2026: 8-14

Eksplorasi Permainan Tradisional Sasak sebagai Media Pembelajaran Sains di Madrasah

Mukminah [1*], Hirlan [2]

[1] Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat, Indonesia
[2] Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Haji Abdul Rasyid Lombok Tengah, Indonesia

Email: mukminah145@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi potensi permainan tradisional Sasak sebagai media pembelajaran sains di madrasah, khususnya Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan studi dokumentasi terhadap artikel jurnal, prosiding, repositori akademik, dan sumber ilmiah yang membahas permainan tradisional Sasak, etnosains, literasi sains, dan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Analisis dilakukan melalui reduksi data, pengelompokan informasi, pemetaan konsep sains, penyajian data dalam matriks, dan penarikan kesimpulan. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa permainan Sasak seperti gansing, gatrik, selodor, maen jingklak/dengklek, dan peresean memiliki potensi untuk menghadirkan konsep gerak, gaya, energi, keseimbangan, momentum, gesekan, dan interaksi manusia dengan lingkungan ke dalam pengalaman belajar yang konkret. Temuan penelitian terdahulu juga menunjukkan persepsi yang sangat positif terhadap integrasi permainan Sasak dalam pembelajaran etnosains; studi tahun 2024 melaporkan rerata persepsi 3,26 dan studi lain 3,32 pada kategori sangat tinggi. Permainan tradisional dengan demikian dapat diposisikan bukan sekadar hiburan, tetapi sebagai konteks dan media untuk menghubungkan pengetahuan lokal dengan konsep sains sekolah secara kontekstual. Implementasinya di madrasah perlu disertai pemetaan kompetensi, lembar kerja, pertanyaan investigatif, dan refleksi agar aktivitas bermain berkembang menjadi proses penyelidikan ilmiah.

Kata kunci: Permainan Tradisional Sasak, Etnosains, Media Pembelajaran, Sains, Madrasah

Article History
Received: 02 Juli 2026
Accepted: 30 Juli 2026

**Corresponding Author*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sains di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah tidak hanya diarahkan pada penguasaan fakta, tetapi juga pada kemampuan peserta didik mengamati fenomena, mengajukan pertanyaan, menggunakan bukti, dan menjelaskan gejala alam secara ilmiah. Karena itu, pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik menjadi penting. Kajian mutakhir tentang etnosains menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar yang menghubungkan konsep ilmiah dengan lingkungan sosial-budaya siswa. Adawiah et al. (2026) menemukan bahwa tradisi, teknologi lokal, produk budaya, serta permainan tradisional memuat beragam konsep sains dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih interaktif.

Indonesian Journal of Education Research and Technology (IJERT) is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Konteks lokal menjadi semakin relevan bagi madrasah di Lombok karena peserta didik hidup dalam lingkungan budaya Sasak yang memiliki banyak praktik dan permainan warisan antargenerasi. Ikawati et al. (2018) mendokumentasikan beragam permainan tradisional Sasak sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya dan menyebutkan nilai edukatif yang terkandung di dalamnya. Daftar permainan yang muncul dalam penelitian Soemardiawan (2023) antara lain peresean, selodor, gansing, maen kaleng, cungklik, sepek manok, jingklak, dengklek, betet kantir, bejangkrikan, dan gatrik. Keberagaman ini menunjukkan bahwa lingkungan budaya Sasak menyediakan sumber belajar yang dapat dieksplorasi lebih lanjut.

Permainan tradisional memiliki karakter yang sesuai dengan pembelajaran sains karena melibatkan benda, gerak, aturan, ruang, waktu, interaksi, dan akibat dari suatu tindakan. Dalam permainan gansing, misalnya, peserta didik dapat mengamati gerak rotasi, kestabilan, dan pengaruh gesekan; pada gatrik dapat dikaji gaya, gerak, tumbukan, dan perubahan arah; sedangkan pada jingklak atau dengklek dapat diamati keseimbangan dan koordinasi gerak. Analisis permainan tradisional sebagai konteks sains juga didukung oleh penelitian Rumiati et al. (2021) tentang energi mekanik pada egrang dan penelitian Muslimin et al., 2025) yang menunjukkan bahwa permainan engklek dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sains yang menyenangkan.

Hubungan antara permainan Sasak dan pembelajaran etnosains telah memperoleh dukungan empiris. Muliadi et al. (2024) melaporkan bahwa persepsi calon guru terhadap implementasi permainan tradisional Sasak dalam pembelajaran etnosains berada pada kategori sangat tinggi dengan rerata 3,26. Studi Soemardiawan (2023) juga menemukan rerata persepsi 3,27, sedangkan Muliadi et al., (2024) memperoleh rerata 3,32 terkait efektivitas pembelajaran etnosains berbasis permainan Sasak. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa permainan tradisional tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga dipandang layak sebagai sumber dan media pembelajaran sains.

Kajian yang lebih baru memperkuat arah tersebut. Yamin & Muliadi (2025) menemukan bahwa persepsi calon guru mengenai penggunaan indigenous science dalam permainan tradisional Sasak sebagai medium penguatan literasi sains berada pada kecenderungan positif dan tidak menunjukkan perbedaan signifikan berdasarkan gender maupun semester. Di sisi lain Verawati & Wahyudi (2024) menegaskan bahwa pengangkatan kearifan lokal dalam pembelajaran sains dapat membuat konsep lebih kontekstual dan berpotensi mendukung literasi sains. Dengan demikian, eksplorasi permainan Sasak sebagai media pembelajaran sains memiliki dasar teoritis dan empiris yang cukup kuat.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang tersedia masih berfokus pada persepsi calon guru, nilai budaya, pengembangan bahan ajar, atau permainan tradisional secara umum. Belum banyak kajian yang secara khusus memetakan permainan Sasak ke konsep-konsep sains sekolah dasar sekaligus merumuskan cara penggunaannya sebagai media pembelajaran di madrasah. Kesenjangan tersebut menjadi ruang penelitian yang penting karena guru membutuhkan bentuk pemetaan yang operasional, bukan hanya pernyataan bahwa permainan tradisional mengandung unsur sains.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) mengidentifikasi permainan tradisional Sasak yang potensial digunakan dalam pembelajaran sains; (2) memetakan konsep sains yang dapat dieksplorasi melalui permainan tersebut; dan (3) merumuskan prinsip penggunaan permainan tradisional Sasak sebagai media pembelajaran sains yang kontekstual di madrasah. Eksplorasi ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru dalam mengembangkan kegiatan observasi, eksperimen sederhana, LKPD, dan asesmen literasi sains berbasis budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain eksploratif berbasis studi dokumentasi. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang tidak menguji pengaruh suatu perlakuan, melainkan mengeksplorasi dan memetakan potensi permainan tradisional Sasak sebagai media pembelajaran sains. Studi dilakukan melalui penelusuran sumber ilmiah yang dapat diakses secara daring, meliputi artikel jurnal, prosiding, repositori perguruan tinggi, dan publikasi ilmiah lain yang relevan. Sumber utama mencakup penelitian tentang permainan tradisional

Sasak, integrasi permainan tradisional dalam etnosains, pembelajaran sains berbasis kearifan lokal, dan literasi sains. Analisis data mengikuti prinsip analisis kualitatif berupa kondensasi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan sebagaimana dijelaskan (Miles et al., 2014).

Kriteria sumber meliputi: (1) membahas permainan tradisional Sasak atau permainan tradisional yang memiliki keterkaitan kuat dengan pembelajaran sains; (2) memuat informasi tentang nilai, mekanisme permainan, konsep sains, atau pemanfaatannya dalam pembelajaran; (3) diterbitkan oleh jurnal, prosiding, repositori akademik, atau penerbit ilmiah yang dapat diverifikasi; dan (4) memiliki informasi bibliografis yang jelas. Sumber yang hanya berupa blog, promosi, atau laman nonilmiah tidak digunakan sebagai dasar kesimpulan.

Tahap analisis dilakukan dalam empat langkah. Pertama, identifikasi sumber dan ekstraksi informasi mengenai nama permainan, karakteristik aktivitas, nilai budaya, dan kemungkinan konsep sains. Kedua, pengodean tematik berdasarkan kategori gaya dan gerak, energi, keseimbangan, materi dan alat, lingkungan, serta literasi sains. Ketiga, pemetaan antara mekanisme permainan dan tujuan pembelajaran sains. Keempat, interpretasi untuk merumuskan bentuk implementasi yang realistis di madrasah. Keabsahan interpretasi dijaga melalui perbandingan antarsumber dan pemisahan yang tegas antara temuan penelitian terdahulu dan pemetaan konseptual peneliti.

Penting ditegaskan bahwa penelitian ini merupakan eksplorasi berbasis sumber ilmiah, bukan laporan hasil uji coba kelas tertentu. Oleh sebab itu, angka hasil yang disajikan pada bagian berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bukti pendukung, sedangkan pemetaan permainan dan konsep sains merupakan sintesis analitis penelitian ini. Pernyataan tersebut diperlukan agar tidak terjadi klaim seolah-olah telah dilakukan eksperimen langsung di madrasah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemetaan Permainan Tradisional Sasak dan Potensi Konsep Sains

Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa permainan tradisional Sasak memiliki karakteristik yang memungkinkan terjadinya pembelajaran sains berbasis pengalaman. Soemardiawan (2023) mendokumentasikan sebelas permainan Sasak yang relevan sebagai konteks pembelajaran, sedangkan Ikawati et al. (2018) menempatkan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang memiliki nilai edukatif. Dari keseluruhan permainan tersebut, beberapa permainan paling mudah dipetakan ke konsep sains karena mekanisme permainannya memperlihatkan gejala fisik yang dapat diamati secara langsung.

Tabel 1. Pemetaan Permainan Tradisional Sasak Sebagai Potensi Konsep Sains

Permainan	Fenomena yang diamati	Potensi Konsep Sains	Contoh Aktivitas di Madrasah
Gansing	Benda berputar, perubahan laju putaran, kestabilan	Gerak rotasi, gaya, gesekan, energi mekanik	Membandingkan lama putaran dan permukaan; mencatat pengaruh bentuk/ukuran gasing.
Gatrik	Tongkat dipukul dan bergerak menuju sasaran	Gaya, gerak, energi, arah, tumbukan	Mengamati hubungan kekuatan pukulan dengan jarak gerak dan arah benda.
Selodor	Pemain bergerak melewati garis dan menghindari penjaga	Gerak, jarak, waktu, kecepatan, koordinasi	Mengukur waktu tempuh dan membandingkan strategi lintasan.
Jingklak/Dengklek	Lompatan satu kaki dan perpindahan posisi	Keseimbangan, gaya, koordinasi, pusat massa	Mengidentifikasi faktor yang membuat tubuh stabil atau kehilangan keseimbangan.
Peresean	Gerakan memukul dan menangkis menggunakan alat tradisional	Gaya, momentum, perubahan gerak, energi	Menggunakan video/simulasi dan model aman untuk mengidentifikasi gaya dan perubahan gerak; bukan praktik kontak fisik.

Tabel tersebut menunjukkan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai titik awal penyelidikan, bukan sebagai pengganti konsep ilmiah. Pada gansing, misalnya, siswa tidak cukup hanya bermain, tetapi diarahkan untuk mengukur lama putaran, membandingkan permukaan, dan menjelaskan

mengapa gesekan memengaruhi gerak. Pada gatrik, aktivitas memukul dapat diubah menjadi investigasi tentang hubungan gaya dan perubahan gerak. Pola ini sejalan dengan kajian Rumiati (2021) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dianalisis untuk mengungkap konsep fisika, serta Adawiah et al. (2026) menemukan bahwa permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat memuat konten sains sekolah.

Untuk madrasah, pemetaan tersebut memiliki keuntungan pedagogis karena objek belajar berasal dari lingkungan budaya peserta didik. Guru dapat memulai pembelajaran dari pertanyaan sederhana seperti “mengapa gasing berhenti?”, “mengapa pukulan yang lebih kuat membuat gatrik bergerak lebih jauh?”, atau “mengapa pemain jingklak perlu mengatur posisi tubuh agar tidak jatuh?”. Pertanyaan semacam ini mengubah aktivitas bermain menjadi kegiatan mengamati, memprediksi, menguji, dan menjelaskan. Prinsip tersebut sejalan dengan temuan (Verawati & Wahyudi, 2024) bahwa pembelajaran sains yang mengangkat kearifan lokal dapat memperkuat keterkaitan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Permainan Tradisional sebagai Media Etnosains dan Literasi Sains

Permainan tradisional Sasak dapat diposisikan sebagai media etnosains karena menghadirkan pengetahuan lokal yang kemudian dijelaskan kembali melalui konsep sains sekolah. Soemardiawan (2023) menegaskan bahwa permainan tradisional bukan sekadar aktivitas rekreatif, melainkan mengandung indigenous science yang dapat dielaborasi secara ilmiah. Dalam perspektif pembelajaran, guru dapat menggunakan permainan sebagai fenomena awal, kemudian membawa siswa menuju konsep, istilah, pengukuran, dan penalaran ilmiah.

Bukti empiris mengenai penerimaan pendekatan ini cukup konsisten. Muliadi et al., (2024) memperoleh rerata persepsi 3,26 dalam kategori sangat tinggi, sementara Muliadi & Asyari (2024) memperoleh rerata 3,32 dalam kategori sangat tinggi untuk efektivitas pembelajaran etnosains berbasis permainan Sasak. Temuan Yamin & Muliadi (2025) juga menunjukkan kecenderungan positif terhadap penggunaan indigenous science dalam permainan Sasak sebagai medium penguatan literasi sains. Hasil tersebut belum berarti bahwa permainan secara otomatis meningkatkan prestasi siswa madrasah, tetapi menunjukkan bahwa dasar penerimaan pedagogis dan budaya terhadap penggunaannya cukup kuat.

Temuan tentang permainan tradisional di luar konteks Sasak memberikan dukungan tambahan. Penelitian Kusumaningsih & Suryanti (2013) melaporkan bahwa penggunaan engklek dalam pembelajaran IPA efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV, sedangkan (Muslimin et al., 2025) mengembangkan engklek yang dilengkapi QR-Code untuk pembelajaran fotosintesis. Desmita et al. (2026) juga menganalisis permainan tarik tambang sebagai konteks etnosains untuk materi gaya dan gerak. Bukti lintas konteks ini memperlihatkan bahwa struktur permainan gerak, aturan, interaksi, benda, dan konsekuensi dapat diubah menjadi sumber pengalaman ilmiah.

Namun, penggunaan permainan sebagai media sains harus menghindari dua ekstrem. Ekstrem pertama adalah menjadikan permainan hanya sebagai selingan tanpa tujuan belajar. Ekstrem kedua adalah memaksakan istilah sains ke dalam permainan tanpa menghargai makna budaya. Pendekatan yang lebih tepat adalah dialog antara pengetahuan lokal dan pengetahuan ilmiah: siswa terlebih dahulu mengenali cara permainan dipahami dalam budaya mereka, kemudian mengamati fenomena, mengukur variabel, membandingkan hasil, dan membangun penjelasan ilmiah. Dengan cara ini, permainan tetap dihormati sebagai warisan budaya sekaligus menjadi wahana literasi sains.

Rancangan Implementasi di Madrasah

Berdasarkan sintesis sumber, penggunaan permainan tradisional Sasak di madrasah dapat dirancang dalam lima tahap: orientasi budaya, bermain secara terarah, observasi ilmiah, analisis data sederhana, dan refleksi. Pada tahap orientasi, guru memperkenalkan nama, sejarah singkat, aturan, serta nilai budaya permainan. Pada tahap bermain, siswa mengikuti aturan secara aman dan berkelompok. Pada tahap observasi, siswa mencatat gejala yang muncul. Selanjutnya, siswa mengukur atau membandingkan data sederhana dan menghubungkannya dengan konsep sains.

Tahap terakhir berupa refleksi yang meminta siswa menjelaskan kembali hubungan permainan, konsep sains, dan nilai budaya.

Tabel 2. Tahapan Implementasi Permainan Tradisional Sasak dalam Pembelajaran Sains

Tahap	Peran Guru	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi Budaya	Menjelaskan konteks dan aturan permainan.	Mengidentifikasi nama, alat, aturan, dan nilai budaya.
Bermain Terarah	Menetapkan aturan aman dan tujuan observasi.	Memainkan permainan sesuai prosedur.
Observasi Ilmiah	Memberi pertanyaan investigatif.	Mengamati gerak, waktu, jarak, keseimbangan, atau perubahan lain.
Analisis	Membimbing pengukuran dan interpretasi.	Mencatat data, membandingkan hasil, dan mencari pola.
Refleksi	Menghubungkan hasil dengan konsep sains dan budaya.	Menjelaskan konsep sains dan pentingnya pelestarian permainan.

Rancangan tersebut dapat diintegrasikan ke Kurikulum Merdeka melalui aktivitas yang menuntut observasi, eksplorasi, kolaborasi, komunikasi, dan refleksi. Bahan pendukungnya dapat berupa LKPD berbasis permainan, kartu pertanyaan, lembar pengukuran, video dokumentasi, atau modul sederhana. Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal telah dilakukan pada konteks lain. Aji et al. (2022), misalnya, mengembangkan buku suplemen IPA berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. Pada konteks Sasak juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi basis pengembangan LKPD (Kudsiah, 2022).

Dalam konteks madrasah, dimensi nilai juga dapat diperluas. Muliadi & Asyari (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional Sasak mengandung nilai moral, sosial, dan budaya. Nilai tersebut dapat dipadukan dengan pembelajaran sains melalui sikap jujur dalam mencatat data, disiplin mengikuti prosedur, kerja sama saat bermain, tanggung jawab menjaga alat, dan kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, permainan dapat menjadi media yang menghubungkan literasi sains dengan pembentukan karakter tanpa menjadikan nilai agama sebagai tambahan yang terpisah dari aktivitas belajar.

Aspek keselamatan perlu menjadi perhatian khusus. Permainan yang melibatkan kontak fisik seperti peresean tidak dianjurkan dipraktikkan secara kontak langsung dalam pembelajaran sains anak tanpa modifikasi dan pengawasan yang memadai. Untuk madrasah ibtidaiyah, peresean lebih aman digunakan melalui video, demonstrasi alat yang tidak berbahaya, simulasi gaya, atau model miniatur. Sebaliknya, permainan seperti gansing, gatrik dengan modifikasi alat, selodor, dan jingklak/dengklek lebih mudah dirancang menjadi aktivitas investigatif dengan risiko yang dapat dikendalikan.

Sintesis Temuan dan Implikasi

Secara keseluruhan, hasil eksplorasi memperlihatkan tiga pola utama. Pertama, permainan tradisional Sasak menyediakan konteks fenomena yang konkret dan dekat dengan pengalaman siswa. Kedua, mekanisme permainan memungkinkan guru memetakan konsep sains terutama pada ranah gerak, gaya, energi, keseimbangan, dan interaksi benda. Ketiga, integrasi permainan dengan pembelajaran etnosains berpotensi memperkuat literasi sains sekaligus pelestarian budaya. Adawiah et al. (2026) menemukan bahwa pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran sains dapat mendukung pemahaman konsep, literasi sains, berpikir kritis, motivasi, kesadaran budaya, dan keterampilan proses sains.

Implikasinya bagi guru madrasah adalah perlunya perubahan posisi permainan dari “kegiatan tambahan” menjadi “konteks pedagogis”. Guru tidak perlu membuat permainan baru yang mahal; yang diperlukan adalah kemampuan membaca fenomena ilmiah yang sudah terdapat dalam permainan. Selanjutnya guru menyusun tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, instrumen observasi, prosedur aman, dan asesmen. Strategi ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual karena siswa memperoleh kesempatan untuk bergerak dari pengalaman lokal menuju konsep ilmiah yang lebih abstrak.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada basis data yang bersumber dari publikasi dan dokumentasi ilmiah, sehingga belum dapat menyimpulkan efektivitas langsung terhadap hasil belajar siswa madrasah tertentu. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan melalui studi kasus di Madrasah Ibtidaiyah di Lombok dengan observasi kelas, wawancara guru dan siswa, dokumentasi permainan, serta uji keterlaksanaan LKPD. Penelitian lapangan tersebut dapat menguji apakah pemetaan konseptual yang dihasilkan benar-benar mudah diterapkan, sesuai dengan karakteristik siswa, dan berdampak pada literasi sains.

KESIMPULAN

Eksplorasi berbasis sumber ilmiah menunjukkan bahwa permainan tradisional Sasak memiliki potensi kuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran sains di madrasah. Gansing, gatrik, selodor, jingklak/dengklek, dan peresean dapat dijadikan konteks untuk mengembangkan pembelajaran mengenai gerak, gaya, energi, keseimbangan, momentum, gesekan, serta interaksi manusia dan lingkungan, dengan tingkat keamanan dan modifikasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik. Bukti penelitian terdahulu juga menunjukkan persepsi sangat positif terhadap integrasi permainan Sasak dalam pembelajaran etnosains. Penggunaan permainan akan lebih bermakna apabila aktivitas bermain disertai observasi, pengukuran, pertanyaan investigatif, analisis data, dan refleksi. Dengan demikian, permainan tradisional Sasak dapat berfungsi sekaligus sebagai media pembelajaran, konteks etnosains, dan sarana pelestarian budaya. Penelitian lapangan pada madrasah tetap diperlukan untuk menguji keterlaksanaan dan efektivitas model yang telah dipetakan.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiah, R., Nakjah, S. N. S., & Muslihatun, F. (2026). Science Learning Based On Ethnoscience: Exploring Local Wisdom As A Learning Resource In Elementary School. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, *7*(1), 43–52. Retrieved from https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/2024

Aji, I. A. B., & Pujiastuti, P. (2022). Development of Natural Science Supplement Books Based on Local Wisdom in Integrative Thematic Learning in the Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, *10*(1), 82–95. https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40173

Desmita, I., Sukma, E., & Kharisma, I. (2026). Analisis Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(02), 261 - 270. https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13421

Ikawati, H. D., Purmadi, A., & Zulfakar. (2018). Ragam Permainan Tradisional Suku Sasak di Pulau Lombok. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pendidikan (LPP) Mandala*, 251-253. https://doi.org/10.1234/.v0i0.407

Kudsiah, M., Apriana, D., Alwi, M., & Kesatria, L. A. W. (2022). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Kearifan Lokal (Permainan Tradisional) Suku Sasak Lombok Di Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 242–251. https://doi.org/10.29408/didika.v8i2.7199

Kusumaningsih, A., & Suryanti. (2019). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional Engklek terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD),* *7*(4), 3218 -3227. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28281

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Muliadi, A., Wazni, M. K., Suhirman, S., & Kusuma, D. W. C. W. (2024). Effectiveness of Ethnoscience Learning Based on Sasaknese Traditional Games: Preservice Teacher's Perception. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(9), 7200–7208. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.10298

Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali Kearifan Lokal: Pendidikan Nilai Dalam Permainan Tradisional Suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(1), 129–140. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1922

Muslimin, M., Aisya, N., & Krismanto, W. (2025). Quick Response Code in Engklek Traditional Games: Facilitating Challenging and Enjoyable Science Learning in Elementary School. *Epistema*, *6*(1), 31–42. https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.84772

Rumiati, R., & Handayani, R. D., & Mahardika, I. K. (2021). Analisis Konsep Fisika Energi Mekanik Pada Permainan Tradisional Egrang Sebagai Bahan Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika, 9*(2)*,* 131-146. http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3570

Soemardiawan, S., Wardhani, H. A. K., & Muliadi, A. (2023). Integration of Sasaknese Traditional Game in Ethnoscience Learning: Preservice Teacher's Perception. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *9*(12), 12295–12302. https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i12.6431

Verawati, N.N.S.P., & Wahyudi. (2024). Raising the Issue of Local Wisdom in Science Learning and Its Impact on Increasing Students' Scientific Literacy. *International Journal of Ethnoscience and Technology in Education, 1*(1), 42-54. https://doi.org/10.33394/ijete.v1i1.10881

Yamin, M., & Muliadi, A. (2025). Preservice Teachers ' Perceptions of Science Literacy through Indigenous Science in Sasaknese Traditional Games : A Comparative Study Based on Gender and Semester. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi, 13*(2), 1030–1037.