



Etnopedagogi Berbasis Kearifan Lokal Sasak untuk Mendukung *Deep Learning* dan *Mindful Learning* di Sekolah

¹Ahmad Turmuzi*, ¹Lalu Satria Siswandi, ¹Masri Embat

¹SMP Negeri 4 Jerowaru, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/semesta.v4i2.497>

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: April 25, 2026 Accepted: May 29, 2026 Published: June 5, 2026</p> <p>Keywords ethnopedagogy; deep learning; mindful learning; traditional Sasak games; local wisdom</p>	<p><i>This study examines ethnopedagogy as a link between in-depth learning and the application of Sasak cultural local wisdom in the context of school education. The focus of this study is traditional games such as selodor, gasing, jingklak, enjang-enjang, and dengklek, which are used as learning tools to create a fun, interactive, and meaningful learning process for students, without relying entirely on modern technology-based media. A qualitative literature study method was used to analyze various scientific journals, books, and previous studies that discuss in-depth learning, learning to think, ethnopedagogy, and Sasak culture. The research findings indicate that these Sasak folk games, which have been passed down through generations, are able to teach values such as discipline, teamwork, concentration, self-awareness, emotional control, motor coordination, social interaction, and self-awareness. These games also support the pillars of mindful learning. Therefore, learning based on Sasak local wisdom can be an alternative in-depth learning method that still maintains local cultural identity.</i></p>
Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci etnopedagogi; <i>deep learning</i>; <i>mindful learning</i>; permainan tradisional Sasak; kearifan lokal</p> <p>Corresponding Author Ahmad Turmuzi SMP Negeri 4 Jerowaru, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia *E-mail: ahmadturmuzi12771@gmail.com</p>	<p>Penelitian ini mengkaji etnopedagogi sebagai penghubung antara pembelajaran mendalam dan penerapan kearifan lokal budaya Sasak dalam konteks pendidikan sekolah. Fokus kajian ini adalah permainan tradisional seperti <i>selodor</i>, <i>gasing</i>, <i>jingklak</i>, <i>enjang-enjang</i>, dan <i>dengklek</i>, yang dijadikan sebagai alat pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa, tanpa bergantung sepenuhnya pada media berbasis teknologi modern. Metode studi pustaka kualitatif digunakan untuk menganalisis berbagai jurnal ilmiah, buku, serta penelitian terdahulu yang membahas pembelajaran mendalam, pembelajaran berpikir, etnopedagogi, dan budaya Sasak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan rakyat Sasak yang diwariskan turun-temurun tersebut mampu mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja tim, konsentrasi, kesadaran diri, pengendalian emosi, koordinasi motorik, interaksi sosial, serta kesadaran diri. Permainan ini juga mendukung pilar-pilar pembelajaran sadar (<i>mindful learning</i>). Oleh karena itu, pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal Sasak dapat menjadi alternatif metode pembelajaran mendalam yang tetap mempertahankan identitas budaya lokal.</p>
<p> This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.</p>	

Copyright ©2026 Ahmad Turmuzi, Lalu Satria Siswandi, Masri Embat

PENDAHULUAN

Pergeseran dari pembelajaran dangkal (*surface learning*) ke model pendekatan *deep learning*, yang berfokus pada penguasaan materi secara mendalam atau mengedepankan pengalaman belajar bermakna dan berkesadaran, refleksi kritis, dan hubungannya dengan dunia nyata, mendorong paradigma pendidikan yang berubah di era digital. Dalam abad ke-21 ini, penerapan *deep learning* merupakan upaya untuk mengondisikan lingkungan belajar yang membawa siswa ke kesadaran, keterlibatan emosional, kreativitas, dan pengalaman langsung. Siswa dalam situasi ini tidak hanya menghafal informasi untuk lulus ujian, tetapi mereka juga menginternalisasi pengetahuan dan mampu menggunakannya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari (Marton & Säljö, 1976: 9). Namun, *deep learning* sering dikaitkan dengan teknologi digital seperti kecerdasan buatan (AI) dan aplikasi interaktif di dunia pendidikan modern. Seringkali dominasi teknologi mengabaikan potensi sosial dan kultural lingkungan siswa. Padahal inti dari *deep learning* lebih pada kedalaman pengalaman belajar yang signifikan. Ketimpangan ini dapat menjauhkan siswa dari budayanya sendiri. Budaya dan teknologi seharusnya disinergikan dalam pembelajaran siswa.

Sebagai tanggapan terhadap semakin masifnya proses digitalisasi dan mekanisasi teknologi, etnopedagogi hadir sebagai sebuah pendekatan pendidikan yang menjadikan budaya lokal sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar. Secara lebih spesifik, etnopedagogi menempatkan unsur budaya daerah sebagai fondasi pokok dalam penyelenggaraan pembelajaran. Perspektif ini memandang budaya bukan sebagai warisan masa lalu yang bersifat tetap atau beku, tetapi sebagai perangkat instruksional yang hidup, fleksibel, serta mampu membentuk karakter dan kecerdasan kontekstual peserta didik (Kartadinata, 2010). Selain itu, Alwasilah et al. (2009) menegaskan bahwa etnopedagogi memberi peluang kepada siswa untuk membangun kedekatan emosional dengan materi yang dipelajari karena adanya keterhubungan dengan akar budaya mereka sendiri.

Di wilayah Pulau Lombok, Nusa Tenggara Barat, komunitas masyarakat suku Sasak memiliki kekayaan budaya berupa ragam permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai pendidikan yang penting. Berbagai aset pedagogis ini sesungguhnya sangat potensial untuk dimanfaatkan, namun hingga kini belum sepenuhnya diintegrasikan secara sistematis dalam struktur kurikulum formal. Beberapa permainan tradisional khas budaya Sasak di Lombok tersebut antara lain *selodor* (mirip gobak sodor pada budaya Jawa), *gasing* atau *begasingan*, *jingklak* atau *bejingklak* (semacam permainan *gateng* dan *simbar* di Jawa), *enjang-enjang* (setara dengan *egrang* dalam budaya Jawa), serta *dengklek* (Jawa: *engklek*). Pemanfaatan budaya lokal sangat sejalan dengan teori belajar modern karena pengalaman belajar yang muncul dari lingkungan sosial terdekat mampu mendorong terbentuknya *deep learning* (pembelajaran mendalam). Pembelajaran mendalam membutuhkan keterlibatan penuh siswa dalam mengonstruksi makna, suatu hal yang sulit tercapai ketika materi pembelajaran dianggap asing atau jauh dari realitas keseharian mereka.

Secara filosofis, permainan memiliki fungsi sebagai sarana penghibur dan pelepas rasa penat. Namun di balik peran rekreatifnya, aktivitas gerak tubuh dan intraksi sosial yang terdapat pada proses permainan mengandung pula adanya peluang signifikan untuk dijadikan sarana (alat) dalam menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, konsentrasi,

keseimbangan, ketekunan, serta kesehatan fisik. Semua nilai tersebut terkait erat dengan konsep belajar dalam suasana menyenangkan (*joyful learning*), belajar dengan pemaknaan yang kuat (*meaningful learning*), dan belajar dengan penuh kesadaran (*mindful learning*). Ketika anak bermain selodor, misalnya, mereka tidak semata-mata bergerak secara fisik, tetapi juga melakukan perhitungan strategi secara sadar, berinteraksi dan berdiskusi secara intens dengan timnya, sekaligus mengatur emosi diri. Pengalaman langsung semacam ini menjadi dasar penting dalam pembentukan struktur kognitif dan afektif yang lebih mendalam.

Fenomena saat ini memperlihatkan bahwa anak-anak lebih terbiasa dengan penggunaan gawai dibandingkan permainan lapangan yang melibatkan interaksi fisik. Situasi ini berpotensi memutus mata rantai pewarisan nilai-nilai karakter yang selama ini diturunkan melalui hubungan sosial secara langsung. Fullan et al. (2018) berpendapat bahwa *deep learning* sesungguhnya bertujuan mentransformasi pengalaman belajar, bukan sekadar mengganti perangkat teknologi. Oleh karena itu, mengintegrasikan permainan tradisional seperti selodor, begasingan, atau enjang-enjang ke dalam pembelajaran sekolah tidak hanya merupakan upaya pelestarian budaya, tetapi juga strategi yang tepat untuk mencapai kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Secara teoretis, langkah integratif ini memperluas ranah pembelajaran mendalam melalui sudut pandang etnopedagogi. Secara praktis, guru memperoleh pilihan media pembelajaran yang murah, efektif, relevan, dan kaya akan nilai pendidikan.

Namun, dominasi diskusi akademis saat ini menunjukkan gap teoretis—atau gap penelitian—yang sebenarnya. Dalam kebanyakan kasus, penelitian pendidikan tentang *deep learning* berpusat pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Misalnya, Luckin (2018) menekankan pentingnya AI, dan Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa platform digital meningkatkan keterlibatan siswa. Bias digital muncul sebagai akibat dari tren ini. Sepertinya pembelajaran mendalam tidak mungkin dilakukan tanpa gawai dan internet. Namun, pendidikan karakter yang berbasis budaya lokal saat ini menjadi subjek studi etnopedagogi yang berbeda. Kartadinata (2010) menyebut etnopedagogi sebagai pendekatan untuk melestarikan budaya dalam pendidikan. Rahmawati & Suryadi (2022) menemukan bahwa permainan tradisional meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama. Selain itu, Sujarwo (2019) menyatakan bahwa permainan tradisional menanamkan disiplin dan tanggung jawab anak.

Pembelajaran mendalam dan etnopedagogi adalah bidang penelitian yang berkembang pesat, tetapi keduanya tidak mencapai banyak temuan bersama. Tidak banyak penelitian yang menghubungkan permainan Sasak tradisional dengan pemahaman mendalam atau pembelajaran sadar (*mindful learning*). Akibatnya, potensi permainan tradisional seringkali terbatas pada kegiatan pelestarian budaya fisik atau muatan lokal yang bersifat sekunder, tanpa mempertimbangkan potensinya sebagai penggerak pemikiran tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*). Padahal, keterlibatan penuh fisik, mental, dan sosial dalam permainan tradisional membutuhkan perhatian penuh (*mindfulness*), yang terkait dengan teori belajar humanistik (Dewey, 1938).

Untuk mengisi kekosongan teoretis ini, penelitian ini mengembangkan perspektif etnopedagogi berbasis permainan tradisional Sasak. Perspektif ini berfungsi sebagai jembatan

antara pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan pembelajaran sadar (*mindful learning*). Penelitian ini juga menawarkan paradigma pelatihan mendalam yang tidak berbasis digital dan mengaitkan etnopedagogi dengan pembelajaran mendalam. Dunia pendidikan berharap dapat melihat bahwa kearifan lokal dapat direvitalisasi untuk mengembalikan makna belajar melalui rekonstruksi konseptual ini. Permainan Sasak tradisional dianggap bukan sekadar subjek penelitian sejarah; itu juga dianggap sebagai subjek dan strategi pendidikan modern yang efisien, inklusif, dan humanis untuk abad ke-21. Studi ini akan menyelidiki bagaimana nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Sasak dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi murid menguasai materi dari yang bersifat teoritis ke pemahaman yang bersifat nyata dan bermakna pada mata pelajaran seperti Matematika, Fisika, Pendidikan Pancasila, serta Olahraga dan kesehatan atau PJOK.

METODE

Analisis konseptual tentang hubungan antara etnopedagogi, pembelajaran mendalam, pembelajaran *mindful*, dan permainan Sasak tradisional dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan studi pustaka (*library research*). Metode ini dipilih karena memungkinkan untuk mengintegrasikan dan membedah konsep teoretis tanpa menggunakan eksperimen, menghasilkan sintesis konseptual baru yang kuat (Zed, 2014: 3). Data utama bersumber dari artikel terdahulu, buku, dokumen budaya, dan jurnal ilmiah nasional dan internasional yang berkaitan dengan topik penelitian.

Dalam menetapkan sumber referensi, studi ini memprioritaskan literatur yang diterbitkan dalam rentang waktu tahun 2015 hingga 2025. Langkah strategis ini diambil guna menangkap dinamika tren terkini sekaligus urgensi kebaruan riset dalam dekade terakhir. Kendati demikian, sejumlah literatur klasik yang monumental seperti pemikiran teoretis dari Marton dan Säljö (1976), Dewey (1938), serta Ausubel (1968) tetap diintegrasikan secara selektif. Kehadiran karya-karya klasik tersebut dinilai sangat krusial karena mengandung kontribusi teoretis mendasar yang berfungsi sebagai pilar utama dalam pemetaan teori pembelajaran. Karya-karya di era 1980-an, 1990-an sampai sebelum tahun 2014 seperti karya Sariyun, et al. (1991), Rosa, M., & Orey, D. C. (2011), Langer, E. J. (1997), Kartadinata, S. (2010), dan beberapa karya lainnya juga diikutsertakan dengan cermat mengingat hasil pemikiran di dalamnya relevan mendukung kajian ini. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini diaktualisasikan melalui penelusuran pustaka yang bereputasi, baik berupa jurnal ilmiah, buku maupun telaah dokumentasi tertulis lainnya yang terkait kebudayaan masyarakat Sasak, terutama yang memuat tentang nilai-nilai edukatif yang tersirat di dalam permainan tradisional.

Secara sistematis, tahapan penelitian ini diorganisasikan ke dalam beberapa fase krusial sebagai berikut: (1). Pengumpulan data: melakukan inventarisasi dan identifikasi terhadap ragam jenis permainan tradisional masyarakat Sasak beserta dokumentasi menyeluruh terkait regulasi dan aturan mainnya; (2). Analisis nilai: mengekstraksi substansi nilai edukatif beserta dimensi-dimensi pembelajaran yang terkandung di dalam setiap jenis permainan; (3). Integrasi kurikulum: mengorelasikan serta menyelaraskan mekanisme kerja permainan tradisional dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran formal di jenjang pendidikan dasar maupun

menengah; serta (4). Sintesis konseptual: merumuskan konklusi mengenai bagaimana stimulasi pengalaman autentik dari permainan tradisional dapat memosisikan diri sebagai pengganti atau pelengkap pembelajaran berbasis digital dalam kerangka mindful learning.

Guna menggaransi kedalaman serta ketajaman hasil kajian, analisis deskriptif-interpretatif diaplikasikan secara terstruktur melalui siklus interaktif yang berkesinambungan, yang meliputi: (1). Reduksi data (*data reduction*): mengurasi, memfokuskan, dan mengabstraksikan data mentah yang diperoleh dari penelusuran literatur agar selaras dengan core masalah etnopedagogi Sasak; (2). Kategorisasi tema (*thematic categorization*): mengklasifikasikan konsep-konsep yang ditemukan ke dalam gugusan klaster utama, seperti konsep deep learning, mindful learning, dan esensi nilai filosofis permainan Sasak; (3). Pemahaman nilai edukatif (*interpreting educational values*): menginterpretasikan secara kritis dan mendalam makna-makna filosofis serta pesan tersirat di balik regulasi permainan tradisional; serta (4). Penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*): mengonstruksikan matriks konseptual sekaligus memformulasikan proposisi teoritis berdasarkan pola hubungan antarvariabel yang dikaji.

Sepanjang tahapan analisis ini bergulir, validitas data dijaga secara ketat melalui penerapan teknik triangulasi teori. Validitas konstruk diwujudkan dengan mengonfrontasikan secara dialektis data permainan tradisional Sasak dengan spektrum teori belajar yang luas. Konfrontasi teoritis ini melibatkan kognitivisme dari Ausubel, pragmatisme dari Dewey, hingga sudut pandang etnopedagogi kontemporer, dengan tujuan meminimalkan subjektivitas peneliti demi membuahkan kerangka konseptual yang objektif, valid, dan teruji. Walaupun kajian ini belum melangkah pada tahap eksperimentasi empiris di dalam ruang kelas, luaran berupa model konseptual ini dapat diproyeksikan sebagai fondasi yang kokoh untuk penelitian eksperimen ataupun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Alwasilah *et al.* (2009), etnopedagogi menganggap budaya lokal sebagai dasar pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik untuk membangun ikatan emosional. Penggunaan budaya lokal sangat relevan karena pengalaman belajar yang berasal dari lingkungan sosial yang dekat karena *deep learning* membutuhkan keterlibatan penuh siswa dalam membangun makna. Hal ini dapat diciptakan mengondisikan proses pembelajaran berbantuan permainan tradisional suku Sasak yang syarat dengan nilai, seperti *selodor*, *gasing* (*begansingan*), *jingklak*, *enjang-enjang* dan *dengklek*. Namun, sebelum memahami nilai filosofisnya, penting untuk membedah tata cara dan aturan permainan tradisional suku Sasak guna mengidentifikasi titik integrasi dengan materi sekolah (Ali *et al.*, 2025, 2026; Ali & Muzzazinah, 2024).

Tabel 1. Tata Cara dan Aturan Permainan Tradisional Suku Sasak

No	Jenis Permainan	Tata Cara
1	<i>Selodor</i>	• Pemain terdiri dari 3–5 orang per tim (1 tim penyerang dan 1 tim penjaga).

	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk permainan beregu pada petak yang dibuat di lapangan atau jalan raya. • Petak berjumlah 6. • Regu yang lebih dulu jadi penyerang adalah yang menang <i>sut</i> (udian). • Penyerang harus melewati area pertahanan lawan dan kembali ke titik awal tanpa disentuh penjaga. • Jika penyerang tersentuh atau keluar jalur, dianggap gugur dan tim penjaga yang punya giliran jadi penyerang. • Pemenang adalah tim dengan poin terbanyak dari keberhasilan melewati petak.
2	<p><i>Gasing / Begasingan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diikuti oleh 2–10 pemain, secara individu atau beregu. • 1 orang atau 1 tim sebagai pemain bertahan (<i>pelepas</i>), dan 1 orang atau 1 tim lainnya bertindak sebagai pemain penyerang (<i>pemakek</i>). • Pemain yang lebih dulu jadi penyerang adalah yang menang <i>sut</i> (udian). • Pemain bertahan memutar <i>gasing</i> (<i>belepas</i>) dengan melemparnya pakai tali yang dililitkan pada leher <i>gasing</i>, pemain penyerang <i>memakek</i> (memukul atau menghantam) <i>gasing</i> lawan menggunakan <i>gasing</i> miliknya yang terlebih dahulu melilitkan tali pada leher <i>gasing</i>. Tujuannya untuk menghentikan putaran <i>gasing</i> lawan. • Jika lemparan <i>gablus</i> (gagal mengenai <i>gasing</i> lawan) atau tidak bisa menghentikan putarannya, dianggap kalah. Maka pemain bertahan yang punya giliran sebagai penyerang berikutnya. • Pemenang adalah <i>gasing</i> yang paling lama berputar atau berhasil menghentikan putaran <i>gasing</i> lawan, dan paling sering menjadi pemain penyerang.
3	<p><i>Jingklak</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Minimal 2 pemain secara bergiliran. • Jumlah kerikil 5 – 20 butir. • Pemain melempar kerikil yang ada di telapak tangan kanan ke atas dan menangkapnya dengan punggung tangan kanan. Kerikil yang terjatuh dipungut dengan terlebih dahulu melempar <i>katuq</i> (kerikil yang ukurannya lebih besar) ke atas. Kerikil dipungut sambil menangkap <i>katuq</i>. • Jika kerikil jatuh semua atau gagal menangkap <i>katuq</i>, giliran berpindah. • Pemenang adalah pemain yang mengumpulkan kerikil terbanyak.
4	<p><i>Enjang-enjang</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diikuti 2–6 pemain secara individu atau beregu. • Menggunakan dua batang <i>tereng</i> (bambu) lurus sepanjang 250 cm - 275 cm, dan <i>injatan</i> (pijakan) kaki (dari potongan bambu 7 – 30 cm) dipasang pada ketinggian 50 cm – 70 cm dari ujung bawah bambu. • Pemain berjalan cepat menggunakan bambu berpijakan menuju garis akhir sambil menjaga keseimbangan. • Jika jatuh atau menjatuhkan lawan sebelum finis, dianggap kalah. • Pemenang adalah yang tercepat sampai garis akhir.
5	<p><i>Dengklek</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Diikuti 2 pemain secara bergiliran. • Permainan dilakukan pada petak yang berjumlah ganjil (umumnya 9 petak) di tanah lapang. Petak paling atas disebut <i>otak</i>.

-
- Pemain melompat satu kaki setelah melempar *katuq* (potongan benda ceper: batu, genteng, kramik) ke kotak tujuan secara berurutan.
 - Jika menginjak garis atau *katuq* keluar petak, giliran berpindah.
 - Pemenang adalah yang memiliki *bale* atau petak terbanyak setelah melewati seluruh petak dengan sukses.
-

Pemaparan ringkas di atas menunjukkan bahwa dalam masing-masing permainan membawa tata cara, aturan, serta mekanisme spesifik yang menuntut partisipasi aktif dari para pemainnya, baik pada ranah ketangkasan fisik, ketajaman kognitif, maupun kecerdasan sosial. Sebagai contoh, permainan selodor secara inheren mengasah kemampuan penyusunan strategi dan kerja sama tim; begasingan menuntut tingkat konsentrasi serta akurasi yang tinggi; jingklak menstimulasi ketangkasan berpikir; enjang-enjang memupuk aspek keberanian dan stabilitas keseimbangan tubuh; sedangkan dengklek secara efektif mengonstruksikan nilai kedisiplinan dan sportivitas.

Melalui keseluruhan instrumen aturan tersebut, terlihat adanya indikasi bahwa anak-anak sejatinya menginternalisasi pengetahuan melalui pengalaman empiris secara langsung, dinamika interaksi sosial, serta mekanisme trial and error (mencoba dan memperbaiki kekeliruan) yang terstimulasi secara natural. Kombinasi aktivitas dalam permainan tradisional suku Sasak di atas mempertegas bahwa permainan tersebut tidak sekadar mengambil peran sebagai sarana rekreasi atau hiburan semata, namun juga mengemban misi sebagai instrumen vital dalam mentransmisikan nilai-nilai sosial, budaya, dan edukasi. Bila ditinjau dari kacamata etnopedagogi, regulasi yang mengikat di dalam permainan bertransformasi menjadi sarana strategis bagi pembentukan karakter, eskalasi kapasitas intelektual, serta proses sosialisasi yang berjalan secara organik di tengah masyarakat. Penjelasan yang lebih komprehensif mengenai premis ini dipaparkan melalui rujukan pandangan ilmiah para akademisi di bawah ini.

Aturan permainan selodor, yang mewajibkan pemain penyerang menghindari sentuhan lawan (pemain bertahan) saat menyeberang pembatas petak dalam selodor, membuktikan pentingnya taktik (elemen strategi), kekompakan anggota regu (kolaborasi kelompok), serta kelincahan dan kecepatan gerak (fisik). Menurut Kurniati (2016), pola permainan ini serupa dengan permainan gobak sodor, yang mampu melatih kemampuan sosial anak melalui komunikasi, koordinasi kelompok, dan pengambilan keputusan cepat. Dalam budaya Sasak, permainan ini dianggap sebagai sarana untuk membangun kolaborasi dan solidaritas di antara anggota masyarakat. Menurut Muliadi dan Asyari (2024), bahwa nilai solidaritas dan interaksi sosial yang terkandung dalam permainan Sasak tradisional meningkatkan pendidikan karakter anak.

Dalam permainan gasing (begasingan), aturan yang menekankan kemampuan untuk memutar gasing dan menghentikan putaran gasing lawan melalui benturan menunjukkan adanya elemen keterampilan motorik, ketelitian, dan fokus. Menurut Elviana, Liliawati, dan Sriyati (2024), permainan gasing mengandung konsep seperti keseimbangan, momentum sudut, gaya gesek, dan gerak rotasi, yang sangat relevan untuk pembelajaran fisika berbasis budaya lokal. Menurut Astuti dan Bhakti (2021), permainan gasing bisa dimanfaatkan menjadi

media (sumber) pembelajaran kontekstual, karena di dalamnya menunjukkan hubungan nyata antara konsep gaya dan gerak dengan pengalaman hidup keseharian dalam lingkungan masyarakat. Selain itu, Sapriana, Etriadi, dan Nasrullah (2020) menyatakan bahwa gasing, yang biasanya dimainkan secara kolektif, merupakan warisan budaya turun-temurun dan dipertandingkan dalam lingkungan masyarakat.

Permainan jingklak memiliki aturan yang menuntut kemampuan berhitung, fokus, dan koordinasi tangan saat mengambil kerikil secara bertahap. Untuk menyelesaikan tahapan permainan, anak-anak dilatih untuk berpikir logis dan konsentrasi. Menurut penulis Wiki Buku, permainan ini serupa dengan permainan tradisional gasing dan simbar dalam budaya Jawa. Dalam penelitian etnopedagogi, permainan ini juga dianggap dapat secara alami meningkatkan kemampuan numerasi dan ketelitian motorik halus (Sariyun et al. 1991; Utami et al. 2025). Penulis Wiki Buku berpendapat bahwa *jingklak* (*bejingklak*) adalah permainan yang dapat membantu anak-anak menjadi lebih fokus dan cekatan.

Dalam permainan enjang-enjang, ada aturan untuk menggunakan bambu dengan pijakan kaki. Ini membutuhkan keseimbangan, keberanian, dan pengendalian tubuh. Aktivitas berjalan dengan egrang (enjang-enjang) membantu anak belajar koordinasi motorik kasar dan menjadi lebih percaya diri. Permainan tradisional berbasis gerak tubuh dapat membantu anak belajar keterampilan motorik, ketahanan fisik, dan keberanian sosial (Kurniati 2016). Dalam budaya Sasak, permainan ini dianggap sebagai simbol kekuatan dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sedangkan aturan permainan dengklek adalah melompat dengan satu kaki pada petak tertentu sambil mempertahankan keseimbangan dan menghindari garis. Aturan ini mengajarkan ketepatan gerak, koordinasi tubuh, sportivitas, dan disiplin. Menurut (Safitri, et al. (2022), bahwa permainan ini sejenis dengan permainan engklek dalam budaya Jawa. Permainan tradisional seperti engklek dan permainan berbasis koordinasi benda kecil dapat membantu anak-anak menjadi kreatif, disiplin, dan teliti. Nilai kerja keras, disiplin, kreativitas, dan kejujuran ditanamkan dalam permainan ini karena pemain harus selalu mematuhi aturan. Sementara Sriyati et al. (2023), berpandangan bahwa permainan engklek tradisional bisa menaikkan pertumbuhan kemampuan gerak tubuh anak. Selain itu, dengan aktivitas dalam permainan dengklek yang menyenangkan, menunjukkan bagaimana anak-anak belajar mengontrol tubuh dan emosi secara bersamaan.

Secara makro, tatanan dan aturan permainan tradisional Sasak mengindikasikan bahwa komunitas lokal Sasak telah mengimplementasikan sistem edukasi berbasis kearifan budaya yang diwariskan secara turun-temurun melalui kegiatan bermain. Aturan-aturan tersebut tidak boleh dipandang sebagai batasan teknis normatif semata, melainkan merupakan media internalisasi nilai-nilai luhur seperti moralitas, komitmen, disiplin, kooperasi, mentalitas berani, dan ketajaman bernalar. Atas dasar tersebut, permainan tradisional Sasak memiliki koherensi yang sangat kuat untuk melebur ke dalam arsitektur pembelajaran modern berbasis deep learning, sebab aktivitas ini mampu menyajikan corak pembelajaran yang kontekstual, kontemplatif, kolaboratif, serta penuh makna bagi peserta didik.

Analisis teoretis terhadap ragam permainan di atas menyingkap eksistensi dimensi filosofis yang melampaui batas aktivitas fisik konvensional. Ragam permainan ini adalah

manifestasi konkret dari media edukasi berbasis etnopedagogi yang kaya akan nilai dan dimensi instruksional. Di antara spektrum nilai yang teridentifikasi meliputi penguatan pilar karakter, kecakapan relasi sosial, serta stimulasi reflektif yang secara padu mengonstruksikan pola pembelajaran mendalam (*deep learning*). Perlu digarisbawahi bahwa perwujudan *deep learning* tidak selalu memiliki ketergantungan pada fasilitas teknologi digital; sebab esensi dari *deep learning* terletak pada kedalaman dan substansi dari pengalaman belajar itu sendiri.

Tabel 2. Nilai *Deep Learning* dalam Permainan Tradisional Sasak

Permainan Tradisional	Nilai Edukatif	Pilar <i>Deep Learning</i>	Dimensi <i>Mindful Learning</i>
<i>Selodor</i>	Kerja sama, strategi, komunikasi	<i>Collaborative learning</i>	Kesadaran sosial
<i>Gasing</i>	Fokus, ketelitian, ketekunan	<i>Reflective learning</i>	Konsentrasi penuh
<i>Jingklak</i>	Berpikir logis, koordinasi	<i>Meaningful learning</i>	Perhatian aktif
<i>Enjang-enjang</i>	Keberanian, keseimbangan	<i>Experiential learning</i>	Pengendalian diri
<i>Dengklek</i>	Disiplin, sportivitas	<i>Joyful learning</i>	Kesadaran gerak

Substansi yang tersaji dalam tabel di atas memvalidasi bahwa nilai-nilai filosofis dalam khazanah permainan Sasak memiliki korelasi linear yang kuat dengan paradigma *deep learning*, terutama pada aspek pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*), pembelajaran reflektif (*reflective learning*), pengembangan model proses belajar mengajar yang sesuai dan bisa dipraktikkan langsung pada keseharian hidup murid (*meaningful learning*), pengembangan model proses belajar berbasis pengalaman (*learning by doing*), serta proses belajar yang menggembirakan dan tidak menegangkan (menyenangkan).

Permainan tradisional terbukti kapabel dalam menciptakan atmosfer belajar yang sadar, aktif, kontemplatif, dan berbobot. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak sekadar menyerap doktrin teoritis secara pasif, melainkan mengalami langsung dinamika keilmuan melalui ekspresi kinestetik, perancangan strategi, pelibatan emosi, dan kedekatan interaksi sosial. Melalui proses ini, permainan tradisional menjelma sebagai instrumen edukasi yang efektif memicu ranah *mindful learning*, seperti tumbuhnya kesadaran sosial, konsentrasi yang mendalam, atensi aktif, regulasi emosi diri, hingga kepekaan terhadap kesadaran gerak tubuh.

Dengan demikian, aktivitas instruksional yang dipadukan dengan permainan tradisional tidak hanya sekadar memicu kegembiraan dalam belajar (*learning that is joyful*), melainkan juga menanamkan fondasi kesadaran dan kontemplasi mendalam (*learning that is mindful*). Konsep pembelajaran yang menyenangkan ditandai dengan penciptaan iklim akademik yang rekreatif, rileks, dan bebas dari tekanan psikologis.

Merujuk pada pandangan progresif Dewey (1938), stimulasi pengalaman belajar yang menggembirakan secara signifikan akan memperkokoh komitmen dan keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman pengetahuan. Lebih lanjut, Lave dan Wenger (1991) memperkuat argumen tersebut dengan menyatakan bahwa efektivitas proses belajar

berpijak pada konsep *situated learning*, yakni sebuah model pembelajaran yang lahir dari keterlibatan aktif individu secara langsung di dalam praktik sosial-budaya masyarakatnya.

Tesis tersebut sangat sejalan dengan karakteristik permainan tradisional Sasak, di mana para peserta didik memproses pengetahuan melalui basis pengalaman konkret, dialektika sosial, serta keterikatan emosional yang intens selama aktivitas permainan berlangsung. Teori ini dipertegas oleh pemikiran Fullan et al. (2018) yang mengemukakan indikator keberhasilan pembelajaran mendalam tidak melulu bertumpu pada penguasaan materi kognitif murni, melainkan pada eskalasi kemampuan berpikir kritis, semangat kolaborasi, daya kreativitas, efektivitas komunikasi, serta pembentukan karakter personal. Karakteristik komprehensif ini melekat kuat pada permainan tradisional karena mampu menyatukan dimensi fisik, sosial, dan reflektif secara simultan.

Misalnya, permainan selodor mengajarkan strategi dan cara berkomunikasi. Siswa memperoleh pengalaman belajar tentang pengambilan keputusan bersama dan membangun solidaritas sosial. Aktivitas ini membuat ruang belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Dengklek dan jingklak adalah permainan belajar yang menyenangkan dengan banyak aktivitas gerak dan interaksi sosial. Siswa dapat belajar koordinasi motorik dan berhitung melalui permainan ini. Temuan penelitian Rahmawarti dan Suryadi (2022), menunjukkan hasil serupa. Dalam penelitiannya menemukan permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

Di sisi lain, penekanan pada aspek pembelajaran sadar menghendaki adanya atensi penuh selama proses kognisi berlangsung. Siswa dituntut untuk mempertahankan fokus, mengaktifkan nalar kritis, serta menyadari setiap tahapan belajar yang tengah mereka lalui. Di dalam konteks permainan Sasak, seperti contohnya pada permainan *gasing* dan *enjang-enjang*, konsentrasi tingkat tinggi mutlak diperlukan demi menjaga stabilitas mekanis objek maupun tubuh. Melalui permainan *enjang-enjang*, peserta didik dilatih untuk mengobservasi dinamika gerak, meregulasi luapan emosi, serta jeli terhadap detail teknis permainan. Pada saat yang sama, mereka dipaksa untuk mempertahankan keseimbangan postur tubuh dan menundukkan rasa takut yang muncul. Imbas positif dari aktivitas ini adalah meningkatnya kesadaran diri (*self-awareness*) serta kematangan dalam mengendalikan stabilitas emosional.

Namun, pembelajaran sadar menekankan kesadaran penuh selama proses belajar. Penting bagi siswa untuk tetap fokus, berpikir kritis, dan sadar akan proses belajar mereka. Dalam permainan Sasak tradisional, seperti *gasing* dan *enjang-enjang*. Orang harus sangat berkonsentrasi untuk menjaga keseimbangan putaran *gasing*. Peserta didik belajar mengamati gerak, mengontrol emosi, dan memperhatikan detail teknis permainan dalam permainan *enjang-enjang*. Dalam permainan ini, mereka juga diminta untuk mempertahankan keseimbangan tubuh dan mengendalikan rasa takut. Aktivitas ini meningkatkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan kemampuan untuk mengendalikan emosi.

Realitas ini menjadi bukti sahih bahwa khazanah permainan tradisional memiliki kapasitas mumpuni untuk menggerakkan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik secara terpadu. Sesuai dengan postulat dari Langer (1997, hlm. 24), pembelajaran kontekstual yang sadar terjadi secara efektif ketika individu secara aktif merumuskan kategori-kategori baru, bersikap terbuka pada stimulus informasi anyar, serta memiliki kepekaan terhadap konteks

lingkungan yang mereka hadapi. Oleh karena peserta didik dituntut untuk terus memodifikasi strategi dan respons adaptif sepanjang permainan, maka permainan tradisional Sasak secara valid merepresentasikan karakteristik teoretis tersebut.

Bertumpu pada alur pemikiran yang telah diuraikan, aspek etnopedagogi yang terkandung dalam permainan tradisional suku Sasak menyimpan potensi akselerasi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran pada beberapa mata pelajaran di institusi sekolah, dengan cara menggabungkannya dalam panduan pembelajaran (silabus) masing-masing mata pelajaran terkait. Dalam klaster Matematika, permainan *jingklak* dan *dengklek* dapat difungsikan sebagai media pengenalan konsep berhitung, analisis pola, koordinasi, serta penalaran logis. Pada domain Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya sub-materi Fisika, *begasingan* dapat diposisikan sebagai laboratorium kontekstual untuk membedah prinsip gaya, momentum, dinamika rotasi, dan gaya gesek. Dalam konteks Pendidikan Pancasila, internalisasi nilai gotong royong, sportivitas, disiplin, serta tanggung jawab yang melekat pada *selodor* dan *dengklek* terbukti efektif memperkuat orientasi pendidikan karakter sekaligus menyokong penguatan dimensi profil lulusan. Untuk mata pelajaran IPS, permainan tradisional dapat dioptimalkan sebagai media refleksi untuk mengenalkan identitas kultural lokal, nilai kebersamaan, serta potret dinamika sosial masyarakat Sasak. Sementara pada ranah PJOK, permainan *enjang-enjang* dan *selodor* berkontribusi langsung dalam melatih stabilitas keseimbangan, koordinasi motorik, ketahanan fisik, serta keterampilan gerak secara rekreatif.

Secara lebih terperinci, cetak biru model integrasi permainan tradisional Sasak ke dalam sejumlah mata pelajaran formal dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Integrasi Matematika melalui *jingklak* dan *dengklek*

Dalam struktur mata pelajaran Matematika, permainan tradisional *jingklak* dan *dengklek* dapat diutilisasi sebagai instrumen konkret dalam pembelajaran numerasi serta geometri yang berbasis konteks. Saat melakoni permainan *jingklak*, peserta didik secara tidak langsung mengasah kemampuan menghitung kuantitas kerikil, mengalkulasi estimasi peluang, serta menstimulasi koordinasi motorik halus lewat aktivitas memungut dan menangkap batu secara bertahap. Sementara pada permainan *dengklek*, siswa dihadapkan pada latihan mengenali bangun geometri, memahami visualisasi pola petak, mengurutkan bilangan kronologis, serta memahami konsep keseimbangan dalam ruang lapangan.

Konseptualisasi ini didukung oleh pemikiran Bishop (1988) yang menyatakan bahwa ilmu Matematika sejatinya tumbuh dari rahim praktik kultural masyarakat, sehingga aktivitas bermain tradisional dinilai sangat efektif untuk mengonstruksi pemahaman matematis berbasis pengalaman budaya. Pandangan ini selaras dengan teori etnomatematika yang dikembangkan oleh Rosa dan Orey (2011), yang menegaskan secara gamblang bahwa praktik kebudayaan lokal menyimpan struktur matematis implisit yang sangat kaya untuk dijadikan sumber belajar kontekstual di sekolah.

2. Integrasi Fisika melalui *begasingan* dan *enjang-enjang*

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), permainan *gasing* dapat dianalogikan sebagai laboratorium sains yang hidup, terkhusus pada topik fisika mekanika. Praktik permainan *begasingan* serta *enjang-enjang* memiliki korelasi struktural yang amat kuat dengan hukum-hukum ilmiah. Fenomena momentum sudut, distribusi torsi, serta pusat

massa (center of mass) dapat diartikulasikan secara nyata melalui pengamatan gasing yang berputar. Aktivitas begasingan secara visual memperagakan hukum momentum sudut, efek gaya gesek permukaan, dinamika rotasi, momen torsi, serta tingkat stabilitas benda tegar.

Menurut kajian dari Elviana, Liliawati, dan Sriyati (2024), permainan gasing merupakan produk etnosains yang sangat aplikatif untuk diadopsi dalam pembelajaran fisika karena memfasilitasi siswa untuk mengamati manifestasi hukum gerak dalam kehidupan sehari-hari secara empiris. Hal senada dijumpai pada permainan enjang-enjang yang mentransmisikan prinsip keseimbangan statis dan dinamis, serta kalkulasi pengaruh posisi titik tumpu terhadap tingkat stabilitas tubuh. Melalui pendekatan ini, siswa tidak lagi terjebak dalam hafalan rumus yang abstrak, melainkan mengindrai secara langsung bekerjanya hukum-hukum fisika pada tubuh dan instrumen permainan mereka. Suastra (2017) mengonfirmasi bahwa pola pembelajaran IPA yang mengintegrasikan budaya lokal mampu mendongkrak pemahaman konseptual secara masif karena siswa berhasil mengaitkan postulat teori dengan pengalaman riil yang dialami secara personal.

3. Integrasi Pendidikan Pancasila melalui *selodor* dan *dengklek*

Permainan *selodor* dapat dipandang sebagai miniatur atau simulasi nyata dari implementasi nilai demokrasi dan solidaritas sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Lewat permainan ini, siswa dilatih menguasai teknik komunikasi interpersonal, pembagian peran kerja dalam kelompok (merancang taktik bertahan dan skema penyerangan), serta menjunjung tinggi sportivitas. Realitas instruksional ini sejalan dengan temuan riset Rahmawati dan Suryadi (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif mengeskalisasi keterikatan emosional dan kematangan sosial peserta didik. Di samping itu, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pemanfaatan permainan *selodor* dan *dengklek* dapat dikonversi menjadi media penguatan karakter luhur. Karakter kerja sama tim, efisiensi komunikasi, kepemimpinan, dan kelapangan dada menerima kekalahan dirangsang melalui *selodor* karena setiap anggota harus berkolaborasi ketat demi menembus barikade pertahanan lawan. Di sisi lain, permainan *dengklek* menyumbang pada pembentukan karakter disiplin dan kejujuran melalui kepatuhan total terhadap regulasi permainan yang berlaku. Landasan filosofis ini seirama dengan wejangan Ki Hadjar Dewantara (2013) yang menegaskan bahwa sistem pendidikan yang ideal mesti berakar kuat pada kebudayaan nasional dan mampu menumpas dekadensi moral melalui penanaman pengalaman hidup yang nyata. Permainan tradisional, dengan demikian, menjadi wadah pendidikan karakter yang organik karena nilai moral dipraktikkan langsung dalam tindakan nyata, bukan sekadar dihafalkan.

4. Integrasi IPS melalui *selodor*, *begasiangan*, *jingklak*, *enjang-enjang* dan *dengklek*

Dalam domain ilmu IPS, eksistensi permainan tradisional Sasak bertindak sebagai media strategis untuk memahami identitas kultural dan membaca dinamika kehidupan sosial komunitas lokal. Warisan budaya ini mencerminkan kristalisasi dari pola interaksi sosial yang mapan pada masyarakat Sasak. Mengacu pada teori kebudayaan dari Geertz (1973), kebudayaan dijelaskan sebagai sistem makna terintegrasi yang diwariskan melalui simbol-simbol dan praktik sosial, yang di dalamnya mencakup permainan tradisional. Oleh sebab itu, penyatuan permainan tradisional dalam kurikulum IPS tidak hanya sekadar

mengedukasi siswa mengenai ragam budaya lokal, melainkan juga menumbuhkan rasa memiliki (*sense of belonging*), apresiasi terhadap pluralitas budaya, serta kepekaan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

5. Integrasi dalam Mata Pelajaran PJOK melalui *enjang-enjang*, *selodor*, *begasingan*, *jingklak* dan *dengklek*

Pada mata pelajaran PJOK, khususnya saat mengulas materi atletik atau stabilitas tubuh, permainan *enjang-enjang* sangat relevan diaplikasikan sebagai media praktik yang representatif. Siswa ditantang melakukan aktivitas berjalan dengan *enjang-enjang* bambu setinggi 250–275 cm. Kegiatan ini secara simultan melatih ketepatan koordinasi motorik, keseimbangan dinamis, serta kematangan kontrol diri dalam mengatasi rasa takut akan ketinggian. Sementara itu, permainan *selodor* memiliki relevansi yang pekat dengan materi permainan bola besar maupun bola kecil yang mengedepankan aspek kooperasi tim. Regulasi permainan yang menuntut tim penyerang mengarungi 6 petak tanpa tersentuh oleh penjaga efektif melatih kelincahan (*agility*), akselerasi kecepatan, serta komunikasi taktis antarpemain dalam membangun sistem pertahanan yang solid.

Untuk kebutuhan melatih kekuatan otot lengan dan tingkat akurasi, permainan *gasing* memberikan stimulasi yang tepat melalui teknik melempar tali serta ketepatan memukul *gasing* kompetitor. Aktivitas ini linier dengan prinsip konsentrasi penuh dan kontrol regulasi emosional. Selanjutnya, gerakan memungut kerikil kecil sembari menangkap batu umpan (*katuq*) dalam permainan *jingklak* terbukti melatih koordinasi mata dan tangan (*eye-hand coordination*) secara presisi. Sedangkan pada permainan *dengklek*, siswa mengasah kesadaran gerak kinestetik (*kinesthetic awareness*) saat melakukan gerakan melompat satu kaki melintasi petak-petak khusus tanpa boleh menyentuh garis batas. Karakteristik ini memperkuat komitmen kedisiplinan dan sportivitas karena setiap bentuk pelanggaran aturan akan berkonsekuensi langsung pada perpindahan hak giliran bermain.

Secara makro, keseluruhan model integrasi ini memberikan bukti konkret bahwa permainan tradisional mampu menyentuh dan melibatkan ranah afektif, kognitif, serta psikomotorik secara simultan dalam ekosistem persekolahan. Fenomena ini memperkuat tesis bahwa capaian *deep learning* dalam ranah PJOK dapat diakselerasi melalui kedalaman pengalaman fisik yang riil, bukan semata-mata bersandar pada penguasaan teori olahraga di atas kertas. Sejalan dengan pemikiran dari Graham, Holt/Hale, dan Parker (2013), iklim pembelajaran PJOK yang efektif wajib melibatkan pengalaman gerak yang bermakna (*meaningful movement*) agar siswa tidak sekadar memahami aspek teoritis, namun menginternalisasi langsung proses pembelajaran fisik tersebut dalam suasana yang menyenangkan. Kriteria ideal tersebut dipenuhi secara utuh oleh permainan tradisional lantaran menyuguhkan kombinasi aktivitas fisik yang natural, bernilai sosial, dan berakar pada pengalaman budaya lokal.

Oleh karena itu, memasukkan permainan tradisional suku Sasak ke dalam pembelajaran tidak hanya membantu melestarikan budaya lokal tetapi juga merupakan strategi pedagogis yang berguna untuk menghasilkan pembelajaran mendalam yang kontekstual, bermakna, menyenangkan, dan berfokus pada pembentukan karakter peserta didik secara keseluruhan. Dengan memasukkan permainan tradisional suku Sasak ke dalam kurikulum sekolah,

pembelajaran mendalam atau deep learning dapat diperkuat. Para ahli pendidikan berpendapat bahwa proses belajar akan berjalan lebih optimal apabila murid terjun langsung ke dalam situasi nyata pada lingkungan hidup masyarakatnya. Dalam situasi seperti ini, permainan Sasak tradisional bukan hanya alat hiburan; itu juga merupakan alat untuk menginternalisasi prinsip moral, sosial, budaya, dan ilmiah yang dapat diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam berbagai topik mata pelajaran.

Dengan demikian, deep learning tidak selalu berbasis digital. Menurut Marton & Säljö (1976), inti dari deep learning sebenarnya terletak pada kedalaman pengalaman belajar yang signifikan daripada kecanggihan medianya. Berbeda dengan pembelajaran digital yang cenderung individualistik, pengalaman permainan autentik melalui permainan tradisional menawarkan pembelajaran kontekstual dengan interaksi sosial nyata. Penemuan penelitian ini memperkuat gagasan Fullan et al. (2018) bahwa deep learning merupakan transformasi pengalaman belajar, bukan hanya perubahan teknologi.

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang pembelajaran mendalam dengan melihatnya dari sudut pandang etnopedagogi berbasis budaya lokal sebagai pengalaman belajar yang benar-benar terjadi. Secara praktis, temuan ini dapat memberikan alternatif bagi guru untuk memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran dan membantu pelestarian budaya.

Namun, penelitian ini hanyalah studi pustaka dan tidak menyelidiki penerapan permainan tradisional di sekolah secara empiris. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode eksperimen atau penelitian tindakan kelas untuk mengetahui seberapa efektif permainan tersebut.

KESIMPULAN

Permainan tradisional suku Sasak pada hakekatnya memiliki hubungan yang erat dan tak terpisahkan. Keduanya menjadi elemen satu kesatuan dalam proses belajar di satuan pendidikan, serta mendukung pengembangan prinsip dan pilar *deep learning* bagi tumbuh kembang siswa. Permainan tradisional suku Sasak, seperti selodor, begasingan, jingklak, enjang-enjang, dan dengklek, dapat dianggap sebagai alat etnopedagogi yang berguna yang dapat dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan kontemporer. Permainan ini, dengan aturan dan mekanismenya yang unik, memiliki kemampuan mendorong siswa untuk mengalami belajar yang mendalam (*deep learning*) dan belajar yang sadar (*mindful learning*). Semua ini secara bersamaan melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka, semuanya tanpa bergantung pada teknologi digital.

Selain itu, berbagai nilai edukatif yang terdapat pada ragam permainan rakyat (tradisional) itumisalnya kolaborasi, fokus, penalaran logis, komunikasi sosial, keberanian, disiplin, refleksi diri, dan pengendalian emosi memiliki korelasi linear yang kuat untuk diterapkan sebagai media pembelajaran kontekstual yang menyenangkan pada berbagai mata pelajaran formal, mulai dari Matematika, IPA (Fisika), Pendidikan Pancasila, IPS, hingga PJOK. Dengan demikian, pemanfaatan kearifan lokal ini tidak hanya mendukung penguasaan materi akademis dan penguatan karakter profil lulusan, tetapi juga menjadi strategi penting

dalam melestarikan warisan budaya sekaligus mentransmisikan nilai-nilai sosial masyarakat Sasak kepada generasi penerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, L. U., & Muzzazinah. (2024). Analysis of Elasticity and Sugar Content in Traditional Wajik Sasak Snack Menu. *Kappa Journal*, 8(2), 243–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/kpj.v8i2.26606>
- Ali, L. U., Suranto, S., & Indrowati, M. (2025). Exploring Ethnoscience in Science Education: A Systematic Literature Review from 2020-2025. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 10(1), 59–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/konstan.v10i01.692>
- Ali, L. U., Suranto, S., & Indrowati, M. (2026). Analysis of Primary Science Teachers' Lesson Plans on Their Awareness of Local Content in Lombok, Indonesia. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 216–232. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v7i1.2253>
- Alwasilah, A. C., Suryadi, K., & Karyono, T. (2009). *Etnopedagogi: Landasan praktik pendidikan dan pendidikan guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2021). Analisis konsep fisika pada permainan tradisional gasing sebagai bahan ajar fisika. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 3(2).
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Bishop, A. J. (1988). *Mathematical enculturation: A cultural perspective on mathematics education*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka*. Yogyakarta: UST Press.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Macmillan.
- Elviana, T., Liliawati, W., & Sriyati, S. (2024). Exploration the ethnoscience of gasing game from Malay Riau culture and its potential for physics learning. *Journal of Science Education Research*, 8(2).
- Fink, L. D. (2013). *Creating significant learning experiences*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep learning: Engage the world change the world*. California: Corwin Press.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York, NY: Basic Books.
- Graham, G., Holt/Hale, S. A., & Parker, M. (2013). *Children moving: A reflective approach to teaching physical education* (9th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Hidayat, M., Prasetyo, A., & Nugroho, D. (2023). Digital learning transformation and student engagement in Indonesian schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–156.
- Hidayat, A., Rahmat, G., & Wijaya, M. (2023). Platform Digital dan Keterlibatan Siswa: Menggeser Paradigma Kelas Modern. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*, 8(2), 145-158.

- Ikawati, H. D., Purmadi, A., Anwar, Z., & Zulfakar. (2018). Pengembangan media video permainan tradisional suku Sasak untuk pelestarian budaya dan sumber belajar muatan lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3).
- Kartadinata, S. (2010). Etnopedagogi dan pengembangan budaya lokal dalam pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(3), 201–210.
- Kartadinata, S. (2010). *Etnopedagogi: Landasan Praktik Pendidikan dan Kurikulum Berbasis Budaya*. Bandung: Rizqi Press.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Langer, E. J. (1997). *The power of mindful learning*. Cambridge: Perseus Books.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century*. London: UCL Institute of Education Press.
- Marton, F., & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: Outcome and process. *British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 4–11.
- Muliadi, E., & Asyari, A. (2024). Menggali kearifan lokal: Pendidikan nilai dalam permainan tradisional suku Sasak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1).
- Rahmawati, D., & Suryadi, A. (2022). Permainan tradisional sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 55–68.
- Rahmawati, E., & Suryadi, T. (2022). Revitalisasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak di Era Digital. *Jurnal Kebudayaan dan Pendidikan*, 14(1), 34-47.
- Rahmawati, A., & Suryadi, A. (2022). *Permainan Tradisional dan Keterlibatan Emosional Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). Ethnomathematics: The cultural aspects of mathematics. *Revista Latinoamericana de Etnomatematica*, 4(2), 32–54.
- Safitri, T., Affandi, L. H., & Zain, M. I. (2022). Nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional suku Sasak di Desa Babussalam Gerung Lombok Barat. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 3(1).
- Saprima, T., Etriadi, E., & Nasrullah, N. (2020). Permainan gasing di Sambas. *Jurnal Sambas: Studi Agama, Masyarakat, Budaya, Adat, Sejarah*, 3(1).
- Sariyun, Yuro *et al.* (1991). *Nilai Budaya dalam Permainan Rakyat Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suastra, I. W. (2017). *Pembelajaran sains berbasis budaya lokal*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Sujarwo. (2019). Permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 145–156.
- Sujarwo. (2019). *Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional Sasak*. Mataram: Sanabil.
- Sulaiman, A., & Wahyudi, R. (2021). Ethnopedagogy in Indonesian education: Preserving local wisdom through contextual learning. *International Journal of Educational Studies*, 14(3), 77–89.

- Sriyanti, *et al.* (2023). Permainan Tradisional Engklek dalam Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Ath-Thufail : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1),1-9.
- Suwardani, N. P. (2020). “*Quo Vadis*” pendidikan karakter dalam merajut harapan bangsa yang bermartabat. Denpasar: UNHI Press.
- Tilaar, H. A. R. (2015). *Pedagogik kritis: Perkembangan, substansi, dan perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami, Ari et al (2025). Analisis Isi Penanaman Nilai Pendidikan Karakter Pelajar Pancasila Pada Permainan Tradisional Sebagai Literasi Budaya. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 8(3), 1261-1269
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wikibuku (*n.d.*). Permainan Tradisional NTB/Bejingklak. Diakses pada 15 Februari 2026 dari https://id.wikibooks.org/wiki/Permainan_Tradisional_NTB/Bejingklak
- Yusuf, M., & Haryanto, E. (2024). Mindful learning and local culture integration in elementary education. *International Journal of Learning Innovation*, 8(1), 23–39.
- Zubaidah, S. (2021). Keterampilan abad ke-21 dan pembelajaran mendalam dalam pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 113–126.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.