

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
DALAM PERMAINAN TRADISIONAL
PADA SUKU DAYAK IBAN DI DESA WIRAYUDA
KECAMATAN KETUNGAU TENGAH**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Sarjana Pendidikan
Jurusan Bahasa dan Seni
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



DI SUSUN OLEH:

MARISKA MELATI
NIM. 1915041487

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Mariska Melati
NIM : 1915041487
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Tugas Akhir : Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan
Tradisional pada Suku Dayak Iban di Desa
Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah

Tugas akhir ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian tugas akhir.

Sintang, 25 Mei 2023

Pembimbing I


Sri Astuti, S.S., M.Pd
NIDN.1113048402

Pembimbing II


Yudita Susanti, S.S., M.Pd.
NIDN.1116028701

Disetujui:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syafruddin, S.P., M.Si.
NIDN.1102066603

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul "Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional pada Suku Dayak Iban di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah" yang disusun oleh:

Nama : Mariska Melati

NIM : 1915041487

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pada hari Jumat, 09 Juni 2023.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1.	Dr. Yusuf Olang, M.Pd	Penguji I	
2.	Debora Korining Tyas, M.Pd	Penguji II	
3.	Sri Astuti, S.S., M.Pd	Pembimbing I	
4.	Yudita Susanti, S.S., M.Pd	Pembimbing II	

Disetujui:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didia Syafuddin, S.P., M.Si.
NIDN: 1402066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA**

SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387

Email: stkipersada@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id

CATATAN HASIL BIMBINGAN

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1.	7 Februari 2023	Judul, latar belakang, teori, teknik pengumpulan data, alat pengumpulan data	
2.	9 Februari 2023	Tata tulis dan kajian teori	
3.	16 Februari 2023	Teori dan alat pengumpulan data	
4.	20 Februari 2023	Lampiran	
5.	20 Februari 2023	ACC ujian proposal	
6.	3 Mei 2023	Pembahasan (Bab IV)	
7.	10 Mei 2023	Pembahasan (Bab IV)	
8.	17 Mei 2023	Kesimpulan, tambahkan abstrak	
9.	24 Mei 2023	Kesimpulan	
10.	25 Mei 2023	ACC Ujian Skripsi	

Sintang, 25 Mei 2023

Sri Astuti, S.S., M.Pd.
NIDN. 1113048402



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA**

SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387

Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN HASIL BIMBINGAN

No	Tanggal	Keterangan Pembimbing	Paraf
1.	3 Februari 2023	Halaman sampul, judul, tata tulis, tambahkan teori dan sumber, kesimpulan, teori proses permainan	
2.	7 Februari 2023	Latar belakang, spasi antar kalimat, peta lokasi	
3.	9 Februari 2023	Latar belakang dan tata tulis	
4.	17 Februari 2023	Tata tukis, alat pengumpulan data, teknik analisis data, daftar pustaka	
5.	20 Februari 2023	ACC Proposal untuk seminar	
6.	8 Mei 2023	Lembar persetujuan pembimbing, abstrak, pembahasan bab IV	
7.	15 Mei 2023	Pembahasan Bab IV	
8.	23 Mei 2023	Implementasi	
9.	29 Mei 2023	Abstrak, kata pengantar, kesimpulan, lampiran	
10.	Mei 2023	ACC Skripsi untuk diujikan	

Sintang, 30 Mei 2023

Yudita Susanti, S.S., M.Pd.

NIDN. 116026701

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain kecuali arahan dari Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini serta sanksi lainnya yang sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 25 Mei 2023

Membuat Pernyataan



Mariska Melati

1915041487

MOTTO HIDUP

“Dimana Ada Kemauan disitu ada Jalan”

**“Percaya dan yakin pada diri sendiri, merupakan cara paling efektif untuk
meraih kesuksesan”**

“Jangan biarkan hari kemarin membuang waktu anda hari ini”

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Saya mempersembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberi motivasi, semangat dan membiayai perkuliahan saya dari semester awal sampai lulus kuliah serta selalu memberikan saya yang terbaik.
2. Saudara tercinta yang telah memberi motivasi dan semangat selama perkuliahan saya.
3. Sri Astuti, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberi saran dan masukan dalam penulisan akhir.
4. Yudita Susanti, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua, dosen pembimbing akademik, sekaligus ketua program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing juga memberi arahan, motivasi serta saran dalam penyusunan tugas akhir.
5. Dr. Drs Y. A. T. Lukman Riberu, M.Si., selaku ketua yayasan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang sudah memfasilitasi kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sehingga perkuliahan dapat selesai dengan lancar.
6. Didin Syafruddin, S.P., M.Si., selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang selalu mendukung sarana prasarana kegiatan perkuliahan.
7. Bapak/Ibu Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan ilmu, semangat dan juga dukungan dalam menulis tugas akhir.

8. Bidikmisi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sudah membantu secara moral dan material selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman kelas A15 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memotivasi dan menjadi tempat berbagi pengetahuan.
10. Teman-teman, Dionesius Taroreh, Merri Anjelina, Triska Wahyu Dahlia, Shintia Wati, Leni Filipa, Tata Dorotea, dan Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sudah mau berkenan memberikan saya arahan dan juga masukan dalam penyusunan tugas akhir.

ABSTRAK

Mariska Melati, 2023, *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional pada Suku Dayak Iban di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Sri Astuti, S.S., M.Pd., Pembimbing II: Yudita Susanti, S.S., M.Pd.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Nilai-nilai pendidikan karakter

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keberadaan permainan tradisional hampir punah seiring perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan permainan tradisional pada suku Dayak Iban di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, dan dokumen. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) proses permainan tradisional, (a) proses permainan *pangkak* yaitu pemain melilitkan tali penarik ke pangkak dan melemparkan ke tanah agar berputar, yang paling lama berputar adalah pemenangnya, (b) proses permainan *tewak* yaitu terdapat satu pemain penjaga dan pemain yang lain akan bersembunyi, pemain penjaga harus menemukan pemain yang sedang bersembunyi dan mempertahankan tiang jaganya. (c) proses permainan *getah* diawali dengan *getah* setinggi pantat, pinggang, dada, telinga, kepala, dada dua, pinggang lima, lutut, yeye, dan tabung, (d) proses permainan *kerempak*, pemain akan melompati seluruh kotak yang telah digambar kecuali kotak yang ada kerempaknya tidak boleh diinjak, diawali dari tangga hingga kepala, dan tahap terakhir yaitu menabung. (e) proses permainan *main batu 7*, pemain akan menebarkan ketujuh batu di lantai/tanah lalu melambungkan satu batu keatas dan dengan sigap menangkap 1 batu di lantai lalu menangkap kembali batu yang dilambungkan, dan dilakukan berkali-kali hingga urutan batu ketiga, setelah itu pemain akan menabung. (2) nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional Suku Dayak Iban adalah peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, bersahabat/komunikatif, menghargai prestasi, kreatif, kerja keras, disiplin, toleransi, jujur dan mandiri. Penelitian ini dapat diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII dengan kompetensi dasar 4.1 teks deskripsi (tentang permainan tradisional) dengan mengidentifikasi ciri objek dan tujuan teks deskripsi.

ABSTRACT

Mariska Melati, 2023, *Values of Character Education in Traditional Games for the Dayak Iban Tribe in Wirayuda Village, Central Ketungau District*. Thesis, Indonesian Language and Literature Education Study Program STKIP Persada Equator Sintang. Advisor I: Sri Astuti, S.S., M.Pd., Advisor II: Yudita Susanti, S.S., M.Pd.

Keywords: Traditional Games, Character education values

This research is motivated by the existence of traditional games which are almost extinct along with the times and the development of increasingly sophisticated technology. This study aims to describe the traditional games of the Dayak Iban tribe in Wirayuda Village, Ketungau Tengah District. This study uses a descriptive qualitative approach. Methods of data collection using interview sheets, and documents. Based on the results of the research, it shows (1) the process of traditional games, (a) the process of the game *pangkak*, the players wraps the rope to pull the *kepangkak* and throws it to the ground so that it rotates, the one who spins the longest is the winner, (b) the process of the game *tewak*, there is one guard player and the other players will hide, guard players must find players who are hiding and defend their guard post. (c) the process of the game *getah*, it begins with the rubber (rope) as high as the ass, waist, chest, ears, until head. Then, go back to the chest, waist, knee. These are called as chest two, waist five, yeye, and savings. (d) the process of the game *kerempak*, the player will jump over all the boxes that have been drawn except for the boxes where multiples cannot be stepped on, starting from the stairs to the head, and the final stage is saving. (e) the process of the game *main batu 7*, the player will scatter the seven stones on the floor/ground then bounce one stone up and swiftly catch 1 stone on the floor then catch the stone that was bounced back, and do it many times until the third stone sequence, after that the player will save. (2) the values of character education contained in traditional games of the Dayak Iban tribe are social care, responsibility, peace-loving, friendly/communicative, respect for achievement, creative, hard work, discipline, tolerance, honest and independent. This research can be implemented in Indonesian Subject in class VII with basic competition 4.1 descriptive text (about traditional games) by identifying the characteristics of the object and the purpose of the descriptive text.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang direncanakan. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, peneliti mengalami berbagai kesulitan dan hambatan. Namun, semua dapat diatasi dengan baik berkat ketekunan dan kesabaran kerja keras penulis.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang. Tugas akhir ini juga disusun agar dapat memberi pengetahuan kepada pembaca mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional pada Suku Dayak Iban di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah.

Dengan hati tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang berjasa dalam penyusunan skripsi ini. Antara lain:

1. Sri Astuti, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberi saran dan masukan dalam penulisan tugas akhir.
2. Yudita Susanti, S.S., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua, dosen pembimbing akademik, sekaligus ketua program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membimbing juga memberi arahan, motivasi serta saran dalam penyusunan tugas akhir.

3. Dr. Drs Y. A. T. Lukman Riberu, M.Si., selaku ketua yayasan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang yang sudah memfasilitasi kampus STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sehingga perkuliahan bisa selesai dengan lancar.
4. Didin Syafruddin, S.P., M.Si., selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang selalu mendukung sarana prasarana kegiatan perkuliahan.
5. Bapak/Ibu Dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan ilmu, semangat dan juga dukungan dalam menulis tugas akhir.
6. Staf STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang selama ini sudah membantu kelancaran peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bidikmisi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sudah membantu secara moral dan material selama perkuliahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Orang tua tercinta yang telah memberi motivasi, semangat dan membiayai perkuliahan peneliti dari semester awal sampai lulus kuliah serta selalu memberikan yang terbaik.
9. Kepala Desa dan Perangkat Desa Wirayuda yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di Desa Wirayuda.
10. Kepada Informan yang telah memberikan informasi berkaitan dengan objek dalam penelitian ini.
11. Kepada Masyarakat Desa Wirayuda yang telah mendukung selama peneliti melaksanakan penelitian.
12. Saudara tercinta yang telah memberi motivasi dan semangat selama perkuliahan.

13. Teman-teman, Dionesius Taroreh, Merri Anjelina, Triska Wahyu Dahlia, Shintia Wati, Leni Filipa, Tata Dorotea, dan Mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang sudah mau berkenan memberikan peneliti arahan dan juga masukan dalam penyusunan tugas akhir.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, peneliti senantiasa mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari berbagai pihak, karena peneliti yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berhenti sama sekali tanpa adanya kritikan. Semoga dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi peneliti.

Sintang, 25 Mei 2023

Peneliti

Mariska Melati

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
CATATAN KONSULTASI PEMBIMBING PERTAMA	iv
CATATAN KONSULTASI PEMBIMBING KEDUA	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis	6
2. Manfaat Praktis	7
F. Definisi Istilah	8

BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Tinjauan Pustaka	10
1. Foklor	10
a. Hakikat Folklor	10
b. Ciri-ciri Folklor	10
c. Bentuk-Bentuk Foklor.....	12
2. Permainan Tradisional.....	14
a. Pengertian Permainan Tradisional	14
b. Manfaat Permainan Tradisional	17
c. Klasifikasi Permainan Tradisional	22
3. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	25
a. Pengertian Nilai Karakter.....	25
b. Pendidikan Karakter.....	26
c. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter.....	28
B. Kajian Pustaka yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual	36
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	39
A. Pendekatan Penelitian	39
B. Metode dan Bentuk Penelitian	40
C. Data dan Sumber Data.....	41
1. Data Penelitian	41
2. Sumber Data Penelitian	41
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	43
1. Teknik Pengumpulan Data.....	43

2. Alat Pengumpulan Data	45
E. Keabsahan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV TEMUAN PEMBAHASAN PENELITIAN	51
A. Gambaran Umum Penelitian	51
B. Deskripsi Penelitian.....	53
C. Pembahasan Penelitian.....	54
1. Proses Bermain Permainan Tradisional Dayak Iban	54
2. Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional Dayak Iban di Desa Wirayuda	78
D. Implementasi Penelitian Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)	94
1. Kurikulum Pendidikan	94
2. Jenjang Sekolah.....	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman:
2.1 Kerangka Konseptual.....	38
3.1 Komponen-komponen Analisis Data: Model Interaktif	50
4.1 Peta Lokasi Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah Kabupaten Sintang Kalimantan Barat	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
1. Lampiran 1 Glosarium	101
2. Lampiran 2 Lembar Hasil Observasi	102
3. Lampiran 3 Jadwal Penelitian di Lapangan	103
4. Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara	105
5. Lampiran 5 Dokumen Informan	131
6. Lampiran 6 Dokumen Permainan Tradisional	134
7. Lampiran 7 Silabus	143
8. Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	145
9. Lampiran 9 Contoh Soal	149
10. Lampiran 10 Lembar Kerja Siswa	150
11. Lampiran 11 Surat Izin Penelitian	151
12. Lampiran 12 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian di Desa Wirayuda.....	152
13. Lampiran 13 Riwayat Hidup.....	153

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Aisyah M. 2018. Pendidikan Karakter: konsep dan implementasi. Jakarta: KENCANA.
- Alpansyah. 2020. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Nilai Karakter*. Bogor: Guepedia.
- Anwar, Khairul. 2021. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa*. Bengkalis-Riau: DOTPLUS Publisher.
- Azmi, Nailul. 2022. Monograf: Manajemen Pendidikan Karakter. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Bangsawan, Irwan, P. Ratu. 2019. *Direktori Permainan Tradisional: Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*. Banyuasin: Yayasan Institut Studi Ekonomi dan Kewirausahaan (InSEK).
- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Grafiti pers.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah, R. 2019. *Nilai-Nilai Kehidupan dan Resepsi Masyarakat*. Cianjur: PUSPIDA.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kristanto, V. H. 2018. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Kusnandar. dkk. 2021. "Penelitian Permainan Rakyat: Konten Analisis (*Content Analysis*) pada Website Garuda RISTEK-BRIN". *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*. Volume 13 No. 2 Hal 341.
- Mamik. 2015. 2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mekarisce, A. A. 2020. "Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif Dibidang Kesehatan Masyarakat". *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*. Volume 12 No 3 Hal 150-151.

- Mumpuni, A. 2018. *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nur. H. dan Muhamad. F. A. 2020. "Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makasar". *Phinisi Integration Review*. Volume 13 No. 1 Hal 20.
- Rianto, Hadi dan Yuliananingsih. 2021. "Menggali Nilai-Nilai Karakter dalam Permainan Tradisional". *Jurnal Pendidikan*. Volume 19 Nomor 1 Hal. 122.
- Rijali, Ahmad. 2018. "Analisis Data Kualitatif". *Jurnal Alhadharah*. Volume 77 Nomor 33 Hal. 81-82.
- Rokhmawan, T. 2019. *Penelitian, Transformasi, & Pengkajian Folklor*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2019. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sarosa, S. 2021. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT. KANISIUS
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Sumantri, Arif. 2015. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kencana.
- Sumarto. 2019. "Budaya, Pemahaman dan Penerapannya Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi". *Jurnal Literasiologi*. Volume 1 No. 2 Hal 144.
- Suryawan. IG. A. J. 2018. "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hendraya*. Volume 2 No. 2 Hal 2.
- Yusuf, M. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.