

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Glosarium

Bandir tapang	Akar pohon tapang yang tumbuh keluar dari tanah
padi mata gasing	Sebutan saat ujung padi sudah runcing dan akan terbit atau akan menghasilkan isinya.
Pemangkak	Sebutan untuk pemain <i>pangkak</i> pada tahap I
memangkakkan	Menembak atau melemparkan <i>pangkak</i> miliknya ke <i>pangkak</i> milik lawan
Raja atau Ratu	Sebutan untuk pemain yang menjadi penjaga pada permainan <i>tewak</i>
Penyelamat	Sebutan untuk pemain yang berhasil selamat dari penjaga, dan pemain yang dapat menyelamatkan teman-teman yang berhasil tertangkap oleh penjaga
Tabung/menabung	Yaitu cara atau proses bermian batu 7 untuk mengumpulkan poin

Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Adanya pelaksanaan permainan tradisional <i>tewak</i> di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah	√	
2.	Adanya pelaksanaan permainan tradisional <i>kerempak</i> di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah	√	
3.	Adanya pelaksanaan permainan tradisional <i>getah</i> di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah	√	
4.	Adanya pelaksanaan permainan tradisional <i>main batu 7</i> di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah	√	
5.	Adanya pelaksanaan permainan tradisional donal bebek di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah	√	
6.	Terdapat nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional <i>Tewak</i>	√	
7.	Terdapat nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional <i>kerempak</i>	√	
8.	Terdapat nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional <i>getah</i>	√	
9.	Terdapat nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional <i>main batu 7</i>	√	
10.	Terdapat nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional donal bebek	√	
11.	Adanya ekspresi bahagia pemain ketika bermain permainan tradisional.	√	
12.	Adanya keunggulan permainan tradisional dibandingkan permainan modern	√	
13.	Adanya dampak negatif permainan tradisional		√

Lampiran 3. Jadwal Penelitian di Lapangan

[illegible]

[illegible]

Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara

Informan 1

Biodata Singkat Informan

Nama : Alansius
 Pekerjaan : Kepala Desa Wirayuda
 Agama : Kristen
 Umur : 34 Tahun
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Alamat : Desa Wirayuda
 Pendidikan : S1

Hasil Wawancara (Rabu, 29 Maret 2023)

1. Menurut Bapak, apa pengertian permainan tradisional?

Jawaban:

Permainan tradisional ya, sebenarnya tidak ada pengertian yang secara khusus, jadi menurut saya permainan tradisional yaitu permainan yang memang dilahirkan secara turun temurun dari nenek moyang suku Dayak Iban, permainan yang dimainkan dan terus dilestarikan dari dulu hingga sekarang.

2. Baik Bapak, selanjutnya menurut Bapak apa keunggulan permainan tradisional dibandingkan permainan modern?

Jawaban:

Jadi menurut saya, keunggulannya sebenarnya karena memang turun temurun apabila dari segi biaya mungkin tidak ada, karena bahan-bahan untuk membuat permainan tradisional memang kecil, bahan-bahannya/material-materialnya bisa

kita dapatkan secara tradisional juga, misalnya dari alam. Dari segi biaya permainan tradisional lebih hemat.

3. Baik Pak, apakah Bapak mengetahui bagaimana proses permainan tradisional *pangkak*?

Jawaban:

Sebelum saya menejaskan proses permainannya, perlu diketahui bahwa di suku kita, suku Dayak Iban itu zaman dahulu permainan *pangkak* ini dimainkan apabila musim padi sedang mengandung/*mata gasing* (mata padi runcingnya seperti mata *pangkak*) dalam bahasa Dayak Iban "*padi ngandung induk*" yaitu saat padi akan terbit mengeluarkan buahnya dari kulitnya karena permainan tradisional *pangkak* dipercaya masyarakat apabila di mainkan dapat membantu padi yang sedang mengandung mengeluarkan buah padinya sehingga hasil panen akan menghasilkan banyak padi yang memiliki isinya tidak hanya ampasnya saja. Seiring perkembangan zaman, sekarang permainan *pangkak* tidak harus di main saat musim tersebut tetapi sering di mainkan pada hari-hari biasa sebagai hiburan dan untuk pertandingan. Tidak jarang ditemukan apabila berkeliling desa pada sore dapat melihat ada sekumpulan anak-anak yang sedang bersenang-senang bermain permainan *gasing* tersebut. Nah selanjutnya proses permainan *pangkak* ya, dalam suku Dayak Iban proses permainan *pangkak* terbagi menjadi 2 tahap yaitu.

Tahap I

- a. Setiap pemain melilitkan tali penarik pada bagian poros bagian atas.

- b. Setiap pemain melemparkan *pangkak* ke tanah sambil menarik tali penarik yang telah terlilit pada poros bagian atas sehingga *pangkak* dapat berputar dengan cepat.
- c. *Pangkak* yang tercepat berhenti berputar maka dinyatakan kalah. Karena pemenang pada tahap ditentukan dari lamanya *pangkak* tersebut berputar.

Tahap II

Nah di tahap kedua ini jadi pemain yang kalah akan memutar *pangkak*nya lebih dulu dan pemain yang menang pada tahap pertama “Si Pemangkak” akan *memangkak* (menembak) *pangkak* dari pemain yang kalah tersebut, nah selanjutnya yaitu.

- a. Pemain yang kalah melemparkan *pangkak* ke tanah terlebih dahulu.
- b. *Pemangkak* *memangkakkan* *pangkak* miliknya ke *pangkak* pemain yang kalah.

Setelah 2 tahap tersebut, barulah bisa ditentukan pemenang pemain *pangkak*, jadi pemenang akhir dari permainan tradisional *pangkak* ini itu dilihat dari *pangkak* yang paling lama berputar pada tahap II. Selain itu apabila si *pemangkak* tidak berhasil *memangkakkan* *pangkak* dari pemain yang kalah pada tahap I, maka si *pemangkak* dinyatakan kalah, dan apabila dalam permainan ada *pangkak* yang pecah maka pemilik *pangkak* itu juga dinyatakan kalah. Oleh sebab itu apabila kita kalah pada tahap I, belum tentu kita bukan pemenangnya. Main *pangkak* ini zaman saya dulu, paling favorit lah bagi anak-anak, apalagi anak-anak laki-laki,

kalau udah musim, saat keluar sore itu hampir semua kawan yang ditemui megang pangkak, ada juga yang punya pangkaknya itu lebih dari satu, ada banyak diletak kekantong, itu semua sengaja dibawa untuk pamer keteman-teman yang lain, lucu jika ingat dulu, maklumlah anak kecil.

4. Bahan untuk membuat *pangkak* apakah ada kayu khususnya Pak, bahan dasar khusus?

Jawaban:

Pada zaman dahulu permainan tradisional *pangkak* terbuat dari *bandir tapang* (akar pohon tapang yang tumbuh keluar dari tanah), karena *bandir tapang* memiliki ukuran yang pas untuk *pangkak* serta fostur kayunya yang padat dan keras, sehingga apabila digunakan untuk bermain tidak mudah pecah bahkan dapat membuat *pangkak* lawan yang akan menjadi pecah. Namun seiring perkembangan zaman, *bandir tapang* sudah sulit di temukan, masyarakat sekarang tidak harus menggunakan *bandir tapang*, zaman sekarang *pangkak* di buat menggunakan kayu apapun yang terpenting keras dan mudah dibentuk.

5. Baik lah Bapak, selanjutnya apakah Bapak mengetahui proses permainan tradisional *kerempak*?

Jawaban:

Permainan tradisional *kerempak* ya, nah kalo permainan ini sebelum bermain kita harus menggambar pola di tanah, untuk bermain, setelah itu pemain melakukan hompimpa. Setelah membagi tim dan dapat undian bermain. Nah baru lah yang mendapat giliran mulai bermain. Pemain yang mendapatkan urutan pertama harus melempar *kerempak* di kotak 1 lalu mulai melompat

dengan satu kaki, dari kotak 1,2,3 dan seterusnya hingga sampai ke ujung. Lalu kembali ke kotak 1 untuk mengambil kembali *kerempak*. Selanjutnya melempar *kerempak* ke kotak 2 dan lakukan urutan yang serupa dengan sebelumnya. jika meleset melempar *kerempak*, maka pemain selanjutnya bisa mulai bermain. Pemain lain tidak boleh menginjak kotak yang ada *kerempak* milik lawan. Tidak boleh pula menginjak garis. Pemain melempar *kerempak* dan melompat keseluruhan kotak, hingga kotak terakhir. Setelah melempar keseluruhan kotak, selanjutnya pemain harus melemparkan *kerempak* ke bagian atas kepala kotak yang telah di gambar. Setelah itu pemain akan melompat dan melompat terbalik dari bagian awal yaitu dari kepala kotak hingga kaki. Seluruh pemain melakukan hal yang sama dengan bagian awal, hingga berhasil melempar ke kotak tangga bagian 1. Setelah berhasil sampai lagi ke bagian kotak tangga 1. Selanjutnya pemain akan menabung, melempar *kerempak* dengan posisi badan terbalik (tidak melihat kekotak-kotak yang dilempar). Dimana *kerempak* mendarat maka itu lah yang menjadi tabungan pemain. Pemenang dalam permainan ini ditentukan oleh kelompok yang memiliki tabung terbanyak. Karena inikan permainannya untuk anak wanita sama laki-laki ya, jadi kalau udah main *kerempak* itu pasti ramai sekali, hampir anak-anak satu RT lah berkumpul, karena dulu belum ada hp, jadi kalau ada liat disitu anak-anak yang ramai pasti juga langsung gabung main sama-sama, dan tempat bermain itu sudah pasti tempat biasa kumpul, atau sudah taulah tempat pastinya dimana.

6. Iya Pak, selanjutnya apa yang Bapak ketahui tentang nilai-nilai pendidikan karakter?

Jawaban:

Nilai pendidikan karakter ya, nah karakter itu sifat atau watak dari seseorang yang menjadi ciri khas kepribadian, jadi nilai-nilai pendidikan karakter itu nilai-nilai yang dapat membentuk katakter/membentuk kepribadian individu.

7. Baik Pak, menurut Bapak, apa saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional *pangkak*?

Jawaban:

Permainan *pangkak* ini mengandung banyak nilai yang bermanfaat bagi karakter anak yaitu yang pertama jujur pada saat bermain, pemain yang *pangkaknya* berhenti berputar akan mengakui kekalahannya. Kedua disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain *pangkak*, mengikuti setiap tahap permainan dengan baik, karena bermain *pangkak* terdapat dua tahap, maka semua tahap ini pasti dilakukan pemain dengan disiplin untuk menentukan pemenang. Ketiga Kerja keras yaitu dari perjuang semua pemain meraih kemenangan, walaupun misalnya pemain kalah pada tahap pertama, pemain terus berusaha dan tak putus asa untuk terus bermain dan meraih kemenagan pada tahap akhir. Keempat kreatif yaitu dari cara pemain berpikir kreatif, apabila kalah pada tahap pertama, pemain akan meningkatkan kekuatan untuk melempar *pangkak* pada tahap kedua, agar *pangkak* tidak mudah jatuh atau tumbang dan cepat berhenti pada saat di *pangkak* oleh pemain lain. Dan pemain yang menjadi pemangkak pada tahap dua, pasti akan berpikir kreatif bagaimana caranya agar

dapat dengan cepat menumbangkan dan meberhentikan *pangkak* dari pemain yang kalah pada tahap pertama. Kelima mandiri yaitu dari semua pemain yang dalam memainkan *pangkak* tidak tergantung dengan pemain lainnya atau orang lain. Pemain dapat mengatasi permasalahan permainan sendiri sehingga *pangkak* dapat terlempar dan berputar pada tanah dengan baik. Keenam menghargai prestasi yaitu pada saat pemain yang dapat menerima kekalahan tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah. Ketujuh bersahabat/komunikatif yaitu semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membandingkan dan menghindari pemain lainnya. Kedelapan cinta damai yaitu pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain *pangkak* lagi bersama-sama. Kesembilan tanggung jawab yaitu pada saat pemain bertanggung jawab terhadap permainan *pangkak* yang ia mainkan, pemain akan bertanggung jawab dalam meraih kemenangan.

8. Selanjutnya Pak, apa saja nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *kerempak*?

Jawaban:

Permainan *kerempak* ini juga banyak nilai yang bermanfaat apalagi ini lebih sering bermain berkelompok, jadi nilai yang terkandung menurut saya yaitu jujur sama serti permainan *pangkak*, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, peduli sosial, selanjutnya karena ini permainan berkelompok juga ada nilai toleransi yaitu dapat dilihat

dari semua pemain tidak memilih anggota kelompoknya, semuanya sama tanpa membedakan satu dan lainnya.

9. Baik Pak, selanjutnya apa-saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan *getah*?

Jawaban:

Permainan getah ini berkelompok juga seperti *kerempak* ya, jadi menurut saya nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan ini juga sama yaitu, jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, peduli sosial, dan nilai toleransi.

10. Baik Pak, selanjutnya apa-saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan *tewak*?

Jawaban:

Menurut saya ini juga hampir sama seperti permainan tadi sebelumnya yaitu nilai-nilai yang terkandung jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, peduli sosial, dan nilai toleransi.

11. Baik Pak, selanjutnya menurut Bapak apa-saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan *main Batu 7*?

Jawaban:

Main batu 7 ya, ini kalau zaman saya sering mainnya itu perorangan/individu gitu jadi ini nilai-nilai pendidikan karakternya itu jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, peduli sosial, dan nilai mandiri yang sudah jelas.

Informan 2

Hasil Wawancara Informan

Biodata Singkat Informan

Nama	: Engkamad
Pekerjaan	: Ketua Adat Desa Wirayuda
Agama	: Kristen
Umur	: 72 Tahun
Jenis kelamin	: Laki-laki
Alamat	: Desa Wirayuda
Pendidikan	: SMP

Hasil Wawancara (Kamis, Maret 2023)

1. Menurut Bapak, apa pengertian permainan tradisional?

Jawaban:

Menurut saya, permainan tradisional Dayak Iban, merupakan permainan yang merupakan aset dari leluhur Dayak Iban yang diwariskan hingga sekarang. Permainan tradisional termasuk olahraga pada zaman dulu yang akan membentuk fisik dan kebugaran serta kesehatan tubuh anak, karena kalau sudah bermain, tubuh akan terasa lebih segar.

2. Baiklah Pak, menurut Bapak di Desa Wirayuda ini apakah semua warga termasuk Dayak Iban semua?

Jawaban:

Secara umum, disini Dayak Iban, cuma dari Dayak Iban ini ada sub-subnya lagi, seperti kita ini disebut Dayak Iban Ketungau, Dayak Iban ini luas sampai ke Kapuas Hulu juga ada, cuma Dayak Iban ini kan dibagi lagi jadi beberapa bagian, jadi kita sering di sebut Dayak Ketungau, wilayah yang kita diami ini kan tinggal di Ketungau. Memang jika didengar Dayak Iban ini kan Malaysia, tapi kita Dayak Iban sepertinya karena juga berbatasan langsung dengan Malaysia. Kita bagian Ketungau tengah dan Ketungau Hulu ini.

3. Oh iya Pak, selanjutnya Bapak, menurut Bapak bagaimana proses permainan tradisional *Getah*?

Jawaban:

Permainan *getah* ini kan yang pakai *getah* kecil-kecil untuk mainkan, menurut saya dari pengalaman main waktu kecil dulu itu main *getah* ini awalnya hompimpa sama pingsut, nah gunanya untuk cari yang main duluan dan untuk menentukan kelompok/menentukan tim, nah sesudah itu, sesudah ada tim dan urutan main barulah mulai bermain, Pemain akan melompat *getah* pertama dimulai dengan *getah* setinggi pantat pada tahap ini pemain melompat dan tidak boleh menyentuh *getah*. Jika berhasil maka tinggi *getah* semakin naik ke pinggang, lalu dada, setelah itu telinga, dan yang tertinggi adalah kepala. Mulai dari pinggang hingga kepala, melompat *getah* harus menggapai *getah*, apabila tidak melompat menggapai *getah* atau lompatan tidak sampai ke *getah* maka dinyatakan kalah. Karena semakin tinggi maka akan semakin susah, terkadang anak-anak menetapkan peraturan untuk boleh karate dalam menggapai *getah*. Setelah berhasil melompat *getah* hingga kepala, maka ketinggian *getah* akan

turun lagi ke dada, tahap ini di sebut dada dua. Berbeda dengan lompatan pada ketinggian di dada sebelumnya, pada tahap dada dua, pemain harus menggapai *getah* dan melompat dua kali tanpa melepas *getah*. Selanjutnya yaitu pinggang lima, pada tahap ini *getah* setinggi pingang, pemain akan melompat seperti tahap dada dua namun sebanyak lima kali. Selanjutnya *getah* di atur setinggi lutut, pada tahap ini pemain harus melompat *getah* tetapi tak boleh menyentuhnya. Pemain melompat sebanyak hitungan 2x4 atau melompat sebanyak 8 kali. Setelah selesai lutut, *getah* di atur setinggi pinggang, tahap ini di sebut yeye, pemain akan mengait *getah* dengan kaki kiri dan bergantian dengan kaki kanan. Ini dilakukan sebanyak lima kali. Yang terakhir yaitu tabung, pada tahap ini pemain akan menabung dengan cara melompat *getah* yang di atur setinggi pinggang tanpa menyentuh *getah* tersebut. Pemenang dalam permainan ini ditentukan oleh kelompok yang memiliki tabung terbanyak. Jadi ingat kecil dulu, kalau mampu lompat nabung itu rasanya sudah keren dari yang lain lah, setelah menang biasanya besok main lagi, karena mau menang lagi.

4. Menurut Bapak, pengertian nilai-nilai pendidikan karakter itu seperti apa?

Jawaban:

Menurut saya, dari pandangan saya itu nilai-nilai yang bermanfaat untuk perkembangan anak, karena masa anak-anakkan masih mudah gitu untuk mendidik, karena anak itu akan lebih mudah nurut.

5. Baik Pak, apa saja nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam permainan tradisional *getah*?

Jawaban:

Permainan *getah* ini kan kalau zaman saya itu berkelompok gitu pakai tim lah jadi jika menurut saya ini nilai-nilai yang ada di permainan *getah* itu jujur pada saat bermain, pemain yang kalah akan mengakui kekalahannya dan akan dibilaskan oleh pemain yang berhasil menyelesaikan tahap itu sehingga pemain yang kalah dapat bermain lagi ditahap berikutnya. Toleransi yaitu semua pemain tidak memilih anggota kelompoknya, semuanya sama tanpa membedakan satu dan lainnya. Ada disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain *getah*, mengikuti setiap tahap permainan dengan baik, karena bermain *getah* terdapat beberapa tahap hingga tahap terakhir yaitu tabung, maka semua tahap ini pasti dilakukan pemain dengan disiplin untuk mengumpulkan tabung sebanyak mungkin. Kerja keras, yaitu perjuang semua pemain mengumpulkan tabung untuk meraih kemenangan, walaupun misalnya pemain kalah pada tahap pertama, pemain terus berusaha dan tak putus asa untuk terus bermain dan meraih kemenangan pada tahap akhir. Kreatif, yaitu dari cara pemain berpikir kreatif, apabila kalah pada tahap pertama, pemain akan akan berpikir kreatif bagaimana caranya agar dapat meraih tabung, dan tidak melakukan kesalahan yang sama lagi. Menghargai prestasi, yaitu pada saat pemain yang dapat menerima kekalahannya tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah.

Bersahabat/komunikatif, yaitu dapat dilihat pada saat pertandingan berakhir, semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membandingkan dan menghindari pemain lainnya. Juga cinta damai, yaitu pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain getah lagi bersama-sama. Tanggung jawab, yaitu pada saat pemain bertanggung jawab menyelesaikan tahap-tahap sehingga dapat mendapat tabung dan meraih kemenangan. Peduli sosial, yaitu karena dalam permainan getah, apabila pemain lebih dari 3 orang, maka akan terbagi menjadi permainan berkelompok, dimana dalam tiap kelompok akan beranggotakan 2 pemain atau lebih, dan apabila pada salah satu tahap terdapat satu anggota kelompok yang kalah, maka anggota kelompok lain yang berhasil menyelesaikan tahap itu akan membantu anggota kelompoknya yang kalah dengan cara “membalas” yaitu melakukan ulang cara bermain di tahap itu.

6. Selanjutnya menurut Bapak, nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan *pangkak*?

Jawaban:

Permainan *pangkak* ini individu ya, jadi menurut saya itu ada nilai, ini secara singkat saja ya saya jelaskannya, jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, mandiri juga. Karenakan main ini tanpa tim.

7. Baik Pak, menurut Bapak apa saja nilai-nilai pendidikan karekter pada permainan tradisional main batu 7?

Jawaban:

Main batu 7 juga perindividuikan mainnya jadi sama dengan main pangkak yaitu, jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, mandiri.

8. Selanjutnya menurut Bapak, apa saja nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *kerempak*?

Jawaban:

Kalau permainan *kerempak* ini kan secara kelompo jadi menurut saya itu ada Jujur pada saat bermain, pemain yang kalah akan mengakui kealahannya dan akan dibalaskan oleh pemain yang berhasil menyelesaikan tahap itu sehingga pemain yang kalah dapat bermain lagi ditahap berikutnya. Toleransi dapat dilihat dari semua pemain tidak memilih anggota kelompoknya, semuanya sama tanpa membedakan satu dan lainnya. Disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain *kerempak*, mengikuti setiap tahap permainan dengan baik, karena bermain *kerempak* terdapat beberapa tahap hingga tahap terakhir yaitu tabung, maka semua tahap ini pasti dilakukan pemain dengan disiplin untuk mengumpulkan tabung sebanyak mungkin. Kerja keras dapat dilihat dari perjuangan semua pemain mengumpulkan tabung untuk meraih kemenangan, walaupun misalnya pemain kalah pada tahap pertama, pemain terus berusaha dan tak putus asa untuk terus bermain dan meraih kemenangan pada tahap akhir. Kreatif dari cara pemain

berpikir kreatif, apabila kalah pada tahap pertama, pemain akan akan berpikir kreatif bagaimana caranya agar dapat meraih tabung, dan tidak melakukan kesalahan yang sama lagi. Menghargai prestasi kawan dan lawan pada saat pemain yang dapat menerima kekalahannya tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah. Bersahabat/komunikatif dapat dilihat pada saat pertandingan berakhir, semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membanding-bandingkan dan menghindari pemain lainnya. Cinta damai pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain getah lagi bersama-sama. Tanggung jawab pada saat pemain bertanggung jawab menyelesaikan tahap-tahap sehingga dapat mendapat tabung dan meraih kemenangan. Peduli sosial, kan apabila pemain lebih dari 3 orang, maka akan terbagi menjadi permainan berkelompok, dimana dalam tiap kelompok akan beranggotakan 2 pemain atau lebih, dan apabila pada salah satu tahap terdapat satu anggota kelompok yang kalah, maka anggota kelompok lain yang berhasil menyelesaikan tahap itu akan membantu anggota kelompoknya yang kalah dengan cara “membalas” yaitu melakukan ulang cara bermain di tahap itu.

9. Baik Pak, menurut Bapak apa saja nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan *tewak*?

Jawaban:

Saya jelaskan secara singkat ini, inikan juga permainan berkelompok, jadi hampir samalah ya dengan nilai di permainan kerempak yaitu jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif.

Informan 3

Hasil Wawancara Informan

Biodata Singkat Informan

Nama	: Anastasia
Pekerjaan	: PNS
Agama	: Kristen
Umur	: 40 Tahun
Jenis kelamin	: Perempuan
Alamat	: Desa Wirayuda
Pendidikan	: S1

Hasil Wawancara (Selasa, 28 Maret 2023)

1. Menurut Ibu, apa pengertian permainan tradisional?

Jawaban:

Menurut saya, permainan tradisional itu permainan anak zaman dahulu yang memiliki nilai kebudayaan, khususnya Dayak Iban ya, jadi ini bisa dibilang permainan warisan nenek moyang Dayak Iban, yang dilestarikan dari zaman dulu sebelum saya lahir, hingga sekarang bahkan hingga nanti harus tetap terus dilestarikan dan dijaga serta dikembangkan, karena permainan tradisional ini juga menjadi suatu kebanggaan untuk kita suku Dayak Iban, kita ada permainan yang belum tentu daerah atau suku lain itu miliki permainan seperti yang kita miliki ini.

2. Menurut Ibu, bagaimana cara agar permainan tradisional Dayak Iban ini tidak punah atau tidak terlupakan?

Jawaban:

Ya itu seperti saya bilang tadi, bahwa harus terus di jaga, di lestarikan, apalagi ini saya lihat-lihat anak sekarang itu lebih memilih mengurung diri dikamar lalu main hp, apa itu main game online ya, nah itu yang harus kita lihat juga, memang perkembangan teknologi ini semakin tahun semakin maju, dan semakin modern, ada-ada saja yang menarik hati anak-anak. Jadi ini tugas untuk kita warga suku Dayak Iban, kita harus tetap melestarikan, ajarkan bagaimana keseruan permainan anak zaman dulu ini, padahal kalau dipikir-pikir permainan tradisional ini jauh lebih seru dibanding hanya duduk diam dikamar main hp sendiri. Jadi jika anak ingin bermain di tanah atau diluar itu jangan dilarang, apabila khawatir itu dijaga saat ia bermain, agar anak terus berinteraksi, danbiarkan ia bermain kotor-kotoran ditanah, karena permainan tradisional ini memiliki manfaat yang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Baik Bu, berarti zaman Ibu masih kecil dulu, permainan tradisional ini masih begitu disenangi anak-anak ya, jadi menurut Ibu bagaimana proses permainan tradisional *tewak*?

Jawaban:

Wah, permainan *tewak* ini salah satu permainan yang paling disenangi di zaman saya kecil dulu, bahkan saya lihat anak-anak zaman sekarang juga maih senang gitu ya, karena permainan ini begitu seru, tanpa perlu alat dan bahan

juga, nah jadi proses permainan tradisional *tewak* itu sebelum bermain, semua pemain akan berundi dengan cara lakukan hompimpa, pemain yang kalah maka dialah yang akan menjadi raja atau ratu (penjaga). Setelah menentukan penjaga, selanjutnya semua pemain akan menetapkan tiang penjaga. Penjaga akan menutup mata dan menghitung (jumlah hitungan ditentukan oleh pemain). Pemain yang lain harus bersembunyi di tempat yang aman agar tidak mudah ditemukan oleh penjaga. Penjaga akan mulai mencari semua pemain. Penjaga harus menemukan semua pemain. Pemain yang bersembunyi harus berhasil berlari untuk menyentuh tiang penjaga dan mengatakan *tewak* sebelum si penjaga lebih dulu sampai ke tiang penjaga dan meneriakkan nama pemain tersebut dan kata “*tewak*”. Dalam hal ini, jika penjaga lebih dulu mencapai tiang penjaga, maka si pemain dianggap kalah dan harus berjaga di sesi permainan selanjutnya. Namun, jika pemain lebih dulu mencapai tiang penjaga ketimbang si penjaga, maka pencari harus siap berjaga kembali. Pemain yang berhasil mencapai tiang penjaga lebih dulu dari penjaga di sebut “penyelamat”. pada saat cabut undi dibagian akhir, apabila penjaga mencabut nomor penyelamat maka penjaga akan berjaga kembali, namun apabila penjaga mencabut nomor pemain yang tidak menjadi penyelamat maka pemain itulah yang akan menjadi penjaga. Terakhir disebut cabut undi, penjaga akan kembali menutup mata dan semua pemain akan berbaris di belakang penjaga, nanti penjaga akan memilih satu nomor, jumlah nomor untuk cabut undi dihitung dimulai dari penjaga hingga pemain terakhir. Apabila penjaga mencabut nomor penyelamat maka penjaga akan berjaga kembali, namun apabila penjaga

mencabut nomor pemain yang tidak menjadi penyelamat maka pemain itulah yang akan menjadi penjaga. Jadi dulu itu, saya cerita sedikit ya, di sekolah waktu masih SD, istirahat juga saya sama teman-teman main tewak nanti sepulang sekolah lanjut lagi saat sore, jadi main sore itu sampe gelap, bahkan pulang kerumah suara saya bisa hampir hilang atau parau, karena teriak-teriak, tapi itu bukan membuat jera, bahkan sampai sebelum tidur juga kadang masih mengingat serunya bermain sore tadi.

4. Seru sekali berarti ya Bu, selanjutnya apakah Ibu mengetahui bagaimana proses permainan tradisional *main batu 7*?

Jawaban:

Main batu 7 juga main populer di zaman saya, bahkan karena saya mengajar di SD inikan, saya juga biasa lihat anak-anak bermain batu 7 pada zam istirahat, jadi keingat masa saya kecil dulu, nah menurut saya dari pengalaman itu bermain batu 7 yang pertama itu, semua pemain akan berundi dengan cara lakukan nabung, yaitu ketujuh batu diletak di telapak tangan, perlahan dilempar ke udara, kemudian dengan cepat ketujuh batu kerikil itu ditangkap dengan punggung tangan, batu kerikil yang bisa mendarat di punggung tangan kemudian dilempat pelan sambil ditangkap telapak tangan. Pemain yang berhasil menangkap batu terbanyak itulah yang akan mendapat urutan pertama bermain. Apabila pemain terdiri dari 3 orang, maka hompimpa dilakukan untuk menentukan siapa yang akan bermain pada urutan pertama, kedua, dan ketiga. Sedangkan apabila pemain terdiri lebih dari 3 orang maka nabung dilakukan tidak hanya menentukan urutan pemain tetapi dilakukan juga untuk

menentukan kelompok dan anggotanya. Ke tujuh batu kerikil di tebar ke tanah (lantai). Pemain menangkap batu mulai dari batu yang berjumlah satu, setelah itu batu yang berjumlah dua, dan yang terakhir batu yang berjumlah tiga. Pada saat menangkap batu, pemain tidak boleh menyentuh batu yang selain, selain yang ingin di tangkap. Apabila tersentuh batu lain, maka pemain tersebut dinyatakan kalah. Setelah pemain menangkap semua batu, selanjutnya pemain melakukan tabung, seperti pada undian di awal. Hanya saja tabung yang ini untuk menentukan jumlah tabungan sesuai dengan jumlah batu yang berhasil di tangkap. Apabila pemain gagal menangkap batu maka dinyatakan kalah. Maka saat gilirannya bermain lagi, pemain hanya tinggal menabung. Setelah pemain mendapat tabungan, maka pemain akan memulai ulang mulai dari tahap 1 untuk mengumpulkan banyak tabungan. Jika dalam tahapan di atas, batu kerikil sebagai pelempar jatuh atau tangan menyentuh kerikil lain saat meraup, permainan berpindah ke pemain lain. Apabila sampai ke giliran kita lagi, tinggal melanjutkan mengambil jumlah kerikil terakhir yang tidak berhasil kita selesaikan. Pemenang dalam permainan ini ditentukan oleh pemain yang mengumpulkan tabungan terbanyak.

5. Oh iya Ibu, saya pernah mendengar bahwa *main batu 7* ini menggunakan buah karet, itu bagaimana Bu?

Jawaban:

Pakai buah karet juga bisa, Cuma karena ini main batu yang jumlahnya 7 dan buah karet kan agak susah gitu menggemgamnya, jari jemari karena masih

anal-anak jadikan kecil, maka kalau main batu 7 itu biasa jarang menggunakan buah karet.

6. Baik Bu, selanjutnya menurut Ibu, apa pengertian nilai-nilai pendidikan karakter?

Jawaban:

Jadi menurut saya nilai-nilai pendidikan karakter itu, nilai-nilai untuk mendidik sifat anak, atau karakter anak menjadi karakter yang bagus, kepribadian bagus, yang jadi ciri khas anak tersebut.

7. Baik Ibu, menurut Ibu apa saja nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *tewak*?

Jawaban:

Permainan *tewak* ya permainan terfavorit saya zaman dulu, menurut saya nilai-nilai pendidikan karakternya yaitu Jujur, yaitu pada saat bermain, pemain yang kalah akan mengakui kekalahannya dan akan diselamatkan oleh pemain “penyelamat”, sehingga pemain tidak menjadi raja/ratu. Toleransi, yaitu dari semua pemain tidak memilih anggota kelompoknya, semuanya sama tanpa membedakan satu dan lainnya. Dalam permainan tradisional *tewak* terdapat nilai pendidikan karakter disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain *tewak* dan bermain dengan baik. Kerja keras, dapat dilihat dari perjuang semua pemain bersembunyi dengan aman, agar tidak ditemukan oleh pemain penjaga dan pemain penjaga yang berkerja keras mencari pemain-pemain yang bersembunyi hingga ketemu. Kreatif, apat dilihat dari cara pemain berpikir kreatif mencari tempat yang dianggap aman

untuk bersembunyi. Menghargai prestasi, pada saat pemain yang dapat menerima kekalahannya tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah. Bersahabat/komunikatif, dapat dilihat pada saat pertandingan berakhir, semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membanding-bandingkan dan menghindari pemain lainnya. Cinta damai, dapat dilihat pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain getah lagi bersama-sama. Tanggung jawab dapat dilihat pada saat pemain penjaga bertanggung jawab menjaga tiang jaga agar pemain yang bersembunyi tidak dapat meraih tiang jaga lebih dahulu dari penjaga. Peduli sosial, dapat dilihat dari pemain yang berhasil menjadi penyelamat akan membantu pemain yang berhasil ditemukan oleh penjaga. Jujur, yaitu pada saat bermain, pemain yang kalah akan mengakui kekalahannya dan akan diselamatkan oleh pemain “penyelamat”, sehingga pemain tidak menjadi raja/ratu. Toleransi, yaitu dapat dilihat dari semua pemain tidak memilih anggota kelompoknya, semuanya sama tanpa membedakan satu dan lainnya. Disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain tewak dan bermain dengan baik. Kerja keras, dapat dilihat dari perjuang semua pemain bersembunyi dengan aman, agar tidak ditemukan oleh pemain penjaga dan pemain penjaga yang berkerja keras mencari pemain-pemain yang bersembunyi hingga ketemu. Kreatif, dapat dilihat dari cara pemain berpikir kreatif mencari tempat yang dianggap aman untuk bersembunyi. Menghargai prestasi, pada saat pemain yang dapat

menerima kekalahan tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah. Bersahabat/komunikatif, dapat dilihat pada saat pertandingan berakhir, semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membandingkan dan menghindari pemain lainnya. Cinta damai, dapat dilihat pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain getah lagi bersama-sama. Tanggung jawab, pada saat pemain penjaga bertanggung jawab menjaga tiang jaga agar pemain yang bersembunyi tidak dapat meraih tiang jaga lebih dahulu dari penjaga. Peduli sosial, yaitu dari pemain yang berhasil menjadi penyelamat akan membantu pemain yang berhasil ditemukan oleh penjaga.

8. Baik Ibu, menurut Ibu apa saja nilai-nilai pendidikan karakter dalam permainan tradisional *main batu 7*?

Jawaban:

Menurut saya, nilai-nilai pendidikan karakter yang ada di permainan *main batu 7* itu pertama Jujur pada saat bermain, pemain yang tidak berhasil menangkap batu yang di lempar atau pada saat menangkap batu di hampar tidak sengaja menyentuh batu lainnya maka akan mengakui kekalahannya. Kerja keras dapat dilihat dari perjuang semua pemain meraih kemenangan, walaupun misalnya pemain kalah pada tahap pertama, pemain terus berusaha dan tak putus asa untuk terus bermain dan mengumpulkan tabung sebanyak-banyaknya dan meraih kemenangan. Menghargai prestasi ya dapat dilihat pada saat pemain yang dapat menerima kekalahannya tanpa menyalahkan pihak lain, dan pemain

yang bangga dengan kemenangannya tanpa menjatuhkan atau membuli pemain yang kalah. Disiplin yaitu pada saat bermain, semua pemain menaati peraturan bermain pangkak dan mengikuti setiap tahap permainan dengan baik. Bersahabat/komunikatif dapat dilihat pada saat pertandingan berakhir, semua pemain tetap menghormati semua pemain tanpa membanding-bandingkan dan menghindari pemain lainnya. Tanggung jawab pada saat pemain bertanggung jawab terhadap permainan batu 7 yang ia mainkan, pemain akan bertanggung jawab dalam meraih kemenangan. Mandiri dapat dilihat dari semua pemain yang dalam memainkan batu 7 tidak tergantung dengan pemain lainnya atau orang lain. Pemain dapat mengatasi permasalahan permainan sendiri sehingga dapat mengumpulkan tabung. Kreatif dari cara pemain berpikir kreatif, apabila kalah pada tahap pertama, pemain akan lebih berhati-hati dalam menangkap dan melempar batu pada saat giliran bermain selanjutnya, sehingga pemain dapat mengumpulkan tabung. Dan yang terakhir itu cinta damai pada saat permainan berakhir juga, situasi tetap damai tanpa perkelahian bahkan semua pemain akan bermain pangkak lagi bersama-sama.

9. Baiklah Ibu, menurut Ibu secara singkat apa saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional *pangkak*?

Jawaban:

Oke, secara singkat menurut saya yaitu ada disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, mandiri.

10. Baiklah Ibu, menurut Ibu secara singkat apa saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional *kerempak*?

Jawaban:

Menurut saya jika dalam permainan kerempak itu ada nilai disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab, peduli sosial.

11. Baiklah Ibu, pertanyaan terakhir yaitu menurut Ibu secara singkat apa saja nilai-nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional *getah*?

Jawaban:

Baiklah, jika menurut saya ada nilai , jujur, disiplin kerja keras, kreatif, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, tanggung jawab.

Lampiran 5. Dokumen Informan



Gambar 1. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Alansius di rumah



Gambar 2. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Engkamad di rumah



Gambar 3. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Anastasia di rumah

Lampiran 6. Dokumen Permainan Tradisional



Gambar 1. Permainan Tradisional Pangkak





Gambar 2. Permainan tradisional Getah





Gambar 3. Permainan Tradisional Main Batu 7





Gambar 4. Permainan Tradisional Kerempak





Gambar 5. Permainan Tradisional Tewak

Lampiran 7. Silabus**SILABUS PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMP

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII/Ganjil

Kompetensi Inti

1. Menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, suasana pentas seni daerah, dll) yang didengar dan dibaca.	Teks Deskripsi - Pengertian teks deskripsi - Isi teks deskripsi	- Mengamati model-model teksdeskripsi. - Merumuskan pengertian dan menjelaskan isi teks deskripsi - Mengerjakan sejumlah kegiatan secara berkelompok dan individual untuk menentukan isi dan ciri-cirinyaberdasarkan struktur dan kaidah-kaidahnya.	- Tugas Tulis - Portofolio	3 x 35	- Contoh Teks Deskripsi - Internet - Modul/bahan ajar

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/Ganjil

Materi Pokok : Teks Deskripsi

Alokasi Waktu : 3x35 menit (4 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi	Indikator
4.1. Menentukan isi teks deskripsi objek (permainan tradisional pada Suku Dayak Iban) yang didengar dan dibaca.	4.1.1 Memetakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya) 4.1.2 Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Menentukan isi teks deskripsi
2. Menjelaskan isi teks deskripsi dengan benar.
3. Menjelaskan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi dengan benar.
4. Bersikap jujur, tanggung jawab, dan santun.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi Reguler
 - a. Pengertian teks deskripsi
 - b. Isi teks deskripsi
 - c. Ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi
 - d. Ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan
 - e. Jenis teks deskripsi
 - f. Pemetaan isi teks deskripsi
 - g. Pertanyaan isi teks deskripsi

- h. Penentuan isi teks deskripsi
- i. Perbandingan isi dua teks yang berbeda.
- 2. Materi Pengayaan
 - Isi teks deskripsi
- 3. Materi Remedials
 - Perbandingan isi dua teks yang berbeda.

E. MEDIA DAN BAHAN

- 1. Media:
 - a. Gambar permainan tradisional, pangkak (gasing)
 - b. LCD proyektor
 - c. Contoh teks deskripsi
- 2. Bahan :
 - a. Kertas plano
 - b. Kertas HVS
 - c. Spidol

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

- a. Kegiatan Pendahuluan (20 menit)
 - 1. Siswa berdoa untuk mengawali pembelajaran,
 - 2. Siswa mengkondisikan diri siap mengikuti pembelajaran.
 - 3. Peserta didik diajak tanya jawab untuk mengetahui kompetensi awal peserta didik dalam mengenal teks deskripsi.
 - 4. Peserta didik menerima garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.
 - 5. Siswa menerima penjelasan guru tentang manfaat mempelajari isi teks deskripsi.
 - 6. Peserta didik menerima penyampaian informasi tentang program evaluasi yang akan dilaksanakan yaitu penilaian pengetahuan berupa tes tulis.
- b. Kegiatan Inti (65 menit)
 - 1. Peserta didik ditunjukkan model teks deskripsi tentang permainan tradisional *pangkak* Suku Dayak Iban.

2. Peserta didik menanyakan hal-hal yang terkait tentang pengertian, ciri objek, dan tujuan teks deskripsi.
 3. Secara mandiri peserta didik membaca teks deskripsi yang berjudul permainan tradisional *pangkak* Suku Dayak Iban dipandu oleh guru kemudian mengidentifikasi ciri objek, dan tujuan teks deskripsi.
 4. Peserta didik berdiskusi kembali dengan kelompok yang sama untuk mengidentifikasi ciri objek dan tujuan teks deskripsi permainan tradisional *pangkak* Suku Dayak Iban.
 5. Peserta didik mengomunikasikan hasil diskusi kelompok meliputi hasil identifikasi ciri objek dan tujuan teks deskripsi permainan tradisional *pangkak* Suku Dayak Iban di depan kelas secara bergantian dan kelompok lain memberi tanggapan atau komentar.
- c. Kegiatan Penutup (20 menit)
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan butir-butir pokok tentang pengertian, ciri objek, dan tujuan teks deskripsi permainan tradisional *pangkak* Suku Dayak Iban.
 2. Peserta didik bersama guru melakukan identifikasi keunggulan dan kelemahan kegiatan pembelajaran pada hari itu.
 3. Peserta didik menerima umpan balik dalam proses pembelajaran mengidentifikasi ciri objek teks deskripsi.
 4. Peserta didik menerima penyampaian guru tentang kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya berdasarkan pengalaman yang paling mengesankan.

Catatan: Permainan tradisional pada Suku Dayak Iban dalam pembelajaran teks deskripsi adalah permainan tradisional *pangkak* (gasing), *getah* (lompat tali), *tewak* (bersembunyi), *kerempak* (engklek), *main batu 7* (lempar batu 7).

Lampiran 9. Contoh Soal

- a) Bacalah teks deskripsi berikut!

Pangkak atau *gasing* adalah permainan tradisional yang lahir dan berkembang sebagai kebudayaan suku Dayak Iban. Pada zaman dahulu permainan tradisional *pangkak* terbuat dari *bandir tapang* (akar pohon tapang yang tumbuh keluar dari tanah), karena *bandir tapang* memiliki ukuran yang pas untuk *pangkak* serta fostur kayunya yang padat dan keras, sehingga apabila digunakan untuk bermain tidak mudah pecah bahkan dapat membuat *pangkak* lawan yang akan menjadi pecah. Namun seiring perkembangan zaman, *bandir tapang* sudah sulit di temukan, masyarakat sekarang tidak harus menggunakan *bandir tapang*, zaman sekarang *pangkak* di buat menggunakan kayu apapun yang terpenting keras dan mudah dibentuk. Dahulu permainan tradisional *pangkak* di mainkan saat musim padi sedang mengandung/*mata gasing* (mata padi runcingnya seperti mata *pangkak* yaitu saat padi akan terbit mengeluarkan buahnya dari kulitnya karena permainan tradisional *pangkak* dipercaya masyarakat apabila dimainkan dapat membantu padi yang sedang mengandung mengeluarkan buah padinya sehingga hasil panen akan menghasilkan banyak padi yang memiliki isinya tidak hanya ampasnya saja. Pemain dalam permainan ini identik laki-laki, namun tidak menutup kemungkinan perempuan dapat bermain permainan *pangkak*. Seiring perkembangan zaman, sekarang permainan *pangkak* tidak harus dimainkan saat musim tersebut tetapi sering dimainkan pada hari-hari biasa sebagai hiburan dan untuk pertandingan. Tidak jarang ditemukan apabila berkeliling desa pada sore dapat melihat ada sekumpulan anak-anak yang sedang bersenang-senang bermain permainan *pangkak* tersebut. Permainan tradisional *pangkak* termasuk dalam klasifikasi permainan yang mempunyai lawan.

- b) Identifikasikan ciri objek dan tujuan teks deskripsi di atas!

Lampiran 10. Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelas : VII

Sekolah : SMP

Jawaban

- 1.
- 2.

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian

	PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA STKIP PERSADA KHATULISTIWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA Jl. Pertamina Sengkung Km.4, Kotak Pos 126, Email: Email: pbsi.stkip2016@gmail.com Website: www.pbsi.stkipperada.ac.id			
	Surat Izin Penelitian			
	Tanggal Terbit: Jumat, 17 Maret 2023	Semester: Genap 2022/2023	Hal: 1	

Nomor : 016/B3/G1/III/2023
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak Alansius
Kepala Desa Wirayuda

Di -
 Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yudita Susanti, S.S., M.Pd.
 NIDN : 1116028701
 Jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Mariska Melati
 NIM : 1915041487
 Semester : 8 (delapan)
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 Judul Penelitian : **Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional pada Suku Dayak Iban di Desa Wirayuda Kecamatan Ketungau Tengah**

Memohon izin untuk melakukan penelitian (mengambil data penelitian perihal Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional) di Desa Wirayuda. Untuk jadwal penelitian, menyesuaikan dengan jadwal peneliti dan informan.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan dari Bapak selaku Kepala Desa Wirayuda, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,



Didi Syahrudin, S.P., M.Si.
 NIDN 102066603

Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

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

Lampiran 12. Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian di Desa Wirayuda



PEMERINTAH KABUPATEN SINTANG
KECAMATAN KETUNGAU TENGAH
KEPALA DESA WIRAYUDA

Jalan : Putung Empat RT.003 Nanga Merakai Kode Pos. 78653

Nomor : 420/149/PEM/2023
Lampiran : -
Perihal : Sudah Melakukan izin Penelitian

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Nomor : 016/B3/GI/III/2023 pada tanggal 17 Maret 2023 mengenai
Permohonan Surat Izin Penelitian Mahasiswa :

Nama : MARISKA MELATI
NIM : 1915041487
Smester : 8 (delapan)
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Penelitian : Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Permainan Tradisional pada suku
Dayak Iban di Desa Wirayuda.

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut sudah melakukan program Penelitian sesuai dengan jadwal peneliti dan informan di Desa Wirayuda, Kecamatan Ketungau Tengah Kabupaten Sintang.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian serta kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.



Nanga Merakai, 29 Maret 2023
Kepala Desa Wirayuda

ALANSIUS.S.Kom

Lampiran 13. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Mariska Melati, Lahir di Sungai Antu Kemunting, Kecamatan Belitang Hulu, Kabupaten Sekadau, Pada tanggal 16 Desember 2002 dari pasangan Bapak Sukarman dan Ibu Martina Siah, anak kedua dari dua bersaudara. Pendidikan yang pertama ditempuh yaitu pada tahun 2008 di SD Negeri 4 Nanga Merakai dan selesai pada tahun 2014, kemudian pada 2014 melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Ketungau Tengah dan selesai pada tahun 2017, selanjutnya pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Ketungau Tengah dan selesai pada tahun 2019. Kemudian pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yaitu di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selanjutnya ada beberapa pengalaman yang didapatkan peneliti selama menjadi seorang mahasiswa di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yaitu pada Tahun Akademik 2021/2022 peneliti dipercayakan menjabat sebagai Wakil Ketua HMPS Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, pada tahun 2016 peneliti meraih peringkat IV Olimpiade SAINS (fisika) tingkat SMP sekabupaten Sintang dan peneliti meraih juara II dalam perlombaan tari kreasi pekan gawai Dayak kabupaten Sintang tahun 2018.