

## PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI SENI BUDAYA TRADISIONAL

**Sukadari**

Program Pasca Sarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Email: [sukadariupy@gmail.com](mailto:sukadariupy@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Dengan perkembangan jaman dan teknologi yang semakin pesat pada setiap segi kehidupan berdampak luas pola hidup secara universal. Dalam hal ini dunia anak juga sangat terpengaruh permainan atau dolanan anak telah tergerus dengan majunya teknologi. Melalui seni budaya tradisional mampu membentuk karakter anak oleh karena itu seni budaya yang turun temurun dan memiliki nilai karakter yang tinggi harus diupayakan kembali agar kelak sebagai generasi penerus tidak kehilangan jati diri bangsa sehingga dapat mempertahankan seni budaya bangsa yang bermartabat. Untuk itu peran orang tua, masyarakat dan pemerintah bersinergi untuk memberikan pengertian dan bimbingan kepada anak pentingnya seni budaya tradisional yang syarat dengan nilai karakter.

**Kata Kunci:** karakter, seni budaya, tradisional

---

### **Abstract**

*The advancement of civilization and technology is steadily rising on every facets of the world and poses significant influence on human pattern in life universally. The children world is deeply affected as traditional games known as "dolanan" are continuously eroded by the advancing technology. Traditional art and culture can play role in shaping child's character and therefore traditional art and culture that passed from generation to generation containing noble character education values are supposed to be preserved so as to allow the future generation to keep their self-identity and maintain nation's highly regarded art and culture. At this point the role of parents and society as well as the government must be synergized to develop proper understanding and guidance for children regarding the vital role of traditional art and culture rich with character education values.*

**Keywords:** character, art and culture, traditional

---

### **Info Artikel**

Diterima Oktober 2020, disetujui November 2020, diterbitkan Desember 2020

---

Dipublikasikan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi ternyata telah menghadapkan kita pada persoalan-persoalan yang cukup rumit terutama menyangkut dampak terhadap jiwa anak-anak yang masih sangat rentan terhadap ragam budaya asing yang belum tentu selaras dengan nilai budaya kita. Permainan tradisional yang dulu sering kita jumpai disetiap sudut kampung kini susah ditemukan. Sebagai gantinya anak-anak dimanjakan dengan permainan modern. Benih guyup rukun dan kebersamaan yang akan tumbuh di masyarakat, saat ini sudah sudah hampir punah.

Permainan tradisional anak-anak syarat dengan tuntunan budi pekerti, kebersamaan, kearifan, dan komunikasi sosial, semua itu kini sudah mulai menghilang (Diknas, 1981/1982). Anak memiliki posisi strategi sebagai pewaris dan penerus nilai-nilai budaya (Danandjaya, 1987). Yaitu, nilai-nilai budaya yang mengarahkan anak-anak kepada perilaku sopan santun, hormat, dan berbakti kepada orang tua, serta menghormati keberadaan orang lain. Metode belajar sambil bermain dalam wujud dolanan anak sebenarnya merupakan wahana tumbuh kembang yang sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya.

Dolanan anak berasal dari Bahasa Jawa yakni dari kata “Dolan” yaitu bermain-main. Dalam hal ini, kata Dolan yang dimaksudkan adalah dolan yang artinya main, yang mendapat akhiran-an, sehingga menjadi dolanan. Kata dolanan sebagai kata kerja yaitu ‘bermain’, sebagai kata benda yaitu ‘permainan’, dan atau ‘mainan. Dolanan atau permainan anak sering disebut sebagai permainan tradisional yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya, dimana pada prinsipnya permainan anak tetap merupakan permainan anak. Dengan demikian bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan mengembirakan anak karena tujuannya sebagai media permainan. Aktivitas permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (1987) adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari asalnya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu: permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada

umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam ketrampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Berbagai jenis dan bentuk permainan pasti terkandung unsur pendidikannya. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

## **PEMBAHASAN**

Macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Beberapa contoh permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

### **Permainan Tradisional Gobak Sodor atau Galasin**

Galah asin atau galasin yang juga disebut gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Gobak sodor adalah sejenis permainan daerah asli dari Indonesia. Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Gobak sodor berasal dari kata “go back to the door”, artinya kembali ke pintu masuk, permainan ini mungkin ada kemiripan atau kesamaan dengan permainan dari daerah lain.

Nilai karakter permainan tradisional gobak sodor atau balasing adalah: disiplin yaitu mampu menjadikan anak berperilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan peraturan yang ada dan bertanggung jawab serta sportifitas yang tinggi.

### **Seni Tari**

Ternyata pada masa kerajaan dulu tari mencapai tingkat estetis yang tinggi, jika dalam lingkungan rakyat tarian bersifat spontan dan sederhana, maka dalam lingkungan istana tarian mempunyai standar, rumit, halus, dan simbolis. Jika ditinjau dari aspek gerak, maka pengaruh dari India yang terdapat pada tari-tarian istana Jawa terletak pada posisi tangan, dan di Bali ditambah dengan gerak mata. Tarian yang terkenal ciptaan para raja, khususnya di Jawa, adalah bentuk teater tari seperti wayang wong dan bedhaya ketawang. Dua tarian ini merupakan pusaka raja Jawa, Bedhaya Ketawang adalah tarian yang dicipta oleh raja Mataram ketiga, Sultan Agung (1613-1646) dengan berlatarbelakang mitor percintaan antara raja Mataram pertama (Panembahan Senopati) dengan Kangjeng Ratu Kidul (penguasa laut selatan/Samudra Indonesia) (Soedarsono, 1990). Tarian ini ditampilkan oleh sembilan penari wanita.



Nilai karakter dari seni tari adalah cinta tanah air yaitu kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap sosial budaya pada bangsanya dan juga cinta damai yang menyebabkan orang lain merasa senang dan damai atas kehadirannya ini bentuk tanggung jawab sebagai anak bangsa.

### **Seni Jatilan**

Tari Jathilan merupakan tarian dengan adegan sesama prajurit berkuda dan membawa senjata perang. Tarian ini mengutamakan sosok prajurit perang yang gagah perkasa di medan perang dan membawa senjata pedang. Namun demikian masyarakat mengenalnya sebagai tarian yang magis dan kesurupan.

Nilai karakter yang terkandung didalamnya yaitu: nilai cinta tanah air dengan cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap lingkungan fisik, sosial budaya bagi bangsanya serta punya rasa tanggung jawab terhadap kelestarian seni budaya tersebut.

### **Kesenian Tari Angguk**

Kesenian Angguk merupakan satu dari sekian banyak jenis kesenian rakyat yang ada di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kesenian angguk berbentuk tarian disertai dengan pantun-pantun rakyat yang berisi pelbagai aspek kehidupan manusia, seperti; pergaulan dalam hidup bermasyarakat, budi pekerti, nasihat-nasihat dan pendidikan. Dalam kesenian ini juga dibacakan atau dinyanyikan kalimat-kalimat yang ada dalam kitab Tlodo, yang walaupun bertuliskan huruf Arab, namun dilagukan dengan cengkok tembang Jawa. Nyanyian tersebut dinyanyikan secara bergantian antara penari dan pengiring tetabuhan. Selain itu, terdapat satu hal yang sangat menarik dalam kesenian ini, yaitu adanya pemain yang “ndadi” atau mengalami trance pada saat puncak pementasannya.

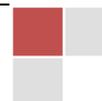
Kesenian tari angguk nilai karakter yang ada yaitu nilai cinta tanah air, setia, peduli dan menghargai budaya sendiri serta bertanggung jawab terhadap kelangsungan seni budaya tersebut sebagai warga negara yang baik.

### **Permainan Dekak-Dekak**

Di Malaysia permainan ini juga lebih dikenal dengan nama congklak dan istilah ini juga dikenal di beberapa daerah di Sumatera dengan kebudayaan Melayu. Di Jawa, permainan ini lebih dikenal dengan nama dakon. Selain itu di Lampung permainan ini lebih dikenal dengan nama mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogarata. Dalam bahasa Inggris, permainan ini disebut mancala.

Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekaligus permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Tidak ada yang tahu mengapa permainan ini identik dengan dunia wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan.

Dakon dianggap menjadi sarana pelatihan terhadap pengelolaan atau manajemen keuangan tersebut. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu feminine, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak. Jadi, barangkali dianggap terlalu lembut. Umumnya permainan dakon pada zaman dulu dilakukan di pendapa, beranda rumah, atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang



melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau ping sut untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

Permainan dakon atau congklak populer dikenal dari daerah Jawa dan berasal dari semenanjung Malaya, dimainkan di negara-negara di sekitar daerah tersebut. Tapi apakah kamu tahu, bahwa permainan ini adalah sebuah upaya pembelajaran pengerukan tanah? Ya betul, mengingat daerah semenanjung Malaya yang penuh bukit-bukit berisi sumber daya alam yang berharga, permainan ini berusaha mengajarkan anak-anak untuk mampu melihat mana bukit yang harus dikeruk dan mana yang harus diabaikan karena tidak akan membawa hasil banyak untuk keuntungan pribadi.

Permainan dekak-dekak nilai karakter yang terkandung didalamnya adalah: demokratis dengan cara berfikir, bersikap, bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain, serta bertanggung jawab dengan memupuk rasa sportifitas terhadap komitmen dalam permainan itu.

### **Permainan Petak Umpet**

Permainan ini bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak yang bermain maka akan menjadi semakin seru. Cara bermain cukup mudah, dimulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-temannya yang bersembunyi). Si kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung sampai 10, biasanya dia menghadap tembok, pohon atau apa saja supaya dia tidak melihat teman-temannya bergerak untuk bersembunyi (tempat jaga ini memiliki sebutan yang berbeda di setiap daerah).

Permainan yang bernama petak umpet ini dilakukan oleh lebih dari dua orang. Caranya sangat mudah sekali. Ada satu orang yang menjadi penjaga dan mencari temannya yang menghilang, sedangkan orang yang lain mengumpet di suatu tempat. Waktu permainan bisa dilakukan pada pagi hingga siang hari. Jika sore hari biasanya anak-anak tidak boleh keluar rumah apalagi jika menjelang maghrib. Permainan ini sangat digemari dari jaman dahulu sampai saat ini, tapi sekarang hanya beberapa anak saja yang bermain permainan petak umpet, karena sekarang anak-anak hanya sibuk dengan gadgetnya dan lupa dengan teman-temannya.

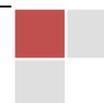
Nilai karakter yang terkandung didalamnya adalah: nilai disiplin dimana sikap, perilaku dan sungguh-sungguh menjunjung tinggi nilai sportifitas serta bertanggung jawab terhadap peran yang dimiliki dan menumbuhkan rasa persahabatan dan bergaul, bekerjasama dengan orang lain.

### **Seni Tembang Mocapat**

Macapat kagolong geguritan tradisional Jawa, saben ayat macapat nduweni baris ukara sing kasebut gatra, lan saben gatra nduweni sakrenane guru wilangan tartamtu, lan akhir saka suara sing disebut guru lagu. Tembang macapat diartekne dadi maca papat-papat, yaiku maksude cara maca sing kajalin saben papat suku tembung.

Tembang Macapat merupakan sebuah tembang, nyanyian atau puisi tradisional budaya Jawa yang mana disetiap baitnya memiliki baris kalimat disebut dengan gatra. Setiap gatra memiliki sejumlah suku kata tertentu dengan sebut guru wilangan dengan akhiran pada bunyi sajak yang disebut guru lagu.

Secara umum tembang macapat diartikan dalam bahasa Jawa yakni dengan cara membagi menjadi dua suku kata yaitu “maca papat-papat”. Jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah “membaca empat-empat”. Maksud dari arti tersebut adalah cara



membaca tembang macapat terjalin tiap empat suku kata. Namun ini hanya satu dari banyaknya arti, masih terdapat banyak arti dan penafsiran lain.

Nilai karakter pada tembang ini adalah: jujur, karena setiap tembang mengandung makna yang dalam dimana tindakan, tutur kata dan isi hati harus selaras atau sinkron dan juga toleran yang mana tenggang rasa atau perbedaan bukan suatu masalah. Rasa ingin tahu juga melekat pada isi tembang ini yang isinya penuh dengan petuah, petunjuk dalam berfikir, berperilaku yang baik dan bisa untuk diteladani.

### **Seni Kerajinan Gerabah**

Gerabah merupakan salah satu hasil dari seni terapan, seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu.

Kerajinan gerabah di Indonesia telah dikenal sejak zaman Neolitikum (zaman prasejarah/zaman batu baru) sekitar 3000-1100 SM. Gerabah juga dikenal dengan istilah tembikar atau keramik. Gerabah yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia berupa barang pecah belah seperti tempayan, periuk, belanga, kendi, dan celengan. Teknik pembuatan gerabah pada saat itu sangat terbatas dan sederhana. Proses akhir dari pembuatan gerabah adalah pembakaran suhu rendah dengan menggunakan jerami atau sabut kelapa.

Nilai karakter yang terkandung didalamnya kerajinan gerabah adalah: kreatif yaitu berfikir, bertindak dan menghasilkan sesuatu yang penuh dengan inovasi, juga mandiri tidak selalu tergantung orang lain, peduli sosial dimana tindakannya selalu memberi bantuan pada siapa saja yang membutuhkan.

### **Seni Permainan Egrang**

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang diperlengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal.

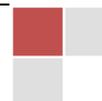
Egrang merupakan salah satu permainan anak yang tertua di Indonesia bahkan disinyalir sudah ada semenjak ratusan tahun lalu. Egrang dibuat dari dua batang bambu atau galah yang digunakan oleh seseorang untuk bisa berdiri di atasnya dalam posisi yang seimbang sehingga bisa melangkah. Agar seimbang, ruas egrang diberikan pijakan untuk kaki.

Nilai karakter yang ada adalah: bersahabat/ komunikatif yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang bergaul dan kerjasama dengan orang lain serta bertanggungjawab melestarikan budaya sendiri.

### **Seni Permainan Engklek**

Permainan engklek sampai sekarang masih dilakukan dan seluruh wilayah Indonesia mengenal permainan ini, meskipun di setiap daerah memiliki sebutan lain-lain. Engklek dimainkan oleh anak laki-laki dan juga perempuan. Bisa dilakukan oleh dua orang saja dan maksimal lima orang, sebab untuk memainkannya harus menunggu giliran dan jika banyak yang bermain maka akan lama menunggu.

Engklek, yang juga terkenal di seluruh dunia dengan berbagai nama, seperti hopscotch, adalah sebuah media permainan yang simple dan bisa dilakukan dimana saja. Tapi, apakah kamu engklek sebenarnya adalah proses pembentukan ahli kimia



dimasa muda? Dengan membentuk garis kotak dan lingkaran yang lurus, anak-anak diuji untuk kemampuannya membentuk ranah reaksi yang sesuai untuk percobaannya dan membentuk reaksi kapur diatas aspal atau media permainan lainnya.

Nilai karakter yang ada adalah: disiplin yaitu perilaku tertib dan taat pada peraturan yang ada dalam menyelesaikan tugasnya juga nilai mandiri yaitu tugas diselesaikan sendiri dengan penuh tanggung jawab.

### **Kerajinan Seni Batik Tulis**

Membatik merupakan kegiatan berkarya seni menggunakan bahan lilin yang dipanaskan dan menggunakan alat canting atau kuas untuk membuat pola gambar atau motif yang dioleskan di atas selembar kain. Teknik pewarnaannya menggunakan teknik tutup celup. Karya seni batik ini merupakan salah satu seni terapan Nusantara yang menjadi ciri khas kebanggaan bangsa Indonesia.

Kesenian batik adalah kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam kraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal diluar Kraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar Kraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.

Nilai karakter yang terkandung didalamnya adalah: kreatif yaitu cara berfikir dan bertindak dalam menghasilkan sesuatu berdasarkan kerja keras, disiplin, mandiri serta bertanggungjawab dalam menjaga dan melestarikan budaya bangsa dari turun temurun yang memiliki estetika yang tinggi.

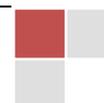
### **KESIMPULAN**

Kondisi dolanan anak di saat ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, antara lain minat anak-anak terhadap dolanan anak tradisional semakin berkurang karena adanya perkembangan teknologi yang membawa konsekuensi terhadap munculnya permainan baru dalam beraneka bentuk barang elektronik. Faktor yang menyebabkan tersingkirnya dolanan anak tradisional adalah faktor transfer budaya yang hampir tidak berjalan. Hal tersebut terjadi karena terputusnya proses pewarisan dolanan anak tradisional dari orang tua kepada anaknya. Perkembangan kota-kota kecil menuju kota metropolitan memberikan dampak terhadap semakin terbatasnya wahana atau tempat bermain untuk anak-anak respon terhadap dolanan anak pun menjadi berkurang. Kurangnya respon ini terutama dipengaruhi anggapan bahwa dolanan anak yang bersifat tradisional kurang memberi daya tarik dan tantangan dibandingkan dengan permainan modern (misalnya: game online, play station, dan benda-benda mainan buatan pabrik). Usaha untuk meningkatkan respon terhadap dolanan anak harus didasari oleh usaha merubah cara pandang orang tua yang kemudian akan berpengaruh terhadap cara pandang anak-anaknya untuk tidak terpengaruh dengan budaya konsumtif sebagai dampak negatif dari arus globalisasi. Untuk melestarikan permainan tradisional harus benar-benar diupayakan karena memiliki nilai karakter yang tinggi sehingga mampu membentuk pribadi generasi yang tangguh, bertoleransi, cinta damai, disiplin, cinta tanah air dan bertanggung jawab sehingga menjadi manusia indonesia yang modern tetapi tidak kehilangan pribadi bangsa yang berbudaya Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Azra, Azyumardi. 2006. *Falth, Values, and Integrity in Public Life*, makalah disampaikan pada World Ethics Forum: Leadership, Ethics, and Integrity in Public Life, Oxford, International Institute for Public Ethics (IPPE) dan The World BanI, 9-12 April, 2006.
- Handayani, Titi. 2003. *Upaya menghidupkan kembali dolanan anak-anak sebagai media pelestarian budaya*. Yogyakarta: Sarasehan Menggali Nilai-nilai Kebangkitan Nasional.
- Borley, Lester. 1992. "Principles For Revitalizing the Cultural Heritage" dalam *Universal Tourism Enriching or Degrading Culture?*. Yogyakarta: Proceedings On the International Conference on Cultural Tourism Gadjah Mada University.
- Depdiknas. 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*, oleh Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2008. *Permendiknas No.39 Tahun 2008. Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*.
- Ki Tyasno Sudarto. 2007. "Pengembangan Nilai-nilai Luhur Budi Pekerti sebagai Karakter Bangsa". file/H./Pengembangan/Nilai-nilai/Luhur/BudiPekerti. Diakses, 19 Juli 2013
- Endraswara, Suwardi. 2005. *Tradisi Lisan Jawa: Warisan Abadi Budaya Leluhur*. Yogyakarta: Narasi.
- Kurniawati, S. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia dengan Pendekatan Tematis*. Tesis. Surakarta: PPS Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Limpo, Syahrul Yasin, dkk. 1995. *Profil Sejarah, Budaya dan Pariwisata Gowa*. Ujungpandang: Pemda Tingkat II Gowa.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Office.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19. 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Skolimowski, Henryk. *Filsafat Lingkungan: Merancang Taktik Baru untuk Menjalani Kehidupan*. Terjemahan oleh Saut Pasaribu. 2008. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Sukadari, 2018. *Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Sosial Budaya Sekolah bagi Siswa Sekolah Dasar*. Palembang: Tunas Gemilang



Trianto, 2005. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Group.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Wiener, Norbert. 1954. The Human Use of Human Beings. New York: Doubleday & Company Inc, Garden City New York.

