

Permainan Rakyat sebagai Sumber Belajar Sosiologi di SMA (Studi Kasus Tradisi *Mageburan* di Desa Adat Sekumpul, Sawan, Buleleng, Bali)

Made Ferry Kurniawan, Nengah Bawa Atmadja, I Wayan Mudana
Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

Email: ferrykurniawan.id97@gmail.com.
nengah_bawa_atmadja@yahoo.com. mudanawayan60@gmail.com

ABSTRAK

Modernisasi dalam jangka panjang, bukan hanya diposisikan sebagai proses yang pasti terjadi, namun modernisasi dipandang sebagai sesuatu yang dibutuhkan. (Martono, 2014 : 137 – 138). Walaupun invasi modernisasi memberikan efek yang massif, tetapi tradisi lokal *mageburan* yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat (muda-mudi) Desa Adat Sekumpul tetap konsisten dilaksanakan. Tradisi ini mampu hidup dengan mempertahankan sifat autentik, originalitas, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Tujuan utama penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan latar belakang *teruna-pesaren* Desa Adat Sekumpul, Kecamatan Sawan, Buleleng melaksanakan tradisi *mageburan*, (2) mendeskripsikan sistem permainan yang digunakan pada tradisi *mageburan* dalam kaitannya dengan sistem ritual keagamaan di Desa Adat Sekumpul, (3) mendeskripsikan aspek-aspek yang terkandung di dalam tradisi *mageburan* yang berpotensi menjadi bahan ajar pada materi pelajaran Sosiologi di jenjang SMA. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tahap-tahap pengumpulan data yakni (1) *purposive sampling*, (2) observasi non-partisipatif, (3) *in-depth interviewing*, (4) studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *mageburan* memiliki makna sebagai aspek penyucian diri bagi masyarakat (khususnya *sekaa teruna-pesaren*) yang terlibat langsung dalam aktivitas perang lumpur, (2) *mageburan* memiliki aturan permainan yang mengikat dan permainan ini berhubungan erat dengan aspek *theogoni*, (3) *mageburan* mengandung aspek sosiologis-pedagogis seperti wahana belajar kebudayaan, media solidaritas mekanik, sesuatu yang berpola, adanya unsur *gemeinschaft*, kompetisi konstruktif, arbitrase dan mengandung nilai-nilai karakter sesuai dengan Kurikulum 2013.

Kata kunci: *mageburan, permainan rakyat (folklor), sumber pembelajaran, nilai-nilai karakter*

ABSTRACT

Modernisation in long terms, is not only positioned as process that must be happened, but modernisation is seen as something which is needed (Martono, 2014 : 137 – 138). Eventhough the invasion of modernisation gives a massive effect, but local tradition *mageburan* which is hold every year by people (youth) of Sekumpul Traditional Village still consistent to be hold. This tradition can be lived by defending the authenticity, originality and lofty values in it. The main goal of this research is (1) to describe the background of *teruna-pesaren* Sekumpul Traditional Village, Sawan District, Buleleng Regency carry out the tradition of *mageburan*, (2) to describe the game system used in the tradition of *mageburan* in relation to the system of religious rituals in Sekumpul Traditional Village, (3) to describe the aspects contained in the tradition of *mageburan* that could potentially be learning materials on the subject matter of sociology in senior high school. This study used qualitative approach with several phases of data collection which are (1) the *purposive sampling*, (2) a non-participatory observation, (3) *in-depth interviewing*, (4) document study. The results showed that (1) the *mageburan* have meaning as aspects of ablutions for people (particularly for *sekaa teruna-pesaren*) which was directly involved in the activity of mud war, (2) *mageburan* have the rules that tied and this is closely related to aspects of *theogoni*, (3) *mageburan* contains aspects of sociological-pedagogical learning rides such as culture, mechanical solidarity media,

patterned, the existence of elements of gemeinschaft, constructive competition, arbitrage and contains character values in accordance with the curriculum of 2013.

Key words: *mageburan, people's games (folklor), learning resources, character values*

PENDAHULUAN

Modernisasi dalam jangka panjang, bukan hanya diposisikan sebagai proses yang pasti terjadi, namun modernisasi dipandang sebagai sesuatu yang dibutuhkan. (Martono, 2014 : 137 – 138). Walaupun invasi modernisasi memberikan efek yang massif, tetapi tradisi lokal *mageburan* yang dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakat (muda-mudi) Desa Adat Sekumpul tetap konsisten dilaksanakan. Tradisi ini mampu hidup dengan mempertahankan sifat autentik, originalitas, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Selain itu, tidak ditemukan transformasi atau perubahan seperti yang diramalkan oleh modernisasi, baik dari segi waktu, tempat, media permainan, peserta, sarana upacara, dan lain-lain. Dengan kata lain, ditengah massifnya pengaruh modernisasi yang secara sistematis memberikan perubahan pada semua lini kehidupan sosial masyarakat, nyatanya tradisi *mageburan* masih kuat bertahan dengan konsisten mengimplementasikan *pakem-pakem* yang sudah digariskan. Tradisi ini bisa menjadi obyek penelitian sosial dengan melihat dalam perspektif sosiologis, juga bisa menjadi bahan ajar Sosiologi yang bersifat kontekstual.

Permainan tradisional *mageburan* secara teoretis bisa ditelaah dengan menggunakan perspektif teori struktural fungsional, teori religi (teori kekuatan luar biasa), permainan rakyat (folklor), sistem religi, teori pembelajaran (teori mental state) dan nilai-nilai karakter. Dalam penelitian ini diformulasikan 3 (tiga) rumusan masalah yang terdiri dari (1)

mengapa *teruna-pesaren* Desa Adat Sekumpul, Kecamatan Sawan, Buleleng melaksanakan tradisi *mageburan*?, (2) bagaimana sistem permainan yang digunakan pada tradisi *mageburan* dalam kaitannya dengan sistem ritual keagamaan di Desa Adat Sekumpul? dan (3) Aspek-aspek apakah yang terkandung di dalam tradisi *mageburan* yang berpotensi menjadi bahan ajar pada materi pelajaran Sosiologi di jenjang SMA?.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan tipe penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakter suatu variabel, kelompok atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat (Martono, 2015 : 197). Penelitian kualitatif berkaitan dengan pertanyaan mengenai “apa fenomena yang diteliti”. Penelitian ini dapat menggunakan metode kuantitatif atau kualitatif yang melibatkan proses penggambaran karakter individu, kelompok, hasil kerja, budaya, perilaku dan lain sebagainya (Martono, 2015 : 197).

Penelitian ini memiliki 3 (tiga) tujuan yakni (1) mendeskripsikan latar belakang *teruna-pesaren* Desa Adat Sekumpul, Kecamatan Sawan, Buleleng melaksanakan tradisi *mageburan*, (2) mendeskripsikan sistem permainan yang digunakan pada tradisi *mageburan* dalam kaitannya dengan sistem ritual keagamaan di Desa Adat Sekumpul dan (3) mendeskripsikan aspek-aspek yang terkandung di dalam tradisi *mageburan* yang berpotensi menjadi bahan ajar pada materi pelajaran Sosiologi di jenjang SMA.

METODE

Ditinjau dari jenis penelitiannya, pendekatan penelitian yang

digunakan dalam tulisan ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan tipe penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan karakter suatu variabel, kelompok atau gejala sosial yang terjadi di masyarakat (Martono, 2015 : 197). Di dalam penelitian ini, informan yang berkontribusi dalam memberikan informasi adalah *kelian adat* dan *penglingsir* Desa Adat Sekumpul, Kecamatan Sawan. Metode pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian kualitatif, teknik cuplikannya cenderung bersifat *purposive* karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data di dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Cuplikan ini memberikan kesempatan maksimal pada kemampuan peneliti untuk menyusun teori yang dibentuk dari lapangan (*grounded theory*) dengan sangat memperhatikan kondisi lokal dengan kekhususan nilai-nilainya (ideografis), (Sutopo, 2006 : 46) Dalam konteks ini, triangulasi data dalam proses pengambilan data di kancah atau lapangan menggunakan 3 teknik, yang terdiri dari proses observasi non partisipatif, wawancara mendalam (*in-depht interviewing*), dan studi dokumen.

Penelitian ini memiliki 2 (dua) sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam konteks pengumpulan data primer, peneliti melakukan wawancara mendalam (*in-depht interviewing*) dengan *kelian adat* serta *penglingsir* Desa Adat Sekumpul yang secara empiris mengetahui akar historis, makna teologis, serta implikasi sosiologis dari pelaksanaan tradisi *mageburan* ini. Dalam aktivitas wawancara mendalam (*in-depht interviewing*) ini, peneliti mendapatkan banyak

informasi terkait dengan tradisi *mageburan*. Kemudian, untuk mendukung analisa dan kedalaman informasi yang di dapat pada data primer, peneliti menggunakan data sekunder sebagai data yang menunjang data primer. Data sekunder yang peneliti gunakan berasal dari berbagai macam sumber bacaan, yakni (a) Purana Kahyangan Tiga Desa Adat Sekumpul yang ditulis oleh Bapak I Gede Sudiasa selaku *kelian adat* Desa Adat Sekumpul, (b) Profil Desa Sekumpul, Kecamatan Sawan (c) jurnal-jurnal ilmiah yang memiliki relevansi dengan permasalahan penelitian yang peneliti angkat.

Miles dan Huberman (1994) dalam bukunya "*Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*" menjelaskan bahwa secara umum proses analisis data kualitatif melibatkan empat proses penting. Ketiganya dapat dilakukan secara berulang, karena proses analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan kapan saja, dalam arti proses ini tidak harus dilakukan ketika peneliti telah menyelesaikan seluruh proses penelitian (Miles dan Huberman, dalam Martono, 2015 : 11). Empat komponen analisis data tersebut terdiri dari *data collection* (pengumpulan data), *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data) dan *conclusion drawing* (verifikasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Latar Belakang *Teruna-Teruni* Desa Adat Sekumpul, Kecamatan Sawan, Buleleng Melaksanakan Tradisi *Mageburan*

Secara teoretis dijelaskan bahwa, dalam tatanan postradisional, bahkan dalam masyarakat sekarang yang paling modern, tradisi tidak sepenuhnya menghilang; memang, dalam beberapa hal dan dalam beberapa

konteks, tradisi tetap berkembang (Giddens, 1994 : 81). Jadi, dapat ditegaskan bahwa tradisi akan tetap hidup mengikuti arus ruang dan waktu. Secara kontekstual, tradisi yang masih dipelihara dengan baik dan konsisten dapat dilihat pada aktivitas kebudayaan masyarakat desa, dalam hal ini adalah desa adat. Dalam konteks budaya dan tradisi, Desa Adat Sekumpul memiliki tradisi yang sangat unik bernama tradisi *mageburan*. Secara etimologis, *mageburan* berasal dari kata *gebur*, kemudian mendapatkan imbuhan “ma-” dan “-an”. Jika diartikan secara harfiah, maka *mageburan* memiliki arti berhamburan atau menghamburkan. Dipertahankannya tradisi *mageburan* sebagai warisan leluhur dikarenakan tradisi ini mengandung nilai-nilai yang bersifat fungsional. Sehingga, karena nilai-nilai tersebut sampai saat ini *mageburan* masih dijaga dan dipertahankan. Jika dilihat dalam perspektif teori, nilai-nilai yang terkandung di dalam *mageburan* bisa dilihat dengan menggunakan klasifikasi nilai menurut Spranger yang terdiri dari nilai religius, politik, ekonomi, sosial, estetika dan teoretik.

Sosiolog klasik bernama Herbert Spencer juga memberikan pandangannya terkait dengan perspektif teori ini dengan menggunakan metafor dan menganalogikan sistem di dalam masyarakat seperti tubuh manusia atau organisme biologis (Martono, 2014 : 47). Linier dengan teori struktural-fungsional, untuk mempertahankan eksistensinya agar tetap terjaga, maka tradisi *mageburan* dilegitimasi dengan menggunakan *awig-awig*, disepakati dalam *sabha desa* dan *kertha desa*. Keberadaan *mageburan* semakin kuat karena dijaga oleh elemen adat yang terdiri dari prajuru desa adat yang terdiri dari *kelian adat*, *petajuh*

(wakil *kelian adat*), *penyarikan* (sekretaris), *petengen* (bendahara) dan *pemangku kahyangan tiga*.

2) Sistem Permainan yang Digunakan Pada Tradisi *Mageburan* dalam Kaitannya dengan Sistem Ritual Keagamaan di Desa Adat Sekumpul

Sebelum pelaksanaan *mageburan* akan dilaksanakan prosesi upacara. secara spesifik sarana upacara yang digunakan untuk memohon air suci sebelum pelaksanaan tradisi *mageburan* adalah *banten sesayut*. *Banten sesayut* terdiri dari beberapa komponen antara lain *pejatian*, *ajengan*, *pajegan*, *banyuawang*, *nasi warna*, *pras*, *nasi galengan*, *ganjaran*, *penyeneng*, ayam panggang berjumlah 4 (empat) ekor

Sistem permainan dalam tradisi *mageburan* antara lain: (a) peserta wajib menggunakan pakaian adat madya, untuk *sekaa teruna* diwajibkan menggunakan *destar* (pengikat kepala), baju berkerah atau baju kaos yang sopan dan menggunakan *kamben* (kain penutup) serta *senteng* (kain yang berfungsi untuk mengikat pinggang), kemudian untuk *sekaa pesaren* diwajibkan menggunakan *kebaya* yang sopan, *kamben* (kain penutup) serta *senteng* (kain yang berfungsi untuk mengikat pinggang), (b) peserta akan dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok *teruna* dan kelompok *pesaren*, kelompok *teruna* berada di arah utara, sedangkan kelompok *pesaren* berada di arah selatan, (c) media permainan yang digunakan adalah lumpur, lumpur yang digunakan tidak boleh mengandung batu, pasir ataupun kerikil, karena jika menggunakan media lumpur dan terkandung elemen-elemen tersebut maka akan sangat berbahaya bagi anggota tubuh peserta, (d) bagian tubuh yang boleh terkena lumpur

adalah bagian dada, kedua tangan, perut, pinggang dan kaki, (e) kedua kelompok dibatasi oleh pembatas yang terbuat dari bambu dengan hiasan daun enau yang muda, pembatas diletakkan dalam posisi horizontal, (f) kelompok *teruna* dan kelompok *pesaren* yang sudah dibagi menjadi 2 (dua) kelompok diwajibkan untuk saling “serang” menggunakan media lumpur yang tersedia, (g) aktivitas “saling Serang” akan berakhir/berhenti jika piranti atau pembatas yang digunakan sudah putus (biasanya *kelian teruna* yang memiliki hak untuk memotong pembatas yang terbuat dari bambu dengan hiasan daun enau yang muda tersebut), (h) jika pembatas sudah terpotong, kelompok *teruna* diharuskan untuk berlari dan dikejar oleh kelompok *pesaren*, (i) kelompok *teruna* akan berlari dan menghindari kelompok *pesaren*, dimana kelompok *teruna* akan berlari sampai wilayah *jaba sisi* Pura Baleagung dan Pura Puseh, (j) jika salah satu dari kelompok *teruna* tertangkap sebelum wilayah Pura Baleagung dan Pura Puseh maka kelompok *teruna* dianggap kalah, tetapi sebaliknya jika kelompok *pesaren* tidak bisa menangkap salah satu kelompok *teruna*, maka kelompok *pesaren* yang dianggap kalah.

Sistem ritual dalam tradisi *mageburan* dapat dikupas dengan menggunakan teori religi (teori kekuatan luar biasa), dimana teori ini menjelaskan bahwa masalah asal mula dan inti dari suatu unsur universal seperti religi atau agama itu, tegasnya masalah mengapakah manusia percaya kepada suatu kekuatan yang dianggap lebih tinggi daripadanya, dan masalah mengapakah manusia melakukan berbagai hal dengan cara-cara yang beraneka warna untuk mencari hubungan dengan kekuatan-kekuatan tadi (adikodrati) (Koentjaraningrat, 1990 : 229). Secara kontekstual dapat dilihat

bahwa tradisi perang lumpur yang menggunakan media lumpur sebagai elemen terpenting, dalam perspektif *niskala* (sesuatu yang bersifat sakral) mengandung kekuatan rohani yang sangat kuat, sehingga lumpur yang dilempar dan menempel di seluruh badan peserta *mageburan* adalah proses penyucian diri, karena ada intervensi atau campur tangan Tuhan Yang Maha Esa di dalamnya, mulai dari upacara *nunas tirta* sampai pelaksanaan perang lumpur sendiri. Tuhan Yang Maha Esa diyakini memberikan restu dan anugerah sepanjang pelaksanaan tradisi tersebut.

Selain itu, konsepsi sistem ritual dalam pelaksanaan tradisi *mageburan* juga bisa ditelaah dengan menggunakan perspektif teori sistem religi dari Koentjaraningrat. Emosi keagamaan terlihat ketika pelaksanaan tradisi *mabeguran* selain dilatarbelakangi oleh perasaan ingin bersenang-senang atau ungkapan kegembiraan juga mengandung sebuah arti yang mendalam bagi setiap pesertanya. Nilai yang terinternalisasi dengan sangat kuat ini dilatarbelakangi oleh getaran jiwa setiap peserta permainan tersebut. Selanjutnya, sistem kepercayaan dan sistem upacara keagamaan dapat dilihat dari tradisi *mageburan* secara konsisten dilaksanakan di areal Pura Taman Dedari, areal pura ini dipilih sebagai tempat berlangsungnya tradisi *mageburan* karena merupakan sumber dari 11 (sebelas) mata air yang dianggap suci. Karena pelaksanaan tradisi ini di areal yang penuh dengan air, maka dalam aspek religiusitas dewa yang diyakini menguasai areal atau tempat pelaksanaan upacara dan menyaksikan proses perang lumpur adalah Dewa Wisnu dan Dewi Sri. Kemudian, saat-saat upacara dapat dilihat dari pelaksanaan tradisi *mageburan* secara konsisten

dilaksanakan dengan serangkaian *puja wali* di Pura Baleagung dan Pura Puseh yang bertepatan dengan *Purnama Kaenem* dalam perhitungan Kalender Bali.

Tradisi perang lumpur atau *mageburan* yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Adat Sekumpul termasuk ke dalam permainan rakyat. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat. Kegiatan ini juga termasuk folklor karena diperolehnya melalui warisan lisan. Hal ini terutama berlaku pada permainan rakyat kanak-kanak, karena permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak diantaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua mereka atau guru sekolah mereka (Danandjaja, 1984 : 171). Hal ini dikarenakan tradisi *mageburan* selain memiliki aturan permainan juga diwariskan dengan menggunakan bahasa verbal.

3) Aspek-Aspek yang Terkandung di dalam Tradisi *Mageburan* yang Berpotensi Menjadi Bahan Ajar Pada Materi Pelajaran Sosiologi di Jenjang SMA

Mageburan sebagai sebuah kebudayaan secara teoretis memiliki muatan-muatan sosiologis serta secara substansial mengandung nilai-nilai karakter yang bisa diimplementasikan pada strata pendidikan SMA (Sekolah Menengah Atas). Nilai-nilai karakter dalam tradisi *mageburan* diantaranya (1) nilai religius dilihat dari penggunaan sarana upacara *canang sari*, *pejati*, *banten sesayut* dan *banten suci* dan keyakinan masyarakat desa, (2) nilai disiplin dilihat dari adanya manajemen waktu yang ketat, (3) nilai jujur dilihat dari tidak adanya peserta yang melanggar aturan permainan, (4) nilai toleran dilihat dari peserta yang kalah atau tertangkap tidak diberikan

kekerasan secara fisik, (5) nilai bersahabat/komunikatif dilihat dari adanya intensitas interaksi dan solidaritas, (6) nilai kerja keras dilihat dari usaha masing-masing kelompok mengalahkan pihak lawan, (7) nilai mandiri dilihat dari tiap peserta memiliki tanggungjawab yang harus diselesaikan, (8) nilai peduli lingkungan dapat dilihat dari aktivitas penanaman pohon dan menjaga tempat tersebut agar tetap bersih.

SIMPULAN DAN SARAN

Latar belakang dipertahankannya tradisi *mageburan* adalah sebagai warisan leluhur dikarenakan tradisi ini mengandung nilai-nilai yang bersifat fungsional. Sehingga, karena nilai-nilai tersebut sampai saat ini *mageburan* masih dijaga dan dipertahankan. Jika dilihat dalam perspektif teori, nilai-nilai yang terkandung di dalam *mageburan* bisa dilihat dengan menggunakan klasifikasi nilai menurut Spranger yang terdiri dari nilai religius, politik, ekonomi, sosial, estetika dan teoretik.

Sistem permainan dalam tradisi *mageburan* terdapat dalam Purana Kahyangan Tiga Desa Adat Sekumpul, aturan permainan ini berjumlah 10 (sepuluh) buah dan terus dijaga serta disosialisasikan. Sistem permainan ini sangatlah kompleks dan secara esensial bertujuan untuk menjaga keamanan setiap peserta dan berekreasi. Pelaksanaan tradisi ini juga tidak bisa dipisahkan dari sistem religi, dimana masalah asal mula dan inti dari suatu unsur universal seperti religi atau agama itu, tegasnya masalah mengapakah manusia percaya kepada suatu kekuatan yang dianggap lebih tinggi daripadanya, dan masalah mengapakah manusia melakukan berbagai hal dengan cara-cara yang beraneka warna untuk mencari hubungan dengan kekuatan-kekuatan tadi (adikodrati)

(Koentjaraningrat, 1990 : 229). Masyarakat meyakini bahwa ketika melaksanakan tradisi *mageburan* maka mereka akan mendapatkan anugerah dari Dewa Wisnu dan Dewi Sri.

Permainan perang lumpur atau *mageburan* secara substansial mengandung unsur-unsur sosiologis dan bermuatan nilai karakter. Di dalam tradisi *mageburan*, secara substansial muatan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Kurikulum 2013, diantaranya: (a) nilai religius, (b) nilai disiplin, (c) nilai kejujuran, (d) nilai toleransi, (e) nilai bersahabat/komunikatif, (f) nilai kerja keras, (g) nilai mandiri, (h) nilai peduli lingkungan.

Kemudian, saran penelitian ini ditujukan kepada Staf Desa Adat Sekumpul (memiliki tugas sekaligus tanggungjawab secara sosio-religius dalam menjaga tradisi *mageburan*), Staf Desa Dinas Sekumpul (antara staf desa dinas dan desa adat bisa bersinergi atau bekerjasama untuk berkomitmen saling menjaga tradisi *mageburan* agar tidak punah), *Sekaa Teruna* Senthana Bhakti Desa Adat Sekumpul (organisasi ini diwajibkan untuk mengetahui, memahami serta menginternalisasikan nilai-nilai sosio-religius yang terkandung di dalam tradisi *mageburan*), masyarakat Desa Adat Sekumpul (masyarakat desa juga wajib menjaga dan memahami tradisi ini secara konseptual), siswa SMA (membantu siswa memahami dengan mudah konsep-konsep sosiologis dan nilai karakter yang terkandung di dalam tradisi *mageburan*), guru sosiologi (tradisi *mageburan* dijadikan bahan pembelajaran sosiologi yang bersifat kontekstual), Program Studi Pendidikan Sosiologi (berperan dalam perluasan referensi perkuliahan, hasil penelitian ini berhubungan langsung dengan konsep-konsep pada mata kuliah

Etnosains dan Kearifan Lokal, Sosiologi Lingkungan, Sosiologi Agama, Studi Masyarakat Indonesia, dan lain-lain), Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Buleleng (melakukan dokumentasi serta mempromosikan tradisi ini kepada wisatawan domestik dan asing, dengan tujuan di kawasan Bali Utara sudah banyak tersedia obyek wisata budaya yang bisa dikunjungi oleh para wisatawan) dan peneliti lain (memberikan manfaat untuk melihat suatu fenomena secara obyektif dengan menggunakan analisa serta kekuatan teori untuk membedah kasus atau permasalahan penelitian).

DAFTAR RUJUKAN

Sumber Buku:

- Danandjaja, James. 1984. *Folklor Indonesia (Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain)*. Jakarta : PT Grafiti Pers.
- Giddens, Anthony. 1994. *Masyarakat Post-Tradisional (Living in Post-Tradisional Society)*. Yogyakarta : IRCiSoD.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Koentjaraningrat. 1990. *Beberapa Pokok Antropologi Sosial*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Martono, Nanang. 2014. *Sosiologi Perubahan Sosial: Edisi Revisi (Perspektif Klasik, Modern, Posmodern dan Poskolonial)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Martono, Nanang. 2015. *Metode Penelitian Sosial (Konsep-Konsep Kunci)*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Soyomukti, Nurani. 2010. *Pengantar Sosiologi (Dasar Analisis, Teori, & Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial, &*

Kajian-Kajian Strategis.
Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Sutopo, H.B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian)*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.

Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar dan Implementasi (Edisi Pertama)*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Sumber Jurnal:

Sukitman, Tri. et all. *Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia yang Berkarakter)*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. STKIP PGRI Sumenep, Volume 2, Nomor 2, Agustus 2016, Halaman 86 – 96.

Sumber Lembaga:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA) Mata Pelajaran. Sosiologi*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sudiasa, I Gede. 2017. *Purana Kahyangan Tiga Desa Pakraman Sekumpul*. Desa Sekumpul : Kantor Kepala Desa Sekumpul.