



# **PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS SEBAGAI BENTUK KEARIFAN LOKAL UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA DI SEKOLAH DASAR**

**Yuliza Nuriana Wahidatur Rohmah<sup>1\*</sup>, Heru Subrata<sup>2</sup>**

**<sup>1\*,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya**

---

**Article Info**

Dikirim 3 Oktober 2025  
Revisi 16 Oktober 2025  
Diterima 25 Oktober 2025

---

**Abstract**

This study is a development research aimed at creating a paper puppet-based learning media to support learning activities in elementary schools. The development process follows the ASSURE model, which consists of six stages: Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, and Evaluate and Revise. The objective of this study is to examine the validity, practicality, and effectiveness of the paper puppet media in the learning process. The instruments used in this study include a validation questionnaire to assess the media and content validity, a student response questionnaire to evaluate the practicality of the media, and a student learning outcome assessment sheet to determine the effectiveness of the media. The research subjects were ten fifth-grade students from SDN Lidah Wetan IV Surabaya. The findings indicate that the paper puppet media is highly valid, receiving a score of 95 from each validation expert. It is also considered highly practical, with a score of 93 based on student responses. Furthermore, the media proved effective in supporting student learning, as reflected in learning outcome scores of 85 and 85.8, both categorized as "very good." These results suggest that the paper puppet media is effective for use in the classroom learning process.

---

**Kata kunci:**

pengembangan, media wayang kertas, keterampilan berbicara, ASSURE.

---

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media wayang kertas sebagai penunjang aktivitas belajar di sekolah dasar. Dengan menggunakan proses pengembangan model ASSURE, dengan 6 tahapan pengembangan (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods Media, Utilize Media and Material, Require Learner Participation, Evaluate and Revise). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media, kepraktisan media, dan efektivitas media wayang kertas dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket validasi untuk mengukur validitas media dan materi, angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan media, dan lembar penilaian hasil belajar siswa untuk mengukur efektivitas media. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Lidah Wetan IV Surabaya, dengan jumlah 10 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang kertas sangat valid dengan perolehan nilai 95 dari masing-masing ahli validasi. Media juga praktis dengan predikat sangat baik dengan perolehan skor 93 dari hasil respon siswa. Perolehan skor 85 dan 85,8 dengan predikat kategori sangat baik dari hasil penilaian hasil belajar siswa, yang menandakan media wayang kertas efektif digunakan dalam pembelajaran.

---

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

**Penulis Korespondensi:**

Yuliza Nuriana Wahidatur Rohmah

[yuliza.18078@mhs.unesa.ac.id](mailto:yuliza.18078@mhs.unesa.ac.id)

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan keterampilan, potensi, dan pengetahuan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dengan demikian pendidikan harus terus ditingkatkan serta dilatih sedari anak usia Sekolah Dasar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan masih adanya berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan. Salah satu permasalahan yang diungkap oleh Nurrita (2018) adalah kurang efektifnya proses pembelajaran.

Guru memegang peran sentral dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam memahami materi sangat ditentukan oleh metode dan media yang digunakan guru (Nikmah et al., 2020). Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, guru perlu memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, terutama di jenjang sekolah dasar.

Menurut Triati (2020), media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar yang dapat merangsang minat belajar siswa. Media dapat berupa benda asli maupun tiruan yang digunakan untuk menyampaikan materi. Jika benda asli tidak memungkinkan untuk dibawa ke kelas, maka dapat digantikan dengan benda tiruan (Saiputri, 2017).

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media pembelajaran. Rini (2018) mengembangkan media gamelan sederhana untuk tembang dolanan dan mencatat pencapaian siswa sebesar 85%. (Mutiar Dilmansyah, 2019) dengan media Pusarawa (Puzzle Aksara Jawa) mendapatkan validasi materi sebesar 91,66% dan kepraktisan 89%. Subrata (2021) mengembangkan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dan memperoleh validasi sangat baik dari ahli media dan siswa. Penelitian Mauludin & Subrata (2020) melalui media Ropantar mencatat tingkat

kepraktisan di atas 96% oleh guru dan siswa, menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis dan valid.

Media wayang kertas menjadi alternatif yang efektif karena merupakan media 3 dimensi dan audio-visual yang mudah dibuat dan disesuaikan dengan cerita. Wayang merupakan bentuk kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun (Sukmawati et al., 2022), meskipun saat ini mulai terlupakan. Oleh karena itu, menurut (Sukmawati et al., 2022) pengembangan media wayang kertas sebagai alat pembelajaran menjadi cara yang tepat untuk memperkenalkan kembali budaya lokal sekaligus meningkatkan keterampilan siswa.

Menurut Permulaan & Sd (2022), kearifan lokal adalah potensi wilayah setempat yang lahir dari pemikiran bijaksana masyarakatnya. Wayang kertas yang dirancang secara ringan, menarik, dan dapat digerakkan sesuai alur cerita, dinilai sesuai untuk anak-anak. Hal ini diperkuat oleh (Ibda, 2007) yang menyatakan bahwa media dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kreativitas peserta didik.

Beberapa penelitian juga membahas efektivitas media wayang kertas. Saiputri (2017) mengembangkan media wayang untuk materi jenis pekerjaan dengan hasil kepraktisan sebesar 90%. (Sari, 2025) menemukan bahwa penggunaan media wayang kertas dapat meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri siswa dalam komunikasi verbal.

Namun, belum banyak penelitian yang mengembangkan media wayang kertas untuk keterampilan berbicara dengan pendekatan model ASSURE. (Tryana, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbicara seringkali belum optimal karena siswa masih merasa takut dan malu berbicara di depan umum. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media wayang kertas untuk keterampilan berbicara dengan pendekatan ASSURE, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang bermakna dan melestarikan budaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D). Metode penelitian serta pengembangan atau pada bahasa Inggrisnya *studies and improvement* artinya metode penelitian yang dipergunakan buat membuat

produk eksklusif, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Model pengembangan pada penelitian ini adalah menggunakan model *ASSURE* (Robert Henich 1980). Dengan tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods Media, Utilize Media And Material, Require Learner Participation, Evaluate And Revise*. Langkah pertama pada tahapan ini adalah *Analyze Learners* atau menganalisis peserta didik. Dalam menganalisis peserta, ada beberapa yang perlu diperhatikan. Seperti karakteristik umum peserta, gaya belajar, kompetensi awal, aspek psikologis dan masih banyak lagi, sesuai dengan kebutuhan apa yang ingin diteliti.

Setelah mengetahui karakteristik peserta didik, maka di tahapan ini adalah *State Objectives* atau mengembangkan tujuan apa yang ingin dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang dituju. Tujuan pembelajaran mengacu pada ketentuan kurikulum yang telah ditetapkan pemerintah. Setelah menentukan tujuan pembelajaran di tahap sebelumnya maka di tahap ini adalah *Select Strategies Media and Materials* atau memilih materi pembelajaran dan media yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Media yang mudah digunakan untuk siswa dan menunjang tujuan pembelajaran. Tahapan ini adalah tahap *Utilize Media And Material* atau memanfaatkan media dan materi untuk pengujian kepada ahli. Pengujian media dilakukan untuk menguji apakah media siap digunakan untuk peserta didik dengan melakukan uji kelayakan melalui penilaian ahli media dan ahli materi.

Dalam tahapan ini adalah *Requiere Learner Participation* atau partisipasi peserta didik untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar, dengan menggunakan media yang telah dirancang. Media yang telah diuji kemudian digunakan langsung dalam pembelajaran di kelas. Tahapan ini adalah tahapan terakhir yaitu *Evaluate And Revise* evaluasi dan revisi, dimana di tahap ini evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan media. Evaluasi dapat digunakan apabila dalam penerapannya, media tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Lidah Wetan. Dengan jumlah siswa 10 anak, 3 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Siswa dengan kemampuan reguler tanpa ada yang berkebutuhan khusus. Data penelitian ini meliputi informasi

mengenai proses pengembangan media, kevalidan media, kepraktisan media, serta keefektifan media wayang kertas sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa kelas V sekolah dasar. Instrumen yang digunakan adalah angket kuesioner berupa lembar validasi, lembar angket respon siswa, dan lembar penilaian peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa analisis angket ahli media dan materi, hasil respon siswa, dan hasil tes penilaian. Data hasil penilaian kemudian dianalisis secara deskriptif.

## HASIL

Penelitian ini memuat kevalidan media pembelajaran, kepraktisan, dan serta keefektifan media wayang kertas. Penelitian ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan *ASSURE*, dengan memuat 6 tahapan sebagai berikut:

1. *Analyze Learners* (Analisis peserta)

Dalam observasi menunjukkan bahwa, pembelajaran dikelas tersebut belum menggunakan media dalam penyampaian, terkhusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menerapkan pembelajaran ceramah dengan menggunakan buku siswa atau terkadang menampilkan video *youtube*. Hal ini dikarenakan guru lebih menekankan penggunaan media di materi-materi tertentu, karena keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam merancang media. Sehingga media pembelajaran yang terbatas menciptakan pembelajaran yang pasif dan kurang kondusif.

2. *State Objectives* (menentukan tujuan pembelajaran)

Penentuan tujuan pembelajaran harus menyesuaikan kurikulum yang digunakan oleh sekolah yang berpedoman pada buku paket bahasa Indonesia kelas 5 Bergerak Bersama cetakan 2021. Adapun tujuan pembelajaran adalah dengan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik sebuah cerita. Tujuan pembelajaran kedua adalah melalui kegiatan demonstrasi peserta didik dapat menyebutkan unsur intrinsik cerita.

3. *Select Strategies Method Media and Materials* (memilih media, dan materi)

Dalam hal ini media yang digunakan adalah wayang kertas sebagai penyampai materi yang akan di ajarkan. Setelah menentukan materi dan media yang sesuai,

ditahap ini merupakan tahap pengembangan materi dan media. Adapun tahapan pengembangan media sebagai berikut:

- a. Cerita yang akan digunakan merupakan cerita fabel dengan judul “Kisah Semut dan Burung Merpati”.
- b. Untuk langkah awal ialah mendesain media yang akan digunakan, desain tersebut dibuat dengan menggunakan *adobe photoshop*.

Dengan hasil pengembangan media wayang kertas sebagai berikut :



Gambar 1. Wayang Kertas



Gambar 2. Papan Pentas

4. *Utilize Media And Material* (memanfaatkan media dan materi)

Tahap ini merupakan tahapan untuk menguji validasi media dan materi kepada ahli. Pada tahap uji validasi ini, materi dan media diujikan dan mendapat predikat penilaian dengan kriteria materi “layak digunakan dalam pembelajaran, namun dengan sedikit perbaikan”. Dengan penilaian ini, media dan materi dapat dipublikasi dan implementasikan kepada peserta didik.

5. *Requiere Learner Participation* (menarik partisipasi peserta didik)

Kegiatan partisipasi peserta didik merupakan pengimplementasian media wayang kertas dalam proses pembelajaran. Dalam proses ini akan didapatkan

data mengenai efektif atau tidaknya media wayang kertas melalui hasil penilaian peserta didik selama proses pembelajaran.

6. *Evaluate And Revise* (evaluasi dan revisi)

Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dan perbaikan media dan materi berdasarkan penilaian validator. Adapun saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan dan perbaikan dari validator adalah sebagai berikut:

- a. Masukan untuk materi ialah berisi pembenahan tata bahasa dan penulisannya. Materi yang diujikan berisi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran yang termuat dalam modul ajar.
- b. Masukan untuk media meliputi pewarnaan untuk wayang yang kurang tajam. Dengan masukan tersebut peneliti merevisi dan memperbaiki produk dan materi yang digunakan.

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini disesuaikan dengan analisis hasil penelitian yang telah diperoleh dengan berdasar pada ketiga rumusan masalah yaitu kevalidan media, kepraktisan media, dan keefektifan media wayang kertas dalam pembelajaran. Berikut pembahasan dari ketiga rumusan masalah tersebut:

1. Kevalidan Media Wayang Kertas Dalam Pembelajaran di Kelas.

Penilaian validasi media menggunakan angket yang diajukan kepada ahli media. Perolehan data dari hasil validasi media adalah 95. Angka tersebut kemudian dianalisis ke dalam kategori sangat valid. Yang menandakan bahwa media tersebut sudah layak untuk di gunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayat, 2023) Dalam proses pengembangan media wayang kertas dalam pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa, agar fokus dalam belajar. Dengan kesederhanaan dalam pembuatannya, media wayang kertas ini menjadi lebih menarik dan mudah dalam pengimplementasiannya dalam pembelajaran. Sederhana namun sangat layak digunakan, karena telah melalui uji validitas media kepada ahli dengan memperoleh nilai 96,4 % dengan kriteria “sangat baik”. Ukuran dan kesesuaian gambar yang sederhana tersebut sudah melalui uji validasi melalui indikator-

indikator kelayakan dengan hasil layak ditingkat kevalidan 94,5%(Nurida, 2024) Media wayang kertas dapat dijadikan media yang baru atau alternatif media yang efektif dan interaktif untuk digunakan. Karena proses pembelajaran lebih jelas dan menarik serta meningkatkan minat belajar siswa dengan tampilan yang sesuai. Jika media wayang kertas memenuhi kriteria tersebut maka media wayang kertas dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran (Reffiane & Mazidati, 2020)

## 2. Kepraktisan Media Wayang Kertas Dalam Pembelajaran di Kelas.

Kepraktisan suatu media diperoleh melalui hasil angket respon siswa sejumlah 10 siswa. Hasil perolehan skor hasil angket respon siswa mendapatkan prosentase nilai 93. Hal tersebut masuk kategori sangat praktis. Media dinilai praktis dengan hasil kategori sangat praktis dengan total prosentase perolehan 93.

Kepraktisan suatu media dapat diukur setelah dilakukannya pembelajaran. Siswa diberikan lembar angket sebagai bentuk respon terhadap penggunaan media dalam kegiatan belajar. Pada penelitian ini media wayang kertas masuk dalam kategori sangat baik, sehingga media praktis untuk di gunakan dan di kembangkan. Memperoleh skor 93 menjadikan media ini sangat praktis. Perolehan data dari respon siswa paling tinggi diantaranya adalah indikator mengenai kemenarikan media, kesesuaian media dengan materi ajar, tampilan gambar dan ilustrasi yang menarik minat siswa untuk semangat belajar, serta relevansi media wayang kertas untuk penggunaan media belajar. Wayang kertas ini berguna sebagai dorongan siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah menerima pemahaman dari materi yang disampaikan. Penelitian ini sejalan dengan penelitiannya (Ummah, 2019) media wayang kertas dinilai sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Memperoleh skor 98,5 dengan kategori sangat baik. Respon baik siswa terhadap media wayang kertas, menjadikan bukti bahwa media yang mereka inginkan adalah media yang menarik, mudah, dan menyenangkan. Media mampu membawa peserta didik untuk berimajinasi dan membangun suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.



### 3. Kefektifan Media Wayang Kertas Dalam Pembelajaran di Kelas

Keefektifan media wayang kertas dapat diketahui dengan melalui tes hasil belajar siswa dalam menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita. Berikut hasil tes belajar siswa:

**Table 1.** Penilaian Hasil Belajar

| SISWA | NILAI | PENILAIAN |
|-------|-------|-----------|
| ARF   | 80    | Tuntas    |
| REZ   | 90    | Tuntas    |
| ZHR   | 80    | Tuntas    |
| RFY   | 100   | Tuntas    |
| EG    | 80    | Tuntas    |
| YSF   | 80    | Tuntas    |
| DFE   | 90    | Tuntas    |
| KRN   | 80    | Tuntas    |
| AGN   | 70    | Tuntas    |
| MLV   | 100   | Tuntas    |

Dari hasil penilaian tersebut terdapat 2 anak dengan nilai sempurna; 2 anak mendapatkan nilai 90; 5 anak memperoleh nilai 80; dan 1 anak mendapatkan nilai 70 dengan nilai rata-rata ialah 85. Data tersebut kemudian dianalisis kedalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media wayang kertas efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terbukti dengan penilaian hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia materi unsur intrinsik. Selain itu juga dengan melalui penilaian unjuk kerja atau penilaian keterampilan berbicara. Adapun aspek yang dinilai pada keterampilan ini meliputi:

**Table 2.** Penilaian Keterampilan Berbicara

| Indikator Penilaian             | Kriteria Penilaian  |  |   |   |
|---------------------------------|---|--|---|---|
|                                 | 4   | 3  | 2   | 1   |
| <b>Pelafalan dan Kelancaran</b> | Siswa mampu bercerita dengan pelafalan yang tepat dan lancar. | Siswa mampu bercerita dengan pelafalan yang tepat, tetapi terdapat ketidak lancaran. | Siswa mampu bercerita dengan beberapa ketidak tepatan pelafalan, tetapi lancar. | Siswa belum mampu bercerita dengan pelafalan yang tepat dan lancar. |
| <b>Intonasi</b>                 | Siswa mampu bercerita   | Siswa mampu bercerita dengan   | Siswa mampu bercerita dengan  | Siswa mampu bercerita dengan lebih                                  |

|                  |  |  |  |   |
|------------------|--|--|--|---|
|                  | dengan intonasi yang tepat pada keseluruhan kalimat. | terdapat 1-3 kesalahan intonasi kalimat. | terdapat 4-6 kesalahan intonasi kalimat. | dari 6 kesalahan intonasi kalimat.                            |
| <b>Kejelasan</b> | Semua kalimat diucapkan dengan jelas.                | Terdapat 1-3 ketidakjelasan kata/kalimat | Terdapat 4-6 ketidakjelasan kata/kalimat | Terdapat lebih dari 6 ketidakjelasan pengucapan kata/kalimat. |

Aspek tersebut dinilai sesuai dengan taraf kemampuan siswa, yang dimana terdapat 2 anak dengan perolehan nilai 100; 2 anak dengan nilai 90; 5 anak dengan nilai 80; dan 1 anak dengan nilai 70. Rata-rata kelas dalam hasil post tes adalah 85, yang dikategorikan sangat baik. Dengan pencapaian tersebut, dapat diartikan bahwa media wayang kertas efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V materi unsur intrinsik. Dalam penelitian (Nurizzah & Sahari, 2023) mendapatkan nilai rata-rata 91% dengan kategori sangat efektif.

Media yang efektif adalah media yang dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik. Efektivitas pembelajaran ditentukan dari seberapa besar usaha guru dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang antusias dan menyenangkan juga pembelajaran dapat diterima dengan mudah. (Slavin, 2009)

Data hasil penilaian keterampilan siswa diperoleh hasil dengan rata-rata 85,8 yang terkategori sangat baik. Secara keseluruhan siswa sudah mampu untuk menyampaikan jawaban secara lisan. Media wayang kertas dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa dan membantu dalam penyampaian materi dengan baik. (Tri, 2020) tercapainya pembelajaran keterampilan berbicara juga memerlukan media yang dapat menunjang penyampaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang menarik membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media wayang kertas sebagai bentuk kearifan lokal untuk keterampilan berbicara di sekolah dasar, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media wayang kertas materi Bahasa Indonesia, berdasarkan tujuan penilaian ahli

- validator dinyatakan **valid** dengan perolehan skor 95 dengan kategori sangat valid.
2. Media wayang kertas materi Bahasa Indonesia berdasarkan hasil respon siswa, dinyatakan **praktis** dengan perolehan skor 93 dengan kategori sangat baik.
  3. Media wayang kertas materi Bahasa Indonesia, berdasarkan hasil penilaian belajar siswa dinyatakan **efektif** dengan perolehan skor 85 dan hasil penilaian keterampilan berbicara mendapat skor 85,8 dengan masing-masing mendapat kategori sangat baik.

## REFERENSI

- Hidayat, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fiksi Kelas Iv Di Sd Negeri 25 Rejang Lebong. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tokoh Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fiksi Kelas Iv Di Sd Negeri 25 Rejang Lebong, 17.
- Mauludin, A. A. Y. U., & Subrata, H. (2020). Pengembangan Media Ropantar (Roda Panah Putar) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian ..., 19.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33615>
- Nurida, T. (2024). Pengembangan Media Wayang Kardus Dalam Pembelajaran Berperilaku Yang Baik. Pharmacognosy Magazine, 75(17), 399–405.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171-210.
- Nurizzah, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Wayang Kertas Pada Kemampuan Menyimak Cerita Materi Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 Sd. In Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (Vol. 6).
- Permulaan, M., & Sd, D. I. (2022). Pengembangan Big Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran. 8(1), 44–53.
- Reffiane, F., & Mazidati, I. (2020). Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-Hari. 3(2), 157–164.  
<https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V3i2.4256>

- Rini, D. M. P. (2018). Penggunaan Media Gamelan Sederhana Dalam Pembelajaran Tembang Dolanan Di Kelas Iv Sdn Sumur Welut 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(09), 1599–1609
- Saiputri. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Pada Materi Terhadap Jenis Jenis Pekerjaan Siswa Kelas Iii Sdn Ngadirejo 2. 01(06), 1–10.
- Slavin. (2009). *Psikologi Pendidikan Teori Dan Praktik (Edisi Kedelapan) (8th Ed.)*. Pt: Indek.
- Subrata, N. N. Dan H. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Materi Unggah-Ungguh Basa Kelas Iv Mi Darunnajah Abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(7), 2802–2815
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (19th Ed.)*. Alfabeta.
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iii Sdn 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243–249. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.417>
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Kelas Iii Sdn 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243–249. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i2.417>
- Tri, R. M. (2020). Pengaruh Alat Peraga Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas 3 Sd. 2507(February), 1–9.
- Triati, L. A. (2020). Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sdi Al Irsyad Gresik Abstrak No Tokoh Nama Tokoh Tukang Perahu Nenek. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 08, 737–746.
- Ummah, M. S. (2019). Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_System\\_Pembetulan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_System_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari)