

**PEMBUATAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DENGAN TOKOH GATOTKACA
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KELAS B
TK KHALIFAH SURABAYA**

Dini Sugiarti

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

hymynamedini@yahoo.com

Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Dosen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Ningrum12345@gmail.com

Abstrak

Banyak cara untuk memberikan pengenalan budaya yang dapat dengan mudah dipahami anak, salah satunya melalui buku cerita bergambar dengan menampilkan obyek yang menarik sebagai pusat perhatiannya. Saat ini tidak banyak buku cerita bergambar untuk anak usia dini yang mengandung nilai kebudayaan Indonesia misalnya yang mengenalkan tokoh wayang.

TK Khalifah Surabaya merupakan salah satu lembaga pendidikan untuk anak usia dini yang ingin mengenalkan budaya Indonesia khususnya wayang kepada anak didiknya sebagai upaya penanaman kecintaan pada budaya sendiri. Media buku cerita bergambar yang bertokoh pewayangan Gatotkaca dengan warna dan ilustrasi yang lucu serta penulisan alur cerita yang sederhana dirasa tepat dan sesuai sebagai langkah awal mengenalkan kisah pewayangan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pembuatan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya?; 2) Bagaimana penerapan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan yang menghasilkan produk berupa buku cerita sebagai media pembelajaran serta mengembangkannya melalui beberapa tahap pengujian sehingga layak untuk diujicobakan.

Berdasarkan hasil validasi, isi materi dan tampilan buku cerita bergambar dinilai sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh validator media yaitu Bapak Marsudi S.Pd., M. Pd. yang mencapai prosentase 89% (sangat baik), dan penilaian oleh Ibu Ika Subekti Utami S.S, selaku guru TK Khalifah Surabaya yang mencapai prosentase 92%(sangat baik). Buku cerita yang telah divalidasi tersebut selanjutnya diujicobakan.

Uji coba buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya menunjukkan hasil nilai 4 atau prosentase 94% (sangat baik) untuk aktivitas guru dan nilai 4 atau prosentase 92% (sangat baik) untuk aktivitas siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Buku cerita, Gatotkaca.

Abstract

At this time not many books story with picture for kids that contains the value of Indonesian culture, which tell them about Indonesian traditional puppet for example. Khalifa's school of kindergarten in Surabaya is one of an education institute for kids who wants to tell about Indonesian culture, Indonesian traditional puppet exactly as one of our culture.

There so many ways to give culture education that easily to understand by children, using story book with picture can be choosen. Because it sound an object as their limelight. And the first step to tell the kids about puppetry story Khalifa's school used story book with full colors and funny illustration, simply storyline which tell about Gatotkaca. It fell so right ad good for the first steep.

But the problem for this research are: 1) How to make the picture book about Gatotkaca as instructional meda for second grade at Khalifa's school?; 2) How to application the picture book and Gatotkaca as instructional media for second grade at Khalifa's school?.

And the methods used in this study is method of result and development to produce the product of instructional media and develop it throught several stage of tasting, so that will proper for the trial.

Validation of the content materials and appearance this picture book get the very good result. This can be seen from the result of validation by validator media Mr. Marsudi S.Pd., M.Pd. which reached a presentage of 89% (very good), and second validation is Mrs. Ika Subekti Utami S.S, as the teacher of Khaifa's school which reached of precentaged of 92% (very good). Then the validation results are tested. The trial of picture book about Gatotkaca as instructional media at second gradeKhalifa's school Surabaya, rached aprecentage of 94% (very good) for the teacher activity and for student activity, reached aprecentage of 92% (very good).

Keyword : Manufacture, Story book, Gatotkaca.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Masa taman kanak-kanak merupakan masa penuh imajinasi, mereka selalu membayangkan atau mengidolakan tokoh-tokoh pahlawan yang memiliki kekuatan di luar nalar seperti sosok pahlawan dalam film maupun komik barat. Antusiasme mereka terhadap pahlawan-pahlawan fiktif tersebut semakin didukung oleh mudahnya akses informasi melalui media televisi, cetak, maupun internet. Secara tidak langsung kebudayaan barat yang bertolak belakang dengan kebudayaan Indonesia ikut mereka konsumsi melalui alur cerita yang ada. Hal tersebut tentu mempengaruhi tingkah laku serta cara berpikir anak menjadi kebarat-baratan, karena pada masa tersebut anak lebih cepat mengingat serta mencontoh perilaku yang mereka lihat.

Indonesia juga memiliki banyak tokoh pahlawan misalnya dalam kisah pewayangan, contoh salah satu pahlawan yang terkenal adalah Gatotkaca, Gatotkaca merupakan keturunan bangsa raksasa, ibunya bernama Dewi Arimbi dan ayahnya bernama Raden Werkudara. Gatotkaca memiliki kekuatan yang sakti mandraguna, sifat rela berkorban serta berbudi luhur. Kisah tentang Gatotkaca dapat dijadikan edukasi untuk anak usia dini sebagai salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia.

Kebudayaan harus diperkenalkan sejak usia dini. Masa taman kanak-kanak merupakan saat paling tepat untuk memperkenalkan kebudayaan asli milik Indonesia, khususnya kisah tentang Gatotkaca. Pada masa tersebut daya ingat anak lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan sehingga besar kemungkinan akan tetap diingat hingga mereka dewasa.

Kisah tentang Gatotkaca sangat menarik untuk diketahui namun cara penyampaian yang dianggap kuno serta kurang menarik membuat anak-anak telah melupakan bahkan tidak mengetahui tentang tokoh pahlawan pewayangan tersebut. Wayang adalah karya seni komperhensif yang melibatkan karya seni lainnya seperti vokal, seni musik, seni tari, dan seni lukis (Walujo, 2000:5). Wayang merupakan salah satu tradisi warisan budaya leluhur yang perlu dipertahankan kelestariannya. Pembelajaran tentang wayang merupakan pembelajaran moral dan agamis. Menurut Mertosedono (1986:7) cerita wayang merupakan penggambaran tentang sifat dan karakter manusia di dunia. Karena penggambaran dalam lakon (cerita) yang mencerminkan sifat dan karakter manusia secara khas sehingga banyak yang tersugesti. Sifat mudah tersugesti cenderung dimiliki oleh anak usia dini (4-6 tahun) sehingga sifat dan karakter baik dalam tokoh wayang yang dikenalkan menjadi lebih cepat diterima oleh anak.

Anak usia empat sampai enam tahun sangat suka dengan benda atau obyek yang mencolok, suka meniru, dan bergerak aktif meskipun tanpa disuruh. Selain itu pada anak usia empat sampai enam tahun atau pada usia TK ketertarikan akan bentuk dan warna sangat tinggi dengan kata lain kemampuan berkembang pada pengenalan simbol, bentuk, dan warna (Hurlock, 1978:111). Atas pertimbangan itu maka diperlukan peran media dalam pembelajaran di TK, mengingat perkembangan anak usia TK memiliki berbagai potensi dasar yang perlu dikembangkan. Hal tersebut menuntut seorang guru untuk menggunakan berbagai macam media yang lebih tepat dan menarik agar menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang penulis anggap cukup bagus untuk pembelajaran di TK adalah buku cerita bergambar.

Alasan penulis tertarik mengangkat judul "Pembuatan Buku Cerita Bergambar Dengan Tokoh Gatotkaca Sebagai Media Pembelajaran kelas B TK Khalifah Surabaya", yaitu atas masalah yang terjadi di TK Khalifah, bahwa banyak anak didik sangat mengidolakan tokoh pahlawan barat seperti Batman, Superman, Spiderman, dll, dan tak jarang mereka membawa mainan atau buku bergambar tentang tokoh-tokoh tersebut ke sekolah, sedangkan di sisi lain cerita yang ada pada kisah pahlawan tersebut lebih pantas untuk dikonsumsi orang dewasa saja bukan untuk anak seusia TK. Guru juga menyatakan bahwa anak didik perlu diperkenalkan pada kebudayaan Indonesia karena selama ini buku yang mengandung unsur budaya di TK Khalifah sangat kurang. Atas pertimbangan tersebut maka peneliti menggunakan karakter wayang Gatotkaca sebagai tokoh utama pada buku cerita karena karakter tersebut termasuk tokoh pahlawan dalam pewayangan yang merupakan salah satu kebudayaan milik Indonesia.

Melalui olah visual yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami maka pesan yang terkandung dalam buku cerita menjadi lebih mudah diterima oleh anak. Pengenalan karakter Gatotkaca dengan cerita yang telah disesuaikan untuk anak usia TK ini diharapkan menjadi potensi bagi siswa untuk mengenal pahlawan lokal serta menumbuhkan sikap anak ke arah yang lebih positif dalam kehidupan sehari-hari.

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana pembuatan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya?
- 2) Bagaimana penerapan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya?

Tujuan Penelitian

- 1) Mendeskripsikan konsep pembuatan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya.
- 2) Mengetahui hasil penerapan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca sebagai media pembelajaran di kelas B TK Khalifah Surabaya.

Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Peneliti
Mengetahui bentuk media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia TK dan menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan sebagai bekal dalam proses pembelajaran sebagai guru.
- 2) Bagi Peserta Didik
Membantu siswa dalam mengenal tokoh Gatotkaca dalam media yang menarik dan menyenangkan.
- 3) Bagi Pendidik
Membantu guru dalam menyampaikan materi tentang pewayangan atau pengenalan wayang dalam hal ini Gatotkaca sebagai upaya menanamkan kecintaan terhadap budaya bangsa sekaligus penanaman nilai-nilai moral.
- 4) Bagi Dunia Pendidikan
Sebagai referensi media pembelajaran untuk mengenalkan tokoh Gatotkaca melalui cerita yang telah disesuaikan untuk anak usia TK berupa media buku cerita bergambar, serta dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkannya.

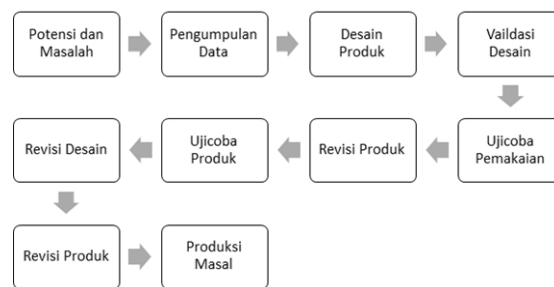
Batasan Penelitian

- 1) Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar dan berwarna dengan tokoh Gatotkaca dengan alur cerita yang telah disesuaikan untuk anak usia 4-6 tahun.
- 3) Penelitian ini terfokus pada pembuatan buku cerita bergambar dan berwarna yang berisi alur cerita sederhana dengan tokoh Gatotkaca versi anak-anak. Pengujian terhadap perangkat pembelajaran yang dirancang hanya meliputi pengujian produk serta layak atau tidaknya media terhadap standart media pembelajaran sehingga dapat dijadikan media yang layak dan membantu dalam proses pembelajaran. Tidak diuji pengaruhnya terhadap tingkat perkembangan prestasi siswa di sekolah karena media yang dirancang bersifat bacaan ringan yang mengandung nilai moral untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

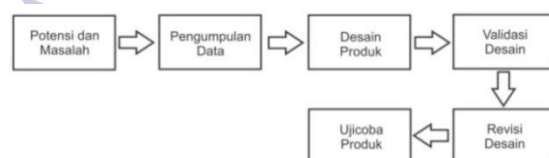
Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2008:67) menyatakan metode R&D merupakan metode dalam menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta mengembangkannya melalui beberapa tahap pengujian. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk serta memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Hasil pengembangan ini akan diujicobakan dalam pembelajaran di TK Khalifah

kelas-B dan hasilnya akan dianalisis secara deskriptif. Berikut ini adalah bagan berisi model pengembangan.



Bagan model pengembangan penelitian menurut Sugiyono (2008:70)



Bagan model pengembangan penelitian yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh data yang sesuai serta akurat dengan tujuan yang ingin dicapai. Metode yang digunakan adalah teknik pengumpulan data dengan instrumen berupa wawancara dan observasi. Berikut ini adalah penjabaran metode tersebut.

1) Metode wawancara

Musfiquon (2012:117) menyatakan, wawancara adalah pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, dilakukan untuk menarik data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informan. Jenis wawancara informal merupakan teknik yang di pilih oleh peneliti, pada jenis wawancara ini pertanyaan yang di ajukan sangat bergantung pada kemampuan pewawancara dalam membangun suasana serta spontanitas mengajukan pertanyaan. Hubungan pewawancara dengan terwawancara adalah dalam suasana biasa, wajar, sedangkan pertanyaan dan jawaban berjalan seperti pertanyaan sehari-hari (Moleong, 2005:187). Wawancara dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum proses produksi dan setelah proses ujicoba kepada guru TK di sekolah yaitu Ibu Ika Subekti Utami S.S.

2) Metode observasi

Menurut Budiono (2003:53) observasi adalah cara pengumpulan data dimana peneliti (orang yang ditugasi) melakukan pengamatan terhadap subjek penelitian sedemikian rupa sehingga subjek tidak tau bahwa dia sedang diamati. Pengumpulan data dengan metode observasi dilakukan saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media buku cerita bergambar. Observasi bertujuan untuk mendapatkan data tentang aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

Peneliti menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pertanyaan pada lembar observasi mengarah pada penilaian mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran cerita moral menggunakan buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-Langkah Pembuatan Buku Cerita

Bergambar

1) Menganalisis Kebutuhan

Untuk menganalisis kebutuhan peneliti melakukan observasi langsung ke TK Khalifah. Observasi dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar dengan materi cerita moral. Selain mengobservasi kegiatan pada saat belajar mengajar, peneliti juga mengobservasi buku cerita yang terdapat di TK Khalifah.

Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa guru kesulitan memilih media bahan ajar yang menarik karena minimnya buku cerita yang ada di TK Khalifah. Media yang ada saat ini kurang menarik untuk anak dari segi warna maupun gambar, oleh karena itu guru mengharapkan adanya media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Media yang diharapkan merupakan media yang dapat mengenalkan kebudayaan lokal kepada anak serta mampu menggambarkan kehidupan sosial lingkungan yang dialami anak, sehingga penanaman perilaku-perilaku yang diangkat dalam media mudah diserap oleh anak.

2) Merumuskan Materi Pembelajaran

Isi buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca berpedoman pada kurikulum TK Khalifah tahun 2014 dengan menyesuaikan pada tingkat pencapaian perkembangan anak.

Materi yang digunakan dalam buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca, adalah:

a. Nilai Moral

1. Memahami perilaku mulia
2. Membedakan perilaku baik dan buruk

b. Sosial, Emosional dan Kemandirian

1. Mengenal tata krama sesuai nilai budaya
2. Memahami peraturan

3) Desain Produk

a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi media buku cerita bergambar, peneliti lebih dulu menentukan konsep dasar buku cerita. Konsep Pembuatan buku cerita ini bertema pahlawan pewayangan, dengan mengangkat ikon Gatotkaca yang berwujud anak kecil serta cerita yang telah disesuaikan untuk anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk menarik minat anak dalam membaca serta memahami buku cerita. Permasalahan yang diangkat menggambarkan kehidupan sosial lingkungan yang dialami anak sehingga penanaman nilai-nilai yang terkandung di dalam buku cerita mudah difahami dan diserap oleh anak.

Bentuk kalimat yang digunakan dalam buku cerita sesuai untuk anak usia dini karena menggunakan

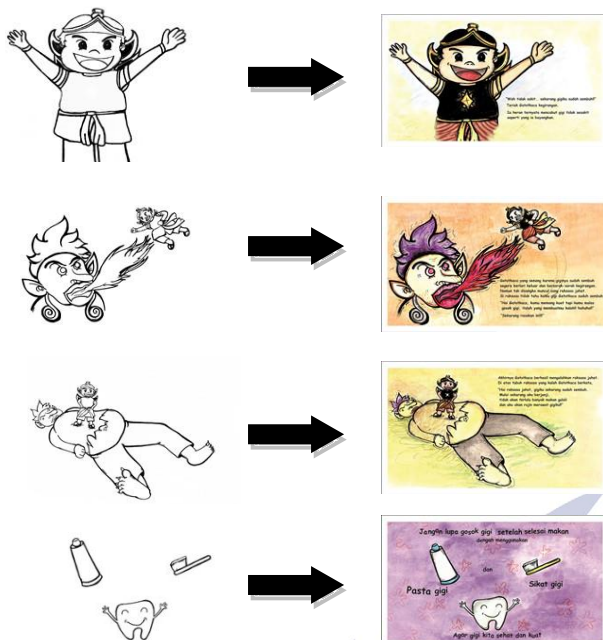
bahasa yang mudah dipahami serta tidak berbelit-belit. Pemilihan bentuk kalimat ini sudah dipertimbangkan terlebih dahulu oleh peneliti. Pembelajaran anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain, karena konsentrasi anak mudah terpecah. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti hanya menggunakan sedikit kalimat cerita dan lebih menonjolkan warna serta gambar agar anak tidak bosan.

b. Produksi

Kegiatan produksi media pembelajaran buku cerita dengan tokoh Gatotkaca diawali dengan proses mendesain cerita yang sesuai untuk anak usia dini lalu dilanjutkan dengan mendesain ilustrasi gambar secara manual, kemudian melalui tahap komputerisasi menggunakan photoshop serta corel. Selanjutnya adalah proses *layout*. Gambar-gambar yang sudah melalui tahap komputerisasi hingga membentuk buku cerita secara utuh.

Berikut adalah layout perhalaman sebelum dan sesudah proses pewarnaan serta *editing*





c. Pasca Produksi

Tahap berikutnya yaitu konsultasi hasil *layout* kepada dosen pembimbing. Dosen pembimbing menyatakan ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Pada halaman 1 warna typografi yang semula hitam harus diganti dengan warna putih agar kontras dengan *background* sehingga pembaca dapat membacanya dengan mudah. Kemudian pada halaman 3 terdapat kesalahan penulisan pada kata “kedalam” yang seharusnya dipenggal menjadi “ke dalam”. Pada halaman 5 terdapat kesalahan penulisan pada kata “ternyata” harusnya diawali dengan huruf besar menjadi “Ternyata”, kesalahan penulisan juga terdapat pada kata “sang raksasa” diperbaiki menjadi “si raksasa”. Pada halaman 11 kalimat “pagi dan malam” diperbaiki menjadi “setelah makan” kemudian pada halaman 12 terdapat kesalahan penulisan pada kalimat “pagi dan malam” serta “odol” dan diperbaiki menjadi “setelah makan” serta “pasta gigi”. Setelah melalui proses perbaikan buku cerita mendapat persetujuan oleh dosen pembimbing untuk masuk ke dalam tahap selanjutnya, yaitu proses *print out* desain.

4) Mengadakan Tes, Validasi, dan Revisi Media

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan oleh para ahli media dan materi agar media yang dihasilkan mendapatkan kritik dan saran untuk penyempurnaan pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Validator dalam proses validasi ini yaitu Bapak Marsudi S.Pd., M. Pd (Dosen Jurusan Pend. Seni Rupa UNESA), dengan prosentase sebesar 89% dan Ibu Ika Subekti Utami S.S selaku guru TK Khalifah dengan prosentase sebesar 92%. Kedua prosentase tersebut masuk ke dalam kriteria yang sangat baik (nilai 4). Dari hasil rekomendasi kedua validator buku cerita dinyatakan layak tanpa revisi.

Penerapan Media Pembelajaran di Kelas B TK Khalifah Surabaya

Uji coba ini dilaksanakan pada saat pembelajaran Cerita Moral pada hari Rabu, tanggal 19 November 2014 pada jam pertama, yaitu pukul 08:00 - 09:00 WIB. Objek dalam penelitian ini adalah 9 siswa dengan 1 guru pengajar. Pemilihan objek penelitian sudah disesuaikan dengan komponen pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam rasio perbandingan antara pendidik dan jumlah peserta didik yang sesuai.

1) Aktivitas Guru

Berdasarkan data hasil observasi diketahui aktivitas guru dalam kegiatan proses pembelajaran sudah maksimal yaitu dengan perolehan prosentase mencapai 94% dan masuk ke dalam kriteria sangat baik (nilai 4).

2) Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil observasi diketahui aktivitas siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sudah maksimal yaitu dengan perolehan prosentase mencapai 92% dan masuk ke dalam kriteria sangat baik (nilai 4).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1) Proses Pembuatan Buku Cerita Bergambar

Proses pembuatan buku cerita bergambar diawali dengan melakukan observasi awal di TK Khalifah untuk menemukan masalah dan akan dicari solusinya. Peneliti menemukan bahwa guru kesulitan memilih media pembelajaran yang menarik khususnya buku cerita untuk anak usia dini yang mengandung unsur kebudayaan Indonesia. Langkah selanjutnya adalah merumuskan materi pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum TK Khalifah tahun 2014. Tahap berikutnya adalah pembuatan desain produk yang dibagi menjadi 3 tahapan yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi peneliti lebih dulu menentukan konsep dasar buku cerita. Selanjutnya adalah proses mendesain cerita, membuat sketsa manual kemudian diolah dengan komputer sehingga menghasilkan buku cerita bergambar yang utuh. Selanjutnya buku cerita diprint untuk diajukan ke validator. Kedua validator memberikan nilai sangat baik (skor 4) pada isi maupun tampilan buku cerita.

2) Penerapan/ Pengujian Buku Cerita Bergambar

Penerapan media buku cerita bergambar dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 19 November 2014. Objek dalam penelitian ini adalah 9 siswa dengan 1 pengajar. Proses pembelajaran dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Ujicoba penggunaan buku cerita bergambar dilakukan pada saat kegiatan inti. Guru membagikan buku kemudian guru membacakan dan siswa memperhatikan gambar serta alur cerita pada buku yang telah dibagikan. Hasil observasi yang

dilakukan oleh peneliti, aktivitas guru dalam penerapan media buku cerita mendapat prosentase sebesar 94%. Sedangkan untuk aktivitas siswa perolehan prosentase mencapai 92%. Kedua prosentase tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan kedua hal di atas maka buku cerita bergambar dengan tokoh Gatotkaca yang dibuat ini dapat menjadi media pembelajaran yang baik untuk diterapkan pada anak usia dini sebagai upaya menanamkan kecintaan pada kekayaan budaya bangsa sekaligus menanamkan nilai-nilai kebaikan lainnya.

Saran

Beberapa saran yang diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagi peserta didik, hendaknya dapat mengenal serta mempelajari kebudayaan Indonesia khususnya wayang sebagai salah satu ragam budaya.

Bagi pendidik, hendaknya dapat menyampaikan materi tentang kebudayaan Indonesia khususnya pewayangan atau pengenalan wayang, dalam hal ini Gatotkaca, sebagai upaya menanamkan kecintaan terhadap budaya bangsa sekaligus menanamkan nilai-nilai luhur lainnya.

Bagi dunia pendidikan, hendaknya dapat menjadikan buku ini sebagai referensi serta media pembelajaran untuk mengenalkan tokoh Gatotkaca dalam melakukan pembelajaran di kelas, serta dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkannya agar kelestarian budaya bangsa tetap terjaga.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Rineka Cipta
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak (jilid 2 edisi ke enam)*. Jakarta: Erlangga.
- Mertosudono, Amir. 1986. *Sejarah Wayang*. Semarang: Dahara Prize
- Moleong, Lexy. 2005. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Musfiquon. 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Presentasi Pustaka
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Walujo, Kanti. 2000. *Dunia Wayang*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar