**PENGEMBANGAN WAYANG KERTAS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

**DEVELOPING PAPER SHADOW PUPPETS AS MEDIA FOR HISTORY LEARNING AT SHSS**

Zulita Andan Sari dan Drs. Muhamad Nur Rokhman, M.Pd

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

[zulita.andan2016@student.uny.ac.id](mailto:zulita.andan2016@student.uny.ac.id), [m\_nurrokhman@uny.ac.id](mailto:m_nurrokhman@uny.ac.id)

**Abstrak**

Pengembangan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA diharapkan dapat memecahkan masalah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA, (2) mengetahui kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA menurut ahli media dan ahli materi, serta (3) mengetahui kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA menurut guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan, (1) tahapan pengembangan diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, ujicoba produk, revisi produk, serta ujicoba pemakaian, (2) validasi ahli media memperoleh rata-rata akhir 98% kriteria sangat layak, dan validasi ahli materi memperoleh rata-rata akhir 98% kriteria sangat layak, (3) validasi guru sejarah memperoleh rata-rata akhir 94% kriteria sangat layak dan 93% untuk validasi peserta didik kriteria sangat layak. Maka, wayang kertas layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

***Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran, Wayang Kertas***

***Abstract***

Developing paper shadow puppets as media for history learning at senior high schools (SHSs) is expected to solve learning media problems. This study aimed to investigate: (1) the development of paper shadow puppets as media for history learning at SHSs, (2) the appropriateness of paper shadow puppets as media for history learning at SHSs according to media and materials experts, and (3) the appropriateness of paper shadow puppets as media for history learning at SHSs according to teachers and students. The results of the study were as follows. (1) The stages of the development includedthe identification of potentials and problems, data collection, product design, product validation, product revisions, product tryout, product revision, and application tryout. (2) The validation by the media expert attained a final mean score of 98% with the very appropriate category and that by the materials expert attained 98% with the very appropriate category. (3) The validation by the history teachers attained a final mean score of 94% with the very appropriate category and that by the students attained 93% with the very appropriate category. Therefore, paper shadow puppets are appropriate to be used as media for history learning at SHSs.

***Keywords: History Learning, Learning Media, Paper Shadow Puppets***

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar oleh manusia untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, sehingga dapat meningkatkan derajat hidup seseorang, mempermudah seseorang memperoleh pekerjaan, dan juga meningkatkan kualitas dalam diri seseorang melalui pengajaran dan pelatihan. (Sugihartono, dkk, 2015: 4).

Penyelenggaraan pendidikan dapat terjadi dimana, kapan, dan oleh siapa saja, sehingga terbagi dalam pendidikan informal, formal, dan non formal. (Cepi Safrudin Abdul Jabar, dkk, 2016: 15) Perbedaan antara ketiga penyelenggara pendidikan tersebut yaitu terdapat pada bentuk, manajemen, organisasi yang mewadahi setiap kegiatan.

Penerapan kurikulum 2013 saat ini menurut H.E. Mulyasa (2014: 65) akan menghasilkan generasi muda Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Hal ini menyebabkan penilaian pembelajaran peserta didik dilakukan pada aspek spiritual, sosial, pengetahuan, dan juga praktik.

Kurikulum 2013 lebih mengedepankan keaktifan dan pembentukan karakter peserta didik dalam setiap proses belajar mengajar, sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator. Menurut Daradjat (dalam Supriyadi, 2015: 76) guru bertugas untuk menyampaikan dan menyalurkan pengetahuan, melatih keterampilan, juga menanamkan sikap serta nilai kepada peserta didik.

Prinsip Kurikulum 2013 yang mengedepankan keaktifan peserta didik dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi, sampai saat ini agaknya penggunaan media pembelajaran yang interaktif masih belum dapat diterapkan oleh sebagian guru, tidak terkecuali guru mata pelajaran sejarah.

Selama ini mata pelajaran sejarah menjadi mata pelajaran yang kurang menarik minat peserta didik, karena dianggap kuno dan membosankan. Meskipun pada kenyataannya pembelajaran sejarah dapat memberikan pendidikan bagi peserta didik mengenai masa lalu hingga masa yang akan datang. Peserta didik dituntut untuk dapat merekontruksi masa lalu dan kemudian dapat diterapkan pada situasi sekarang. Selain itu, pembelajaran sejarah juga dapat memberikan pendidikan karakter bagi peserta didik dan pembentukan sikap nasionalisme (Zahro, dkk, 2017: 5).

Nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran sejarah merupakan implementasi dari kurikulum 2013, dimana lebih menekankan pada pembentukan karakter. Maka dari itu, sejarah merupakan mata pelajaran wajib untuk setiap jenjang pendidikan, dari SD hingga SMA.

Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran sejarah masih sebatas *power point*, gambar, buku paket, maupun video. Penggunaan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi, seperti miniatur candi atau maket*, pop up book,* dan media pembelajaran lain yang bersifat interaktif belum dapat dimaksimalkan oleh guru.

Menurut Abdul Gafur (2012: 105) media merupakan alat atau sarana penyampai pesan yang terbagi menjadi *hardware* dan *software*. Penggunaan media pembelajaran tidak selalu dapat menentukan keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut tetap berdasar pada isi, cara menjelaskan, dan juga karakteristik penerima pesan atau materi itu sendiri. Maka dari itu, guru dituntut untuk dapat kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

Berdasarkan observasi tidak terstruktur pada bulan Juli hingga Agustus 2019 di SMA Negeri 4 Magelang, peneliti menemukan masalah terkait penggunaan media pembelajaran. Terbatasnya pengembangan media pembelajaran interaktif oleh guru, menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang maksimal, sehingga peserta didik kurang berminat dengan materi yang disampaikan. Kebutuhan guru sejarah di SMA N 4 Magelang akan media pembelajaran yang baru, inovatif, dan mudah digunakan juga semakin meningkat.

Melalui penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu wayang kertas. Wayang kertas merupakan media yang berbahan dasar kertas dan membentuk suatu tokoh yang diperagakan oleh guru sebagai dalangnya, dan digunakan untuk media pembelajaran di kelas (Juniarto, 2017: 50). Melestarikan budaya bangsa, seperti wayang, sama dengan menghargai dan menjunjung tinggi warisan budayanya sendiri, bukan budaya orang lain (Ratna, 2014: 225).

Pengembangan media pembelajaran wayang kertas terinspirasi dari pagelaran pewayangan yang dapat memberikan pendidikan karakter setiap tokoh pewayangan. Selain itu, media pembelajaran wayang kertas merupakan pengembangan dari wayang golek, tetapi dibuat dengan bahan baku kertas. Wayang golek merupakan produk yang telah ada, yang kemudian dikembangkan oleh peneliti sehingga mengalami pembaruan atau penyempurnaan produk, dan menghasilkan produk baru.

Uji kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi, serta guru dan peserta didik SMA N 4 Magelang. Sekolah ini dipilih karena kebutuhan guru sejarah akan media pembelajaran yang interaktif dan beragam, mengetahui kelayakan media pembelajaran apabila diterapkan di karakter kelas dengan peserta didik yang bermacam-macam, dan wayang kertas merupakan media pembelajaran baru, karena sebelumnya media yang digunakan sebatas video, gambar, dan semacamnya.

Wayang kertas hasil pengembangan dari wayang golek ini diujicoba pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI KD 3.7 dan 4.7 tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan bangsa Indonesia. Materi ini tepat digunakan sebagai bahan ujicoba menggunakan wayang kertas, karena peserta didik dapat menjelaskan salah satu peristiwa sekitar proklamasi maupun peristiwa proklamasi kemerdekaan, sehingga dapat mengasah kemampuan psikomotorik peserta didik.

Judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Wayang Kertas Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”**. Penelitian ini mengkaji tentang tahapan pengembangan wayang kertas, serta kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA menurut ahli media, ahli materi, guru sejarah, dan peserta didik.

1. **METODE PENELITIAN**

Penelitian dengan judul “Pengembangan Wayang Kertas Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA” merupakan penelitian yang dilakukan pada bulan Juli 2019 hingga Maret 2020. Uji coba penggunaan media wayang kertas hanya dilakukan di SMA N 4 Magelang, namun sekolah tersebut dapat mewakili beberapa karakter peserta didik yang beragam dengan masalahnya masing-masing. Tidak hanya penggunaan media wayang kertas yang dapat diterapkan di semua sekolah, penggunaan wayang kertas ini juga dapat memenuhi tujuan yang diharapkan Kurikulum 2013 tentang pembentukan karakter dan sikap nasionalisme.

Pengembangan media wayang kertas menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2016: 408), yang kemudian disesuaikan dengan waktu dan biaya peneliti. Maka dari itu, tahapan pengembangan dibatasi hanya sampai pada tahap ujicoba pemakaian.

Pada penelitian ini, subjek yang digunakan yaitu ahli media, ahli materi, guru sejarah, serta peserta didik, dengan objek media pembelajaran wayang kertas. Untuk dapat mengetahui kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen angket sebagai alat pengambilan data hasil penelitian, dengan skala *likert* skor 1-5. Rumus penghitungan hasil angket adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2016: 127).

\*P : Presentase

Adapun kriteria presentase hasil kelayakan wayang kertas adalah sebagai berikut (Asyhari, 2016: 7).

****

1. **PEMBAHASAN**

Wayang diambil dari kata wayangan atau bayangan, yang memiliki pengertian bahwa wayang merupakan cerminan yang menggambarkan wujud tokoh aslinya (Aizid, 2013: 19). Pengembangan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA pada dasarnya merupakan pengembangan dari wayang golek, yang berbentuk menyerupai manusia, hanya saja menggunakan bahan dasar kertas.

Media pembelajaran wayang kertas merupakan jenis media visual yang tidak diproyeksikan. Hal ini dikarenakan wayang kertas berbentuk gambar atau poster tokoh yang kemudian dipotong membentuk objek gambar, dan ditambah tangkai untuk menggerakkan wayang kertas tersebut. selain itu, media visual yang tidak diproyeksikan memiliki pengertian bahwa media tersebut tidak membutuhkan listrik atau proyektor dalam penggunaanya.

Beberapa unsur yang terdapat dalam wayang kertas diantaranya adalah unsur seni, unsur suara, unsur sastra, dan juga unsur drama/teater. Unsur wayang kertas tersebut menjadi dasar dan pedoman dalam pengembangan wayang kertas.

Penelitian wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA dilakukan dengan menerapkan metode *role playing* atau bermain peran. Media wayang kertas yang digunakan oleh guru ini mampu mengasah kemampuan berbicara maupun menyimak peserta didik. Pada pembelajaran sejarah, permainan *role playing* dilakukan dengan menunjuk peserta didik untuk memerankan tokoh dalam cerita suatu permasalahan atau peristiwa sejarah (Garvey dan Krug, 2015: 110). Peserta didik kemudian mencoba mencari alternatif jawaban untuk setiap permasalahan dengan cara memerankannya.

Dalam satu paket media pembelajaran wayang kertas, terdapat produk wayang kertas yang menyerupai tokoh proklamasi, *debog* yang diganti dengan *sterofoam* untuk menancapkan wayang, kelir yang diganti dengan *background* atau latar tempat kejadian, buku materi KD 3.7 dan 4.7 Sejarah Indonesia kelas XI, dan juga panduan penggunaan wayang kertas metode *role playing.*

Berdasarkan teori tersebut, maka hasil pengembangan media wayang kertas adalah sebagai berikut.

1. **Pengembangan Wayang Kertas Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA**

Tahapan pengembangan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono, 2016) yang disesuaikan dengan waktu dan biaya peneliti, terdiri atas 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, dan 8) ujicoba pemakaian.

Pada tahap potensi dan masalah, wayang kertas belum digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru sejarah di SMA. Padahal wayang kertas ini dapat menjadi solusi agar peseta didik dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Kemudian pada tahap pengumpulan data, peneliti menggabungkan beberapa teori seperti teori pembelajaran sejarah, media pembelajaran, dan wayang kertas, dengan tujuan untuk mencari benang merah antar ketiga teori tersebut, sehingga media yang dikembangkan dapat maksimal dalam penggunaannya dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Pada tahap desain produk, peneliti membuat kerangka produk wayang kertas, panduan penggunaan, dan halaman sampul buku materi dengan memanfaatkan *software* CorelDraw. Semua tokoh wayang kertas merupakan produksi ulang dari foto-foto yang didapatkan dari internet. Selain melakukan desain terhadap produk wayang kertas, peneliti juga melakukan penyusunan instrumen angket, yang digunakan sebagai validasi media, yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru sejarah, dan peserta didik.

Tahap keempat adalah validasi produk, yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan sampai produk dinyatakan layak digunakan sebanyak dua kali. Tahap selanjutnya yaitu revisi produk. Produk yang divalidasi oleh ahli memiliki beberapa catatan sebagai bahan revisi, seperti penyempuranaan pada produk wayang kertas dan pengembangan indikator materi. Setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak pada validasi tahap kedua, maka produk wayang kertas dapat diujicobakan ke peserta didik.

Tahap keenam adalah tahap ujicoba produk, yang diterapkan pada guru sejarah dan 8 peserta didik kelas XI BB SMA N 4 Magelang, KD 3.7 dan 4.7 Sejarah Indonesia tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan bangsa Indonesia. Pada tahap ini ditemukan beberapa catatan baik dari segi media maupun teknik penggunaan. Sehingga pada tahap ketujuh peneliti merevisi produk maupun teknik dalam penggunaan media sesuai dengan kekurangan yang ditemukan.

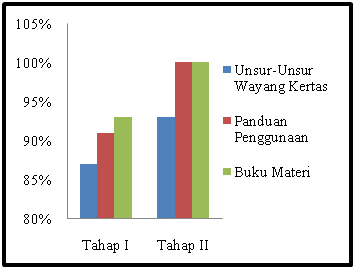
Setelah dilakukan revisi produk wayang kertas sesuai dengan kekurangan yang ditemukan, tahap yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya yaitu ujicoba pemakaian atau ujicoba utama. Pada tahap ini peneliti menerapkan penggunaan media di kelas XI BB dengan subjek yang lebih luas yaitu 31 peserta didik dan satu guru sejarah.

1. **Kelayakan Wayang Kertas Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Menurut Ahli Media dan Ahli Materi**

Uji kelayakan wayang kertas yang dilakukan oleh ahli media difokuskan pada aspek unsur-unsur wayang kertas, buku materi, dan juga panduan penggunaan. Unsur wayang kertas terdiri dari unsur seni, unsur suara, unsur sastra, dan unsur drama/teater. Sedangkan indikator buku materi terdiri dari halaman sampul, halaman awal, isi, dan halaman akhir buku. Pada aspek panduan penggunaan, indikator instrumen terdiri atas langkah-langkah *role playing* atau bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian, pada validasi ahli media tahap I didapatkan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat layak tetapi dengan revisi. Revisi atau catatan ahli media pada tahap I diantaranya adalah penggunaan warna yang belum konsisten, pemotongan wayang kertas agar lebih rapi, dan media untuk menancapkan wayang dibuat lebih sederhana dan mudah untuk dibawa.

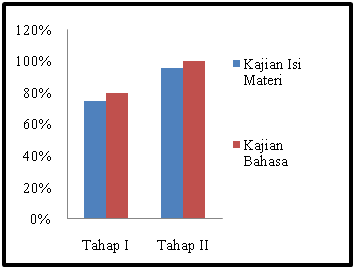
Setelah dilakukan revisi sesuai catatan tersebut, hasil validasi ahli media tahap II yaitu sebesar 98% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap ini, media pembelajaran wayang kertas dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran sejarah.


Pada validasi ahli materi, instrumen angket memuat aspek kajian materi dan kajian bahasa. Indikator dalam kajian materi terdiri atas kesesuaian materi terhadap Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tujuan, dan penjabaran materi untuk setiap indikator materi. Lain halnya dengan indikator dalam kajian bahasa, yang lebih menekankan pada penggunaan kalimat untuk setiap materi yang disampaikan dalam buku materi.

Validasi ahli materi dibagi dalam dua tahap, dengan hasil validasi ahli materi tahap I yaitu 77% dengan kriteria layak. Pada validasi tahap I ini, ditemukan beberapa catatan diantaranya tujuan pembelajaran belum dilampirkan dalam buku materi, dan indikator KD 3.7 Sejarah Indonesia kelas XI dapat lebih dikembangkan.

Setelah dilakukan revisi sesuai catatan pada tahap I, rata-rata validasi ahli materi tahap II mengalami kenaikan dan memperoleh hasil sebesar 98% dengan kriteria sangat layak.





1. **Kelayakan Wayang Kertas Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA Menurut Guru Sejarah dan Peserta Didik**

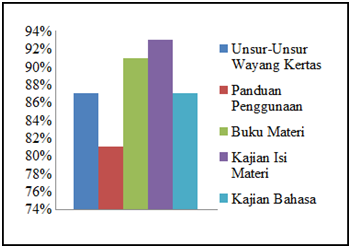
Validasi kelayakan wayang kertas yang dilakukan pada subjek guru dan peserta didik memuat aspek unsur wayang kertas, buku materi, panduan penggunaan, kajian materi, dan juga kajian bahasa. Validasi kelayakan oleh guru dan peserta didik dilakukan pada tahap ujicoba produk sampel terbatas dan ujicoba pemakaian sebagai ujicoba akhir pada penelitian dan pengembangan wayang kertas ini.

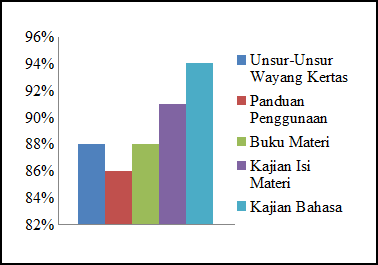
Subjek ujicoba wayang kertas yaitu kelas XI BB SMA N 4 Magelang. kelas XI BB dipilih menjadi subjek penelitian karena kelas tersebut memiliki karakter peserta didik yang beragam. Mulai dari karakter yang mencerminkan kemampuan dalam memecahkan masalah, kemampuan berbicara di depan umum, keaktifan, dan karakter lain.

Pada tahap ujicoba produk, validasi hanya dilakukan pada sampel terbatas, dengan memilih 8 peserta didik secara acak yang bertugas sebagai validator untuk menilai kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah. Peserta didik juga menilai cara kerja wayang kertas dengan metode *role playing* dan kesesuaian materi dengan media yang digunakan*.*

Hasil validasi pada tahap ujicoba produk yaitu validasi guru sejarah sebesar 88% kriteria sangat layak, dan hasil validasi 8 peserta didik adalah 87%. Pada tahap ini, peneliti menemukan beberapa kekurangan baik pada pelaksanaan pembelajaran maupun media yang dikembangkan.

Kekurangan yang ditemukan pada tahap ujicoba produk tersebut diantaranya adalah pemotongan wayang kertas kurang rapi, penggunaan *backsound* untuk menggantikan peran musik gamelan masih kurang terdengar karena keterbatasan fasilitas *speaker*, kelir yang diganti dengan *background* yang diproyeksikan belum maksimal dalam pengoperasiannya, peserta didik belum sepenuhnya memahami teknik penggunaan wayang kertas dengan metode *role playing.*

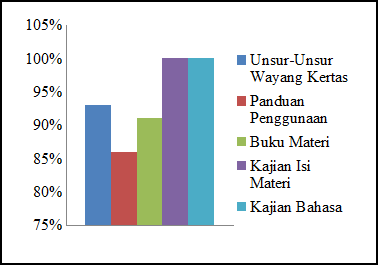


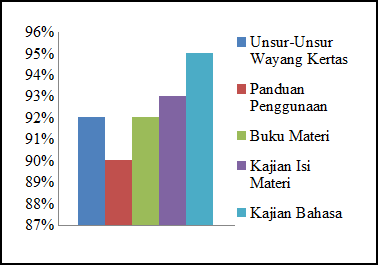




Tahap ujicoba pemakaian merupakan tahap terakhir pada pengembangan wayang kertas yang dilakukan pada kelas yang sama, tetapi dengan subjek yang lebih luas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil kelayakan apakah terjadi peningkatan atau tidak, dan wayang kertas layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah atau tidak.

Hasil validasi guru sejarah dan peserta didik pada tahap ujicoba pemakaian dengan subjek guru dan 31 peserta didik, mendapatkan hasil validasi guru sejarah sebesar 94% dengan kriteria sangat layak, dan 93% untuk hasil validasi peserta didik dengan kriteria sangat layak. Pada tahap ini, wayang kertas dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.







1. **SIMPULAN DAN SARAN**
2. **Simpulan**

Pengembangan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA yang diterapkan di kelas XI BB SMA N 4 Magelang dan mengambil KD 3.7 dan 4.7 Sejarah Indonesia. Produk wayang kertas ini melewati tahap 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, dan 8) ujicoba pemakaian. Validasi kelayakan media dilakukan oleh ahli media, ahli materi, guru sejarah, serta peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap I terhadap wayang kertas sebagai media pembelajaran diperoleh hasil dengan rata-rata 90% dan tergolong kriteria sangat layak dengan revisi. Pada validasi ahli media tahap II, rata-rata kelayakan wayang kertas mencapai 98% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan.

Hasil validasi ahli materi tahap I menunjukkan rata-rata 77% dengan kriteria layak dengan dengan revisi. Peningkatan hasil kelayakan materi juga terjadi pada tahap II validasi ahli materi, sehingga dapat mencapai rata-rata 98% dengan kriteria sangat layak, dan siap digunakan pada tahap ujicoba produk.

Hasil validasi guru sejarah pada tahap ujicoba produk sampel terbatas yaitu 88% dengan krtiteria sangat layak. Sedangkan rata-rata validasi peserta didik untuk seluruh aspek adalah 87% dengan kriteria sangat layak, dengan revisi. Pada tahap ujicoba pemakaian dimana cakupan subjek lebih luas, hasil validasi guru sejarah menunjukkan rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak, dan 93% dari peserta didik dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian, wayang kertas dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA.

1. **Saran**

Saran yang sesuai dengan hasil kelayakan wayang kertas sebagai media pembelajaran sejarah di SMA tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik diharapkan dapat menjadi media yang dapat mempermudah pemahaman tentang proklamasi kemerdekaan Indonesia dan maknanya bagi Bangsa Indonesia. Selain itu, ketertarikan peseta didik terhadap sejarah diharapkan dapat meningkat.
2. Bagi guru sejarah diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang interaktif. Guru sejarah juga dapat memodifikasi dan menyempurnakan wayang kertas sesuai dengan karakter peserta didik masing-masing.
3. **DAFTAR PUSTAKA**

**Buku, Jurnal, dan Hasil Penelitian**

Abdul Gafur. (2012). *Desain Pembelajaran, Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran.* Yogyakarta: Ombak.

Ardian Asyhari dan Helda Silvia. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi 05 (1) (2016).* Hlm. 1-13.

Brian Garvey dan Mary Krug (2015). *Model-model Pembelajaran Sejarah.* Yogyakarta: Ombak

Cepi Safruddin Abdul Jabar, dkk. (2016). *Manajemen Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.

H E Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Imas Kurniasih dan Berlin Sani. (2017). *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi & Praktek dalam Kelas.* Jakarta: Kata Pena.

Irwan Gigih Juniarto. (2017). “Keefektifan Media Wayang Kertas Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri Moyonglor 01 Kabupaten Jepara”. *Skripsi.* Semarang: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Nyoman Kutha Ratna. (2014). *Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya dalam Pendidikan Karakter.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rizem Aizid. (2013). *Atlas Pintar Dunia Wayang.* Yogyakarta: Diva Press.

Sugihartono. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Supriyadi. (2015). *Strategi Belajar Mengajar.* Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |