

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KERTAS
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA ASPEK KOGNITIF**

Anindhitya Yudhanta Prasetya¹, Atania Rosbina Br Bangun²,
Sri Wardani³, Nuni Widiarti⁴

^{1, 2, 3, 4} Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

¹yudhantaprasetya@students.unnes.ac.id, ²ataniarosbina@students.unnes.ac.id

³menuksriwardani@mail.unnes.ac.id, ⁴nunikimia@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

In the current era of globalization, educational challenges are becoming increasingly complex and require innovation in the learning process to improve the quality of student learning outcomes. One innovation that is currently developing rapidly is the application of learning media. This article is a literature review of the use of paper wayang learning media to improve student learning outcomes in elementary schools. In this article, a journal review is carried out which discusses various types of learning media, including paper puppets, student learning outcomes, as well as problems that may be encountered in their application. This research uses a meta-analysis method by collecting data through electronic journals accessed via Google Scholar. Research data sources come from 20 national and international journals. Data analysis was carried out using qualitative descriptions. Researchers collected data regarding the influence of the application of paper puppet learning media in learning and at the same time discussed the extent of the influence on student learning outcomes in the knowledge aspect. Through comprehensive analysis, this article provides an insightful overview of the role of instructional media in improving learning at the primary school level and discusses research and practice directions that need to be explored further.

Keywords: *Learning Media, Paper Puppet, and Learning Outcomes.*

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, tantangan pendidikan menjadi semakin kompleks dan memerlukan inovasi pada kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media inovasi yang saat ini berkembang pesat adalah penerapan media pembelajaran. Artikel ini merupakan tinjauan literatur terhadap penggunaan media pembelajaran wayang kertas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Pada artikel ini dilakukan *review* jurnal yang membahas berbagai jenis media pembelajaran, termasuk wayang kertas, hasil belajar peserta didik, serta masalah yang mungkin dihadapi dalam penerapannya. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis melalui pengumpulan data melalui jurnal elektronik yang diakses melalui *google scholar*. Sumber data penelitian berasal dari 20 jurnal nasional dan internasional. Analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif. Peneliti mengumpulkan data mengenai seberapa pengaruhnya penerapan media pembelajaran wayang kertas dalam pembelajaran sekaligus membahas mengenai sejauh mana pengaruh yang ada terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Melalui analisis komprehensif, artikel ini memberikan gambaran wawasan tentang peran media

pembelajaran dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar serta membahas arah penelitian dan praktik yang perlu dieksplorasi lebih lanjut.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Kertas, dan Hasil Belajar Peserta didik.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan melalui jalur sekolah, baik yang bersifat formal maupun nonformal. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Seiring berjalannya waktu, kajian dalam bidang pendidikan tidak lepas dari ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penerapannya (Al Fath, A.M., & Muslim, A.H., 2022: Suprihatin, D., Winarni, R., Saddhono, K., & Wardani, NE, 2023. Salah satu inovasi yang kini berkembang dengan cepat adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran yang sangat krusial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar, terutama di kelas rendah. Penggunaan media pembelajaran secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta

didik melalui perubahan perilaku, sikap, pengetahuan dan aspek lainnya. Hasil belajar merupakan pencapaian nyata dari apa yang telah dipelajari peserta didik selama mengikuti pelajaran dari guru (Nuryadi, I.P., Saputra, H.J., & Azizah, M., 2023: Dapitra, A.A., Popiyanto, Y., & Suryandari, S., 2022) .

Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memiliki peran yang sangat krusial dalam mendidik anak-anak untuk memperoleh pengetahuan yang luas, baik dalam bidang pengetahuan umum maupun dalam aspek pengetahuan agama dan moral (Indonesia, B.I.B., 2022). Pembelajaran akan efektif jika dilaksanakan oleh guru yang profesional. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran lokal yang terpadu. (Pamungkas, J. Harun, & Manaf, A., 2023). Implementasi media pembelajaran yang kreatif dalam kegiatan belajar mengajar dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, tujuan-tujuan pembelajaran dapat

dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Pengertian tersebut merujuk pada guru, buku, lingkungan sekolah, dan sumber belajar lainnya sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Rahayu, N.S., Andriana, E., & Hendracipta, N., 2023: Sukmawati, S., Affandi, L.H., & Setiawan, H., 2022). Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kondisi kelas menjadi tidak kondusif karena peserta didik tidak fokus belajar dan sibuk bermain sendiri.

Rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti media yang dipakai pada proses pembelajaran kurang bervariasi dan juga metode pengajaran yang cenderung terlalu monoton. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kondisi kelas menjadi tidak kondusif karena peserta didik tidak fokus belajar dan sibuk bermain sendiri. Selain itu, kecemasan berbahasa telah diidentifikasi berkontribusi dan mempengaruhi hasil atau prestasi belajar peserta didik.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Teknologi ini dapat menarik minat peserta didik terhadap materi

pembelajaran, sehingga mereka lebih antusias dalam proses penerimaan informasi dan pemahaman materi. (Ismail, Z., Rasit, N., & Supriyatno, T., 2023: Lutfi, A., Aftinia, F., & Permani, BE, 2023). Guru harus mampu memilih perangkat pembelajaran yang relatif murah dan efisien, walaupun bentuknya sederhana namun mempunyai tujuan yang jelas yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Efendi, A., Deswijaya, R.A., Harsono, H., & Widiatmi, T., 2022). Dalam artikel ini peneliti akan mencoba mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran “wayang kertas”. media ini berbahan utama kertas yang kemudian ditempelkan di karton dan diberi penyangga seperti wayang. Wayang merupakan salah satu budaya asli Indonesia yang kini mulai ditinggalkan oleh masyarakat.. Indonesia mempunyai wayang golek yaitu wayang tiruan seseorang yang terbuat dari ukiran kulit atau kayu yang dapat digunakan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam suatu pementasan cerita (Fikriadi, R.S., Zufria, I., & Nasution, A.B., 2022: Nurasiah, I., Arita, A., Zulela, M.S., & Edwita, E., 2022). Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk mengetahui seberapa pengaruhnya penerapan media

pembelajaran wayang kertas dalam pembelajaran sekaligus membahas mengenai sejauh mana pengaruh yang ada terhadap hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode meta analisis yang bersumber dari jurnal yang diakses melalui *google scholar*. Jurnal yang *direview* adalah 20 jurnal nasional dan internasional. Data yang didapatkan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berikut adalah tabel data dari jurnal yang telah *direview*.

Tabel 1 Review Jurnal Penerapan Media Pembelajaran Konkret

Penerapan Media Pembelajaran Konkret
1. Penelitian oleh Ni Kadek Suartini (2020) dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian tersebut menerapkan pembelajaran berbasis masalah berbantuan media pembelajaran konkret untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika. Dalam sebuah penelitian, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah mampu meningkatkan

prestasi belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tingkat ketuntasan belajar dalam konteks tersebut mencapai 80%.

2. Penelitian oleh Ita Kurniawati, Purwati, dan Tria Mardiana (2021), dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian tersebut, disimpulkan bahwa penerapan metode *Outdoor learning* dengan menggunakan bantuan media konkret memiliki dampak positif terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hanif Lathifah, Sugiarti, dan Prilia Rahmadina pada tahun 2023 menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, terutama di tingkat Sekolah Dasar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rosyida Husni, Ari Suryawan, dan Puji Rahmawati pada tahun 2022 mengadopsi pendekatan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan menggunakan media konkret sebagai media pembelajaran memiliki dampak

yang positif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.	layak untuk diterapkan di kelas 3 Sekolah Dasar.
5. Penelitian oleh Azizah, Kasmudin Mustapa, dan Sinta Reski (2020), dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Investigasi Kelompok (Group Investigation/GI) dengan bantuan media konkret berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.	3. Penelitian oleh Ngafifatul Ngajijah, Wida Nurul, dan Ahmad Mukhlisin (2024), dengan menggunakan jenis penelitian RnD (ADDIE). Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa produk media pembelajaran wayang kertas yang telah dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran.
Tabel 2 Review Jurnal Media Pembelajaran Wayang Kertas	
Media Pembelajaran Wayang Kertas	
1. Penelitian oleh Erwin Putera Permana (2021), dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa ditemukan adanya dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran wayang kertas terhadap pembentukan nilai karakter siswa sekolah dasar.	4. Penelitian oleh Ni Kadek Depi dan Gusti Ayu Nanik (2023), dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang antara peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran <i>role playing</i> berbantuan media wayang kertas dibandingkan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.
2. Penelitian oleh Yuarnes Elkana dan Henny Dewi (2022), dengan menggunakan jenis penelitian RnD (ADDIE). Pada penelitian tersebut diperoleh penerapan media pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) yang didasarkan pada model apacin	5. Penelitian oleh Hilda Arta, Nina Sofiana, dan Dwiana Asih (2023), dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pada penelitian tersebut diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran <i>role-playing</i> yang menggunakan media wayang kertas memiliki dampak yang sangat penting terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik.

Tabel 3 Review Jurnal Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik
1. Penelitian oleh Asnani Asriani, Pariadi dan Satria sinta (2020), dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Dari hasil penelitian, terungkap bahwa adopsi media pembelajaran visual memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada tingkat kelas V Sekolah Dasar.
2. Penelitian oleh Ice Endah Yuliana, Dewi Shinta, Joko Suilo dan Khoirulloh (2022) menggunakan penelitian kuantitatif. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik edukasi yang mengadopsi nilai-nilai budaya Jawa secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian oleh Galih Cahya Pratama. Edi Waluyo dan Deni Setiawan (2023) dengan jenis metode penelitian Tindakan Kelas (PTK), menemukan bahwa penerapan media musik dengan dukungan model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Penelitian oleh Yunita Setyo Utami (2020) yang menggunakan penelitian meta

analisis.hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan media gambar secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran IPA, yang sebelumnya hanya mencapai 36%, menjadi mencapai 92%, dengan peningkatan rata-rata mencapai 58%.

5. Penelitian oleh Nurul Mauli Agusti dan Aslam (2022) yang menggunakan jenis penelitian *True Experimental Design* dengan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi Wordwall secara statistik berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Tabel 4 Review Jurnal Pengaruh Media Wayang terhadap hasil belajar

Pengaruh Media Wayang
1. penelitian oleh Dwy Afita, Sri Suneki dan Veryliana Purnamasari (2019) dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa pendekatan snowball throwing dengan dukungan media wayang kertas membawa dampak yang efisien pada prestasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
2. penelitian oleh Indah Rahmawati, Panca Dewi dan

Kuntarti Endah (2023) dengan jenis penelitian Tindakan kelas. Dari hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar kognitif siswa pada konteks materi cerita fiksi.

3. Penelitian oleh Esti Nur dan Muhammad Abduh (2021) dengan jenis penelitian kuantitatif . hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang cukup mencolok antara rerata hasil pretest dan posttest siswa setelah menerapkan media wayang dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian oleh Rizka Agil dan Dahlia Rineva (2022) dengan menggunakan pendekatan penelitian Tindakan Kelas (PTK), menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 25,81% dalam prestasi belajar Bahasa Indonesia ketika media wayang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

5. Penelitian oleh Ricky rismadhiarwan dan Belinda Dewi Regina (2023) dengan jenis penelitian Tindakan kelas. Hasil dari penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media wayang karakter dalam konteks pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil review yang telah dilakukan, dapat ditarik

kesimpulan bahwa media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dan strategis dalam membentuk dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, tetapi juga sebagai pendorong utama dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.. Dari 20 jurnal yang direview mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbentuk konkret berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media yang konkret mereka diberikan pengalaman yang nyata dalam memahami materi. Media konkret yang bisa menjadi pilihan yaitu wayang kertas. Dari hasil review yang telah dilakukan, terungkap bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media wayang kertas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media pembelajaran adalah instrumen yang difungsikan sebagai media untuk mentransfer pesan-pesan serta informasi yang telah dipersiapkan dengan struktur dan rencana yang terorganisir, dengan tujuan mendukung proses komunikasi

pembelajaran secara efektif di dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang mendukung, sehingga dapat memfasilitasi terjadinya proses pembelajaran yang efisien dan efektif sesuai dengan harapan guru. (Yanto *et al.*, 2019). Adanya media pembelajaran tentunya mampu mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

Secara empiris media wayang dapat meningkatkan keaktifan (Mustika *et al.*, 2022), hasil belajar (Mukholifah *et al.*, 2020), keterampilan menyimak (Mila & Anafiah, 2021), dan keterampilan bercerita (Muthoharoh *et al.*, 2021). Berdasarkan pandangan para ahli yang dikutip di atas, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kertas memiliki dampak yang positif terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, media ini dapat dianggap sebagai alternatif yang tepat bagi guru dalam memilih media pembelajaran.

Berdasarkan review jurnal yang telah dijabarkan sebelumnya, media

pembelajaran wayang kertas berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik seperti pada penelitian Indah Rahmawati (2023) yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar peserta didik Pada Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Media Wayang kertas di kelas IV SD” yang menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas control. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Indah Rahmawati (2023) bahwa pemanfaatan media wayang kertas memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, yang dibuktikan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didik secara signifikan, mencapai tingkat persentase rata-rata sebesar 93%. Selain itu, peningkatan nilai N-Gain mencapai 27,9, dengan nilai sebesar 0,69 yang masuk dalam kategori tingkat sedang.

Berdasarkan penjabaran di atas dan analisis review artikel yang dilakukan, peneliti menemukan bahwasannya media pembelajaran Wayang Kertas memberikan Pengaruh pada pembelajaran di sekolah dasar terkhususnya pada hasil belajar pada aspek kognitif. Media pembelajaran wayang kertas

adalah jenis media konkret yang memungkinkan peserta didik untuk membayangkan secara konkret tentang materi yang sedang dipelajari dan juga memiliki karakter yang menarik sehingga menarik perhatian peserta didik. Maka dari itu, teori yang menyatakan media pembelajaran wayang kertas memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar aspek kognitif peserta didik adalah benar.

D. Kesimpulan

Pada saat ini peran media pembelajaran menjadi sangat krusial dalam mendukung proses pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, yang dapat dilakukan melalui lembaga formal seperti sekolah atau pun melalui jalur pendidikan informal. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan suatu bangsa. Seiring berjalannya waktu,

Media pembelajaran memegang peran yang krusial dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada peserta didik selama proses pembelajaran, serta berperan sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. dan

menjadikan pembelajaran tidak membosankan. Berdasarkan hasil review dari 20 artikel jurnal nasional dan internasional, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran wayang kertas berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik jenjang sekolah dasar pada aspek kognitif. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi media pembelajaran wayang kertas terhadap hasil belajar peserta didik yaitu media pembelajaran wayang kertas disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik serta ketersediaannya sarana dan prasarana yang mendukung sebagai penunjang pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Suartini, N. K. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Seraya Barat. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 56-60.
- Kurniawati, I., Purwati, P., & Mardiana, T. (2021). Pengaruh metode outdoor learning berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar matematika. *Borobudur Educational Review*, 1(1), 30-41.
- Lathifah, H., & Rahmadina, P. (2023). **PENINGKATAN HASIL**

- BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI BENDA KONKRET KELAS IV A DI MOSA (SD MOJOREJO 01 KOTA BATU). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2327-2337.
- Husni, R., Suryawan, A., & Rahmawati, P. (2022). Pengaruh model pembelajaran discovery learning berbantuan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA. *Borobudur Educational Review*, 2(1), 10-22.
- Thalib, A., Mustafa, K., & Reski, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD Inpres 1 Donggulu. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(2), 134-140.
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190-196.
- Febrilio, Y. E., & Koeswanti, H. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran WAKER (Wayang Kertas) Berbasis Model Apacin untuk Meningkatkan Minat Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8704-8710.
- Ngajijah, N., Azizah, W. N., & Mukhlisin, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG KERTAS PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA. *Journal of Professional Elementary Education*, 3(1), 31-41.
- Dumaini, N. K. D., & Ardhiani, G. A. N. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media wayang kertas terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia. *Lampuhyang*, 14(2), 160-176.
- Sofiana, N., Antika, H. A. D., & Wiranti, D. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Dengan Media Wayang Kertas Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5330-5339.
- Al Fath, A. M., & Muslim, A. H. (2022). Penggunaan Media KGW (Karton Gambar Wayang) Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di SDN Pendem II. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD- An*, 6(1), 1-13.
- Suprihatin, D., Winarni, R., Saddhono, K., & Wardani, N. E. (2023). The influence of Indonesian instructional books with a scientific approach on students' learning outcomes in scientific writing. *International Journal of Instruction*, 16(2), 557-580.
- Nuryadi, I. P., Saputra, H. J., & Azizah, M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG HEWAN UNTUK MATERI DONGENG KELAS 3 SEKOLAH DASAR DI KOTA SEMARANG. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3705-3718.

- Dapitra, A. A., Popiyanto, Y., & Suryandari, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dan Ekosistem Peserta didik Kelas V Sd Raden Patah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(9), 2001-2008.
- Indonesia, B. I. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 82-93.
- Pamungkas, J. Harun, & Manaf, A.(2023). A Systematic Review and Meta-Analysis Group Contrasts: Learning Model Based on Local Cultural Wisdom and Student Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 16(2), 53-70.
- Rahayu, N. S., Andriana, E., & Hendrapipta, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta didik Kelas V. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 335-350.
- Sukmawati, S., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun berbasis Kearifan Lokal untuk Peserta didik Kelas III SDN 2 Sape. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 243-249.
- Ismail, Z., Rasit, N., & Supriyatno, T. (2023). Between Oral Language Anxiety and Students' Arabic Language Learning Outcomes in Malaysian Secondary Schools. *International Journal of Language Education*, 7(1), 143-161.
- Lutfi, A., Aftinia, F., & Permani, B. E. (2023). Gamification: Game as a Medium for Learning Chemistry to Motivate and Increase Retention of Students' Learning Outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 13(1), 193-207.
- Efendi, A., Deswijaya, R. A., Harsono, H., & Widiatmi, T. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Berbasis Aplikasi Game bagi Guru Bahasa Jawa di Magetan. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 1(2), 50-57.
- Fikriadi, R. S., Zufria, I., & Nasution, A. B. (2022). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang dan Tarian Jawa. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 7(1), 71-76.
- Nurasiah, I., Arita, A., Zulela, M. S., & Edwita, E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 229-237.

- Asriani, A., Pahriadi, P., & Sinta, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–8.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822.
- Cahya Pratama, G., Waluyo, E., & Setiawan, D. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Musik Pada Materi Menghafal Rumus Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 23–27.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 104–109.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800.
- Sahronih, S., Ismuwardani, Z., Suanto, A., & Shofari, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edugame Augmented Reality Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Tematik*, 9(2), 128-133.
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281-1296.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ppkn Sd Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129-145.
- Nila Julitasari Br Simanjuntak, & Risma Sitohang. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (Ispring Suite) Berbasis Android Pada Tema 7 Di Sd Negeri 020267 Binjai Kota. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). Retrieved from
- Syafira, S., & Ahmad, S. . (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K. K., ... & Syavaqilah, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media

Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 4007-4016.

dan Media Wayang Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 119-127.

Rahmawati, I., Purwati, P. D., & Sarini, K. E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Cerita Fiksi menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Wayang Kertas di Kelas IV SDN Sendangmulyo 03 Kota Semarang. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(2), 14-26

Afita Sari, D., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Keefektifan Model Snowball Throwing Berbantu Media Wayang Kertas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Indahnya Keragaman. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(3), 301–310.

Qorimah, E. N., & Abduh, M. (2021). Komparasi penggunaan media pembelajaran wayang pahlawan dan cerita pahlawan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2062-2068.

Wirant, R. A., & Puspitasari, D. R. (2022). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wayang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas II Sd Negeri Cipageran Mandiri 2. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 173-180.

Rismadhiarwan, R., & Regina, B. D. (2023). Penerapan Metode PBL