

## PENGEMBANGAN MEDIA POP UP SEBAGAI UPAYA MELESTARIKAN WAYANG KLITIK

Tri Budi Wahono\*, Henry Saputra, Choirul Huda

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

**Abstract:** This study aims to develop pop-up media as an effort to preserve the wayang klitik through learning IPS in elementary school class IV. The research was conducted using Borg & Gall research and development method with 5 stages: (1) research and data collection, (2) planning, (3) development of product draft, (4) initial field trial, (5) revise test result. Research and data collection were conducted in three elementary schools in Undaan sub-district, Kudus district. In the initial field trial stage conducted in one elementary school namely SDN 1 Wonosoco District Undaan Kudus District. The conclusions of this study are (1) there has been no initiative from the teacher to link the wayang klitik material in the learning process and the teacher does not always use instructional media, (2) the product model is validated by material validator and media validator, (3) after test Early field trials obtained that the media received students and feasible use in learning.

**Key word:** Teacher Competence, Peer Group, Student Achievement

**Abstrak:** Tujuan Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pop up sebagai upaya melestarikan wayang klitik melalui pembelajaran IPS di SD Kelas IV. Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan Borg & Gall dengan 5 tahapan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di tiga SD di Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus. Pada tahap uji coba lapangan awal dilakukan di satu SD yaitu SDN 1 Wonosoco Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus. Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu (1) belum ada inisiatif dari guru untuk mengaitkan materi wayang klitik dalam proses pembelajaran dan guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran, (2) rancangan model produk divalidasi oleh validator materi dan validator media, (3) setelah dilakukan uji coba lapangan awal didapat bahwa media diterima siswa dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Pop Up, Wayang Klitik

### PENDAHULUAN

Modern ini, banyak sekali budaya bangsa seperti wayang yang kurang diperhatikan. Hal ini menyebabkan kreasi budaya bangsa yang menurun akibat kurangnya generasi muda yang

kurang meminati budaya bangsa sendiri. Akibatnya, ada bangsa lain yang mengklaim budaya bangsa yang merupakan budaya asli Indonesia. Banyak budaya luar yang masuk ke indonesia seperti cosplay yang sudah

kelas itu bukan budaya Indonesia. Hal seperti ini menyebabkan budaya bangsa khususnya wayang menjadi terabaikan. Perlu adanya perhatian khusus dari pemerintah dan masyarakat dalam melestarikan budaya bangsa agar tidak punah. Sebagaimana telah dimuat dalam UU No. 5 Tahun 1992 tentang Benda dan Cagar Budaya “Bahwa benda cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan, sehingga perlu dilindungi dan dilestarikan demi pemupukan kesadaran jati diri bangsa dan kepentingan nasional”.

Banyak sekali jenis wayang yang ada di Indonesia yang merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan. Di Provinsi Jawa Tengah sendiri tepatnya di Desa Wonosoco, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus terdapat jenis wayang yang hampir punah karena terkena imbas dari globalisasi yaitu jenis Wayang Klitik. Menurut Prihan-*tono* (2013: 58) “Wayang klithik sinebut uga Wayang Krucil yaiku wayang kang di-gawe saka kayu, kang wujud padha karo wayang kulit”. Wayang Klitik merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Keberadaan Wayang Klitik di Indonesia sendiri bisa dihitung jumlahnya, hal ini dikarena Wayang Klitik ini kurang begitu populer dibandingkan dengan wayang kulit.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan wawancara di SDN 1 Wonosoco yang peneliti lakukan pada tanggal 6 Desember 2016, diperoleh informasi bahwa guru tidak selalu menggunakan media dan cenderung hanya menggunakan buku. Untuk materi tentang Wayang Klitik belum pernah diajarkan ataupun dikenalkan secara mendalam saat proses pembelajaran. Selain di SDN 1 Wonosoco, analisis kebutuhan dan wawancara juga dilakukan di SDN 1 Undaan Kidul dan SDN 2 Lambangan pada tanggal 7 Desember 2016. Diperoleh informasi bahwa di kedua SD tersebut guru juga tidak selalu menggunakan media. Dari hasil wawancara dengan siswa, siswa lebih senang dan tertarik ketika guru menggunakan media karena siswa dapat melihat secara langsung dan tidak abstrak. Untuk materi tentang Wayang Klitik juga belum pernah diajarkan ataupun dikenalkan secara mendalam saat proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan sebagai seorang guru adalah dengan mengenalkan Wayang Klitik dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan guru dalam upaya mengenalkan Wayang Klitik adalah Pop Up. Menurut Ellen G. Kreiger Rubin dalam Mubarak (2014: volume 2) seorang profesional dan pengamat dibidang paper engineering, “Pop-Up adalah sebuah ilustrasi yang ketika

halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi". Penerapan media dalam bentuk Pop Up dalam upaya mengenalkan Wayang Klitik akan lebih membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena media Pop Up ini merupakan media yang unik dan menarik yang cocok bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang terdiri dari 5 langkah sebagai berikut: (1) Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and information*), (2) Perencanaan (*Planing*), (3) Pengembangan Draf Produk (*Develop preliminary form of product*), (4) Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary field*

*testing*), (5) Merevisi Hasil Uji Coba (*Main product revision*).

Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap untuk mengetahui potensi dan masalah merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi dan mencari kekurangan yang perlu diteliti dan dikembangkan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memilah dan mencari tiap-tiap kekurangan yang ada dari jurnal tentang media *Pop Up* yang sebelumnya dan melakukan observasi di lapangan. Penelitian dan pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV ditiga SD yaitu SDN 1 Wonosoco, SDN 1 Undaan Kidul dan SDN 2 Lambangan.

Tahap perencanaan merupakan perencanaan yang di dalamnya akan mencakup mengenai pemilihan media yang tepat yang akan dijadikan sebagai penunjang materi pembelajaran. Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti memilih mengembangkan media *Pop Up*. Tujuan penelitian dan pengembangan media *Pop Up* yaitu agar dapat digunakan sebagai penunjang materi

Wayang Klitik sebagai upaya melestarikan Wayang Klitik.

Tahap pengembangan draf produk merupakan tahap pengembangan meliputi kegiatan membuat dan mengembangkan bentuk awal produk media agar sesuai dengan tujuan materi pembelajaran yang telah ditentukan dan divalidasi oleh validator. Peneliti memilih membuat dan mengembangkan media *Pop Up* yang disesuaikan dengan materi Wayang Klitik, Kompetensi Dasar 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.

Tahap uji coba lapangan awal merupakan tahap implementasi produk yang dilakukan di SDN 1 Wonosoco kelas IV dengan 20 siswa.

Tahap merevisi hasil uji coba, pada tahap ini peneliti dapat melakukan revisi produk bila produk yang diuji cobakan perlu untuk direvisi berdasarkan hasil angket yang telah disebar. Namun bila hasil angket yang telah disebar oleh peneliti mendapatkan hasil yang layak atau sangat layak maka produk media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *Pop Up* tidak perlu direvisi lagi.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metode yaitu (1) metode wawancara tidak terstruktur digunakan untuk mengetahui informasi tentang wayang klitik dan kendala yang dihadapi oleh guru, (2) metode angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru, validasi media, respon guru dan respon siswa, (3) metode dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan tahap-tahap pengembangan. Dalam penelitian ini validasi media diambil untuk mengetahui kelayakan *pop up* sebelum diterapkan pada pembelajaran yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu ibu Khusnul Fajriah, S.Pd, M.Pd., dan ahli media bapak Rofian, M.Pd. Data hasil validasi dari validator media pembelajaran dan validator materi direkapitulasi kemudian dianalisis secara deskriptif, kualitatif, selanjutnya dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum \text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Persentase % = Persentase

Jumlah Skor Total = Jumlah skor responden

Jumlah Skor Maximum = Jumlah Skor Ideal

Untuk dapat memberi makna dan pengambilan keputusan, digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media pembelajaran dan materi dengan menggunakan penilaian skala likert.

Tabel 1 Kriteria penilaian

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

## PEMBAHASAN

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data, berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan guru dan siswa yang dilakukan ditiga SD yaitu, SD Negeri 1 Wonosoco, SD Negeri 1 Undaan Kidul, dan SD Negeri 2 Lambangan. Diperoleh informasi bahwa disetiap SD belum ada inisiatif untuk mengaitkan materi pelajaran dengan materi Wayang Klitik. Dari angket kebutuhan siswa juga diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media. Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan media buku. Kurangnya pemakaian media konkrit da-

lam mendukung pembelajaran menjadikan siswa kurang aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran menjadi kurang bermakna sehingga daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran tidak lama dan materi pelajaran cenderung mudah terlupakan. Siswa suka bila media pembelajaran yang digunakan oleh guru berbentuk kongkrit. Jumlah siswa yang mengisi angket kebutuhan siswa terhadap media adalah 59 siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa belum adanya pengenalan Wayang Klitik yang merupakan salah satu upaya dalam melestarikan Wayang Klitik. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif sebagai pengemas materi Wayang Klitik untuk dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang bermakna dan aktif. Agar siswa tidak merasa bosan dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi Wayang Klitik. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat tercapai secara maksimal. Untuk itu dalam penelitian ini diajukan alternatif pemecahan masalah berupa media pembelajaran *Pop Up*

yang memuat materi Wayang Klitik untuk siswa kelas IV SD semester satu.

Tahap perencanaan peneliti membuat konsep media *pop up*. Media *Pop Up* adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari media tiga dimensi. Media *Pop Up* merupakan media yang dapat memvisualisasikan suatu cerita atau materi pelajaran. Media *Pop Up* dikembangkan peneliti dengan materi Wayang Klitik yang dikaitkan dengan mata pelajaran IPS. Media *Pop Up* berisi tentang materi Wayang Klitik mulai dari pengertian Wayang Klitik, tokoh-tokoh dalam Wayang Klitik, salah

satu lakon yang sering ditampilkan saat pagelaran, dan cara melestarikan Wayang Klitik. Media *Pop Up* terbuat dari kertas yang disusun sedemikian rupa dengan ukuran lebar 20,5 cm, panjang 29,5 cm, dan tebal 2 cm.

Tahap pengembangan draf peneliti membuat media *pop up* sesuai apa yang telah direncanakan. Pada tahap ini setelah *prototipe* jadi peneliti melakukan validasi materi dan media tahap I. Validator materi dilakukan oleh ibu Khusnul Fajriah, M.Pd yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Validasi materi tahap I

No	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Indikator Kesesuaian	9	12	75%
2	Indikator Kelayakan	12	16	75%
3	Indikator Penyajian	4	8	50%
4	Indikator Kompetensi	15	24	62,5%
	Jumlah	40	60	66,7%
	Kategori		Tidak Layak digunakan	

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan komentar bahwa materi yang dibuat cukup baik tetapi masih ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, yaitu; (1) Bahasa yang digunakan harus lebih sederhana untuk anak SD kelas IV, (2) Cantumkan cerita pewayangan yang sering

ditampilkan saat pagelaran, (3) Beri penjelasan untuk kata-kata yang sulit dipahami siswa dan tambahkan daftar kata di halaman terakhir.

Untuk Validator media dilakukan oleh bapak Rofian, M.Pd yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi media tahap I

No	Indikator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase
1	Indikator kesesuaian	12	16	75%
2	Indikator Kelayakan Produk	8	12	66,7%
3	Indikator Kontribusi Produk	7	12	58,3%
4	Indikator Keunggulan Produk	11	20	65%
	Jumlah	38	60	63,3%
	Kategori	Tidak layak digunakan		

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, validator memberikan komentar bahwa media yang dibuat banyak bagian yang harus diperbaiki, yaitu: (1) Kertas terlalu tipis, (2) Untuk bagian tokoh wayang klitik sebaiknya *Pop Up* tokoh wayang dibuat pada saat terbuka bisa terlihat semua atau bisa 12 tokoh perhalaman, (3) *Background* jangan terlalu

banyak ornamen, khususnya di bagian tokoh wayang klitik, (4) Untuk bagian cerita wayang klitik, buat *Pop Up* perbagian cerita, (5) Tambahkan pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan di halaman terakhir.

Hasil validasi oleh ahli materi tahap II oleh ibu Khusnul Fajriah, M.Pd dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Analisis Angket Penilaian Materi Tahap II

No	Indikator	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Indikator Kesesuaian	10	12	83%
2	Indikator Kelayakan	14	16	87,5%
3	Indikator Penyajian	6	8	75%
4	Indikator Kompetensi	22	24	91,7%
	Jumlah	52	60	86,7%
	Kategori	Sangat Layak digunakan		

Presentase analisis validasi oleh ahli materi terhadap media *Pop Up* setelah dilakukan revisi produk menunjukkan kualitas produk pada kategori sangat layak digunakan. Komentar ahli materi menyatakan bahwa media yang

dikembangkan sudah layak digunakan di dalam penelitian di lapangan, sehingga media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi dan dapat di uji cobakan ke sekolah.

Hasil validasi oleh ahli media tahap II yang dilakukan oleh bapak

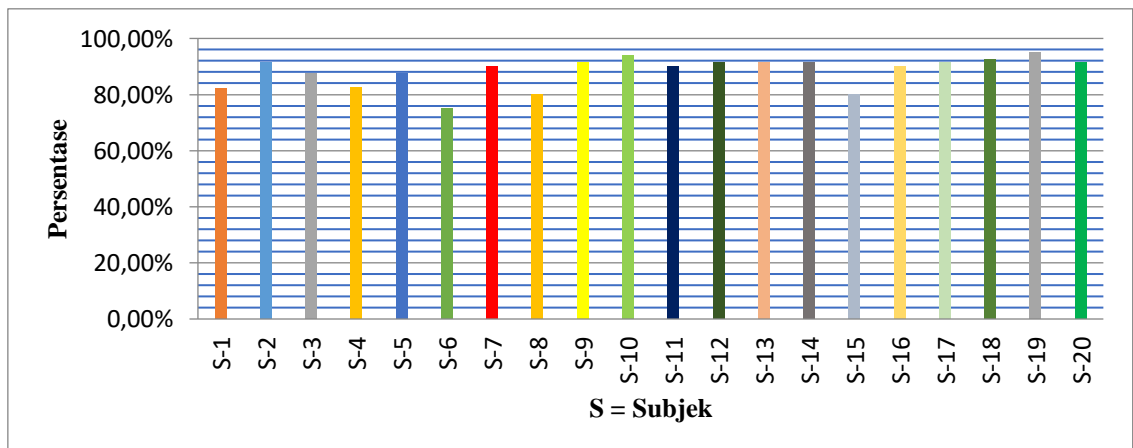
Rofian, M.Pd dijelaskan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Analisis Angket Penilaian Media Tahap II

No	Indikator	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase
1	Indikator kesesuaian	15	16	93,75%
2	Indikator Kelayakan Produk	11	12	91,7%
3	Indikator Kontribusi Produk	9	12	66,7%
4	Indikator Keunggulan Produk	18	20	90%
	Jumlah	53	60	88,3%
	Kategori	Sangat Layak Digunakan		

Presentase analisis validasi oleh ahli materi terhadap media *Pop Up* setelah dilakukan revisi produk menunjukkan kualitas produk pada kategori sangat layak digunakan. Komentar ahli materi menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan di dalam penelitian di lapangan, sehingga media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi dan dapat diuji cobakan ke sekolah.

Tahap uji coba lapangan awal dilakukan di SDN 1 Wonosoco kelas IV dengan jumlah 20 siswa. Data yang digunakan untuk tolak ukur keberhasilan media yang dikembangkan menggunakan angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru dalam bentuk skala *Likert*. Data hasil analisis tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dijelaskan melalui tabel di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Perhitungan Hasil Analisis Tanggapan Siswa



Berdasarkan analisis angket tanggapan siswa terhadap media *Pop Up* yang disebar di SDN 1 Wonosoco dengan 20 responden, diperoleh skor sebanyak 1420 dari jumlah skor maksimal 1600. Dari skor tersebut dapat diperoleh presentase rata-rata sebesar 88,8% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa banyak siswa yang senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media *Pop Up*. Dengan hasil analisis angket tanggapa siswa sebesar 88,8%, hal ini menandakan bahwa media *Pop Up* dapat diterima.

Hasil analisis angket tanggapan guru kelas IV pada media *Pop Up* dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Analisis Angket Tanggapan Guru

Subjek	Skor Total	Skor Maksimal	Prese ntase
validator Kategori	72	80	90% Sangat Baik

Berdasarkan analisis angket tanggapan guru terhadap media *Pop Up* yang telah diisi oleh guru kelas IV SDN 1 Wonosoco, diperoleh skor total 72 dari jumlah maksimal 80. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase sebesar 90%

dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas IV menerima dengan baik media *Pop Up* dan memberikan tanggapan positif terhadap media *Pop Up*. Dengan hasil angket tanggapan guru sebesar 90% menandakan bahwa media *Pop Up* dapat diterima dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Tahap merevisi hasil uji coba, pada tahap ini peneliti dapat menyempurnakan produk bila produk yang diuji cobakab perlu untuk direvisi. Berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru diperoleh bahwa media *pop up* diterima dan layang digunakan. Sehingga tidak perlu adanya perbaikan pada media.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan yang dapat peneliti berikan pada penelitian pengembangan media *Pop Up* adalah Menurut studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tiga sekolah terdapat permasalahan yakni belum adanya inisiatif guru dalam mengaitkan materi Wayang Klitik dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa guru tidak selalu

menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran, dan siswa lebih senang jika dalam proses pembelajaran menggunakan media yang kongkrit yang menarik. Dalam tahap pengembangan, telah dilakukan validasi produk sebagai tolak ukur kevalidan media. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sehingga didapat hasil rata-rata persentase keidealan dari ahli materi pada tahap I sebesar 66,7% dan hasil dari ahli media tahap I sebesar 63,7%. Pada tahap II dari ahli materi sebesar 86,7% dan hasil dari ahli media sebesar 88,3%.

Pada tahap uji coba lapangan, telah dilakukan penelitian di SDN 1 Wonosoco dengan menyebarkan angket berupa angket tanggapan siswa sebanyak 20 siswa dan tanggapan guru, sehingga didapatkan hasil rata-rata persentase tanggapan dari siswa sebesar 88,8% dan hasil dari tanggapan guru sebesar 90%. Berdasarkan dari hasil tanggapan siswa

dan guru terhadap media *Pop Up* dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan layak

Setelah dilakukan penelitian, saran yang dapat peneliti sampaikan Guru dapat menggunakan media *Pop Up* untuk membantu pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Khususnya materi Wayang Klitik kelas IV SD mata pelajaran IPS KD 1.5 Menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya sebagai upaya melestarikan Wayang Klitik. Sebaiknya pihak sekolah dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengaitkan materi dalam proses pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran dari media *Pop Up* pada materi yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. Ilmu Sosial Dasar. Jakarta: Rineka Cipta.  
Chabibbah, Rochmatul. 2014. Perancangan Buku Pop UP Alfabet Untuk Siswa Taman Kanak-kanak. Volume 2, No. 2 Tahun 2014. Universitas Negeri Surabaya.  
Daryanto. 2014. Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013). Yogyakarta: Gava Media.

- Fatimah, Enung. 2010. Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik). Bandung: CV Pustaka Ceria.
- Febrianto, Muhammad Fatchul Mubarak. 2014. Penerapan Media dalam Bentuk Pop Up Book pada Pembelajaran Unsur-unsur Rupa untuk Kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Volume 2 No 3 Universitas Negeri Surabaya.
- Hanifah, Tisna Umi. 2014. Pemanfaatan Media Pop Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). Volume 3, No. 2. Universitas Negeri Semarang.
- Kustandi, Cecep. Sutjipto, Bambang. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia. (edisi 2)
- Kustopo. 2008. Mengenal Kesenian Nasional 1 (wayang). Semarang: PT. Bengawan Ilmu.
- Munandi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru). Jakarta: Referensi (Gp Pers Group).
- Provinsi Jawa Tengah. 2013. Peraturan daerah No. 10 Tahun 2013 tentang Pelestarian dan Pengelolaan Cagar Budaya. Lembaran Daerah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2013, No. 10 Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Tengah. Semarang.
- Putra, Nusa. 2015. Reseach & Development (penelitian dan pengembangan: suatu pengantar). Jakarta: Rajawali Pers.
- Prihantono, Djati. 2013. Maneka Warna Wayang Jawa. Jogjakarta: Javalitera. (edisi 2)
- Republik Indonesia. 1992. Undang-undang No. 5 Tahun 1992 tentang Benda dan Cagar Budaya. Lembaran Negara RI Tahun 1992, No. 27 Sekretariat Negara. Jakarta.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang sebagai Sumber Gagasan). Volume VIII No. 1 Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman, Arief S. Dkk. 2014. Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: PRENAMEDIA GROUP.
- Soetarno. Sarwanto. 2010. Wayang Kulit dan Perkembangannya. Surakarta: ISI Pers Solso.
- Soewadji, Jusuf. 2012. Pengantar Metodologi Penelitian. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sudjana, Nana. Rivai, Ahmad. 2013. Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. Metode Penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yasasusastra, J. Syahban. 2011. Mengenal Tokoh Pewayangan. Yogyakarta: Pustaka Mahardika.