

EFEKTIVITAS TEKNIK *ROLE PLAY* DENGAN MEDIA WAYANG TERHADAP PENINGKATAN REGULASI DIRI SISWA SD BIBIS

THE EFFECTIVENESS OF ROLE PLAY TECHNIQUE WITH WAYANG TO INCREASE SELF-REGULATION OF SD BIBIS'S STUDENTS

Oleh: wahyu ramdhanika wulan, program studi bimbingan dan konseling, universitas negeri yogyakarta, wahyu813fip@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas teknik *role play* dengan media wayang terhadap peningkatan regulasi diri siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain eksperimen dengan model *nonequivalent control group*. Sampel berjumlah 51 siswa dari seluruh siswa kelas IV SD Bibis yang dikelompokkan ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengukur regulasi diri yaitu skala regulasi diri. Koefisien *alpha cronbach's* sebesar 0,949. Teknik analisis data menggunakan uji *wilcoxon*. Berdasarkan hasil pengukuran awal antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen didapatkan nilai *Asymp.sig2tailed* $0,00 < \alpha (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak atau ada perbedaan hasil pengukuran. Pengukuran awal dan akhir kelompok eksperimen didapatkan nilai *Asymp sig.2tailed* $0,00 < \alpha (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak atau ada perbedaan hasil pengukuran. Pengukuran awal dan akhir kelompok kontrol didapatkan hasil nilai *Asymp sig.sig.2tailed* $0,32 > \alpha (0,05)$ artinya H_0 diterima atau tidak ada perbedaan hasil pengukuran. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik *role play* dengan media wayang efektif untuk meningkatkan regulasi diri siswa kelas IV SD Bibis.

Kata Kunci: regulasi diri, wayang, *role play*

Abstract

*This research purpose is to examine the effectiveness of role play technique with wayang on improving students' self-regulation. The methods that was used on this research was experimental with non-equivalent control group design. The sample of this research was 51 students in total, they were from grade 4th SD Bibis who are divided into experimental group and control group. Self-Regulation Scale was the instrument that used to measure self-regulation. The amount of Coefficient alpha chronbach's amount 0,949. Data analytical technique was using Wilcoxon test. Based on the control group and experimental group pre-test results, the value *Asymp.sig2tailed* $0,00 < \alpha (0,05)$ that means H_0 rejected or there is differentiation on the assessment's result. The result of pre-test and post-test's control group showed *Asymp sig.2tailed* $0,32 > \alpha (0,05)$, it means H_0 is accepted or there is no differentiation in the assessment's result. Based on the result, we can assume that role play technique with wayang puppet is effective to improve grade 4th SD Bibis's students' self-regulation.*

Keywords: self-regulation, wayang, *role play*

PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hokum, adat-istiadat, dan kemampuan lain, serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Taylor dalam Ranjabar, 2006). Wayang merupakan salah satu dari hasil kebudayaan di Indonesia. Arti harfiah dari wayang adalah bayangan, namun dalam

perjalanan waktu di masyarakat ada dua pengertian mengenai wayang, *pertama*: dimaksudkan dengan boneka bertangkai dari bahan kulit atau lainnya yang dipahat indah yang menjadi tokoh cerita, dimainkan oleh seorang dalang yang perannya mendominasi pertunjukan. *Kedua*: diartikan sebagai suatu pertgelaran (*tontonan*) aktornya boneka dan memiliki berbagai aspek seni, seperti pertgelaran wayang kulit purwa, wayang Ramayana Bali, dan wayang

banjar di Kalimantan Selatan (Guritno, 1988: 11). Wayang mampu bertahan berabad-abad lamanya dengan mengalami beberapa perubahan dan perkembangan sehingga berbentuk seperti sekarang ini. Perubahan yang terjadi pada wayang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti pemerintah, politik, sosial-budaya dan kepercayaan sesuai dengan perubahan yang terjadi pada manusia. Tetap bertahannya wayang sampai sekarang membuktikan bahwa wayang memiliki fungsi dan peran dalam kehidupan masyarakat.

Perubahan yang terjadi pada wayang dapat meliputi beberapa aspek seperti bentuk, fungsi maupun filosofi. Perubahan wayang dari waktu ke waktu juga dapat menimbulkan kreasi jenis-jenis wayang baru yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan tertentu dalam suatu lingkungan masyarakat. Meskipun begitu, secara umum kita mengenal jenis-jenis wayang seperti wayang kulit purwa, wayang golek, wayang orang, wayang beber, wayang gedhog dan jenis wayang kreasi baru lainnya. Seperti wayang kulit purwa yang merupakan salah satu jenis wayang yang sudah ada sejak berabad-abad lalu.

Pada masa silam melihat pertunjukkan wayang untuk memperoleh tambahan pengetahuan atau pengalaman yang berhubungan dengan kehidupan karena wayang kulit purwa menjadi tontonan sekaligus tuntunan. Namun, sekarang masyarakat menyaksikan wayang kulit lebih berniat untuk memperoleh hiburan dan untuk menghilangkan kepenatan. Nilai lain yang disuguhkan bersamaan dengan pagelaran wayang kulit itu, seperti nilai ajaran moral, kepahlawanan, dan sebagainya masih tetap dapat diperoleh

dengan tanpa sengaja walau dengan kadar lebih rendah dibandingkan dengan pagelaran pada masa lampau.

Nilai filosofis dan pedagogis yang dimiliki wayang purwa membuatnya dapat dijadikan sebagai media dalam bidang pendidikan. Unsur-unsur pendidikan dalam wayang kulit mengenai hal-hal seperti masalah keadilan, kebenaran, kesehatan, kejujuran, kepahlawanan, kesusilaan, psikologi, filsafat dan berbagai problematika watak manusia perlu dikenalkan, diserapkan dan ditanamkan, terlebih lagi di sekolah sebagai pusat kebudayaan dan pusat belajar generasi muda. Nilai moral dan norma dalam wayang juga menggambarkan keadaan dalam suatu lingkungan masyarakat yang dapat dijadikan pedoman dalam hidup. Media pendidikan menggunakan wayang kulit purwa tidak hanya terdapat dalam cerita, cara pentas atau pakelirannya, instrumen dan seni pedalangannya, tetapi juga pada perwujudan gambar wayang itu sendiri.

Pengenalan budaya kepada anak dapat diberikan sedini mungkin agar mereka dapat mengenal budaya secara luas dimulai dari lingkungannya. Pengenalan budaya kepada anak dapat diberikan melalui pendidikan, baik pendidikan formal maupun non-formal (Pudyastuti: 2016). Pembelajaran berbasis nilai-nilai budaya adalah model pembelajaran yang digunakan guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam menguasai seperangkat rumusan kompetensi, dengan mengedepankan dan mengacu pada nilai-nilai budaya yang berlaku di masyarakat (Ghufroon, Asri & Hidayati: 2017).

Guru dapat memberikan pendidikan karakter yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk membangun moral anak sejak taman kanak-kanak maupun di sekolah dasar menggunakan wayang. Menurut Allen dan Lynn (2010) mendeskripsikan beberapa perkembangan personal-sosial anak usia 9-12 tahun di antaranya adalah mencari persahabatan berdasarkan minat yang sama dan kedekatan, mulai mempunyai teman baik dan musuh yang dapat berubah dari hari ke hari, menanggapi nama julukan dan godaan bila di provokasi, mulai terbentuk penalaran moral, menganggap kritik sebagai serangan pribadi, mudah terluka perasaannya dan sulit menghadapi kegagalan dan frustrasi. Menurut Izzaty (2013: 110) emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi ini juga dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan berulang-ulang. Sering dan kuatnya emosi anak akan merugikan penyesuaian sosial anak. Anak belajar mengendalikan ungkapan emosi yang kurang dapat diterima seperti: amarah, menyakiti perasaan teman, menakutkan dan sebagainya. Dalam mengendalikan emosi, seorang anak akan berbeda dengan anak lainnya.

Observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa masalah yang ada di sekolah di antaranya adalah perilaku *bullying* secara frontal terhadap teman sekelasnya walaupun di hadapan guru, sikap *cuek* dan acuh tak acuh saat diperingatkan guru, perilaku ramai di kelas saat pelajaran berlangsung dan saling mengganggu teman, berani melawan guru saat diperingatkan, berkata jorok atau kasar terhadap sesama teman, kurang menaruh minat pada

kegiatan belajar. Akibatnya anak-anak tersebut menjadi dijauhi oleh teman-teman lainnya dan cenderung untuk mencari kegiatan lain seperti ramai atau mengganggu teman.

Dari berbagai masalah yang peneliti temukan di lingkungan sekolah, jika dibiarkan maka akan menimbulkan dampak berkepanjangan yang dapat mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Sehingga masalah-masalah tersebut harus segera diselesaikan agar tidak menimbulkan masalah-masalah baru yang lebih kompleks. Berdasarkan masalah tersebut, bisa diambil suatu garis besar masalah yang akan menjadi titik fokus penyelesaian, yakni regulasi diri atau pengendalian diri anak kelas IV sekolah dasar yang masih rendah. Regulasi diri merupakan penggunaan suatu proses yang mengaktifasi pemikiran, perilaku, dan perasaan yang terus menerus dalam upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Zimmerman dan Schunk, 2003). Regulasi diri penting dimiliki oleh seseorang dalam membantu perkembangannya, karena regulasi diri juga dapat mengontrol keadaan lingkungan dan implus emosional yang sekiranya dapat mengganggu perkembangan seseorang (Cervone & Pervin, 2012).

Peneliti tertarik untuk menggunakan layanan bimbingan klasikal melalui teknik *role play* dengan media wayang untuk meningkatkan regulasi diri siswa. Dalam pelaksanaan teknik *role play*, media yang akan digunakan adalah wayang purwa dengan tokoh Pandawa Lima yaitu Yudhistira, Arjuna dan Bima, serta sepupunya Duryudana dan ibu dari Pandawa Lima, yakni Dewi Kunti.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen, dengan menggunakan *quasi experimental design nonequivalent control group design*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Bibis pada tanggal 25 Februari 2019 sampai dengan 14 Maret 2019. Durasi pemberian layanan kelompok kontrol

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Bibis yang berjumlah 51 siswa. Kelompok eksperimen sejumlah 26 siswa, dan kelompok kontrol 25 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala *self-regulation*. Skala regulasi diri ditujukan kepada seluruh siswa kelas IV SD Bibis. Terdapat empat alternatif jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah.

Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data menggunakan uji hipotesis *nonparametric* dengan uji *wilcoxon signed rank test*. Ketentuan yang berlaku dalam uji *Wilcoxon* adalah jika *Asymp sig.2tailed* < α ($\alpha = 0,05$) maka H_0 di tolak, jika *Asymp sig.2tailed* > α ($0,05$) maka H_0 diterima.

Data Deskriptif Hasil Pre-test dan Post-test Tingkat Regulasi Diri pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel 1. Kategorisasi Regulasi Diri

Interval	Rumus	Kategori
$X \leq 89$	$X \leq (\mu) - 1,5\sigma$	Sangat Rendah
$89 < X \leq 121,25$	$(\mu) - 1,5\sigma < X \leq (\mu) - 0,5\sigma$	Rendah
$121,25 < X \leq 153,75$	$(\mu) - 0,5\sigma < X \leq (\mu) + 0,5\sigma$	Sedang
$153,75 < X \leq 186,25$	$(\mu) + 0,5\sigma < X \leq (\mu) + 1,5\sigma$	Tinggi
$186,25 < X$	$(\mu) + 1,5\sigma < X$	Sangat Tinggi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

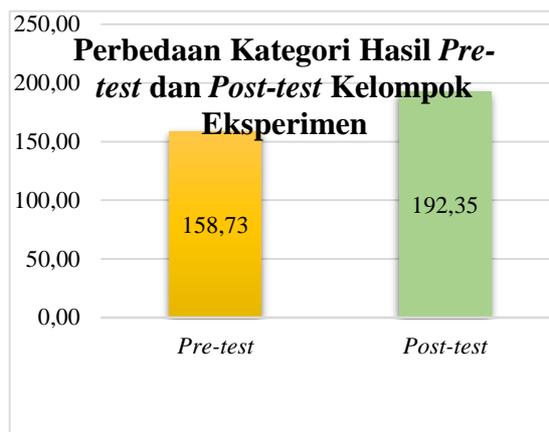
Tabel 2. Hasil Kategorisasi Regulasi Diri

No	Kategorisasi	Interval	F	%
1.	Sangat Rendah	$X \leq 89$	0	0%
2.	Rendah	$89 < X \leq 121,25$	0	0%
3.	Sedang	$121,25 < X \leq 153,75$	12	23,53%
4.	Tinggi	$153,75 < X \leq 186,25$	24	47,06%

5.	Sangat Tinggi	186,25 < X	15	29,41%
Total			51	100%

Berasarkan hasil data kategorisasi regulasi diri kelas IV di atas dapat dilihat bahwa dari total 51 siswa kelas IV yang mengisi skala regulasi diri, siswa yang memiliki regulasi diri pada kategori sangat rendah adalah tidak ada (0%), kategori rendah tidak ada (0%), kategori sedang berjumlah 12 siswa (23,53%), kategori tinggi berjumlah 24 siswa (47,06%), dan kategori sangat tinggi berjumlah 15 siswa (29,41%).

Gambar 1. Perbedaan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*



Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon* Variabel Regulasi Diri Kelompok Eksperimen

Test Statistics^a

PostEKS -
PreEKS

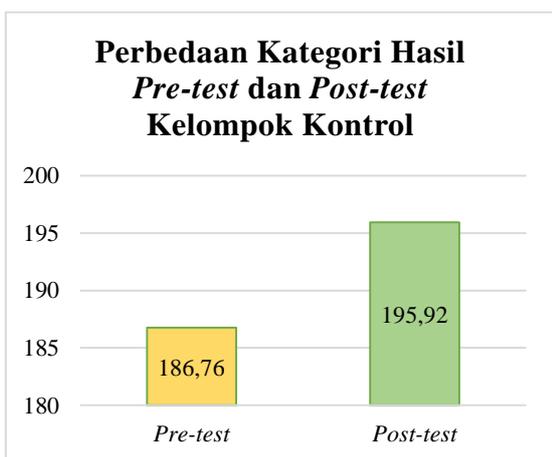
Z	-4.343 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 3 hasil uji *wilcoxon* regulasi diri pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Z hitung sebesar -4,343 dan sig sebesar 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig 0,00 kurang dari 0,05 (taraf kesalahan 5%), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil regulasi diri kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji *Wilcoxon* Variabel Regulasi Diri Kelompok Kontrol



Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol, dapat dilihat bahwa kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 9,16 poin.

Gambar 2. Perbedaan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Pada kelompok eksperimen, rata-rata skor terjadi kenaikan sebesar 33,6 poin yang semula 158,76 menjadi 192,3.

Adapun hasil uji *wilcoxon* pada variabel regulasi diri kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Test Statistics^a

PostKON -
PreKON

Z	-2.366 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.018

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 4 hasil uji *wilcoxon* regulasi diri pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa Z hitung sebesar -2,366 dan sig sebesar 0,018. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig 0,018 kurang dari 0,05 (taraf kesalahan 5%), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil regulasi diri pada kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis data pada kedua kelompok tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian perlakuan menggunakan teknik *role play* dengan media wayang berpengaruh terhadap peningkatan regulasi diri siswa kelas IV SD Bibis.

Deskriptif Proses Penelitian

a. Pra Eksperimen

Peneliti melakukan *pre-test* untuk melihat tingkat regulasi diri siswa. *Pre-test* diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SD Bibis yang berjumlah 51 siswa. Terdapat 15 siswa (29,41%) pada kategori sangat tinggi, 24 siswa (47,06%) kategori tinggi, 12 siswa (23,53%) kategori sedang, 0 siswa (0%) pada kategori rendah dan sangat rendah.

b. Pemberian *Treatment*

Pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen dilakukan sebanyak tiga kali pada tanggal 9, 11 dan 12 Maret 2019 pada

jam pelajaran tematik dengan durasi waktu 30-40 menit per sesi. Pemberian *treatment* menggunakan teknik *role play* dengan media wayang, di mana siswa diajak untuk berperan aktif dan memainkan tokoh wayang dengan cerita dan dialog yang sudah dipelajari terlebih dahulu.

c. Pasca Eksperimen

Peneliti memberikan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada tanggal 13 Maret 2019.

Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa regulasi diri siswa mengalami peningkatan jika dilihat dari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Uji *wilcoxon* pada hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi <0,05 yang berarti ada perbedaan, sedangkan seharusnya hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol menunjukkan hasil yang stabil, mengingat bahwa perlakuan pada kelompok kontrol hanya diberikan satu kali dengan metode ceramah. Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol menurut Campbell dan Stanley (dalam Furchan: 2007) dapat terjadi karena beberapa faktor di antaranya:

a. Sejarah. Kejadian-kejadian khusus yang bukan perlakuan eksperimental, mungkin dapat terjadi di antara pengukuran pertama dan pengukuran kedua, sehingga menimbulkan perubahan pada variabel terikat.

- b. Pematangan. Proses yang terjadi dalam diri subjek sebagai akibat lewatnya waktu mungkin menimbulkan akibat yang dapat disalah artikan sebagai disebabkan oleh variabel eksperimental.
- c. Alat pengukuran. Perubahan alat ukur, penilai atau pengamat yang digunakan mungkin mengakibatkan perubahan-perubahan pada ukuran yang diperoleh.
- d. Kemunduran statistik. Apabila kelompok-kelompok itu dipilih berdasarkan skor yang ekstrim, regresi atau kemunduran statistic mungkin dapat menimbulkan efek yang dapat disalah tafsirkan sebagai efek perlakuan eksperimen.
- e. Hilang dalam eksperimen. Dari kelompok-kelompok yang diperbandingkan itu, mungkin ada responden yang hilang dalam jumlah yang berbeda. Jika ada beberapa sumber yang keluar dari salah satu kelompok selama berlangsungnya eksperimen itu, maka kehilangan yang tidak sama ini mungkin dapat mempengaruhi hasil penyidikan.
- f. Pemberian *pre-test*. Pemberian *pre-test* dapat mempengaruhi penampilan subjek pada tes kedua, apapun perlakuan eksperimen yang diterima, karena mereka sudah pernah mengikuti *pre-test*.
- g. Pemilihan subjek yang berbeda. Mungkin kelompok-kelompok itu sudah memiliki perbedaan penting, bahkan sebelum diberikannya perlakuan eksperimen.
- h. Interaksi pematangan dengan seleksi. Jenis interaksi ini dapat terjadi dalam desain quasi eksperimen di mana kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara

acak melainkan merupakan kelompok-kelompok utuh yang sudah ada sebelumnya.

- i. Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen. Kontaminasi muncul apabila keakraban peneliti dengan subjek mempengaruhi hasil penelitian, peneliti dapat dengan tidak sengaja mempengaruhi perilaku mereka atau menjadi subjektif dalam penilaian perilaku mereka.

Menurut Fajrie (2011) tokoh dan cerita yang ada dalam pewayangan dapat dijadikan pembelajaran dalam mendidik karakter anak-anak. Menurut Sutarso (2008) bahwa kandungan dalam cerita wayang dapat dijadikan sebagai tuntunan budi pekerti atau ruh cerita wayang adalah budi pekerti. Sehingga melalui pengenalan tokoh wayang seperti Yudhistira, Arjuna, Bima, Duryudana dan Dewi Kunthi siswa dapat mengetahui sifat dan karakteristik tokoh yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam meningkatkan regulasi diri. Penggunaan teknik dan media wayang dalam layanan bimbingan dipandang mampu memberikan pengaruh pada regulasi diri siswa karena dalam wayang mengandung pesan dan nilai moral dalam berkehidupan sehari-hari. Siswa yang secara langsung memainkan peran dapat memahami pula sifat dan karakteristik tokoh yang dimainkan.

Secara perhitungan statistik yaitu dengan uji *wilcoxon* antara hasil pengukuran awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$ yang berarti ada perbedaan hasil pengukuran atau H_0 ditolak. Hasil pengukuran awal dan akhir pada kelompok

eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $<0,05$ yang berarti ada perbedaan hasil pengukuran atau H_0 ditolak, maka berdasarkan uji hipotesis tersebut hipotesis dinyatakan terbukti atau teknik wayang efektif terhadap peningkatan regulasi diri siswa kelas IV SDN Bibis.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti mendapatkan temuan berupa perbedaan yang signifikan pada hasil pengukuran awal kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, di mana H_0 ditolak dengan nilai *Asymp.sig2tailed* $0,00 < \alpha$ (0,05) yang artinya ada perbedaan hasil pengukuran. Namun, setelah pelaksanaan kegiatan eksperimental menunjukkan peningkatan nilai rata-rata regulasi diri pada siswa kelas IV yang signifikan. Pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan sebesar 33,6 poin, sedangkan pada kelompok kontrol terjadi peningkatan sebesar 9,6 poin. Hasil pengukuran awal dan akhir pada kelompok kontrol menunjukkan hasil *Asymp sig.2tailed* $0,018 < \alpha$ (0,05) yang berarti H_0 ditolak atau ada perbedaan hasil, hal tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti sejarah, pematangan, alat ukur, regresi, pemberian *pre-test* sebelumnya, pemilihan subjek, interaksi dalam kelompok, kontaminasi dan bias peneliti. Hasil analisis data menggunakan uji *wilcoxon* pada pengukuran awal dan akhir dari kelompok eksperimen menunjukkan nilai *Asymp sig.2tailed* $0,00 < \alpha$ (0,05) artinya H_0 ditolak atau ada perbedaan hasil

antara pengukuran awal dan akhir kelompok eksperimen. Berdasarkan data tersebut, teknik wayang dinyatakan efektif terhadap peningkatan regulasi diri pada siswa kelas IV SD Bibis.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat disampaikan beberapa saran diantaranya:

1. Bagi Guru Kelas

Guru kelas dapat menggunakan media wayang dalam pembelajaran dan dapat disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan dengan melalui pengenalan tokoh terlebih dahulu

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang selanjutnya akan meneliti tentang efektivitas teknik *role play* dengan media wayang maupun tentang regulasi diri, disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitiannya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah beserta jajarannya, diharapkan mampu menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran didalam maupun diluar kelas, khususnya media yang mendukung pembentukan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K Eileen & Marotz, Lynn R. (2010). *Profil Perkembangan Anak: Pra Kelahiran Hingga Usia 12 Tahun*. Jakarta: PT. Indeks

- Cervone & Pervin. (2012). *Kepribadian: Teori dan Penelitian (Jilid 2)*. Jakarta: Salemba Humanika
- Fajrie, Nur. (2011). *Media Pertunjukan Wayang untuk Menumbuhkan Karakter Anak Bangsa*. Malang: FKIP Press
- Furchan, Arief. (2007). *Pengantar Penelitian dalam Pendiidkan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ghufron, Anik, C. Asri B, Hidayati. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Budaya Yogyakarta di Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Th. XXXVI, No. 2. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/318228992_Pengembangan_Pembelajaran_Berbasis_Nilai-Nilai_Budaya_Yogyakarta_Di_Sekolah_Dasar, pada tanggal 8 Juli 2019, pukul 16.00 WIB
- Guritno, Pandam. (1988). *Wayang Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: UI-Press
- Izzaty, Rita Eka, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press
- Pudyastuti, Septiana Ari. (2016). *Implementasi Kebijakan Pendidikan Berbasis Budaya di SD Negeri Mendiro Kabupaten Kulonprogo*. Jurnal Kebijakan Pendidikan Edisi 7 Vol. V. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/42469>, pada tanggal 10 Juli 2019, pukul 16:00 WIB
- Ranjabar, Jacobus. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia suatu Pengantar*. Bandung: Ghalia
- Sutarso, J & Mulyoto, B. (2008). *Wayang sebagai Sumber dan Materi Pembelajaran Pendidikan Budi Pekerti Berbasis Budaya Lokal*. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 9, No. 1, 1-12. Diakses dari <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/3486?show=full>, pada tanggal 8 Januari 2018, pukul 10:00 WIB
- Zimmerman, B.J., & Schunk, D.H. (2003). *Educational Psychology: A Century of Contributions*. Mahwah, NJ: Erlbaum