

## **PENGEMBANGAN MEDIA SINAU WAYANG BERBASIS MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V**

### ***THE DEVELOPMENT OF SINAU WAYANG FOR JAVANESSE LEARNING AT 5<sup>th</sup> GRADE STUDENTS***

Oleh: Mu'alim Santosa, Universitas Negeri Yogyakarta, alimmadagaskar@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash yang layak digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan tokoh-tokoh pewayangan di kelas V SD N Percobaan 3 Pakem. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi materi mendapat nilai rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi media mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba perorangan mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,5 merupakan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,34 merupakan kategori sangat baik, sedangkan uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,57 merupakan kategori sangat baik. Secara kualitatif media pembelajaran *sinau wayang* memenuhi kriteria dari segi materi yaitu sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa yaitu mengenal tokoh wayang. Berdasarkan pengamatan secara langsung, media pembelajaran *sinau wayang* dapat memotivasi siswa belajar mengenal wayang.

Kata kunci: pengembangan, media *sinau wayang*, wayang

#### **Abstract**

*This research aims to develop "Sinau Wayang" learning media based on Macromedia Flash which is possible to be a learning media to ease the learning process of recognizing wayang character. This research was a development research referred to Borg & Gall's model. The quantitative data was analysed using descriptive qualitative. The research shows that the material validation got average score 4,3 which is very good in the criteria. The media validation's average score is 4,34, which is include in very good criteria. Individual testing get 4,3 score in average, which is very good in category while small group testing get 4,5 score in average which is very good in the category. Qualitatively, sinau wayang learning media fulfill the material criteria, which is suitable with the curriculum and the student's comprehension level about recognizing of wayang puppet. Based on the observation result, sinau wayang learning media can motivate student to learn about wayang.*

*Key words: development, sinau wayang media, wayang.*

## **PENDAHULUAN**

Kebudayaan yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia berbeda satu dengan yang lain dan memiliki ciri khas. Ciri khas ini mencerminkan bahwa negara Indonesia memiliki kemajemukan budaya yang bersifat nasional dan perlu dilestarikan oleh segenap lapisan masyarakat Indonesia. Setiap kebudayaan memiliki maksud tertentu yang berhubungan dengan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan di Indonesia dibagi menjadi 3 (tiga) ranah, yaitu bahasa, sastra, dan kesenian.

Salah satu kebudayaan berupa kesenian yang sangat populer yaitu wayang. Wayang merupakan salah satu kebudayaan yang dikagumi oleh masyarakat Indonesia bahkan masyarakat internasional. Kesenian wayang sudah diangkat sebagai karya agung budaya dunia oleh UNESCO pada tanggal 7 November 2004 atau *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Pepadi Jateng, 2012). Di daerah Yogyakarta dan Jawa Tengah cerita yang sangat populer yang tersebar di masyarakat adalah cerita epik Ramayana dan Mahabarata. Kedua cerita tersebut

dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menanamkan budi pekerti yang luhur karena sampai saat ini masih relevan untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung pada cerita wayang.

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IT) yang semakin pesat, kebudayaan dan tradisi daerah kurang banyak digemari bahkan ditinggalkan karena dianggap sudah kuno dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman tidak terkecuali kebudayaan wayang. Kemajuan teknologi informasi ini banyak berpengaruh pada perkembangan anak-anak dalam pendidikan. Namun, di antara dampak positif tersebut kemajuan teknologi informasi juga berdampak negatif pada anak-anak yang menyebabkan tidak tertarik bahkan sampai tidak tahu suku, adat istiadat, tradisi dan kebudayaan di daerah tempat tinggalnya. Menurut Ketua Komunitas Wayang Universitas Indonesia, Sarlito W Sarwono (2012), pertunjukan *band music* memang lebih menarik dari sisi komersialnya. Namun, kebudayaan seperti wayang juga harus di lestarikan dan dipertahankan Agar keberadaannya tetap terjaga, beberapa upaya perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu menetapkan mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari di sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal tersebut sesuai dengan UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 pasal 37 yang menyebutkan beberapa mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum, salah satunya adalah muatan lokal.

Mata pelajaran muatan lokal yang dipilih oleh provinsi DIY adalah bahasa Jawa. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa,

Sastra dan Budaya Jawa SD tahun 2010, pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa diarahkan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa. Salah satu bahasan materi dalam mata pelajaran bahasa Jawa adalah *wayang*.

Bahasan materi wayang dalam pelajaran bahasa Jawa salah satunya adalah mengenal dan memahami wayang. Kemampuan siswa dalam memahami wayang berbeda-beda. Pembelajaran di kelas pun lebih banyak didominasi oleh guru yang menjelaskan dengan ceramah sehingga akan membuat siswa cepat bosan. Hal ini dapat dicegah apabila guru menggunakan media atau benda-benda lain untuk membantu menjelaskan materi sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan mudah mengingat serta lebih memahami materi. Selain itu, siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang lebih konkret apabila menggunakan media pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 3), penggunaan media erat kaitannya dengan tahapan berpikir anak dari yang konkret menuju abstrak sebab melalui media pembelajaran, hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Kemampuan anak dalam memusatkan perhatian tidak dapat bertahan lama hanya beberapa menit saja. Hal ini jika terus dibiarkan akan membuat siswa lebih cepat lelah dan bosan. Penggunaan media atau contoh yang konkret akan dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar dan lebih memusatkan perhatiannya. Seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2012: 209),

penggunaan media pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Proses pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa, tentunya membutuhkan *software* yang dapat menyediakan kebutuhan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dan dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Macromedia Flash merupakan *software* yang mampu menyediakan dan dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang alternatif dan karena di dalamnya terdiri dari teks, gambar, animasi sederhana, video, dan efek-efek khusus lainnya. Dengan demikian media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *macromedia flash* diharapkan dapat menjadi media alternatif, kreatif, menarik, dan dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan tepat.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SD N Percobaan 3 pada tanggal 10 September 2015 dan wawancara dengan guru wali kelas V sekaligus guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jawa SD N Percobaan 3 diperoleh beberapa catatan mengenai pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi *wayang*. Berdasarkan kondisi awal, tampak bahwa pemahaman tentang wayang belum maksimal dan hasil belajar untuk materi wayang kurang memuaskan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Jawa khususnya materi wayang masih terbatas dan kurang menarik. Guru lebih banyak menjelaskan secara lisan dan tertulis. Guru juga merasa kesulitan mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan waktu dan kemampuan sedangkan

sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan poster yang jumlahnya sangat terbatas. Sementara itu, SD N Percobaan 3 Pakem memiliki laboratorium komputer yang penggunaannya belum optimal karena belum memiliki media yang dapat digunakan ataupun dioperasikan menggunakan perangkat komputer.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dikembangkan sebuah media yang dapat digunakan di SD Negeri Percobaan 3 Pakem yaitu media yang berbasis komputer seperti media *sinau wayang*. Media berbasis Macromedia Flash dipilih karena di SD sudah ada laboratorium komputer yang penggunaannya belum optimal. *Sinau wayang* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang akan dicapai. Media *sinau wayang* yang dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jawa khususnya materi wayang yang berisikan materi, permainan, dan soal evaluasi.

Media *sinau wayang* memiliki beberapa kelebihan. Media ini dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus juga digunakan sebagai permainan sehingga siswa tidak hanya belajar saja, tetapi mereka juga dapat melakukan permainan menyusun *puzzle* pada media *sinau wayang*. Saat siswa melakukan permainan, siswa akan berinteraksi langsung dengan materi pelajaran tentang wayang. Berdasarkan desainnya, media ini menarik karena didesain seperti game yang sangat digemari anak-anak, mudah digunakan, bersuara, dan berwarna. Kelebihan berikutnya yaitu media ini juga dapat bertahan lama karena berbentuk software dan materinya dapat di *update*. Media pembelajaran *sinau wayang* ini diharapkan dapat membantu

siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem mempelajari materi wayang.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang berorientasikan pada produk. Desain penelitian menggunakan tahap pengembangan Borg dan Gall.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan April s/d Mei 2016 di kelas V SD Percobaan 3 Pakem.

### **Subjek Penelitian**

Siswa yang digunakan sebagai subjek peneliti pengembangan ini sebanyak 3 siswa untuk uji coba satu-satu, 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 15 siswa untuk uji coba kelompok besar dari kelas V SD N Percobaan 3 Pakem.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan 9 langkah pengembangan sesuai dengan desain pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut: 1) Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*); 2) Merencanakan Penelitian (*Planning*); 3) Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*); 4) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*); 5) Revisi I; 6) Uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*); 7) Revisi II; 8) Uji kelompok besar (*Big Group Evaluation*); 9) Revisi Akhir.

Validasi ahli media dan ahli materi dilaksanakan sebelum pelaksanaan uji coba media. Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif *sinau*

wayang yang dikembangkan supaya dapat digunakan membantu siswa mengenal wayang. Media divalidasi oleh ahli media sesuai dengan bidangnya, yaitu Suyantiningsih, M.Ed dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY.

Validasi materi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan dari segi materi, konsep, kesesuaian dengan standar kompetensi, dan lain sebagainya. Untuk materi validasi ahli materi sesuai dengan bidangnya, yaitu Venny Indria Ekowati, M.Litt dosen Pendidikan Bahasa Jawa FBS UNY.

Setelah media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, maka media akan diujicobakan. Uji coba yang dilakukan adalah (1) Uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*); (2) Uji coba kelompok kecil (*Small Group Evaluation*); (3) Uji kelompok besar (*Big Group Evaluation*).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik angket.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif dilakukan untuk mengolah data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus sebagai berikut.

**Tabel 1 Konversi Data Kuantitatif**

<b>Rumus</b>	<b>Rerata skor</b>	<b>Klasifikasi</b>
$X > X_i + 1,8 \text{ sbi}$	$> 4,2$	Sangat baik
$X_i + 0,6 \text{ sbi} < X < X_i + 1,8 \text{ sbi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,6 \text{ sbi} < X < X_i + 0,6 \text{ sbi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,8 \text{ sbi} < X$	$>1,8 - 2,6$	Kurang

$< X_i - 1,8 \text{ sbi}$		
$X < X_i - 1,8 \text{ sbi}$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Keterangan :

$X_i$  (Rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sbi (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor empiris

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Validasi Materi

Validasi dilakukan sebanyak 3 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 4,54 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran *sinau wayang* termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa.

#### 2. Validasi Media

Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali dan validasi terakhir mendapatkan hasil rata-rata skor 4,34 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Media pembelajaran interaktif *sinau wayang* termasuk dalam kategori sangat baik sehingga layak diujicobakan kepada siswa.

#### 3. Uji Coba satu-satu

Setelah dilakukan validasi, maka media pembelajaran diujicobakan. Uji coba satu-satu dilaksanakan pada tanggal 04 Mei 2016 yang melibatkan tiga orang siswa kelas V.

Berdasarkan data angket, media interaktif *sinau wayang* ini mendapatkan skor 4,5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

#### 4. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah dilakukan revisi I, maka media diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 6 Mei 2016.

Uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa kelas V. Sebelum menggunakan media interaktif *sinau wayang*, siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Uji coba dibuat kelompok kecil dengan anggota 3 orang siswa agar siswa mendapatkan kesempatan untuk mencoba media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, media interaktif *sinau wayang* ini mendapatkan skor 4,5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

#### 5. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan revisi II, maka media diujicobakan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2016.

Uji coba kelompok besar melibatkan sembilan orang siswa kelas V. Sebelum menggunakan media interaktif *sinau wayang*, siswa diberi pengarahan tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Uji coba dibuat kelompok besar dengan anggota 5 orang siswa agar siswa mendapatkan kesempatan untuk mencoba media pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, media interaktif *sinau wayang* ini mendapatkan skor 4,5 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

#### 6. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan media *sinau wayang* menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan sepuluh tahapan, akan tetapi karena keterbatasan

kemampuan peneliti maka tahapan yang dilakukan hanya sampai pada tahap yang kesembilan. Tahap yang pertama dalam pengembangan media *sinau wayang* ini adalah melakukan studi pendahuluan dan studi pustaka. Kegiatan studi pendahuluan dilakukan dengan pengumpulan data mengenai kelemahan yang dihadapi siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

Tahap kedua yaitu dilakukan perencanaan produk dengan menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media, melakukan tinjauan materi mengenai wayang pandhawa dan kurawa. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan produk awal media *sinau wayang*.

Media *sinau wayang* yang sudah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket skala 5. Materi pada media *sinau wayang* divalidasi oleh Ibu Venny Indria Ekowati, M.Litt. dari Jurusan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil validasi pertama mendapatkan skor rata-rata 3,7 dengan kriteria "baik". Saran yang diberikan pada validasi pertama dijadikan acuan untuk merevisi produk. Materi yang sudah direvisi kemudian divalidasi kembali. Pada validasi kedua skor rata-rata yang didapat 4,15 dengan kriteria "baik". Saran yang diberikan pada validasi kedua dijadikan acuan untuk merevisi produk. Materi yang direvisi kemudian divalidasi kembali. Pada validasi ketiga skor rata-rata yang didapat 4,43 dengan kriteria "sangat baik". Setelah validasi ketiga, media *sinau wayang* dinyatakan "layak"

diujicobakan di lapangan tanpa revisi oleh ahli materi.

Validasi media dilakukan oleh Ibu Suyantiningsih, M.Ed. dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi media pada tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 3,75 dengan kriteria "baik". Setelah media direvisi sesuai dengan saran yang diberikan ahli media, kemudian divalidasi kembali. Validasi yang kedua mendapatkan skor rata-rata 4,43 dengan kriteria "sangat baik". Setelah validasi tahap pertama dan kedua, media *sinau wayang* dinyatakan "layak" untuk diujicobakan tanpa revisi.

Setelah dinyatakan "layak" diujicobakan oleh ahli materi dan ahli media, media *sinau wayang* diujicobakan kepada siswa. Uji coba media *sinau wayang* disertai dengan penilaian yang dilakukan oleh siswa terhadap media dengan menggunakan angket skala 5. Uji coba lapangan perorangan melibatkan 3 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,5 dengan kriteria "sangat baik". Uji coba lapangan kelompok kecil melibatkan 9 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,43 dengan kriteria "sangat baik". Uji coba lapangan kelompok besar melibatkan 15 orang siswa dengan mendapatkan skor rata-rata 4,57 dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan perolehan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *sinau wayang* "layak" digunakan pada pembelajaran bahasa Jawa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.

Produk media yang dihasilkan setelah melalui beberapa tahapan di atas adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan adalah *sinau wayang*.
2. Sasaran penggunaan media adalah siswa kelas V SD Negeri Percobaan 3 Pakem.
3. Media ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar mengenal wayang dan memahami biografi singkatnya.
4. Media *sinau wayang* pada dasarnya digunakan secara individu, namun juga bisa digunakan secara kelompok.
5. Media *sinau wayang* terdiri dari 8 menu pokok yaitu petunjuk penggunaan, SK dan KD, materi, video, *dolanan*, *gladhen*, referensi, dan biodata pembuat.

## SARAN

Beberapa hal yang menjadi saran berdasarkan simpulan dan keterbatasan penulis adalah sebagai berikut.

1. Saran Bagi Peneliti
  - a. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan lanjutan sangat diperlukan, yaitu mengembangkan media pembelajaran *sinau wayang* dengan materi lanjutan dari mengenal dan memahami nama tokoh wayang.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *sinau wayang* berbasis Macromedia Flash pada pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar.
  - c. Media pembelajaran ini disarankan disebarluaskan secara umum disekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang pembelajaran Bahasa Jawa kelas V Sekolah Dasar.

## 2. Saran Bagi Guru

- a. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran Bahasa Jawa, media pembelajaran ini sebaiknya digunakan secara individual agar efektif karena perubahan kemampuan siswa tidak dapat dilihat secara langsung.
- b. Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash ini dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- c. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini para guru disarankan untuk mencoba seluruh aktifitas yang tersedia terlebih dahulu sehingga dapat mempermudah dalam memanfaatkannya di kelas.

## 3. Saran Bagi Sekolah dan Dunia Pendidikan

- a. Karena program Macromedia Flash ini berbasis komputer multimedia maka disarankan sekolah-sekolah yang telah memiliki laboratorium komputer melengkapi komputernya dengan fasilitas seperti *speaker*, *port USB*, *CD ROM*.
- b. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash ini diharapkan muncul lebih banyak lagi pembelajaran-pembelajaran lain dengan pokok bahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Azhar Arsyad. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg W.R. & Gall M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Ilham Tirta. (2013). Nasib Pertunjukan Wayang Semakin Memprihatinkan. Artikel internet diambil dari [http://www.tempo.co/read/news/2013/04/03/114470895/Nasib-Pertunjukan-Wayang-Semakin Memprihatinkan](http://www.tempo.co/read/news/2013/04/03/114470895/Nasib-Pertunjukan-Wayang-Semakin-Memprihatinkan) pada tanggal 13 Januari 2016.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1997). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Wina Sanjaya. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.