



Pengembangan Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambatan sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar

Rizki Saputra¹, Andri Wicaksono², Yulita Dwi Lestari³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹rizkysaputra252003@gmail.com, ²ctx.andrie@gmail.com,

³dwilestariyulita@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, serta respon peserta didik dan pendidik terhadap alat peraga wayang berdasarkan cerita radin jambatan sebagai media pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Alat peraga wayang divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media, kemudian yang telah direvisi diuji cobakan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik. Presentase hasil validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor 85%, hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 93% dari kedua validator ahli tersebut maka Alat peraga wayang dikategorikan “sangat layak”. Respon pendidik diperoleh rata-rata skor 96%, serta respon siswa uji kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 91%, dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata skor 93%. Maka hasil pengembangan Alat peraga wayang pada penelitian ini dikategorikan “sangat menarik”. Pengembangan alat peraga wayang berdasarkan cerita radin jambatan sebagai media pembelajaran apresiasi sastra di sekolah dasar menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat peraga wayang pada pembelajaran apresiasi sastra sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Alat Peraga Wayang, Apresiasi Sastra, Cerita Radin Jambatan*

Abstract: *This study aims to develop, test the feasibility, and assess the responses of students and educators toward a wayang puppet prop based on the Radin Jambatan story as a medium for literary appreciation education in elementary schools. This study employs the ADDIE model with five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The wayang puppet prop was validated by subject matter experts and media experts, and the revised version was tested to assess the responses of educators and students. The average validation score from subject matter experts was 85%, and the average validation score from media experts was 93%. Based on these scores from both expert validators, the wayang puppet prop was categorized as “highly feasible.” The response from educators had an average score of 96%, while the response*

from the small test group of students had an average score of 91%, and the large test group had an average score of 93%. Therefore, the results of the puppet teaching aid development in this study were categorized as "very interesting." The development of the wayang puppet prop based on the Radin Jambat story as a medium for literary appreciation in elementary schools using the Research and Development (R&D) method leads to the conclusion that the use of the wayang puppet prop in literary appreciation learning is highly suitable and effective as a medium for Indonesian language education.

Keywords: *Wayang Puppet Prop, Literary Appreciation, Radin Jambat Story*

PENDAHULUAN

Berbagai upaya peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan, seperti pelatihan guru, penyempurnaan kurikulum, dan perbaikan manajemen sekolah. Namun, di era globalisasi, kemampuan dasar seperti apresiasi sastra mulai tergerus. Apresiasi sastra penting untuk membentuk peserta didik yang berkualitas secara intelektual dan sosial. Pembelajaran apresiasi sastra mencakup membaca, mendengar, dan menulis karya sastra dengan penghayatan, yang mengenalkan nilai-nilai kehidupan melalui bahasa yang indah dan bermakna.

Ketidaktuntasan pembelajaran sastra di sekolah dasar disebabkan oleh faktor kompleks, seperti rendahnya kualitas guru, kurangnya fasilitas, dan variasi kemampuan peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh input internal siswa (minat, motivasi, intelegensi), sarana prasarana, dan lingkungan belajar. Ketuntasan pembelajaran apresiasi sastra sangat dipengaruhi oleh *raw input* atau faktor internal peserta didik seperti minat, motivasi, dan intelegensi, yang bervariasi antar siswa. Selain itu, faktor eksternal seperti kualitas guru, infrastruktur, dan lingkungan juga turut memengaruhi proses belajar.

Proses pembelajaran ditentukan oleh kombinasi *raw input*, *instrumental input*, dan *environmental input*. Guru sering mengalami hambatan dalam mengajar sastra akibat perubahan kebijakan kurikulum, sistem ujian nasional berbasis soal objektif, fokus pada SKL, serta keterbatasan sarana. Faktor-faktor ini menjadi penghalang utama dalam pencapaian kompetensi apresiasi sastra siswa.

Kenyataan di lapangan, modernisasi belum menyentuh satuan pendidikan secara menyeluruh. Seperti hasil pra-penelitian yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Kupang Raya yaitu Bapak Gilang Pattimura, S.Pd. Di temukan masalah di sekolah tersebut yaitu pemanfaatan teknologi digital masih terbatas, terbukti sekolah hanya memiliki satu (1) LCD Proyektor, komputer yang terkoneksi dengan internet hanya di ruang operator sekolah apalagi untuk pembelajaran, kegiatan belajar yang kurang inovatif yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam belajar, peserta didik hanya belajar menggunakan buku gambar dan buku cetak, dan belum pernah menggunakan Media Wayang Kulit.

Pemilihan media dalam pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam tercapainya sebuah proses pembelajaran. Pada era digital dengan peserta didik yang sudah mengetahui terhadap kemajuan teknologi, penting bagi seorang pendidik untuk menyiapkan media yang mengikuti

perkembangan zaman terutama dalam bidang apresiasi sastra, saat ini sudah berkembang media apresiasi sastra yang bisa di akses secara digital melalui ponsel atau gadget masing-masing, dimana peserta didik tidak hanya bisa membaca namun juga bisa melihat bentuk lain dari media apresiasi sastra yang belum pernah dilihat sebelumnya sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media Wayang sebagai jawaban dari masalah yang dialami saat ini. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik pengembangan media wayang kulit yang berjudul "Pengembangan Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambat Sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar".

KAJIAN TEORI (Tentatif)

1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, Sutiman (dalam Shalikhah,dkk. 2017:11). Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik, Cahyadi (2019:3).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik yang dapat menstimulus pikiran, perasaan dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar yang antara guru dan peserta didik dapat berjalan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Alat Peraga Wayang

Alat peraga adalah alat yang berfungsi untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap salah satu pokok bahasan dalam bidang studi tertentu, Kaltsum (2017). Alat peraga adalah semua benda dan sarana yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran agar dapat mempermudah dan memperjelas peserta didik dalam memahami materi yang di berikan oleh pendidik, Juwairah (2013). Wayang adalah potret kehidupan berisi sanepa, piwulang dan pituduh. Wayang berisi kebiasaan hidup, tingkah laku manusia yang dialami sejak lahir, hidup, meninggal yang semuanya itu merupakan proses alamiah. Dalam proses ini manusia senantiasa mengupayakan keseimbangan dengan alam, sesama manusia, dan tuhan sebagai sang pencipta, Suwaji (dalam Anggoro, 2018).

Dari pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa alat peraga wayang adalah sarana atau benda yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah, memperjelas, dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

1.3 Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar

Apresiasi sastra yaitu penghargaan (terhadap karya sastra) yang di dasarkan atas pemahaman, Panuti Sudjiman (dalam Al-ma'ruf & Nugrahani 2017: 26). Apresiasi sastra adalah kegiatan penilaian terhadap karya-karya sastra yang sesuai berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang jelas serta sadar dan kritis, Andriani & Aini, (2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa apresiasi sastra adalah kegiatan penghargaan terhadap karya sastra dan penilaian terhadap karya sastra berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang jelas.

1.4 Kemampuan Menyimak dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang bersifat represif. Pada waktu proses pembelajaran, kemampuan ini jelas mendominasi aktivitas peserta didik dibanding kemampuan lainnya. (Nurhayani, 2010: 57). Menyimak merupakan keterampilan yang pertama kali dipelajari manusia. Sejak manusia bayi, bahkan dalam kandungan sudah mulai belajar menyimak. Dilanjutkan ketika dilahirkan, proses belajar menyimak terus-menerus dilakukan melalui kata-kata yang diucapkan dari orang-orang sekitar. Seiring dengan perjalanan waktu dan proses menyimak yang terus-menerus, akhirnya seseorang dapat meniru berbicara, (Pihati, 2017: 45).

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan menyimak adalah kemampuan berbahasa represif. Yang membantu mempengaruhi aktivitas siswa, dan merupakan keterampilan yang pertama kali di pelajari manusia.

METODE

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket penilaian dan tes, dan Dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Hasil Penelitian

Peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui angket dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 1 Kupang Raya, Bandar Lampung. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kurang antusias membaca atau mendengarkan cerita dari buku dan kurang semangat belajar karena tidak ada media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan temuan ini, pengembangan media berupa wayang berbasis cerita rakyat *Radin Jambat* dinilai tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini diharapkan mampu

meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Setelah melakukan diskusi dengan praktisi dan dosen pembimbing untuk penggarapan wayang kulit ini. Langkah selanjutnya yaitu melakukan komunikasi dengan desainer wayang untuk mendesain wayang, selama proses desain juga terdapat saran atau masukan dari pihak terkait, kemudian setelah desain sudah di setujui baru kemudian di kirim ke pengrajin wayang untuk di tatah menjadi bentuk wayang sesuai tokoh yang diinginkan.

Selanjutnya langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan. Uji kelayakan tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli Validasi dilakukan dengan dua macam, yaitu validasi desain oleh dosen ahli media dan validasi isi materi oleh ahli materi. Pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media Wayang yang dikembangkan berdasarkan butir aspek kelayakan media Wayang serta memberikan saran yang berhubungan dengan media Wayang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman revisi perbaikan dan penyempurnaan Wayang.

1.1.1 Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
A. Kesesuaian Media	15	16	94%	Sangat Layak
B. Kualitas Fisik Media	15	16	94%	Sangat Layak
C. Kemenarikan Media	19	20	95%	Sangat Layak
D. Ketepatan Media	7	8	87%	Sangat Layak
Jumlah Validasi	56	60	93%	
Kriteria Intrepetasi				Sangat Layak

Dapat diketahui bahwa validitas ahli media memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian media diperoleh dengan hasil persentase 94%, pada aspek kualitas fisik media diperoleh dengan hasil persentase 94%, pada aspek kemenarikan media diperoleh dengan hasil persentase 95%, pada aspek ketepatan media diperoleh dengan hasil 87%. Sehingga hasil yang diperoleh total rata-rata persentase validasi media adalah 93%. Hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

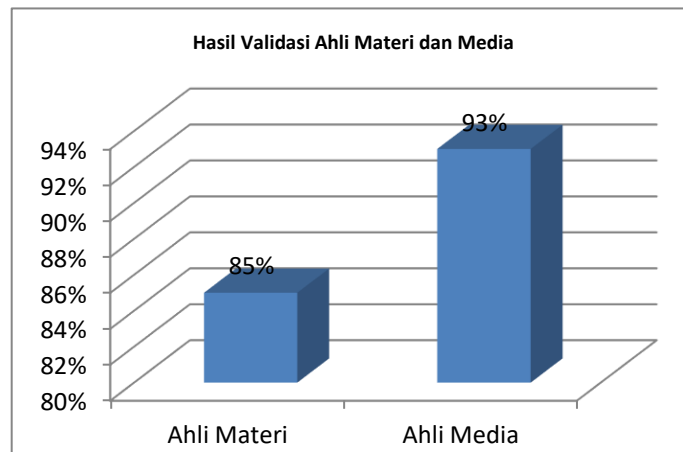
1.1.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
	F	N	$\frac{F}{N} 100\%$	
A. Kelayakan Materi	22	28	78%	Sangat Layak
B. Kemenarikan Materi	22	24	92%	Sangat Layak
Jumlah Validasi	44	52	85%	Sangat Layak

Dapat diketahui bahwa validitas ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kelayakan materi diperoleh dengan hasil persentase 78%, pada aspek kemenarikan materi diperoleh dengan hasil persentase 92%. Sehingga hasil yang diperoleh total rata-rata persentase validasi materi adalah 85%. Hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli media dan ahli materi maka akan didapatkan grafik perbandingan penilaian dan perbandingan tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1
Diagram Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

1.2 Pembahasan

1.2.1 Pengembangan Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambat Sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar

Validasi ahli merupakan langkah penting untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dua validator terlibat dalam proses ini, yaitu ahli materi (Deri Cicicria, M.Pd.) dan ahli media (Ambyah Harjanto, M.Pd.), keduanya dosen STKIP PGRI Bandar Lampung. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan 85% dan dari ahli media sebesar 93%, yang keduanya mengategorikan media wayang sebagai *sangat layak* tanpa perlu revisi besar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lizza Anna Afi, yang juga menunjukkan media wayang kartun sebagai media pembelajaran yang sangat layak digunakan, dengan nilai validasi sebesar 94,35%.

1.2.2 Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berdasarkan Cerita Radin Jambat Sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN I Kupang Raya

Penilaian kepraktisan media pembelajaran wayang dilakukan oleh guru dan siswa kelas V.D SDN 1 Kupang Raya. Guru dinilai menggunakan angket 12 pernyataan dan memperoleh skor 46 dari maksimal 48 (96%), yang menunjukkan media sangat praktis. Penilaian siswa dilakukan dalam dua tahap: kelompok kecil (8 siswa) memperoleh skor 67 dari 80 (84%) dan kelompok besar (28 siswa) memperoleh skor 248 dari 280 (88%). Kedua hasil tersebut juga masuk kategori sangat praktis. Secara keseluruhan, media wayang dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.

1.2.3 Keefektifan media wayang sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia

Alat peraga wayang berbasis cerita *Radin Jambat* terbukti efektif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia jika mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Keefektifan ini dibuktikan melalui evaluasi akhir, di mana 28 siswa memperoleh rata-rata nilai 88,92, yang dikategorikan "sangat efektif". Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi. Pendapat Indah Aisyah mendukung hal ini, bahwa media dapat membangkitkan minat, merangsang pikiran, dan membuat pembelajaran lebih efektif. Selain itu, penelitian Lizza Anna Afi juga menunjukkan bahwa media wayang kartun sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran, dengan hasil validasi dan uji coba yang masuk kategori "sangat baik". Hal ini memperkuat bahwa media wayang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambat Pada Peserta didik kelas V SD Negeri I Kupang Raya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya perolehan presentase nilai rata rata yang diperoleh dari masing masing para ahli maka media pembelajaran animasi yang telah dikembangkan dinyatakan “sangat layak” dan dapat di uji cobakan dilapangan. Berikut hasil validasi yang diterima dari masing masing ahli atau validator maka diperoleh nilai sebagai berikut:
 - a. Nilai rata rata yang di peroleh dari ahli materi yaitu 85% dengan penilaian kriteria interpretasi “Sangat Layak”.
 - b. Nilai rata rata yang diperoleh dari ahli media 93% dengan penilaian kriteria interpretasi “Sangat Layak”.
2. Berdasarkan hasil kegiatan ujicoba kelompok kecil dan uji coba lapangan terhadap Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambat telah valid mendapatkan respon yang baik dari peserta didik maupun pendidik. Hasil presentase yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil terhadap Alat Peraga Wayang Berdasarkan Cerita Radin Jambat yaitu 91% dengan kriteria “Sangat Menarik”, uji coba lapangan memperoleh respon peserta didik dengan nilai rata rata 93% dengan kriteria “Sangat Menarik” hasil uji coba terhadap respon pendidik mengenai alat peraga wayang berdasarkan cerita radin Jambat memperoleh nilai rata rata 96% dengan kriteria “Sangat Menarik” berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari respon pendidik maupun peserta didik maka alat peraga wayang berdasarkan cerita radin jambat yang telah dikembangkan ini memiliki kriteria menarik untuk digunakan sebagai media yang dapat membantu selama proses pembelajaran agar lebih bervariasi terutama pada materi cerita radin Jambat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Berdasarkan hasil yang peneliti lakukan dengan cara tes evaluasi kepada kelas V D dengan 28 peserta didik diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,92 dengan persentase sebesar 88,92% kriteria interpretasi “efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wayang kulit Bahasa Indonesia dianggap efektif dalam membantu peserta didik memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, Ummara Syahadatun; Istiningsih, siti; Erfa, Muhammad; Dewi, Nurul Kemala; Pengembangan Media Pohon Literasi Berbasis Cerita Rakyat Suku Sasak Untuk Peserta didik. *Journal Of Clasroom Action Research*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5651>
- Al-ma'ruf, Ali Imron & Nugrahaini, Farida. (2017). Pengkajian sastra teori dan aplikasi. (2017).
- Auliya, Silvia. & Damariswara, Rian. (2022). Analisis terhadap struktur alur dalam novel *tapak jejak* karya fiersa bersari. *Wanasastra: Jurnal Bahasa dan Sastra*. Volume 14. Nomor 1. Maret (2022).
- Bayu, Anggoro; (2018) Wayang Dan Seni Pertunjukan: Kajian SejarahPerkembangan Seni Wayang Di Tanah Jawa Sebagai Seni

- Pertunjukan dan Dakwah. Juspi: *Jurnal Sejarah Peradaban Islam*. Volume. 2, Nomor. 2018
- Etiwati, dkk. (2020). Konflik Dalam Novel Cinta Dalam Diam Karya Shineeminka. *Jurnal BASTRA (Bahasa dan Sastra)*, 5(3). <https://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA>.
- Fadillah; Mardianto; Nasution Wahyu Nur. (2018). Implmentasi Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SMP Wiraswasta Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang
- Fuaduddin .(2018). Problematika Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018
- Hidayat, Fahmi; Marisa, Cindy; Hilalayah, Hilda. (2023) Internalisasi Profil Pelajar Pancasila Untuk Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Sastra Anak. Universitas Indraprasta PGRI. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6294>
- Juliana, dkk. (2019). Fakta cerita dalam cerita rakyat tolaki randa wulaa, jurnal *BASTRA (bahasa dan sastra)*: <https://ojs.uho.ac.id/index.php/BASTRA>
- Juwairah. (2013). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. STKIP Bina Bangsa Meulaboh. 2013.
- Kaltsum, Honest Umi. (2017). Pemanfaatan alat peraga edukatif sebagai media pembelajaran bahasa inggris sekolah dasar. *FKIP universitas muhammadiyah surakarta*. (2017).
- Khasanah, Uswatun; Fathurohman, Irfai; Setiawan, Deka. (2022). Pendidikan karakter dalam cerita rakyat guduk kemiri. *Jurnal educatio*, 8 (1) 2022, 60-64. <https://ejournal.unma.ac.id/index./php/educatio>
- Madeamin, Sehe. (2021). Analisis Cerita Rakyat Toraja *Massudilalong Sola Lebonna* Melalui Pendekatan Struktural. *Jurnal onoma: pendidikan, bahasa dan sastra*, volume. 7, nomor. 2, 2021.
- Natasya, Meisya, dkk., (2022). Jenis – jenis tema dalam novel anak rantau karya a. fuadi(kajian analisis isi). *Aksara: Jurnal ilmiah pendidikan bahasa dan sastra indonesia*. Volume, 6. Nomor, 1. 2022.
- Siska, Y. (2021). Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPSSD/MI. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Siwi, Raka Catur; Sudrajat, Rahmat; Wardana, Setia Yusuf M. (2019). Keefektifan Model Team Assisted Individualization Berbantu Media Corong Hitung Terhadap Hasil Belajar Matematika. Universitas PGRI Semarang Indonesia.
- Soelistyarini, Titien Diah. (2011). Cerita Anak Dan Pembentukan Karakter. Lokakarya Pmbentukan Karakter Bangsa Melalui Sastra Anak 22 Oktober 2011

- Syihabuddin, dkk. (2018). Perencanaan Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Pada Apresiasi Sastra Anak, *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, Volume 6 Nomor 2, Agustus 2018
- Tanjung, Dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal karya umum dan ilmiah*.(2019).
- Tyasititi, Nita Wahyu; Wardani, Nugraheni Eko; Anindyarini, Atikah. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Apresiasi Sastra Kelas VII SMP Akselerasi. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, Volume I Nomor 3, April 2014
- Wachidah, Liana Rochmatul; Suwignyo, Heri; Widiati, Nita. (2017). Potensi Karakter Tokoh Dalam Cerita Rakyat Sebagai Bahan Bacaan Literasi Moral. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Volume 2 Nomor 7, Juli 2017.
- Wardani, Fitriani Prila; Kurniawan, Alfi Mukhlis. (2022) Apresiasi Sastra Anak SD Dalam Kehidupan. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Volume I Nomor 2 Juni 2022.
- Wati, Ega Rima. (2016). Ragam Media Pembelajaran. Yogyakarta: Kata Pena
- Wicaksono, A & Fahrurrozzi. (2023). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Garudhawaca
- Wicaksono, A. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta: Garudhawaca
- Widodo, dkk, (2023) Pelatihan Teknik Cepengan Wayang Kulit Purwa di Sanggar Seni Merdika Laras. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 4, Nomor 1. Mei 2023
- Wissang, Imelda Olivia. & Bala, Alexander. (2024). Menentukan Tema dalam Cerita. Institut keguruan dan Teknologi Larantuka. (2024).