

ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WAYANG SUKURAGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Iis Nurasih¹, Arita², Zulela M.S³, Edwita⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Jakarta

¹iisnurasih_9919921001@mhs.unj.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to analyze the use of the Sukuraga puppet application as a learning medium for elementary school students. Besides being easy to use this application consists of knowledge content, Quiz, Simulation and Info, anyone who uses it knows the Sukuraga wayang in depth. This study uses a qualitative method, which was carried out in a State Elementary School in Sukabumi City that already used the Puppet Sukuraga application. The number of respondents in the study was 25 people consisting of 6 teachers, 1 principal and 18 students and 2 representatives of the School Committee. This research data is in the form of an in-depth description of the subject's activities based on the subject's perspective, through interviews and discussion group forums. In-depth interviews were given to teachers and students, conducted in a span of 45 minutes before and after learning in class. The results of the study show that the use of the Sukuraga wayang application can develop students' character, especially in the character of tolerance and responsibility. Student tolerance is more developed, as can be seen from the attitude of respect for differences in religion, ethnicity, habits, and differences of opinion. The attitude of responsibility for using is more developed, such as being responsible for his duties in doing homework, being responsible for carrying out the teacher's orders and being responsible for maintaining his five senses by doing useful activities.

Keywords: application usage; character; sukuraga puppets

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisa penggunaan aplikasi wayang sukuraga sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar. Selain mudah digunakan, aplikasi ini terdiri dari konten pengetahuan, quiz, simulasi dan info agar siswa yang menggunakannya mengetahui wayang sukuraga secara mendalam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dilaksanakan di satu sekolah Dasar Negeri Kota Sukabumi yang sudah menggunakan aplikasi wayang sukuraga. Jumlah responden dalam penelitian adalah 25 orang terdiri dari 6 guru, 1 kepala sekolah dan 18 siswa dan 2 perwakilan Komite Sekolah. Data penelitian ini berupa deskripsi mendalam atas aktivitas subjek berdasarkan perspektif subjek, melalui wawancara dan forum group diskusi. Wawancara mendalam diberikan kepada guru dan siswa, dilakukan dalam rentang waktu 45 menit sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wayang Sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa terutama dalam karakter toleransi dan tanggung jawab. Toleransi siswa lebih berkembang, terlihat dari sikap menghargai perbedaan agama, suku, kebiasaan, dan perbedaan pendapat. Sikap tanggung jawab untuk menggunakan lebih berkembang seperti bertanggung jawab akan tugasnya dalam mengerjakan pekerjaan rumah, bertanggung jawab dalam menjalankan perintah guru dan bertanggung jawab menjaga panca inderanya dengan melakukan kegiatan yang berguna.

Kata Kunci: karakter; penggunaan aplikasi; wayang sukuraga

Received : 2021-12-01
Revised : 2022-01-06

Approved : 2022-01-08
Published : 2022-01-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan karakter tanggung jawab di Amerika Serikat telah dikembangkan dengan serius dan komprehensif dari tingkat nasional sampai tingkat sekolah. Hal itu didasarkan atas hasil-hasil survey yang menyatakan bahwa 90% responden menyatakan pendidikan karakter dibutuhkan dan perlu dikembangkan di sekolah. Pendidikan karakter diperlukan karena banyaknya kasus kriminal, kenakalan remaja, dan narkoba. Medison (2007:158) mengutip hasil survey menyatakan “*A 1998 Gallup poll found that Americans consider crime and violence; declines in ethics, morals and family values; and drug usage the issues of most concern in our society today.*” (Bhardwaj et al., 2018). Pendidikan karakter merupakan penciptaan lingkungan sekolah yang membantu siswa dalam perkembangan etika, tanggung jawab yang baik melalui nilai-nilai universal. Nilai-nilai karakter inilah seharusnya ditanamkan kepada siswa sehingga mereka mampu menerapkan dalam kehidupannya baik di keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara sehingga dapat memberikan kontribusi (Febriyanto et al., 2020). Masa kanak-kanak yang penuh kebaikan, masa kanak-kanak yang penuh dengan kenangan yang baik dengan menjaga hubungan yang kokoh dengan teman senantiasa menjadi kesadaran awal untuk memahat identitas yang mewujudkan perspektif yang diperluas tentang kepedulian terhadap orang lain, rasa kemanjuran, dan komitmen mendasar terhadap masalah moral (Walker, 2020). Manfaat jangka panjang adalah bahwa pendidikan karakter pada anak dapat memberi bekal karakter positif (Gilang et al., 2017).

Amerika yang dikenal sebagai salah satu negara penganut paham kebebasan juga memiliki program pendidikan perilaku dan penanaman nilai-nilai moral yang baik kepada siswa di sekolah. Selanjutnya penelitian penerapan karakter toleransi di Malaysia dilakukan dengan memasukannya ke dalam bahan ajar siswa dan melalui pembiasaan. (Education et al., 2021). Di bagian tengah pulau Jawa Indonesia melakukan penelitian karakter toleransi dilakukan oleh guru kewarganegaraan dengan basis pendidikan pesantren, hasilnya karakter toleransi siswa meningkat (Benaziria, 2019). Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan wayang sukuraga. Indonesia mempunyai wayang yang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan cerita wayang (drama tradisional) di Jawa, Bali, Sunda, dan sebagainya yang biasa dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang dengan iringan musik tradisional gamelan. Penelitian ya dilakukan oleh Camilleri tentang “the case of puppet and material performance”, bahwa wayang dapat dimainkan oleh dalang jika ada hubungan sosial emotional dari dalam diri dalang, sehingga penonton dapat merasakan hubungan itu. (Camilleri, 2020). Sedangkan Leli (2020) mengatakan bahwa, *Puppets are always popular in early childhood education classrooms. For storytellers, puppets can be an important and effective tool to keep children’s attention, engage children to listen, and provide a visual and kinesthetic experience. Puppets can mediate the process of teaching and entertaining children.*” (Halimah et al., 2020)

Sementara Effendi sebagai pembuat Wayang Sukuraga mencoba menghadirkan wayangnya dalam bentuk digital sehingga tujuan pembuatan wayang sukuraga agar mengenal diri sendiri sebelum mengenal orang lain dapat dirasakan oleh semua orang. Wayang Sukuraga ini adalah sebuah karya seni rupa (lukis) yang bertransformasi menjadi seni pertunjukan merupakan ciri khas budaya Kota Sukabumi. Wayang Sukuraga merupakan wayang yang mana tokohnya adalah anggota badan seperti, mata, mulut, hidung, telinga dan tangan (Juliana et al., 2019). Pembelajaran etnopedagogik dan sejarah melalui wayang dalam pembelajaran Hybrid di masa pandemi sangat membantu para pendidik untuk mengembangkannilai-nilai yang ada dalam wayang itu sendiri (Ludvigsson et al., 2021). Sejalan penelitian yang dilakukan Olivia dalam penggunaan wayang dalam pembelajaran anak usia dini menyimpulkan bahwa wayang

merupakan seni kreatif yang menarik karena mengandung unsur sosial dan pendidikan (Karaolis, 2020): *Creative puppets are experiences offer children a broad range of forms and methods of making, sharing, and expressing meaning (Dunn 2016; Ewing 2020). By participating in arts processes young children can respond through movement, song, drawing and other forms to reveal themselves more fully to their educators and carers. Studies also associate exposure to dance, music, and drama in the early years with both social and academic outcomes (Ludwig et al. 2016).* Pada penelitian ini aplikasi wayang yang digunakan adalah aplikasi wayang sukuraga yang merupakan kearifan lokal daerah sehingga nilai kebaruaran dalam penelitian ini adalah kearifan lokal daerah sebagai konten dari aplikasi menjadikan siswa sekaligus dapat memperdalam pengetahuan tentang budaya kearifan lokal daerahnya melalui wayang sukuraga.

Bentuk aplikasi wayang Sukuraga dirasakan sangat membantu para guru untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa di masa pandemi. Karena guru memerlukan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi yang bisa diberikan saat pembelajaran jarak jauh atau tatap muka terbatas. *“The use of digital media not only opens up new possibilities in the context of learning...” (Greve et al., 2020)*

Pembelajaran jarak jauh dan tatap muka terbatas dalam memenuhi dimensi afektif cenderung masih diabaikan dalam studi-studi yang ada. Kritik terhadap pembelajaran online yang mengabaikan dimensi afektif bersumber pada dua alasan. Pertama, sangat sulit penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh untuk membangun karakter atau afektif, sebagaimana diungkapkan. Kedua, kesulitan lainnya dalam pembelajaran jarak jauh juga dalam hal interaksi dan penggunaan media (Walker, 2020). Dengan demikian perlu adanya upaya dalam mengatasi keterbatasan tersebut dengan memanfaatkan aplikasi yang bisa diakses lebih luas.

Aplikasi wayang sukuraga ini baik digunakan oleh semua kalangan usia karena di aplikasi wayang suskuraga terdapat banyak sekali ilmu pengetahuan yang didapatkan, mulai dari pengetahuan tentang wayang sukuraganya, pencipta wayang sukuraga, tokoh-tokoh yang terdapat di wayang sukuraga, lagu-lagu tentang sukuraga, serta di aplikasi wayang sukuraga ini dapat mencoba memainkan wayang, walaupun secara digital wayang sukuraga ini dapat digunakan, sehingga dapat mengenal tentang wayang secara mendalam.

Hasil observasi langsung di sekolah, guru masih memerlukan media pembelajaran yang dapat digunakan secara online maupun offline, dan guru masih terpaku untuk mengembangkan dimensi kognitif dan psikomotor dibandingkan dengan dimensi afektif. Hasil observasi di awal pada bulan September, guru di kelas menemukan siswa kurang toleransi, tidak jujur, kurang tanggung jawab dan kurang disiplin. Solusi dari permasalahan ini sudah dilakukan guru, seperti: memberikan peneguran serta nasehat, menamamkan sikap kejujuran pada siswa, sikap tegas guru kepada siswa, penginternalisasian nilai-nilai karakter ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas pada semua mata pelajaran dan membuat buku point atau reward terhadap siswa yang nantinya bisa di sampaikan kepada orang tua terkait sikap siswa dalam bertanggung jawab. Upaya ini dapat menjadi suatu acuan atau tindak lanjut bagi guru dan orang tua murid dalam proses pengembangan karakter yang ada dalam diri siswa baik dilingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Wayang Sukuraga sebagai wayang asli Indonesia memiliki perbedaaan dengan wayang lainnya yang ada di Indonesia ini. Sebagai hasil dari penelitian pengembangan media, hadir wayang sukraga dalam bentuk aplikasi yang bisa didownload melalui google playstore. Harapannya aplikasi ini bisa membantu guru dalam mengajarkan pendidikan karakter di

sekolah yang diselenggarakan dengan tatap muka terbatas dan hybrid learning karena pada tahun 2019 Wayang Sukuraga dijadikan sebagai “Media Pendidikan Karakter” oleh Gubernur Jawa Barat. Namun kenyataan di lapangan masih banyak guru, siswa dan masyarakat Indonesia yang belum mengenal Wayang Sukuraga, apalagi dalam bentuk digital.

Kendala utama dalam penggunaannya adalah faktor utama siswa tidak bisa mengakses, karena tidak semua siswa memiliki *handphone*. Tidak hanya itu, di sekolah tidak semua siswa bisa membawa *handphone* ke sekolah, hanya kelas 4,5, dan 6 saja yang diperbolehkan membawa. Dengan *handphone* tujuan agar siswa langsung bisa beradaptasi dengan Wayang Sukuraga, namun guru bisa menghadirkannya dalam komputer dan ditayangkan di infokus untuk pembelajaran di kelas. Setiap aplikasi tentunya memiliki kelemahan, seperti pada aplikasi digital Wayang Sukuraga ini masih banyak kekurangan karena dalam tahap pengembangan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan wayang sukuraga dalam mengembangkan karakter siswa sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Data dalam penelitian ini berupa deskripsi mendalam atas aktivitas subjek berdasarkan perspektif subjek, bukan peneliti. Peneliti melakukan refleksi dengan informan terhadap sikap, ucapan, dan tindakan ritual sehingga terjadi penafsiran inter- subjektif (Ludvigsson et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan di satu Sekolah Dasar di Kota Sukabumi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru sebanyak 6 orang, kepala sekolah 1 orang, dan 18 siswa sedangkan data sekunder antara lain bersumber pada komite sekolah dan tokoh masyarakat sekitar. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara mendalam (*depth interview*) dan gabungan keduanya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi (pengamatan) interview (wawancara) dokumentasi dan gabungan ketiganya. Fokus penelitian ini diperdalam melalui pengamatan dan wawancara pada responden mengenai aplikasi wayang sukuraga yang digunakan meliputi fitur pada aplikasi serta implementasi pada siswa terkait hasil belajar yang diperoleh dari penggunaan aplikasi wayang sukuraga sebagai media pembelajaran. Analisis kualitatif ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Tantri & Dewantara, 2017). Komponen analisis data model interaktif ini merupakan upaya berlanjut, berulang, dan terus-menerus. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara, dan akan sangat tergantung kepada data yang ditemukan. Apabila tidak ditemukan data-data yang mendukung kesimpulan sementara tersebut, maka akan berubah. Kesimpulan dalam penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan temuan baru tentang pengembangan media wayang sukuraga dalam bentuk digital untuk mengembangkan karakter siswa di sekolah dasar.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa penggunaan Wayang Sukuraga dalam bentuk aplikasi di sekolah dasar. Alur penelitian dimulai dengan mengumpulkan data guru, siswa dan Kepala Sekolah di satu sekolah dasar yang mengajar di kelas sampai 6. Data berupa hasil wawancara dan dokumentasi berupa foto dan video.



Gambar 1. Materi aplikasi Wayang Sukuraga

Pembelajaran menggunakan aplikasi dilakukan dalam jaringan dan tatap muka terbatas. Peneliti mendekomantasikan kegiatan pembelajaran dengan tatap muka terbatas di beberapa kelas dengan guru yang berbeda. Pengembangan karakter toleransi siswa melalui aplikasi wayang sukuraga meningkat dengan hasil meningkat, di awal sebelum aplikasi ini digunakan masih ada beberapa siswa yang saling mengejek bahkan seperti hal biasa yang dilakukan setiap hari. Pembelajaran yang dilakukan Guru N mengajak mereka belajar mengenai Sukuraga dalam fitur karakter, diperlihatkan karakter Bi Iwir /Mulutna karena mereka saling mengejek, dalam menggunakan aplikasi fitur karakter kutipan hasil wawancara Guru N:

“siswa G setiap hari selalu saling mengejek dengan siswa L karena siswa L memiliki orang tua yang bekerja sebagai Tukang Tempe “

Setelah mereka mengenal tokoh wayang Sukuraga bernama Bi Iwir mereka sadar bahwa mulut mereka harus dipergunakan dengan baik, dan membantu siswa yang memiliki ayah seorang tukang tempe dengan mengucapkan maaf dan tidak mengulangi perbuatannya. Mereka sadar akan perbedaan diantara mereka, tidak hanya perbedaan fisik tapi perbedaan pekerjaan orang tua, keadaan ekonomi dan lain-lain. Toleransi diperlukan untuk menjaga persatuan, memahami bahwa sebagai manusia harus panca inderanya. Tokoh Mulutna dalam aplikasi nampak di bawah ini:

Selanjutnya ada peristiwa saling mengejek yang dilakukan siswa C dan D

”Siswa C menerima siswa D yang memiliki keterbatasan dalam fisi k untuk bermain bersama, karena di awal siswa C tidak ingin berteman dengan siswa D yang tuli dan susah diajak bicara”

“Kami sebagai guru sangat sedih dan mengajak mereka membuat wayang bersama dengan menggunakan kertas”

Sedangkan hasil wawancara dengan Kepala sekolah seperti berikut:

“saya senang dengan adanya aplikasi ini selain bisa mengembangkan karakter siswa juga dapat membantu guru dalam penggunaan media pembelajaran di kelas dan dapat diulang di rumah, aplikasi ini mengingatkan diri sendiri untuk selalu menjaga anggota tubuh kita dengan cara menggunakannya untuk aktivitas yang bermanfaat untuk diri sendiri dan lingkungan di sekitar kita.”

10 pertanyaan yang dijawab oleh kepala sekolah menunjukkan bahwa aplikasi wayang sukuraga dapat mengembangkan karakter siswa terutama dalam hal karakter toleransi dan tanggung jawab. Sedangkan 2 perwakilan komite sekolah mengungkapkann bahwa;

“Adanya aplikasi ini membantu anak saya lupa akan games lainnya yang ada di handphone mereka, merka senang dapat memainkan wayang dalam bentuk digital, bermain peran, bernyanyi lagu

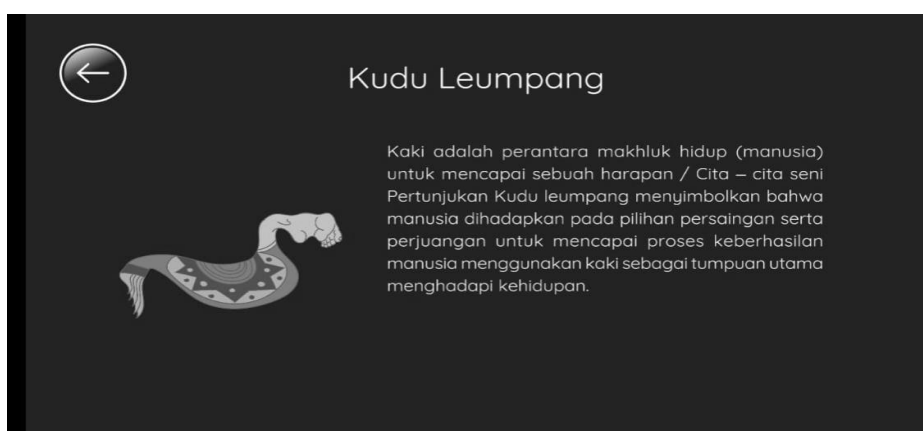
daerah yang bermakna. Mulanya mereka bertanya mengapa bentuk wayang sukuraga adalah bagian tubuh manusia, namun mereka akhirnya mengerti bahwa setiap bagian tubuh kita harus bekerjasama dalam melakukan aktivitas, setiap anggota tubuh memiliki tanggung jawabnya masing-masing, semoga bisa lebih dikembangkan lagi isi fiturnya sehingga anak-anak dapat bermain sambil belajar”

Nyanyian dan cerita dalam aplikasi nampak di bawah ini:



Gambar 2. Nyanyian dan cerita dalam Aplikasi

Dalam hal berkelahi, karakter tangan dan kaki pada wayang sukuraga juga memberikan pesan moral untuk senantiasa menggunakan tangan kita pada hal-hal yang baik seperti sedekah, membantu orang, dan lain-lain. Karakter kaki pada wayang suku raga juga memberikan pesan moral untuk menggunakan kaki untuk melangkah menuju tempat yang dapat membantu mencapai cita-cita. Bentuk tokoh wayang kaki nampak pada gambar di bawah ini:

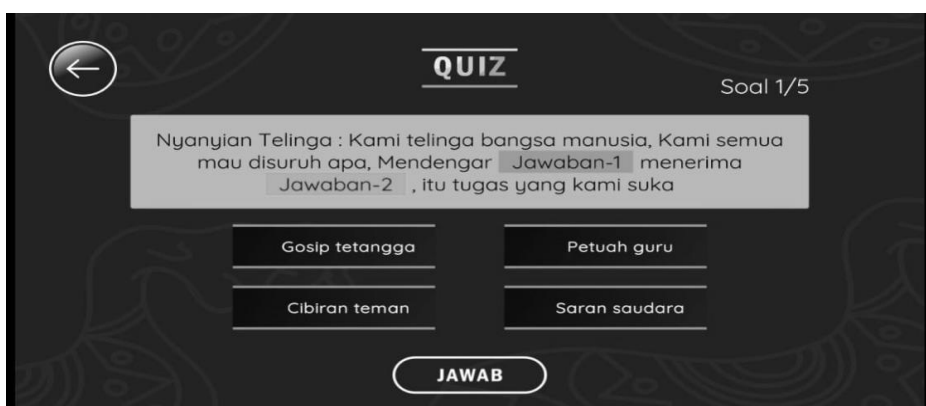


Gambar 3. Tokoh Wayang Kaki Dalam Wayang Sukuraga

Sementara itu hasil wawancara dan gambar dari kepala Sekolah dilakukan secara daring melalui googlemeet terangkum di bawah ini ;

“Saya secara pribadi merasakan malu kepada diri sendiri karena lupa akan tanggung jawab saya sebagai manusia untuk menggunakan anggota tubuh saya dengan baik, berpikir dulu sebelum bertindak. Suasana di kelas yang dibimbing oleh guru M dalam penggunaan aplikasi wayang Sukuraga berbeda dari sebelumnya.”

Fitur Quiz adalah bagian dari aplikasi yang sangat digemari oleh siswa karena mereka selain diarahkan untuk berpikir sebelum bertindak, merupakan ulasan yang diungkapkan oleh guru. Berikut ini gambar fitur Quiz dan hasil wawancara dengan komite sekolah atau orang tua siswa:



Gambar 4. Fitur Quiz dalam Aplikasi Wayang Sukuraga

“Kelas saya menjadi lebih tenang karena disiplin mereka setelah menggunakan aplikasi , mereka lebih percaya diri dengan hasil pekerjaan mereka, bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, baik tugas secara mandiri maupun tugas bersama .”

Nilai-nilai luhur dan kearifan lokal menjadi satu alternatif cara untuk mendukung gerakan *character building* yang sekarang gencar digalakkan, salah satunya memperkenalkan pewayangan sejak dini. Wayang adalah warisan budaya nasional yang patut dilestarikan oleh bangsa Indonesia. Penggunaannya sebagai media pendidikan karakter menjadi komponen pendukung pembentukan karakter anak bangsa sekaligus mempertahankan eksistensinya sebagai budaya bangsa. Nilai pendidikan budi pekerti dalam pertunjukan wayang akhir-akhir ini menjadi luntur karena hanya menafsirkan muatan budi pekerti dalam ucapan dalang, tetapi tidak utuh dalam keseluruhan pertunjukan wayang. Hal ini karena pertunjukan wayang telah bergeser dari makna ritual menjadi sebuah hiburan. (Fajrie, 2012)

Penelitian sebelumnya menggunakan wayang dapat menembangkan perkembangan bahasa anak-anak meski dalam bentuk wayang jari. (Domek et al., 2020). Penelitian selanjutnya pernah dilakukan bahwa dalam hybrid pendidikan karakter melalui memerlukan media wayang yang dapat mengembangkan kepribadian seseorang (Wiśniewska, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Camilleri tentang “the case of puppet and material performance”, bahwa wayang dapat dimainkan oleh dalang jika ada hubungan sosial emotional dari dalam diri dalang, sehingga penonton dapat merasakan hubungan itu (Camilleri, 2020).

Peneliti memiliki keterbatasan dalam hal mengambil data dari guru karena waktu terbatas, dan dalam pembelajaran Hybrid belum semua guru melakukan, sehingga peneliti mengambil hasil instrumen wawancara dengan menggunakan cara dalam jaringan dan langsung tatap muka. Dalam tatap muka membutuhkan waktu yang lama dikarenakan jumlah siswa yang sedikit dan bergantian masuk kelas, dan masih hanya 1 hari saja siswa diperbolehkan membawa *handphone* ke sekolah, sehingga peneliti merasa kurang maksimal.

Kesimpulan

Pembelajaran karakter dapat dikembangkan melalui aplikasi Wayang Sukuraga. Berbeda dengan wayang lain, wayang dalam bentuk aplikasi ini bisa dipakai dalam pembelajaran secara *online* maupun *offline*, sehingga dapat membantu guru baik di kelas maupun di luar kelas. Aplikasi ini juga dapat dipakai oleh semua usia karena dapat diunduh melalui *google playstore*. Sebagai media pembelajaran, aplikasi ini memiliki fitur-fitur dimana siswa dapat belajar sejarah, filosofi dari wayang sukuraga, bernyanyi, bermain wyang melalui fiut simulasi, dan Quiz. Hasil pembelajaran di sekolah menunjukkan bahwa Aplikasi ini mendukung

berkembangnya karakter siswa. Karakter siswa yang paling menonjol dan sering terlihat setelah penggunaan aplikasi ini adalah karakter toleransi dan tanggung jawab. Karakter toleransi seperti siswa mulai menghargai perbedaan di antara teman dan lingkungannya, kesopanan dalam tutur kata, menghargai perbedaan kesukaan, menghargai perbedaan pendapat, tidak membedakan agama, ras, dan budaya dalam bermain dan belajar. Karakter siswa yang berkembang kedua adalah karakter tanggung jawab, siswa lebih bertanggung jawab dalam menjalankan tugasnya, mengerjakan pekerjaan rumah sendiri, tanggung jawab dalam menggunakan matanya dengan tidak mencontek pekerjaan teman, bertanggung jawab akan telinganya dengan mendengarkan guru saat menjelaskan pelajaran, dan lain-lain.

Daftar Pustaka

- Benaziria, B. (2019). *Civic teacher strategy in the integration of nationalism and tolerance character in school based on pesantren in Yogyakarta city*. 15(1), 13–34. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25227>.
- Bhardwaj, P., Chatterjee, P., Demir, K. D., & Turut, O. (2018). *When and how is corporate social responsibility pro fit table?* ☆, ☆☆. 84(November 2016), 206–219. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2017.11.026>
- Camilleri, F. (2020). Of assemblages, affordances, and actants—or the performer as bodyworld: the case of puppet and material performance. *Studies in Theatre and Performance*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/14682761.2020.1757320>
- Domek, G. J., Szafran, L. H., Bonnell, L. N., Berman, S., & Camp, B. W. (2020). Using Finger Puppets in the Primary Care Setting to Support Caregivers Talking With Their Infants: A Feasibility Pilot Study. *Clinical Pediatrics*, 59(4–5), 380–387. <https://doi.org/10.1177/0009922820903407>
- Education, M., Damin, Z. A., Abdullah, K., Omar-fauzee, M. S., Tun, U., Onn, H., & Pahat, B. (2021). *Ethnic and Religious Tolerance : Barrier Factors and Improvement Measures Based on Malay Youth Perspectives in Malaysia*. 12(2), 622–635.
- Fajrie, N. (2012). *Media Pertunjukan Wayang*. 218–233.
- Febriyanto, B., Patimah, D. S., Rahayu, A. P., & ... (2020). PENDIDIKAN KARAKTER DAN NILAI KEDISIPLINAN PESERTA DIDIK DI SEKOLAH. *Jurnal Elementaria ...* <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/2107>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). KESESUAIAN KONTEKS DAN ILUSTRASI PADA BUKU BERGAMBAR UNTUK MENDIDIK KARAKTER ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 158–169.
- Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2020). The use of digital media in primary school PE—student perspectives on product-oriented ways of lesson staging. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 0(0), 1–16. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>
- Halimah, L., Arifin, R. R. M., Yuliaratiningsih, M. S., Abdillah, F., & Sutini, A. (2020). Storytelling through “Wayang Golek” puppet show: Practical ways in incorporating character education in early childhood. *Cogent Education*, 7(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1794495>

- Juliana, A. D., Nurasih, I., & Wardana, A. E. (2019). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 1–12.
- Karaolis, O. (2020). Inclusion happens with a puppet: puppets for inclusive practice in early childhood settings. *Nj*, 44(1), 29–42. <https://doi.org/10.1080/14452294.2020.1871506>
- Ludvigsson, D., Stolare, M., & Trenter, C. (2021). Primary school pupils learning through haptics at historical sites. *Education 3-13*, 0(0), 1–12. <https://doi.org/10.1080/03004279.2021.1899260>
- Tantri, A. A. S., & Dewantara, I. P. M. (2017). Keefektifan Budaya Literasi Di Sd N 3 Banjar Jawa Untuk Meningkatkan Minat Baca. *Journal of Education Research and Evaluation*, 1(4), 204–209. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE/article/viewFile/12054/7995>
- Walker, L. J. (2020). The character of character: The 2019 Kohlberg Memorial Lecture. *Journal of Moral Education*, 49(4), 381–395. <https://doi.org/10.1080/03057240.2019.1698415>
- Wiśniewska, M. (2020). On Hybridity in Puppetry: Material ontologies. *Performance Research*, 25(4), 56–64. <https://doi.org/10.1080/13528165.2020.1842032>