

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG *MENDONG*
UNTUK MENUMBUHKAN 18 NILAI PENDIDIKAN KARAKTER
PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:
TITI NUGRAINI
NIM. 21117259007

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

ABSTRAK

TITI NUGRAINI: Pengembangan Media Pembelajaran Wayang *Mendong* Untuk Menumbuhkan Karakter Pada Anak Taman Kanak-Kanak. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan : (1) media wayang *mendong* yang layak untuk kegiatan pembelajaran menumbuhkan karakter anak, dan (2) mengetahui efektifitas media wayang *mendong* untuk menumbuhkan karakter pada anak Taman Kanak-Kanak.

Penelitian pengembangan berupa pembuatan wayang *mendong* ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak yang ada di Kota Yogyakarta, yang mengacu pada 5 langkah pengembangan ADDIE. Subjek uji coba terdiri atas uji skala kecil dan uji skala luas. Uji skala kecil dilaksanakan oleh 2 guru dan 30 anak didik di TK Negeri Pembina Yogyakarta. Sedangkan uji skala luas dilaksanakan di 3 TK Negeri dan dilaksanakan oleh 6 orang guru dan 90 anak didik, yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data melalui observasi dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil angket awal dan observasi awal sebagai studi pendahuluan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil lembar penilaian ahli dan lembar instrumen penilaian karakter anak. Skala penilaian ahli serta angket respon guru digunakan untuk mengetahui kelayakan wayang *mendong* yang dianalisis menggunakan konversi skor ke dalam lima kategori. Keefektifan media wayang *mendong* untuk menumbuhkan karakter anak Taman Kanak-Kanak dianalisis dengan skor uji normalitas, uji-t, dan uji homogenitas dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) media wayang *mendong* memenuhi kriteria kelayakan dengan rentang skor 0,83-0,92 berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil angket respon guru dengan kriteria sangat layak dengan skor kelayakan 92% ; dan (2) media wayang *mendong* yang dihasilkan dinyatakan efektif untuk menumbuhkan karakter anak Taman Kanak-Kanak. Hasil analisis skor penilaian karakter anak menunjukkan bahwa skor penumbuhan karakter anak Taman Kanak-Kanak di kelas eksperimen lebih tinggi jauh lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu dengan skor 59% untuk kelas eksperimen dan 41% untuk kelas kontrol. Data yang digunakan juga dinyatakan berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas ($0,200 > 0,05$) dan homogen berdasarkan hasil uji homogenitas dengan skor ($0,665 > 0,05$). Hasil uji-t independent menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) atau nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} ($-7,123 < 2,014$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media wayang *mendong* yang dikembangkan dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak Taman Kanak-Kanak di Kota Yogyakarta secara signifikan.

Kata kunci: media wayang *mendong*, penumbuhan karakter, anak Taman Kanak-Kanak

ABSTRACT

TITI NUGRAINI: Developing *Mendong Wayang* Learning Media to Grow Character in Kindergarten Children. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education and Psychology, Yogyakarta State University, 2023.**

The aim of this study are to: (1) create *wayang mendong* media that is suitable for character-building learning activities for children; and (2) look at the effectiveness of *wayang mendong* media to grow character in kindergarten students. The test subjects consisted of small-scale trials and large-scale trials.

This development research in the form of making *wayang mendong* was carried out in a kindergarten in the city of Yogyakarta, which refers to the 5 steps of ADDIE development. The small-scale test was carried out by 2 teachers and 30 students at Pembina State Kindergarten, Yogyakarta. While the wide-scale test was carried out in 3 kindergartens and was carried out by 6 teachers and 90 students, which were divided into an experimental class and a control class. Data collection through observation and questionnaires. Data analysis was performed using qualitative and quantitative data analysis. Qualitative data were obtained from the results of the initial questionnaire and initial observations as a preliminary study. Quantitative data were obtained from the results of expert assessment sheets and children's character assessment instrument sheets. Expert rating scales and teacher response questionnaires were used to determine the feasibility of *wayang mendong* which were analyzed by converting scores into five categories. The effectiveness of *wayang mendong* media to develop the character of kindergarten children was analyzed using normality test scores, t-tests, and homogeneity tests with a significance level of 0,05.

The results of the study can be described as follows: (1) *wayang mendong* media meets the eligibility criteria with a score range of 0,83-0,92 based on the validation results of material experts and media experts, as well as the results of the teacher's response questionnaire with very feasible criteria with a feasibility score of 92%; and (2) the resulting *wayang mendong* media was declared effective for developing the character of kindergarten children. The results of the analysis of the children's character assessment scores showed that the character development scores of kindergarten children in the experimental class were much higher than those in the control class, with a score of 59% for the experimental class and 41% for the control class. The data used is also stated to be normally distributed based on the normality test ($0,200 > 0,05$) and homogeneous based on the results of the homogeneity test with a score ($0,665 > 0,05$). The independent t-test results show that the significance value is 0,000 ($p < 0,05$) or the t_{count} is smaller than the t_{table} ($-7,123 < 2,014$). Therefore, it can be concluded that the *wayang mendong* media developed can be used to considerably grow the character of kindergarten students in Yogyakarta City.

Keywords: *wayang mendong media, character development, kindergarten children*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karakter sering dipandang orang tentang sikap dan perilaku yang melekat pada diri seseorang. Anshori, (2017) menjelaskan bahwa karakter diartikan sebagai struktur batin seseorang yang dapat dilihat melalui tindakan tertentu dan bersifat tetap, dan menjadi ciri khas dari orang tersebut. Karakter seseorang dapat terbentuk melalui pembentukan moral, sebab karakter bukan berkaitan dengan benar salah, namun bagaimana menumbuhkan kebiasaan tentang hal-hal baik dalam kehidupan seseorang (Atika et al., 2019).

Di Indonesia karakter yang melekat pada seseorang sering dikaitkan dengan kesesuaian norma budaya dan sosial yang ada di masyarakat. Karakter tersebut akan dibentuk sejak dini dalam pendidikan karakter baik (Billah, 2016; Julaeha, 2019). Pendidikan karakter dianggap sebagai pendidikan moral, pendidikan akhlak, pendidikan budi pekerti, pendidikan nilai, dimana salah satu langkah yang ditempuh untuk menyemai dan memberikan pemahaman kepada anak usia dini tentang perilaku baik yang harus dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sholihah & Maulida (2020:52-55) yang menjelaskan bahwa pendidikan karakter diartikan sebagai upaya penumbuhan kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengamalan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati diri seseorang. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk pribadi anak yang berbudi pekerti yang luhur (Khaidir & Suud, 2020). Oleh karena itu penting untuk terus dilakukan penumbuhan karakter

yang dilakukan pada anak sejak usia dini.

Menumbuhkan karakter pada anak usia dini perlu dilakukan dengan mengacu pada berbagai tahapan, dari mulai tahapan *knowing*, *acting*, dan *habit* (Nainggolan & Naibaho, 2022). Anak perlu dipahamkan tentang mana benar mana salah, mana baik mana buruk. Tetapi anak yang mengetahui tentang nilai karakter yang baik dan yang kurang baik, yang benar dan yang salah, belum tentu mampu memilih yang baik dan yang benar, tetapi perlu untuk dibimbing dalam pelaksanaannya dengan keteladanan. Mencontoh keteladanan yang dilakukan dan menjadi kebiasaan dan akhirnya akan terinternalisasi pada anak (Hidayatullah, 2016).

Berbagai karakter perlu dikenalkan dan ditanamkan kepada anak, seperti sikap religius, kejujuran, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif/bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab (Zamroni, 2003). Karakter- karakter tersebut tidak bisa ditanamkan secara instan, dalam waktu sehari dua hari, sebulan dua bulan, akan tetapi karakter dapat ditanamkan kepada anak secara perlahan, berkesinambungan, konsisten, dengan penuh kesabaran. Diperlukan kerjasama dengan berbagai pihak dalam menumbuhkan karakter, seperti menjalin kerjasama dengan orang tua, dan masyarakat sekitar (Karenina & Hidayat, 2022). Hal ini diharapkan dari masing-masing pihak memiliki pemahaman yang sama tentang pendidikan karakter. Kesenambungan belajar di sekolah, di rumah dan di masyarakat akan membantu mempercepat proses belajar anak, memberikan

pemahaman yang utuh kepada anak sehingga anak akan semakin semangat belajar.

Menumbuhkan dan mengembangkan karakter anak dilakukan dengan interaksi yang lebih mendalam untuk melakukan pendampingan kepada anak (Yatmiko et al., 2015). Yang bisa dilakukan adalah dengan mengembangkan dan menumbuhkan karakter kepada anak dengan perencanaan yang matang agar benar-benar berhasil sesuai harapan. Untuk itu perlu kerja sama yang baik dengan orang tua agar mampu memberikan pendampingan dengan baik serta memberikan stimulasi yang tepat sesuai usia anak.

Oleh karena itu, perlu dipikirkan strategi dan media yang dibutuhkan untuk menumbuhkan karakter kepada anak, salah satunya dengan media wayang. Watak dan karakter dari para tokoh pewayangan sangat bagus bila digunakan untuk menumbuhkan dan mengembangkan karakter anak (Yanuartuti et al., 2021). Dalam dunia pewayangan tokoh yang memiliki karakter yang baik yaitu tokoh Punakawan dan Pandawa Lima. Tokoh-tokoh tersebut mempunyai karakter yang baik dalam tokoh pewayangan, sehingga dapat ditanamkan pada anak (Pratama & Muntazori, 2014; 251-255).

Pada pendidikan jenjang Taman Kanak-Kanak, wayang adalah media yang efektif untuk menumbuhkan karakter baik pada anak yang masih berusia 5-6 tahun. Wayang bisa digunakan sebagai media menumbuhkan konsep pembelajaran dengan menampilkan ketokohnya (Hidajat, 2015). Masing-masing tokoh dalam dunia pewayangan memiliki watak yang berbeda-beda, dimana watak tokoh yang baik bisa ditanamkan kepada anak-anak agar anak memiliki kemampuan untuk menirunya. Anak usia dini memiliki karakteristik suka meniru (Putri & Kurniawan,

2020). Mengenalkan para tokoh pewayangan dengan mencoba mengupas karakter baik, akan memberikan ruang kepada anak-anak untuk meniru karakter dari tokoh wayang tersebut (Isnaini et al., 2018: 55).

Bisa dipaparkan bahwa keselarasan dan kesinambungan dalam membelajarkan anak masih belum maksimal. Ketimpangan yang terjadi semakin dirasakan ketika terjadi pandemi Covid-19. Karakter anak belum terbangun dengan maksimal. Tentu saja hal ini terjadi karena banyak sebab, salah satunya adalah belum adanya kesinambungan antara pendidikan yang dilakukan di lingkungan anak.

Beberapa contoh yang terjadi selama kegiatan pembelajaran di rumah diantaranya adalah belum maksimalnya kegiatan belajar di rumah. Hal ini dapat dilihat dari laporan orang tua ketika datang ke sekolah untuk mengambil bahan pembelajaran dan mengumpulkan hasil belajar anak di rumah, menyampaikan tentang sulitnya membimbing anak di rumah karena anak lebih senang bermain dengan telepon genggam atau melihat acara televisi. Hal ini berdampak pada keterlambatan dalam mengerjakan tugas dan proses mengumpulkan tugas, sikap disiplin yang kurang maksimal, kemandirian belum maksimal karena lebih banyak dibantu orang tua ketika menyelesaikan tugas sekolah. Kesiapan orang tua dalam membersamai anak belajar di rumah sebelumnya tidak disiapkan, karena tidak semua orang tua memiliki waktu, strategi, dan metode yang tepat untuk mendampingi anak belajar di rumah.

Selama masa pandemi anak-anak lebih sering berada di rumah sehingga kurang berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Hampir semua rumah tertutup

pintu, saling menjaga agar semua warga masyarakat terlindungi dari penyakit Covid-19. Demikian juga anak-anak tidak bisa leluasa bermain di luar rumah seperti bermain sepeda, bermain layang-layang, bermain bola, dll. Padahal sebelum pandemi ketika anak-anak bermain akan berinteraksi dengan masyarakat, bahkan para orang tua akan saling mengingatkan ketika ada anak yang melakukan perilaku yang kurang sesuai dengan norma di masyarakat.

Demikian juga kegiatan pembelajaran di sekolah selama hampir 2 tahun tidak bisa dilaksanakan di sekolah secara maksimal, karena pertimbangan kesehatan dan jangan sampai terjadi sumber penularan Covid-19 di sekolah. Tentu saja sekolah yang berperan besar dalam menumbuhkan karakter anak terkendala dalam melaksanakan tugas tersebut. Bahkan bisa dikatakan para guru sebatas menumbuhkan karakter anak secara verbal, sedangkan penumbuhan karakter anak akan berhasil lebih baik apabila dilaksanakan dengan pembiasaan yang berkesinambungan, membacakan cerita tentang karakter baik, bercerita dengan media pembelajaran yang menarik bagi anak seperti wayang. Guru sendiri dihadapkan pada situasi dan metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Berbagai kesulitan ditemui guru, seperti banyaknya guru yang masih belum menguasai teknologi, bagaimana membelajarkan anak seperti bercerita secara virtual menggunakan aplikasi seperti zoom misalnya, tidak semua sekolah memiliki fasilitas jaringan internet yang stabil. Beberapa permasalahan tersebut sebagai penyebab kurang maksimalnya penumbuhan karakter bagi anak.

Kegiatan pembelajaran yang banyak dilaksanakan di rumah selama masa pandemi Covid-19, menyebabkan orang tua mengambil bahan pembelajaran di

sekolah kemudian dikerjakan anak di rumah dan orang tua melaporkan hasil pekerjaan anak kepada guru melalui berbagai cara, ada yang melalui grup whatshaap, atau mengumpulkan kembali hasil belajar anak pada minggu berikutnya sambil orang tua mengambil tugas minggu selanjutnya. Tentu saja dalam kegiatan belajar di rumah anak lebih banyak mengerjakan tugas berbentuk lembar kerja yang disiapkan guru. Disamping itu dalam kegiatan pembelajaran di rumah lebih banyak menggunakan peralatan yang ada di rumah anak. Peralatan yang digunakan diantaranya adalah alat mainan yang dimiliki anak dan dalam hal memiliki alat mainan yang jumlah dan ragamnya berbeda-beda. Anak juga menggunakan alat rumah tangga yang dimiliki di rumah seperti sendok, mangkuk, tutup gelas, wajan penggorengan, panci, dll. Media selanjutnya yang digunakan adalah bahan lepasan untuk membuat berbagai bentuk sesuai kreasi anak, seperti daun kering, batu-batuan, ranting kering, tutup botol bekas, benang wol, dll. Setelah kondisi lebih baik dan pandemi berakhir, kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan secara tatap muka maka guru perlu melakukan strategi yang tepat agar mampu membelajarkan anak secara maksimal di sekolah. Salah satu langkah yang ditempuh adalah dengan melaksanakan kegiatan bercerita secara berkelanjutan dengan menggunakan media wayang *mendong*.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa dari 118 responden guru TK yang mewakili lembaganya masing-masing, diperoleh data bahwa sebanyak 87 (73,72%) guru belum menggunakan wayang sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter baik pada anak. Sebanyak 69 (58,47%) guru belum mengenal karakter baik pada tokoh wayang yang dapat ditumbuhkan pada anak.

Sebanyak 73 (61,86%) guru menyatakan bahwa karakter anak masih belum tumbuh maksimal, sehingga perlu ditumbuhkan dengan maksimal.

Guru masih sekedar bercerita mengenai karakter dari tokoh wayang yang ada di buku (Salamah, 2017). Tidak digunakannya media wayang ini juga disebabkan karena harga wayang kulit asli relatif mahal dan bentuknya terlalu besar untuk digunakan oleh anak Taman Kanak-Kanak (Murtiasri et al., 2010). Padahal karakter baik pada masing-masing tokoh wayang dapat lebih mudah untuk dicontoh oleh anak ketika guru menggunakan media wayangnya. Selain itu penggunaan wayang juga akan meningkatkan rasa cinta akan budaya asli Indonesia kepada anak (Rozhana et al., 2022).

Mengacu pada data lapangan tersebut diketahui bahwa penumbuhan karakter melalui tokoh pewayangan masih belum banyak guru Taman Kanak-Kanak yang mengajarkannya. Hal ini menjadi penting untuk memperkenalkan tokoh pewayangan serta karakter dari masing-masing tokoh tersebut, karena tokoh pewayangan sarat dengan karakter baik yang bisa diteladani. Mencermati karakter dari para tokoh dunia pewayangan dari Pandawa Lima dan Punakawan, tentu banyak karakter baik yang bisa ditiru oleh anak-anak. Maka menjadi penting untuk bisa mengenalkan anak-anak dengan para tokoh tersebut agar lebih dekat dan bisa mengambil pelajaran dari berbagai kisah pewayangan. Oleh karena itu untuk bisa mengenalkan tokoh pewayangan tersebut membutuhkan media wayang yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Penggunaan media wayang *mendong* dinilai efektif dari segi harga dan tampilan produk wayang. Hal ini karena wayang *mendong* dibuat dari bahan

mendong yang kemudian dianyam menjadi bentuk tikar, kemudian tikar wayang *mendong* tersebut dipola sesuai dengan bentuk dari tokoh wayang. Setelah selesai wayang *mendong* akan di cat dengan cat warna menyesuaikan dengan tokoh wayang yang ada. Wayang untuk anak didesain dengan menggunakan bahan *mendong*, pertimbangannya bahwa dengan mengembangkan wayang *mendong* lebih mudah dalam pembuatannya, ramah dengan anak, bahan bakunya mudah didapat. Ukuran wayang *mendong* yang dikembangkan lebih kecil daripada ukuran wayang aslinya. Dasar pertimbangannya adalah disesuaikan untuk kegiatan pembelajaran di TK serta usia anak ketika wayang tersebut akan digunakan.

Bahan *mendong* digunakan untuk membuat bentuk wayang karena dinilai diantaranya lebih murah harganya, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan anak Taman Kanak-Kanak tanpa menghilangkan karakteristik pada wayang. Karakter baik dari tokoh pewayangan khususnya Punakawan dan Pandawa Lima sangat bagus untuk dicontoh oleh anak. Maka penting pada langkah awal mengenalkan para tokoh pewayangan baik namanya, ciri-ciri fisiknya, karakter pribadinya. Apabila sudah mengenal personal dari tokoh pewayangan, selanjutnya wayang tersebut digunakan sebagai media dalam menumbuhkan karakter anak melalui cerita. Skenario cerita berlatar belakang kisah Mahabarata, tetapi juga dikemas dengan cerita jaman saat ini. Selanjutnya perlu dilakukan pemantauan melalui lembar observasi tentang karakter yang tumbuh dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan indikator yang jelas sehingga benar-benar dapat terukur. Berdasarkan hal tersebut, dirasa perlu adanya penelitian mengenai pengembangan wayang *mendong* yang digunakan sebagai media

pembelajaran dalam upaya menumbuhkan karakter baik yang sesuai dengan tokoh Punakawan dan Pandawa Lima.

B. Identifikasi Masalah

1. Karakter pada anak masih belum nampak sehingga masih perlu untuk menumbuhkan karakter sejak dini dengan maksimal.
2. Tokoh pewayangan sebagai contoh karakter baik belum ditumbuhkan secara maksimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran
3. Banyak guru yang masih belum menggunakan media wayang dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter baik dari tokoh-tokohnya.
4. Belum ada desain wayang yang sesuai untuk anak dengan menggunakan bahan *mendong*.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi oleh belum nampaknya karakter pada anak sehingga perlu untuk ditumbuhkan dengan maksimal. Pentingnya penumbuhan karakter dalam pembelajaran oleh guru dengan media. Media wayang belum digunakan oleh guru dalam menumbuhkan karakter baik pada anak padahal tokoh-tokoh wayang memiliki karakter baik yang dapat digunakan untuk dicontoh dan ditumbuhkan pada anak. Pengembangan wayang *mendong* didesain agar sesuai untuk anak usia dini, dengan mengambil tokoh pewayangan Pandawa Lima dan Punakawan untuk menumbuhkan karakter anak di Taman Kanak- Kanak.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan wayang *mendong* yang layak untuk menumbuhkan karakter pada anak?
2. Bagaimana mengembangkan wayang *mendong* yang praktis untuk meningkatkan karakter pada anak?
3. Bagaimana mengembangkan wayang *mendong* yang efektif untuk meningkatkan karakter pada anak?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan media wayang *mendong* tokoh Pandawa Lima dan Punakawan yang layak sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak.
2. Untuk menghasilkan media wayang *mendong* tokoh Pandawa Lima dan Punakawan yang praktis sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak.
3. Untuk menghasilkan media wayang *mendong* tokoh Pandawa Lima dan Punakawan yang efektif sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa pengembangan wayang dengan bahan *mendong* untuk menumbuhkan karakter anak di Taman Kanak-Kanak. Adapun tokoh pewayangan yang diangkat adalah tokoh Pandawa Lima dan tokoh Punakawan. Adapun Spesifikasi produk wayang antara lain:

- a. Media wayang berukuran lebih kecil disesuaikan dengan usia anak.

Adapun produk wayang yang dibuat dengan spesifikasi sebagai berikut:

1) Tokoh Pandawa Lima

Tokoh Arjuna merupakan anggota keluarga Pandawa yang ketiga. Wayang tokoh Arjuna dirancang berukuran tinggi 27,5 cm, lebar 12,5 cm. Tokoh Bima berukuran tinggi 32,5 cm, lebar 16,5 cm. Bima menggunakan Gelang Minangkara Cinandhi Rengga Endhek Ngarep Dhuwur Mburi. Makna dari gelang tersebut bahwa Bima selalu waspada sebagai hamba yang harus pasrah dan mengabdikan kepada Tuhan. Menggunakan Gelang Candra Kirana, artinya ilmu pengetahuannya terang benderang seperti bulan purnama yang bercahaya. Kukunya panjang dinamakan kuku pancanaka sebagai senjata ketika berperang. Tokoh Yudistira merupakan anak tertua keluarga Pandawa, dibuat wayang berukuran tinggi 28 cm, lebar 13 cm. Tokoh Nakula merupakan kembaran dari tokoh wayang Sadewa. Wayang Nakula dan Sadewa dirancang berukuran tinggi 27,5 cm, lebar badan 12 cm.

2) Tokoh Punakawan

Tokoh semar berukuran tinggi 26 cm, lebar 18 cm. Sedangkan tokoh Gareng dirancang berukuran tinggi 22.5 cm, lebar 13 cm. Tokoh Petruk dirancang berukuran tinggi 29 cm, dan lebar 16 cm. Tokoh Bagong berukuran tinggi 24 cm, dan lebar 16 cm.

- b. Pewarnaan media wayang

Adapun cat yang digunakan untuk proses penyelesaian pembuatan

wayang *mendong* menggunakan cat minyak merek *Picolux*. Pertimbangan menggunakan cat tersebut karena cat tersebut tidak mengandung bahan yang berbahaya bagi anak (*non toxic*), cepat kering, kalau cat dicampur untuk membuat warna *komplementer* menghasilkan warna yang sesuai dengan keinginan peneliti, tahan lama, mengkilap, tahan terhadap cuaca, jamur, rayap dan karat.

2. Buku panduan penggunaan wayang untuk menumbuhkan karakter kepada anak.

Buku panduan ini disusun dengan tujuan untuk memandu guru TK yang akan mengujicobakan wayang *mendong* yang dikembangkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak di Taman Kanak-Kanak.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangsih keilmuan di dunia pendidikan berupa media wayang dari bahan *mendong* serta kelengkapannya berupa buku panduan penggunaan wayang.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Anak

- 1) Anak mengenal tentang tokoh pewayangan.
- 2) Anak mengenal karakter tokoh pewayangan dengan mendengarkan cerita tentang karakter dengan media wayang *mendong*.
- 3) Anak dapat tumbuh dan berkembang karakter baiknya dengan meniru

tokoh wayang yang telah diceritakan guru.

b) Bagi Guru

- 1) Menjadi penyemangat bagi guru untuk mencoba mengenalkan karakter kepada anak dengan media wayang *mendong*.
- 2) Memperkuat pemahaman guru bahwa metode bercerita merupakan salah satu metode yang tepat untuk menumbuhkan karakter kepada anak

c) Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan masukan bagi sekolah bahwa dalam melaksanakan penumbuhan karakter anak dengan menggunakan media wayang *mendong* lebih efektif.
- 2) Sekolah ikut serta melestarikan wayang sebagai budaya adiluhung yang merupakan kebanggaan bagi seluruh bangsa Indonesia.

H. Asumsi Pengembangan

1. Wayang dengan bahan *mendong* tokoh Pandawa Lima dan Punakawan efektif untuk dibuat dan belum ditemui di lapangan
2. Wayang *mendong* tokoh Pandawa Lima dan Punakawan dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan karakter anak melalui bercerita.
3. Anak usia 5-6 tahun merupakan anak yang suka meniru. Setelah menggunakan media wayang *mendong*, anak akan meniru karakter baik dari tokoh wayang Pandawa Lima dan Punakawan
4. Anak melaksanakan kegiatan belajar sambil bermain dan belajar seraya bermain, setelah selesai bercerita dapat menggunakan media wayang

mendong untuk bermain dan bercerita

5. Anak belajar menggunakan media kongkrit, maka media wayang *mendong* dapat digunakan untuk belajar tentang berbagai karakter baik

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131–142. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/001316448545101>.
- Aini, W. N. (2013). Instructional media in teaching english to young learners: A case study in elementary schools in kuningan. *Journal of English and Education*, 1(June).
- Anshori, I. (2017). Penguatan pendidikan karakter di madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1243>.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28-F32.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak, *The Importance of Childhood Education for Child Development*, Jurnal Dinamika Pendidikan dasar, Volume 8, No.1, Maret 2016, hlm. 50. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Arsyhar, R. (2012). *Media pembelajaran* (1st ed.). Referensi Jakarta.
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Mimbar Ilmu*, 24(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>
- Bararah, I. (2017). Efektifitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131-147.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Billah, A. (2016). Pendidikan karakter untuk anak usia dini dalam perspektif islam dan implementasinya dalam materi sains. *Attarbiyah: Journal of Islamic Culture and Education*, 1(2).
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brown, A. L. (1982). Learning how to learn from reading. *Reader Meets Author: Bridging the Gap*, 26–54.

- Casper, V., & Theilheimer, R. (2010). *Introduction to Early Childhood Education*. McGraw-Hill Education.
- Cervon, D., & Pervin, L. A. (2022). *Personality: Theory and Research* (15th ed.). John Wiley & Sons.
- Chen, J. J., Li, H., & Wang, J. ying. (2017). Implementing the project approach: a case study of hybrid pedagogy in a Hong Kong Kindergarten. *Journal of Research in Childhood Education*, 31(3). <https://doi.org/10.1080/02568543.2017.1309479>.
- Clements, D. H. (2020). Linking research and curriculum development. In *Handbook of International Research in Mathematics Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781410602541-21>
- Dari, R. W., & Maulidinah, M. (2019). Penerapan karakter menghargai prestasi siswa dalam pembelajaran fisika. *Compton: Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.30738/cjipf.v6i1.4688>
- Darma, Y., Rubei, A., & Nawawi, N. (2022). Meningkatkan integritas, etos kerja dan gotong royong melalui gerakan turun tangan revolusi mental: seminar GNRM, Pembuatan handsanitizer, pelatihan pengembangan kreativitas. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1). <https://doi.org/10.31571/gervasi.v6i1.3209>
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Diana, N. (2017). Manajemen pendidikan berbasis budaya lokal Lampung (Analisis eksploratif mencari basis filosofis). *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 12(1).
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction* (4th ed.). Harper Collins College Publishers.
- Dunn, E. C., Soare, T. W., Zhu, Y., Simpkin, A. J., Suderman, M. J., Klengel, T., Smith, A. D. A. C., Ressler, K. J., & Relton, C. L. (2019). Sensitive periods for the effect of childhood adversity on DNA methylation: Results from a prospective, longitudinal study. *Biological Psychiatry*, 85(10). <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2018.12.023>
- Eliason, C. F., & J. L. T. (1986). *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. Merrill Publishing Company.
- Fadillah, dkk. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak usia Dini*. Kencana Prenamedia Group.
- Fajrie, N. (2013). Media pertunjukkan wayang untuk menumbuhkan karakter anak bangsa. *Publikasiilmiah.Ums.Ac.Id*.

- Fanny, A. M., Susiloningsih, W., & Irianto, A. (2022). Studi Literatur: Model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk mengembangkan karakter gotong royong dalam pembelajaran IPS. *Wahana*.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah pembelajaran menggunakan teknologi dapat meningkatkan literasi manusia pada generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.
- Heinich, R., M. M., R. J. D., & S. S. E. (2011). *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- Hendriana, E. C., & Jacobus, A. (2017). Implementasi pendidikan karakter di sekolah melalui keteladanan dan pembiasaan. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2). <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.262>.
- Hidajat, R. (2015). Wayang topeng malang dalam perubahan kebudayaan. *Imaji*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/imaji.v10i2.6379>.
- Hidayatullah, M. F. (2016). Paradigma pendidikan keluarga: supervisi dan motif keterlibatan orang tua dalam pelaksanaan ibadah. *Tarbiyatun*, 2(1).
- Ibda, H. (2019). Media pembelajaran berbasis wayang; konsep dan aplikasi (pp. 13– 14). *CV Pilar Nusantara*.
- Ingvarson, L., Meiers, M., & Beavis, A. (2005). Factors affecting the impact of professional development programs on teachers' knowledge, practice, student outcomes & efficacy. In *Education Policy Analysis Archives* (Vol. 13). <https://doi.org/10.14507/epaa.v13n10.2005>.
- Irwin, L. G., Siddiqi, A., & Hertzman. (2007). *Early Child Development: A Powerful Equalizer Final Report for The World Health Organization*. HELP University of British Columbia.
- Isnaini, F. N., Krahayon, M. U., Safitri, H. I., & Lestari, D. (2018). Edi Surojo Media pengenalan kebudayaan lokal berbasis karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v7i1.24445>.
- Iswan, & Herwina. (2018). Penguatan pendidikan karakter perspektif islam dalam millenial IR. 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1).
- Jackson, D., Hickman, L. D., Power, T., Disler, R., Potgieter, I., Deek, H., & Davidson, P. M. (2014). Small group learning: Graduate health students' views of challenges and benefits. *Contemporary Nurse*, 48(1). <https://doi.org/10.1080/10376178.2014.11081933>.
- Janbuala, S., D. S., I. N., & I. M. (2013). *A Study of Using Instructional Media To Enhance Scientific Process Skill For Young Children In Child Development Centers In Northeastern Area* (2nd ed., Vol. 9). American Scholars Press, Inc.

- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>.
- Jumiati, W. (2021). Penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini dalam menghadapi tantangan global. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 5(2), 129–150.
- Karenina, D., & Hidayat, S. (2022). Model penumbuhan sikap religiusitas anak melalui program pembiasaan di sekolah dasar pada masa pandemic Covid-19. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.52995>.
- Khaidir, E., & Suud, F. M. (2020). Islamic education in forming students' characters at as-shofa islamic high school. *International Journal of Islamic Educational Psychology (IJIEP)*, 1(1). <https://doi.org/10.18196/ijiep.1105>.
- Khaironi, M. (2017). Pendidikan moral pada anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 1(01). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i01.479>.
- Kirkorian, H. L., W. E. A., & A. D. R. (2008). Media and young children's learning. *The Future of Children*, 39–61.
- Latif, M. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini teori dan aplikasi*. Prenada Media Group.
- Lazuardi, D. (2017). Manajemen kurikulum sebagai pengembangan tujuan pendidikan. *A-Idaroh: Jurnal Kependidikan Islam*, 7(1).
- Lin, H. C. K., Chen, M. C., & Chang, C. K. (2015). Assessing the effectiveness of learning solid geometry by using an augmented reality-assisted learning system. *Interactive Learning Environments*, 23(6). <https://doi.org/10.1080/10494820.2013.817435>.
- Linh, N. D., & Suppasetsee, S. (2016). The development of an instructional design model on facebook based collaborative learning to enhance efl students' writing skills. *IAFOR Journal of Language Learning*, 2(1). <https://doi.org/10.22492/ijll.2.1.04>.
- Maha, Afrizal Ihsan. (2019). Pendidikan nilai dalam membentuk karakter peserta didik madrasah aliyah negeri manggarai barat nusa tenggara timur. *Tesis*. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1).
- Mason, L. H., Davison, M. D., Hammer, C. S., Miller, C. A., & Glutting, J. J. (2013). Knowledge, writing, and language outcomes for a reading comprehension and writing intervention. *Reading and Writing*, 26(7). <https://doi.org/10.1007/s11145-012-9409-0>

- Maulani Aries Negeri, A. S. (2022). Peningkatan karakter gotong royong melalui market day di sekolah dasar. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(4), 68–81.
- Michael Newby & Darrell Fisher. (2000). A model of the *relationship between university computer laboratory environment and student outcomes*. *Learning Environments Research*, 3, 51–66.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Drawing Valid Meaning from Qualitative Data: Toward a Shared Craft*. <http://er.aera.net>.
- Miller, J. L., & Kocurek, C. A. (2017). Principles for educational game development for young children. *Journal of Children and Media*, 11(3). <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1308398>.
- Murtiasri, E., Suharno, & Sartono. (2010). Peningkatan kualitas produk dan kompetensi pengrajin wayang kulit menuju pasar sasaran ekspor. *Dian Mas*, 4(2).
- Nainggolan, M. M., & Naibaho, L. (2022). The integration of kohlberg moral development theory with education character. *Technium Social Sciences Journal*, 31. <https://doi.org/10.47577/tssj.v31i1.6417>.
- Nida, F. L. K. (2013). Intervensi teori perkembangan moral lawrence kohlberg dalam dinamika pendidikan karakter. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
- Nurasiah, I., Arita, M.S, Z., & Edwita. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wayang sukuraga sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).
- Nurul, A. (2021). *Konsep Kepemimpinan Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Novan Ardy Wiyani*.
- Pratama, D., & Muntazori, A. F. (2014). Animasi punakawan cilik strategi diseminasi kebudayaan melalui tokoh wayang kulit asli Indonesia. *Repository*, 251–265.
- Pratiwi, N. K. S. P. (2019). Pentingnya peran orang tua dalam pendidikan karakter anak usia sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.908>.
- Prawastiningtyas, D. P. (2015). *Pengembangan media apron hitung untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di Tk Pkk Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul*.
- Puspitasari, Euis. (2014). Pendekatan pendidikan karakter. *Jurnal Edueksos*, Vol III No 2, Juli-Desember.
- Putri, R. D. P., & Kurniawan, S. J. (2020). Implementasi nilai karakter pada anak usia dini melalui metode pembelajaran field trip. *Jurnal Pendidikan*, 1(2).

- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Nusa Mediac.
- Ramadhan, R. A. (2022). Pengembangan model penanaman nilai-nilai karakter pancasila bermedia wayang suket Puspa Salira. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2). <https://doi.org/10.17977/um019v7i2p542-551>.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa dan Psikometri)*.
- Richter, L. M., Daelmans, B., Lombardi, J., Heymann, J., Lopez Boo, F., Behrman, J. R., Lu, C., Bouhouch, R., Cetin, Z., Chadwick, K., Das, J., Earle, A., Jensen, S., Khan, N., Milovantseva, N., Ralaidovy, A., Rao, N., Raub, A., Samuels, M., ... Rao, N. (2017). Investing in the foundation of sustainable development: pathways to scale up for early childhood development Early Childhood Development Series Steering CommitteeHHS Public Access. *Lancet*, 389.
- Ridgway, A., & Quinones, G. (2012). How do early childhood students conceptualize play-based curriculum? *Australian Journal of Teacher Education*, 37(12). <https://doi.org/10.14221/ajte.2012v37n12.8>.
- Rozhana, K. M., Irianti, N. P., Fidiastuti, H. R., Susanti, R. A. D., & Lestari, A. W. (2022). Menumbuhkan sikap cinta tanah air melalui pelatihan terbimbing menggunakan media wayang kertas. *Journal of Community Service in Public Education (CSPE)*, 2(1).
- Sadiman. (2012). *Media pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sadowska, M., Sarecka-Hujar, B., & Kopyta, I. (2020). Cerebral palsy: Current opinions on definition, epidemiology, risk factors, classification and treatment options. In *Neuropsychiatric Disease and Treatment* (Vol. 16). <https://doi.org/10.2147/NDT.S235165>.
- Safitri, R. N. (2020). Exploring reasons why parents use white lies to golden age children in al ghazaly kindergarten. *'Abqari Journal*, 23(1). <https://doi.org/10.33102/abqari.vol23no1.248>.
- Salamah, E. R. (2017). Penggunaan media wayang pada pembelajaran ips materi tokoh tokoh kemerdekaan indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD- An*, 12(2).
- Salirawati, D. (2012). Percaya diri, keingintahuan, dan berjiwa wirausaha: tiga karakter penting bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1305>.
- Santika, I. G. N., Kartika, I. M., & Wahyuni, N. W. R. (2019). Pendidikan karakter: studi kasus peranan keluarga terhadap pembentukan karakter anak ibu sunah di Tanjung Benoa. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya FKIP Universitas Dwijendra*, 2085.

- Saputro, O. N. (2015). Pengembangan wedus gembel (wayang kardus gembira dan belajar) sebagai media membangun jiwa nasionalisme sejak dini pada siswa TKK santo yusuf kota madiun. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 5(01), 99-117.
- Sezer, B., Yilmaz, F. G. K., & Yilmaz, R. (2013). Integrating technology into classroom: the learner-centered instructional design. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications* October, 4(4).
- Shofa, M. N. (2017). Penanaman pendidikan karakter untuk anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2408>.
- Sholihah, A. M., & Maulida, W. Z. (2020). Pendidikan Islam sebagai fondasi pendidikan karakter. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.214>.
- Simonson, M., S. S., A. M., & Z. S. (2012). *Teaching and learning at a distance: Foundations of distance education* (5th ed.). Pearson.
- Stronge, J. H. (2018). *Qualities of Effective Teachers*. Ascd. Sudjana, N., & R. A. (2002). *Learning Media*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukadari, Komalasari, M. D., & Wihaskoro, M. A. (2018). Efektivitas penanaman nilai integritas pada siswa sd melalui buku wayang pandawa bervisi antikorupsi. *Integritas: Jurnal Antikorupsi*, 4(1).
- Sukiyat, H. (2020). *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*. Publishing.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Supranoto, H. (2015). Implementasi pendidikan karakter bangsa dalam pembelajaran SMA. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.141>.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan karakter di eramilenial*. Deepublish.
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>.
- Suyadi. (2014). *Teori pembelajaran anak usia dini dalam kajian Neurosains*. PT Remaja Rosdakarya.

- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Hikayat Publishing.
- Uyun, Z. (2012). Resiliensi Dalam Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami*.
- Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 15(01).
<https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257>
- Wijaya, W. (2014). *Kurikulum pendidikan anak usia dini*. Universitas Terbuka.
- Wood, E. (2020). Learning, development and the early childhood curriculum: A critical discourse analysis of the early years foundation stage in england. *Journal of Early Childhood Research*, 18(3).
<https://doi.org/10.1177/1476718X20927726>.
- Wulandari, D. A., Saefuddin, S., & Muzakki, J. A. (2018). Implementasi pendekatan metode montessori dalam membentuk karakter mandiri pada anak usia dini. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2).
<https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3216>.
- Wuryandani, W., Fathurrohman, F., & Ambarwati, U. (2016). Implementasi pendidikan karakter kemandirian di Muhammadiyah Boarding School. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 15(2).
<https://doi.org/10.21831/cp.v15i2.9882>.
- Yanuartuti, S., Winarko, J., & Sasanadjati, J. D. (2021). Nilai budaya panji dalam wayang topeng Jombang dan relevansinya pada pendidikan karakter. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(2).
<https://doi.org/10.24114/gondang.v5i2.29295>
- Yatmiko, F., Banowati, E., & Suhandini, P. (2015). Implementasi pendidikan karakter anak berkebutuhan khusus. *Journal of Primary Education*, 4(2).
- Zamroni. (2003). *Paradigma pendidikan masa depan*. BIDRAF Publishing.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Kencana Prenada Media Grup.