

GAME EDUKASI WAYANG: INOVASI PELAKSANAAN PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA DIGITAL

Irhas¹, Asrowi², Djono³

Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas
Maret^{1, 2, 3}

Article Info

Article History:
Received Date:
28 Desember 2021
Revised Date :
13 Januari 2022
Accepted Date:
18 Februari 2022

Keyword :

*Educational games,
Puppet, Character
Building,
Internalization,
ICT*

ABSTRACT

Abstract: *This paper aims to describe the importance of internalizing character education through media that is appropriate to the development of ICT and student characteristics. Considering several facts revealing that the achievement of the internalization of character education in schools is still relatively low, given the low interest in student learning and the use of learning media that tends to be static, whereas in learning in the digital era where students are familiar with the use of technology, of course, it must receive attention given the great potential if opportunities for using ICT in the learning process can be optimized. This paper uses a descriptive qualitative design approach with a literature review method, data is collected from the results of reading orientation of authentic sources namely books, journals and relevant literature and analyzed through reduction, display and verification as conclusions. Internalization of character education in the digital era requires the integration and synergy of ICT, the existence of ICT packaged in the form of educational games will be able to create greater opportunities in optimizing the internalization of character education based on local wisdom, such as Wayang.*

Keywords: educational games, puppet, Character building, internalisation, ICT

Abstrak: Abstrak: Kondisi pandemic dengan pembatasan sosial mengakibatkan masyarakat tidak bisa melakukan jual beli seperti yang biasa dilakukan. Larangan aktivitas bekerja, sekolah dan kegiatan ekonomi membuat orang harus tinggal di rumah dan salah satu jembatan bagi mereka dengan dunia luar adalah sosial media/ internet. Fenomena yang dapat diamati selama pandemic adalah munculnya retailer yang menggunakan internet sebagai media pemasaran. Tidak hanya retailer kecil tetapi juga retailer yang cukup besar. Pada retailer besar mereka tidak hanya mencari end customer tetapi juga mencari jalur distribusi dengan membuka kesempatan menjadi reseller. Fenomena ini tidak hanya memunculkan banyak pengusaha dan unit usaha baru tetapi juga memunculkan beberapa model bisnis baru. Model model bisnis baru yang muncul akan mempengaruhi pasar yang ada saat ini, perusahaan yang sudah mapan terlebih UMKM juga harus mampu menyesuaikan diri dengan transformasi yang dilakukan dari level strategi sampai eksekusi. Jurnal ini mempunyai pendekatan teoritis terhadap fenomena perubahan model bisnis dalam era digital serta memberikan kerangka konseptual bagaimana model bisnis tersebut akan berpengaruh terhadap market dan terhadap bagaimana strategi perusahaan.

Kata Kunci : Model digital marketing, Business Retailer

PENDAHULUAN

Salah satu tanggung jawab sekolah ialah untuk terus mengusahakan pelaksanaan pendidikan karakter dalam proses belajar-mengajar (Prabandari, 2020). Karakter saat ini menjadi poin penting untuk dapat dijaga dan dimiliki oleh setiap siswa mengingat karakter merupakan hal yang fundamental dalam kehidupan (Yunus, 2012). Manusia yang tidak berkarakter dikatakan sebagai manusia yang melampaui batas kemanusiaannya. Zubaedi (Zubaedi, 2012) berpendapat bahwa manusia yang berkarakter ialah manusia yang memiliki akhlak, moral dan budi pekerti yang baik.

(Althof & Berkowitz, 2006), (Wahyuni et al., 2020) menyatakan bahwa karakter terdiri dari nilai-nilai yang bekerja dalam diri seseorang (operative values), nilai-nilai dalam tindakan. Karakter terdiri dari tiga bagian yang saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan tindakan moral (Zubaedi, 2012). Karakter yang baik terdiri dari mengetahui yang baik, menginginkan yang baik dan melakukan yang baik. Itu artinya, memiliki kebiasaan dalam pikiran, kebiasaan dalam hati dan kebiasaan dalam tindakan (Hanum & Annas, 2019). Ketiga hal ini penting untuk memimpin kehidupan yang bermoral bahkan menuju pada kedewasaan moral. Dengan demikian karakter seseorang akan berkembang sebagaimana nilai-nilai berkembang menjadi virtue (Prabandari, 2020). Karakter berbicara mengenai apa yang ada dalam diri seseorang. Karakter akan menentukan bagaimana seseorang bertindak ketika dia berpikir bahwa ia tidak terlihat oleh orang lain.

Melihat betapa pentingnya memiliki sebuah karakter. Pembangunan karakter menjadi prioritas utama dalam tujuan pendidikan di Indonesia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pernah menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan prioritas utama pemerintah dalam upaya mencerdaskan anak bangsa, membentuk kepribadian kebangsaan serta memiliki akhlak yang mulia.

Melalui pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata. Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti yang menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sajadi, 2019).

Derasnya arus globalisasi membawa dampak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, pendidikan pun terkena imbasnya. (Suriadi et al., 2021), berpendapat bahwa selama ini pendidikan karakter yang ditanamkan oleh orangtua di lingkungan keluarga, maupun guru disekolah lebih menekankan pada aspek pengetahuan dari pada aspek sikap dan aplikasinya, ditambah lagi yang proses pembelajaran pada saat ini dilaksanakan secara tatap maya/daring. Saat ini pendidikan di Indonesia dinilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian dan karakter kebangsaan serta akhlak mulia bagi peserta didik, terlihat dari beberapa sorota terhadap munculnya kasus siswa yang merokok, tawuran, hingga kekerasan fisik yang dilakukan murid terhadap guru cukup marak terjadi (Mardiyah, 2019), (Salirawati, 2021).

Tindakan lain yang dilakukan oleh anak-anak yang membuang sampah tidak pada tempatnya, tidak mau mengantre, acuh tak acuh, juga sikap intoleran di sekolah dan di masyarakat cukup marak terjadi (Salirawati, 2021). Bahkan saat ini cara berbicara dan berperilaku santun peserta didik terhadap guru atau orang tuanya juga semakin memprihatinkan dan sudah dalam batas yang mengkhawatirkan. Realita tersebut jelas menjadi tamparan keras bagi dunia pendidikan, karena masyarakat berpandangan bahwa kondisi yang demikian merupakan dampak dari kegagalan dunia pendidikan dalam mendidik karakter bagi peserta didiknya.

Disisi lain Indonesia yang kaya akan kearifan lokal seperti wayang dan kesenian tradisional yang syarat akan nilai-nilai moral dan etika semestinya diperkenalkan kepada anak-anak (Prayoga et al., 2015). Wayang

¹ Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Email: irhas.ranggakal@gmail.com

dapat digunakan sebagai salah satu media untuk pendidikan karakter berbasis pada budaya lokal (Sumpana et al., 2019). Dari generasi ke generasi wayang masih menunjukkan eksistensinya dan menjadi bagian hidup bangsa Indonesia khususnya Jawa (Nikmah, 2020). Nilai-nilai kesenian, keindahan, filsafat, tingkah laku, persepsi religius, pandangan hidup dan cita-cita, terkandung dalam dunia pewayangan (Sujamto, 1992). Selanjutnya, wayang dapat menjadi media dalam menyampaikan pendidikan budi pekerti luhur bagi anak-anak, meningkatkan kemampuan kognitif, dan edukasi cinta terhadap budaya bangsa (Taulany & Prahesti, 2019), (Purwanto et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter yang berlandaskan pada kearifan lokal bangsa Indonesia sangat penting. Namun demikian sangat penting untuk kemudian dapat memikirkan jenis media yang tepat untuk dapat mengemas Wayang sebagai salah satu sarana dalam pendidikan karakter.

Inovasi yang kemungkinan dapat dihadirkan adalah menggunakan permainan elektronik atau game sebagai salah satu jenis media untuk mengemas Wayang menjadi sarana untuk pendidikan karakter. Sebagaimana pendapat yang diungkapkan oleh Hu (Hu, 2020) bahwa pemain dari sebuah game akan mendapatkan "kesenangan" dengan tingkat kecemasan yang rendah, hal ini tentu akan dapat memberikan dampak kepada siswa untuk bisa melakukan aktivitas pembelajaran dengan lebih optimal. Disisi lain, hampir keseluruhan siswa di era Digital seperti saat ini nampaknya sudah mulai terbiasa dengan kehadiran permainan digital, dan peralatan berbasis TIK (Budiarto et al., 2020), hal ini tentu akan menjadi peluang yang sangat terbuka untuk mendukung aktivitas pembelajaran atau pendidikan karakter yang terintegrasi dengan teknologi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi literatur yang dilakukan melalui proses penelaan dari berbagai sumber relevan sesuai dengan

variabel penelitian (Salim, 2019). Sumber literatur yang akan digunakan dalam penelitian ini bersumber dari artikel ilmiah yang dipublikasikan di jurnal penelitian nasional, internasional dan artikel yang dipublikasikan dalam prosiding nasional dan internasional yang relevan dengan Game, Wayang dan pendidikan karakter. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan teori-teori yang mendukung sehingga dapat disimpulkan secara deskriptif sebagai langkah pertama dalam mengidentifikasi peluang pemanfaatan Wayang berbasis Game Edukasi untuk Pendidikan Karakter.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil review beberapa hasil penelitian dan literatur yang bersumber dari artikel penelitian yang telah dipublikasikan beberapa tahun terakhir. Berikut akan disampaikan terkait beberapa hal terkait, Game Edukasi, Wayang, Pendidikan Karakter, serta Peluang dan peran Game Edukasi berbasis Wayang untuk Pendidikan Karakter bagi Siswa.

Game Edukasi

Secara singkat Game Edukasi adalah game digital yang dibuat untuk pendidikan. Hal ini bermula pada upaya untuk pengenalan kembali kegiatan hiburan yang akhirnya melahirkan sebuah konsep edutainment (Krisbiantoro Dwi, 2017). Permainan atau game sendiri terdiri dari berbagai kemasan atau jenis, seperti misalnya petualangan, strategi, puzzle dan role play atau bermain peran (Jin et al., 2020). Gagasan yang umumnya dipertahankan pada konsep Game Edukasi adalah bahwa minat peserta didik pada mata pelajaran akan meningkat dengan kesenangan dan kekayaan pengalaman yang diperoleh selama melakukan aktivitas permainan (Yunanto & Chandrawati, 2017). Selain itu, Game juga dikaitkan dengan perasaan bahagia. Oleh karena itu, sebagian besar pelajar menghargai permainan dan senang berpartisipasi di dalamnya. Hal ini kemudian berkembang seiring dengan

kemajuan TIK, dimana game telah menjadi bentuk baru dari konten pembelajaran yang interaktif, sehingga bermain game mampu menyediakan platform kolaboratif dan interaktif untuk tujuan pembelajaran (Wahyuningtyas et al., 2017). Game digital yang memungkinkan pembelajaran kolaboratif menghasilkan ide-ide baru serta bertukar informasi, menyederhanakan masalah, meningkatkan keterampilan, menumbuhkan sikap dan nilai tertentu, serta menyelesaikan tugas (Hu, 2020), (Yunanto & Chandrawati, 2017), terlepas dari jenis mata pelajaran atau informasi pelajaran yang dikemas didalamnya.

Wayang

Wayang (wayang Indonesia) merupakan salah satu seni pertunjukan yang dimiliki budaya Jawa, pada beberapa pandangan, wayang sering digambarkan sebagai seni "bayangan" atau samar yang dapat bergerak berdasarkan lakon (pelakon) yang dimainkan oleh dalang (Handayani, 2014).

Wayang sebagai hasil budaya yang dimiliki Indonesia telah membentuk budaya nasional tersebut menjadi sesuatu yang besar, dan turut menjadi acuan oleh beberapa negara di dunia. UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) pada beberapa tahun silam telah menetapkan wayang sebagai warisan dunia, yang tentunya hal ini menjadi kebanggaan bagi seluruh masyarakat Indonesia (Nurgiyantoro, 2011).

Dengan demikian bagi sebagian besar masyarakat Jawa yang ada di Indonesia, Wayang menjadi pusat pembelajaran dari berbagai aspek kehidupan (Mulyono, 1976). Tokoh-tokoh dalam wayang mencerminkan karakter masyarakat Jawa. Wayang ditampilkan dalam sebuah pertunjukan dengan menghadirkan seorang dalang sebagai pengarah pementasan (Sujanto, 1992). Secara tradisional dan adat, pada saat pementasannya wayang membutuhkan penerangan, karena yang ditampilkan adalah bayangan dari wayang, hal ini yang kemudian akan membuat pencahayaan yang ditonjolkan pada wayang

menjadikan wayang kulit menjadi seolah – olah hidup. Cerita yang dikemas dalam pertunjukan wayang kulit akan lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

Seiring berjalannya waktu, pertunjukan wayang kulit telah beranjak dari makna ritual menjadi sebuah hiburan dan bahkan pembelajaran jika dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Cerita wayang yang sejatinya memuat nilai dan akhlak tertentu, perlu untuk didesimansikan kepada siswa sebagai bentuk pembelajaran karakter (Sumpna et al., 2019).

Pendidikan Karakter

Hanum & Annas (Hanum & Annas, 2019) menjelaskan bahwa pendidikan karakter pada dasarnya adalah pengembangan nilai-nilai yang bersumber dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang dirumuskan dalam rumusan besar untuk dapat diimplementasikan dalam pendidikan secara nasional. Sehingga pendidikan karakter pada dasarnya adalah proses pendidikan yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya dan karakter bangsa Indonesia (Atika et al., 2019). Penting untuk pendidikan karakter dapat diintegrasikan di sekolah, mengingat selama ini materi yang diberikan di sekolah hanya sebatas pada aspek kognitif saja, dengan mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik (Wahyuni et al., 2020). Diakui atau tidak saat ini krisis sedang terjadi nyata dan mengkhawatirkan karena berdampak pada masyarakat khususnya anak-anak dan remaja usia sekolah. Diketahui bersama bahwa secara menyeluruh anak akan meniru apa yang mereka lihat, dengar, dan alami dalam kehidupannya.

Oleh karena itu, karakter seorang anak sangat ditentukan oleh lingkungan sekitarnya, baik di lingkungan keluarga, masyarakat maupun lingkungan sekolahnya, dengan demikian tujuan mulai dari implementasi Pendidikan karakter pada anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan afektif, dapat membentuk karakter, dan dapat mengembangkan

¹ Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Email: irhas.ranggakal@gmail.com

peradaban bangsa. Karena itu, pendidikan karakter sangat diperlukan bagi siswa untuk mencapai keberhasilan secara signifikan.

Peluang dan Peran Game Edukasi Berbasis Wayang untuk Pendidikan Karakter bagi Siswa

Proses internalisasi pendidikan karakter akan efektif dan bermakna jika siswa tidak hanya memahami kebaikan, tetapi juga menjadikan kebaikan sebagai sikap dan sifat, dan mewujudkannya dalam perilaku dan tindakan sehari-hari (Arfandi & Shaleh, 2016). Mengingat banyak karakter yang perlu untuk diinternalisasikan kepada siswa sesuai dengan yang termuat dalam tujuan pendidikan karakter sebagaimana disampaikan oleh Mulyasa (Mulyasa, 2012) bahwa tujuan pendidikan karakter adalah untuk mendorong peserta didik agar mampu berkehidupan secara mandiri dalam meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasikan serta mempersonalisasikan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Oleh sebab itu, perlu suatu sarana penyampaian materi pembelajaran untuk memudahkan proses transfer pengetahuan dan internalisasi karakter.

Salah satu sarana yang memungkinkan adalah membawa media pembelajaran masuk ke dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Karo & Rohani, 2018). Hadirnya media pembelajaran didalam aktivitas belajar akan mampu untuk membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memberikan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Dewi & Hilman, 2019).

Seiring berkembangnya Iptek, jenis media pembelajaran menjadi sangat variatif sehingga perlu kriteria – kriteria dalam menentukan jenis media yang akan dikembangkan, beberapa hal yang menjadi pertimbangan adalah ketepatan dengan

tujuan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan media, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dan ketersediaan waktu untuk proses pemanfaatannya (Junaidi, 2019), (Budiarto, 2020).

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, Permainan edukatif teridentifikasi mampu mengakomodasi beberapa kriteria pemilihan yang sudah disebutkan. Permainan edukasi dinilai memiliki peluang dan potensi yang besar untuk dimanfaatkan (Yunanto & Chandrawati, 2017), selain dinilai dapat menunjang proses pembelajaran, juga siswa yang saat ini telah familiar dengan kehadiran teknologi dalam segala aspek kehidupannya (Greipl et al., 2020). Game edukasi dengan teknologi media interaktif akan membantu anak-anak untuk memahami isi dari game tersebut.

Mengacu pada beberapa pemaparan secara teoritis terkait aspek game edukasi, wayang, dan pendidikan karakter. Dengan demikian secara keseluruhan bahwa visualisasi materi yang dikaitkan dengan unsur nilai dan karakter yang termuat dalam Wayang, akan memberikan kemudahan pada siswa untuk menguasai secara konseptual sehingga siswa dapat menginternalisasikan nilai – nilai karakter dengan lebih mudah. Peran dan potensi pemanfaatan game edukasi wayang untuk pendidikan karakter juga akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan dinamis.

KESIMPULAN

Game Edukasi dengan mengintegrasikan nilai – nilai karakter pada Wayang sangat berpeluang besar dan cukup relevan di terapkan dalam proses pembelajaran di era digital seperti saat ini. Materi pendidikan karakter yang dikemas dalam format permainan cukup teridentifikasi secara teoritis dan faktual mampu memudahkan siswa dalam menguasai keterampilan, kognitif serta memperoleh nilai afektif yang cukup baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Althof, W., & Berkowitz, M. W. (2006). Moral education and character education: their relationship and roles in citizenship education. *Journal of Moral Education*, 35(4), 495–518. <https://doi.org/10.1080/03057240601012204>
- Arfandi, A., & Shaleh, M. (2016). INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 10(2), 265–280. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v10i2.124>
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). PELAKSANAAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER MEMBENTUK KARAKTER CINTA TANAH AIR. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17467>
- Budiarto, M. K. (2020). Identification of Students' Needs for Multimedia Development in Craft and Entrepreneurial Topic: Information Technology-Assisted Learning. *COUNS-EDU: The International Journal of Counseling and Education*, 5(4). <https://doi.org/10.23916/0020200525740>
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto, S. (2020). Student's View of Using Digital Learning Media in Classroom Activities: A Case of Public Senior High School in Cirebon, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 10(1), 47–54. <https://doi.org/10.23960/jpp.v10.i1.202006>
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48–53. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Greipl, S., Moeller, K., & Ninaus, M. (2020). Potential and limits of game-based learning. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 12(4), 363. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2020.110047>
- Handayani, S. (2014). Perkembangan Kesenian Wayang Kulit Dalam Penguatan Kearifan Lokal Di Desa Ketangrejo Kecamatan Gondong. *Pendidikan Sejarah IKIP Veteran Semarang*.
- Hanum, A., & Annas, A. (2019). Penggunaan Kurikulum Serta Penanaman Nilai dan Spiritual Siswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 1(2), 160–168. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v1i2.84>
- Hu, J. (2020). Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. *British Journal of Educational Studies*, 68(2), 265–267. <https://doi.org/10.1080/00071005.2019.1682276>
- Jin, G., Nakayama, S., & Tu, M. (2020). Game based learning for safety and security education. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(1), 114–122. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i1.14139>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Krisbiantoro Dwi, H. D. (2017). Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Matematika

- Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Telematika*, 10(2), 255–256.
- Mardiyah, S. (2019). PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH. *Edification Journal*, 1(1), 127–137.
<https://doi.org/10.37092/ej.v1i1.89>
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. PT Bumi Aksara.
- Nikmah, F. (2020). NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM TRADISI APITAN DI DESA SERANGAN, KECAMATAN BONANG, KABUPATEN DEMAK. *Handep: Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 3(2).
<https://doi.org/10.33652/handep.v3i2.113>
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Wayang and The Development of The Nation's Character*. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Prabandari, A. S. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 68–71.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.586>
- Prayoga, D. S., Fianto, A. Y. A., & Hidayat, W. (2015). *Penciptaan Buku Novel Graphic Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Pada Anak-Anak*. *Jurnal ArtNouveau*, IV(1).
- Purwanto, A., Octavia, E. R., & Adi, S. P. (2021). WAYANG GODHONG SEBAGAI MEDIA EDUKASI CINTA BUDAYA DAN ALAM SEJAK USIA DINI. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 200–208.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4081>
- Sajadi, D. (2019). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 16–34.
<https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. In Jakarta: Kencana.
- Salirawati, D. (2021). Identifikasi Problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*.
<https://doi.org/10.24246/juses.v4i1p17-27>
- Sujamto. (1992). *Wayang dan budaya jawa*. Dahara Prize.
- Sumpana, Sapriya, Malihah, E., & Kumalasari, K. (2019). *Wayang Kulit As A Medium Learning Character*. *Proceedings of the International Conference Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018 (IC PEOPLE UNNES 2018)*.
<https://doi.org/10.2991/icpeopleunnes-18.2019.12>
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 165–173.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). *Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun*. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71.
<https://doi.org/10.35473/ijec.v1i2.361>
- Wahyuni, S., Desyanty, E. S., & Rahma, R. A. (2020). “Mendidik dengan Hati dan Keteladanan”: Branding untuk Menumbuhkan Karakter Pendidik Anak Usia Dini. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 12(2), 331.
<https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i2.17294>
- Wahyuningtyas, N., Normaningsih, N., & Sagirani, T. (2017). *Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis*. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(1), 11–19.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v4i1.84>

Tahun 2022, Vol. 1, No. 1 hal 35

Doi : 10.22236/utilitas.v8i1.8588

Yunanto, S. H., & Chandrawati, T. B. (2017). "Smart Puzzle" Game Helping Children Learn to Read. SISFORMA, 3(1), 13.

<https://doi.org/10.24167/sisforma.v3i1.677>

Yunus, A. (2012). Pembelajaran Bahasa berbasis Pendidikan Karakter. Refika Aditama.

Zubaedi. (2012). Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan. Kencana.