

## Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SDN 01 Nambangan Lor

Lala Maryola✉, Universitas PGRI Madiun  
Dahlia Novarianing Asri, Universitas PGRI Madiun  
Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

✉ [lalamaryola02@gmail.com](mailto:lalamaryola02@gmail.com)

**Abstract:** Learning media as one of the success factors in learning. Learning media to facilitate communication between teachers and participants, what they want to convey to students can be developed in various forms, one of which is cartoon puppet media. This research is motivated by the lack of use of learning media at SDN 01 Nambangan Lor, especially the use of cartoon puppet media. The aim of this research is to find out whether there is an influence of cartoon puppet learning media on PPKn learning outcomes for class IV SDN 01 Nambangan Lor. The research method used in this research is quantitative Quasi Experimental. Class IV sampling technique as experimental and control classes. Based on the research results, there is an influence of cartoon puppet learning media on PPKn learning outcomes for fourth grade elementary school students. From the results and discussion, it was concluded that there was a significant increase in learning outcomes and the average score obtained in the experimental class was 83.2, while for the control class the average score was 75.5. Then from the results of the t test it can be concluded that the results based on SPSS 26 show that the significance value is  $0.255 > 0.05$  and the sig (2 tailed) value is  $0.000 < 0.05$ , from the test results it is stated that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This means that there is an influence of cartoon puppet learning media on PPKn learning outcomes for fourth grade elementary school students.

**Keywords:** Cartoon puppet learning media, PPKn learning outcomes

**Abstrak:** Media pembelajaran sebagai salah satu factor keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta, yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk salah satunya media wayang kartun. Penelitian ini dilator belakang oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di SDN 01 Nambangan Lor, terutama penggunaan media wayang kartun. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SDN 01 Nambangan Lor. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif Quasi Eksperimental. Teknik pengambilan sampel kelas IV sebagai kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh media pembelajaran wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD. Dari hasil dan pembahasan maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan hasil belajar dan diperoleh nilai rata-rata yang ada dikelas eksperimen sebesar 83,2 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 75,5. Kemudian dari hasil Uji t makan dapat disimpulkan hasil berdasarkan SPSS 26 diketahui nilai Signifikasi  $0,255 > 0,05$  dan nilai sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dari hasil uji tersebut menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya bahwa ada pengaruh media pembelajaran wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD.

**Kata kunci:** Media pembelajaran wayang kartun, Hasil belajar PPKn



## PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan adalah proses yang dimaksudkan untuk membentuk dan meningkatkan kualitas manusia dengan cara yang positif. Akibatnya, pemerintah harus memberikan prioritas utama kepada pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut. Institusi pendidikan bertanggung jawab atas semua potensi siswa, baik dari pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dalam menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi, yang mencakup perubahan pada kurikulum, manajemen pendidikan, tenaga pendidikan, dan proses belajar mengajar. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah mendapatkan hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Menurut Hidayat et al., (2020) pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan ini memiliki tujuan untuk menanamkan dasar kemanusiaan dan membentuk kepribadian sebagai warga Indonesia yang berasal dari aspek ideologi Pancasila.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama observasi di sekolah dasar, pembelajaran PPKn saat ini masih dianggap pembelajaran yang kurang menarik oleh sebagian besar siswa sekolah dasar. Kegiatan pada pembelajaran PPKn kelas IV SDN 01 Nambangan Lor masih kurang memuaskan dikarenakan minat dalam mempelajari PPKn relatif rendah, misalnya siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran karena guru menggunakan metode pembelajaran yang membosankan, siswa tidak aktif dalam proses tanya jawab di kelas karena selama ini pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, siswa tidak tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru ini karena guru hanya berpedoman pada buku paket yang tersedia saja dan jarang sekali guru menggunakan media yang kreatif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memengaruhi kesuksesan belajar. Pendidik harus memiliki kemampuan mengajar yang baik untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga pembelajaran terpusat pada mendorong kreativitas, minat, inisiatif, inspirasi, inovasi, dan kemandirian siswa. Diharapkan guru dapat menggunakan wayang sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Media pembelajaran juga berfungsi untuk membuat siswa lebih tertarik pada apa yang diajarkan, yang merupakan komponen penting dari keberhasilan proses pembelajaran.

Menggunakan wayang kartun sebagai alat pembelajaran, mereka dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, wayang kartun dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, dan meningkatkan ketertarikan mereka. Menurut Astuti (2016) Media wayang kartun digunakan karena menarik bagi siswa untuk belajar dan membantu melestarikan budaya, terutama Jawa, dan budaya tradisional. Selain itu, media wayang kartun memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dipilih untuk menyajikan materi tentang pola hidup gotong royong dan untuk memvisualisasikan atau menggambarkan karakter melalui gerak dan dialog. Wayang kartun ini memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa karena bentuknya yang menarik, yang membantu mereka menyerap cerita yang didengarkannya. Nurcahyanto (2016) menjelaskan bahwa media kartun wayang ini terdiri dari wayang yang telah dimodifikasi untuk mewakili karakter yang diinginkan. Guru menggunakan wayang dari kartun untuk menarik perhatian siswa di kelas. Wayang dapat membantu perkembangan emosi, imajinasi, dan kreativitas anak-anak. Wayang juga meningkatkan bahasa anak dan pemahaman mereka tentang budaya lokal.

Panggabean & Kurniaman (2022) menyatakan bahwa media wayang kartun ini merupakan solusi dari permasalahan yang ada karena biaya produksi wayang kartun yang terjangkau dan proses pembuatannya sederhana. Karena terbuat dari bahan kertas dan kayu, sehingga ringan dan mudah dimainkan oleh anak-anak. Pembuatannya mudah dan dapat diwarnai dengan pola yang menarik sehingga perhatian anak-anak dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menarik agar siswa bersemangat dan

berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi pembelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba merancang penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan yaitu media pembelajaran Wayang Kartun yang kemudian akan diuji seberapa pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi.

Penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Qorimah & Abduh (2021) dengan judul “Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar”. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran wayang; hasil uraiannya menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$ , yaitu  $9.104 > 2.201$ .

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Maulida et al., (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Wayang Panggung Cerita Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Toleransi Terhadap Teman Beda Suku / Asal Daerah”. Menggambarkan hasil yang mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran wayang mempengaruhi hasil belajar. Hasil kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol yaitu  $79,17 > 63,85$ ., perolehan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan hasil  $3.351 > 1,665$ .

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, alasan menggunakan penelitian eksperimen karena tujuannya melakukan perbandingan suatu akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda. Karena dalam penelitian ini menggunakan quasi eksperiment design, desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dan control dilakukan tes awal. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media wayang dan kelompok kontrol menggunakan media visual dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok.

Tahap pelaksanaan pada penelitian ini ada tiga, tahapan pertama adalah melakukan pre-test peserta didik diminta untuk mengerjakan soal. Pre-test ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Tahap kedua *treatment*, yang diberikan dalam bentuk penyampaian materi oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran wayang kartun. Tahapan ketiga adalah post-test. Pada saat post-test peserta didik juga diminta untuk mengerjakan soal post-test. Post-test ini bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun. Penelitian ini berlangsung dilakukan selama 3 hari pada bulan Mei-Juni 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah 52 peserta didik kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 26 peserta didik kelas IVA dan 26 peserta didik kelas IVB. Sampel adalah sekelompok elemen yang dipilih dari kelompok yang lebih besar dengan harapan mempelajari kelompok yang lebih kecil ini (sampel) akan mengungkapkan informasi penting tentang kelompok yang lebih besar (populasi) Firmansyah & Dede (2022). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes pre-test dan post-test. Teknik Analisis Data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paire Sample Test* (uji t).

## HASIL PENELITIAN

Penilaian hasil belajar PPKn kondisi awal kelas IV A sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 71,5 sedangkan nilai rata-rata kondisi awal kelas IV B sebagai kelas kontrol adalah 68,9. Data nilai pre-test kedua kelas tersebut dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut.

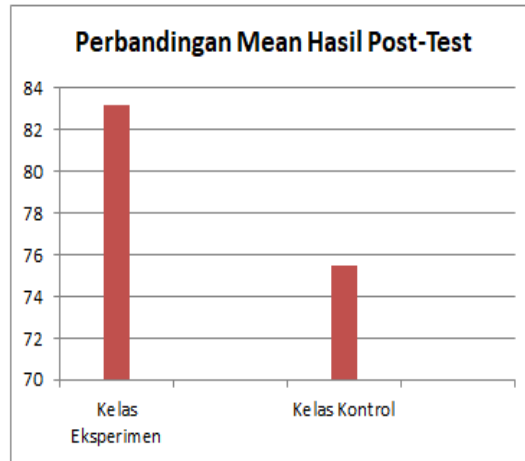
**TABEL 1.** Hasil Nilai Kondisi Awal (Pre-Test) Kelas Eksperimen-Kontrol

Data Nilai Kondisi Awal	Statistik	Eksperimen	Kontrol
	N		26
$\Sigma x$		1860	1790
Mean		71,5	68,9
Kategori		Cukup	Cukup

Peneliti memberikan post-test dengan tujuan mengetahui hasil belajar PPKn kelas IV pada peserta didik setelah diberi tiga kali perlakuan. Hasil post-test menunjukkan perolehan nilai kelas eksperimen yaitu 83,2 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol yaitu 75,5. Data nilai pre-test kedua kelas tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 sebagai berikut.

**TABEL 2.** Hasil Nilai Kondisi Akhir (Post-Test) Kelas Eksperimen-Kontrol

Data Nilai Kondisi Akhir	Statistik	Eksperimen	Kontrol
	N		26
$\Sigma x$		2165	1965
Mean		83,2	75,5
Kategori		Baik	Cukup



**GAMBAR 1.** Perbandingan Mean Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

Diagram gambar 1 menunjukkan bahwa mean post-test hasil belajar PPKn siswa kelas IV untuk kelas eksperimen sebesar 83,2 dan mean post-test kelas kontrol sebesar 75,5. Dari data tersebut, selisih yang didapat ialah 7,7. Dapat disimpulkan bahwa antara mean hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan. Hasil belajar yang diperoleh oleh kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan kelas kontrol.

**TABEL 3.** Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statisti c	df	Sig.	Statist ic	df	Sig.
Hasil Belajar PPKn Siswa	Pre-Test Eksperimen (Wayang Kartun)	.168	26	.114	.905	26	.104
	Post-Test Eksperimen (Wayang Kartun)	.154	26	.144	.931	26	.124
	Pre-Test Kontrol (Buku)	.192	26	.113	.904	26	.104

Post-Test Kontrol (Buku)	.145	26	.125	.940	26	.117
--------------------------	------	----	------	------	----	------

## a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk masing-masing kelas melebihi 0,05, yang menunjukkan bahwa data tersebut memiliki distribusi normal.

TABEL 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PPKn	Based on Mean	.255	1	50	.616
	Based on Median	.275	1	50	.602
	Based on Median and with adjusted df	.275	1	49.599	.602
	Based on trimmed mean	.264	1	50	.610

Nilai signifikan 0,616 lebih besar dari 0,05 dalam uji homogenitas, yang menunjukkan bahwa datanya homogeny (0,616), seperti yang ditunjukkan dalam tabel diatas.

TABEL 5. Uji Hipotesis T Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-15.57692	6.68235	1.31052	-18.27598	-12.87786	11.886	25	.000

Nilai signifikan pada kolom sig (2 tailed)  $0,000 < 0,05$ , menurut hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Paired Sample T Test untuk nilai pre-test dan post-test. Tabel berikut menunjukkan hasil kesimpulan:  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  wayang kartun dianggap sebagai media pembelajaran yang efektif untuk hasil belajar PPKn.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran wayang kartun berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor dengan sampel 52 siswa dibagi menjadi kelas kontrol (IVB) dan kelas eksperimen (IVA). Peneliti menggunakan instrument berupa soal pilihan ganda. Peneliti menggunakan instrument berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 untuk mengevaluasi hasil belajar PPKn siswa. Kelas eksperimen sesudah soal pre-test diberikan *treatment* menggunakan media pembelajaran wayang kartun, sedangkan media buku digunakan untuk kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan *treatment* pada saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wayang kartun. Masalah yang diberikan kepada kelompok eksperimen berkaitan dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kelas kontrol menggunakan media buku, dimana siswa hanya membaca materi yang ada di buku saja. Setelah kelas eksperimen dan kontrol selesai menerima pembelajaran, selanjutnya mengerjakan soal post-test yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa.

Peneliti melakukan uji normalitas menggunakan SPSS 26, dan hasil pre-test post-test dari uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji menunjukkan bahwa seperti yang ditunjukkan pada tabel 3, kedua kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi normal. Hasil uraian uji normalitas pretest dan posttest kelas eksperimen. Nilai pretest memperoleh hasil signifikansi 0,114, sedangkan nilai pada posttest hasil signifikansi 0,144, perolehan hasil uji normalitas pada kelas kontrol didapatkan nilai pretest memperoleh hasil signifikansi 0,113 dan hasil pada posttest memperoleh hasil 0,125. Dapat disimpulkan bahwa uji normalitas memperoleh hasil signifikan  $> 0,05$  sehingga hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan dalam distribusi normal. Setelah mengetahui data normal, peneliti kemudian melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas yang dihasilkan peneliti sebesar  $0,616 > 0,05$ , dapat diartikan bahwasanya data ini memiliki nilai yang signifikan, peneliti melanjutkan dengan uji tahap berikutnya yaitu uji hipotesis dengan paired sample t-test. Hasil yang peneliti dapatkan dari uji t-test ini diperoleh *sign-2 tailed* sebesar  $0,000 < 0,05$ , dari hasil uji tersebut menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Setelah melakukan analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PPKn kelas IV terkait dengan Bab V dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan yaitu wayang kartun. Media pembelajaran wayang kartun memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dan paham materi.

Dari hasil uji tersebut, maka penelitian ini didukung dengan penelitian dilakukan oleh Muthohharoh et al., (2021) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di SD rata-rata hasil kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, dengan nilai 83,5 lebih besar dari pada 67,8. Hasil penelitian menggunakan uji t menunjukkan bahwa diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka hipotesis  $H_1$  Dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanna & Sundari (2023) dengan judul Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Media Wayang untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn dapat diketahui peningkatan rata-rata hasil belajar ppkn pada ranah kognitif sebesar 56% dan pada hasil belajar sebesar 71,2% hal ini merupakan hasil yang positif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hannah & Sundari juga didukung oleh hasil penelitian Nurkaidah (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek Melalui Media Wayang Kartun menyimpulkan bahwa hasil tes siswa menunjukkan perolehan yang meningkat. Pada pra siklus hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 65. Siklus I dengan nilai rata-rata 69 dan siklus II dengan nilai rata-rata 82. Walaupun model pembelajaran dan uji tes yang berbeda tetapi hasil penelitian ketiganya sama-sama menunjukkan hasil yang positif atas penggunaan wayang sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang kartun berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor, Kota Madiun. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji-t menunjukkan dengan nilai 0,000 dari hasil uji tersebut menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika nilainya kurang dari 0,05. Nilai rata-rata post-test dari kelas eksperimen dan kontrol juga mendukung temuan penelitian ini, untuk nilai rata-rata kelas eksperimen (83,2) dan kelas kontrol (75,5). Hasil dari analisis uji-t diketahui bahwa media pembelajaran wayang kartun memberikan pengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa bahwa penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran dapat membuat siswa tertarik, antusias, serta dapat menjadikan pembelajaran dikelas tidak membosankan. Sehingga berdasarkan keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran wayang kartun terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 01 Nambangan Lor, Kota Madiun, Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan adanya suatu media

wayang kartun ini bisa diterapkan oleh para pendidik didalam pembelajaran yang lebih efektif, aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Astuti, A. P. (2016). *Pengaruh Penggunaan Wayang Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak Terhadap Minat Dan Hasil Belajar*. 1–44.
2. Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
3. Hanna Lestari Setiawati, F. S. S. (2023). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING MELALUI MEDIA WAYANG UNTUNG MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN PADA TEMA 1 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP*. 09(September), 1971–1980.
4. Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
5. Maulida, D., Nurfitriani, M., Saleh, Y. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Tasikmalaya, U. M., Tasikmalaya, K., Barat, P. J., & Maulida, D. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Wayang Panggung Cerita Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Toleransi Terhadap Teman Beda Suku / Asal Daerah*. 1(2), 95–101.
6. Muthohharoh, I., Ghufron, S., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kardus terhadap Kemampuan Bercerita Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3196–3202. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1267>
7. Nurcahyanto, E. (2016). Penerapan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Application of Cartoon Puppet Media To Improve Javanese Speaking Skills. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 19, 5.
8. Nurkaidah, D. K. S. (2023). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Fabel melalui Model Paired Storytelling melalui Media Wayang Kartun di Kelas II MI BPPKI Cisaat dengan Teknik Project Base Learning (PJBL)*. 4, 176–181.
9. Panggabean, M., & Kurniaman, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 5(1), 197–209.
10. Qorimah, E. N., & Abduh, M. (2021). Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Pahlawan dan Cerita Pahlawan terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2062–2068. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1158>