

CERITA TANTRI SILIH-SILIH KAMBING DALAM MOTIF BATIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER

**I Wayan Agus Sunarwan^{i*}, I Nyoman Putrayasaⁱⁱ,
Ni Putu Laras Purnamasariⁱⁱⁱ**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Email: aguswayan756@gmail.com *, komangputra494@gmail.com,
larassukanadi@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai kependidikan dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral. Pada umumnya pemberian materi dalam pembelajaran pendidikan karakter dilakukan hanya dengan metode lisan atau berupa teks, jika ini terus dilakukan maka tidak menutup kemungkinan akan tercipta suatu pembelajaran yang monoton. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk menciptakan media pembelajaran visual khususnya pendidikan karakter melalui wayang dengan motif batik yang terinspirasi dari cerita tantri “*silih – silih kambing*”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan alternatif media pembelajaran pendidikan karakter berbasis produk seni dan untuk menguji kelayakan. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan metode kualitatif. Data – data yang dianalisa dengan metode ini berupa teks, dan kuesioner. Penelitian dilakukan pada siswa TK Negeri Apuan dengan guru sebagai pendamping sekaligus memberi penilaian. Berdasarkan data-data yang telah didapatkan, hasil menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran wayang cerita tantri *silih-silih* kambing ini mendapatkan predikat baik dari hasil penilaian kuesioner para guru TK Negeri Apuan. Sedangkan hasil wawancara, menyatakan bahwa media ini mampu meningkatkan daya tarik, semangat, dan antusias siswa terhadap pembelajaran, mengingat sangat jarang ada tenaga pendidik menggunakan media seperti ini sehingga membuat penggunaan media ini sangat menarik baik dari segi tampilan dan penyajiannya.

Kata-kata Kunci : Pendidikan Karakter, Wayang, Cerita Tantri, Batik

ABSTRACT

Character education is education that is carried out with a direct approach to students to instill educational values and teach students about moral knowledge. In general, the provision of material in character education learning is carried out only using oral methods or in the form of text, if this continues to be done, it is possible to create a monotonous learning. Based on this, the authors are interested in creating visual learning media, especially character education through wayang with batik motifs

inspired by the tantri story "Salih - silih goats". This study aims to create alternative media for character education based on art products and to test the feasibility. In this study the writer will use qualitative methods. The data analyzed by this method are in the form of text and questionnaires. The research was conducted on students of the Apuan State Kindergarten with the teacher as a companion as well as giving an assessment. Based on the data that has been obtained, the results state that the use of the learning media for puppet stories tantri silih goats gets a good title from the results of the questionnaire assessment of the Apuan State Kindergarten teachers. While the results of the interviews stated that this media was able to increase the attractiveness, enthusiasm and enthusiasm of students towards learning, considering that it was very rare for educators to use media like this so that the use of this media was very attractive both in terms of appearance and presentation.

Keywords: Character Education, Wayang, Tantri Stories, Batik

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari suku, bahasa dan budaya. Salah satu budaya yang menjadi ciri khas Indonesia di mata dunia adalah batik. Menurut Soedarmono (2008) Batik adalah istilah yang digunakan untuk menyebut kain bermotif dibuat dengan teknik *resist* dengan menggunakan material berupa lilin malam. Kata batik berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa jawa yaitu “*amba*” berarti menulis dan “*titik*” berarti titik. Batik di Indonesia, secara keseluruhan teknik, teknologi, serta pengembangan motif dan budaya yang terkait, telah ditetapkan sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi

(Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity) sejak 2 Oktober 2009 oleh UNESCO. Pembuatan batik tentu tidak akan lepas dengan motif yang beraneka ragam. Motif batik adalah corak atau pola yang menjadi kerangka gambar pada batik berupa perpaduan antara garis, bentuk dan isen menjadi satu kesatuan yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif - motif batik itu antara lain adalah motif hewan, manusia, geometris, dan motif lain. Motif batik sering juga dipakai untuk menunjukkan status seseorang. Membatik merupakan tradisi turun-menurun. Karena itu, sering motif batik menjadi ciri khas dari batik yang diproduksi keluarga tertentu. Motif

batik sering digambarkan dengan bentuk flora fauna dan terinspirasi dari cerita rakyat atau pewayangan yang memiliki makna serta nilai – nilai pendidikan karakter didalamnya.

Pendidikan karakter adalah pendidikan yang dilakukan dengan pendekatan langsung kepada peserta didik untuk menanamkan nilai kependidikan dan memberikan pelajaran kepada murid mengenai pengetahuan moral. Pendidikan karakter dipahami sebagai penanaman nilai-nilai moral dalam diri anak didik seperti nilai-nilai yang berguna bagi pengembangan pribadi anak didik baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk social (Putrayasa, 2019). Moral merupakan standar perilaku yang memungkinkan setiap orang untuk dapat hidup secara kooperatif dalam suatu kelompok. Sangat penting untuk menanamkan pendidikan karakter sejak dini untuk menghindari perilaku yang dilarang. Pendidikan karakter sangat dibutuhkan untuk membentuk peserta didik yang berkarakter positif (Purnamasari, 2019). Sebelum

seorang anak masuk sekolah (pendidikan formal) pendidikan yang pertama diberikan kepada anak adalah pendidikan dalam keluarga (pendidikan informal), karena keluarga merupakan tempat pertama bagi anak dalam memperoleh pendidikan hidup. Setelah lingkungan keluarga, sekolah juga berperan penting dalam memberikan penanaman pendidikan karakter, yaitu melalui tata tertib ataupun mata pembelajaran yang mengimplementasikan pada pengembangan diri seperti pelajaran seni rupa, serta didukung oleh media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran merupakan sesuatu saluran atau prantara yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (dalam sudatha, 2015). Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengelola kelas, agar kegiatan pembelajaran yang kita lakukan tidak monoton.

Pembelajaran yang monoton memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar siswa, karena jika siswa sudah merasa bosan atau tidak tertarik dengan pembelajaran siswa akan semakin malas dengan pembelajaran. Seni rupa menawarkan pembelajaran pendidikan karakter dengan pendekatan kesenian yang variatif dan kreatif melalui pelajaran seni lukis, gambar bentuk, seni patung, terutama seni batik. Dalam penciptaan karya dari semua pembelajaran tersebut memerlukan proses yang panjang, dari menemukan ide kemudian sampai pada proses penciptaan, diperlukan kedisiplinan dan tanggung jawab untuk menyelesaikannya dengan baik. Dari proses penciptaan karya peserta didik akan diajarkan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab. Disiplin yang dimaksud antarlain; tidak datang terlambat saat pembelajaran, rajin dan jujur mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sedangkan rasa tanggung jawab yang dimaksud antarlain; mengumpulkan dan menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan

waktu yang telah disepakati oleh guru. Selain dari proses pembelajarannya peserta didik juga dapat belajar nilai – nilai kependidikan melalui cerita fabel, pewayangan atau kisah – kisah lainnya yang kemungkinan akan dijadikan acuan dalam penciptaan karya seni. Salah satu produk seni yang bisa dijadikan media dalam pembawaan cerita – cerita tersebut yaitu wayang. Wayang adalah salah satu kesenian yang ada di Indonesia yang harus dilestarikan. Pratama, D (2015) juga menyatakan dalam artikelnya bahwa salah satu produk budaya yang tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya adalah wayang. Haritz (dalam Oktavianti & Wiyanto, 2014) menyatakan bahwa sebenarnya media pewayangan tidak harus terikat dalam satu sifat materi pelajaran itu sendiri. Artinya seorang guru tidak mengajar hanya disesuaikan dengan materi pembelajaran satu saja, akan tetapi juga implikatif digunakan untuk materi pelajaran yang lain. Media wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam

proses pembelajaran, terlebih lagi jika memakai kisah pewayangan maupun kisah *tantri* yang memiliki nilai – nilai pendidikan karakter didalamnya. Kisah *tantri* adalah salah satu cerita fable dari India yang berkembang di Nusantara. Kisah-Kisah *Tantri* sebagai salah satu produk sastra lama memiliki muatan nilai yang sangat mendidik pembaca. Pendapat ini dipertegas oleh Putra (2012:189) yang menyatakan cerita *tantri* yang banyak mengandung nilai-nilai karakter menunjukkan cerita ini penting bagi dunia sastra dan pendidikan. Kisah – kisah *tantri* yang memiliki kandungan nilai karakter dalam ceritanya sangat cocok dijadikan alternatif untuk mengembangkan pendidikan karakter. Pada umumnya pemberian materi dalam pembelajaran pendidikan karakter dilakukan hanya dengan metode lisan atau berupa teks, jika ini terus dilakukan maka tidak menutup kemungkinan akan tercipta suatu pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya hal yang berbeda dari cara penyampaian

materinya. Pembelajaran monoton juga menjadi suatu permasalahan yang ada di dalam dunia pendidikan. Dan guru harus bisa mengatasi permasalahan ini, yaitu dengan cara menggunakan beberapa macam metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan aktif di dalam kelas, seperti menggunakan jenis media pembelajaran alat bantu atau visual.

Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk menciptakan media pembelajaran visual khususnya pendidikan karakter melalui wayang dengan motif batik yang terinspirasi dari cerita *tantri* “*silih – silih kambing*”. Tujuan dibuatnya media pembelajaran ini diharapkan mampu untuk menghindari kondisi belajar yang monoton dan menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran serta. Cerita *silih – silih kambing* dipilih karena terdapat nilai pendidikan karakter dan moral yang bisa diambil dari cerita tersebut seperti, bertanggung jawab, saling tolong menolong dan lain – lainnya. Penulis memilih penggunaan motif

batik dikarenakan mulai dari proses motif batiknya saja banyak nilai kependidikan yang bisa diambil, seperti ketekunan, kesabaran, dan rasa tanggung jawab. Kemudian dari motif batik cerita tantri terdapat nilai – nilai moral yang bisa diambil dan dijadikan contoh dalam menjalani kehidupan masyarakat berakhlak, bermoral, bertoleransi, dan bergotong royong. Peranan motif batik cerita tantri dalam membentuk karakter positif melalui pengolahan perubahan proses belajar mengajar tidak hanya berlangsung didalam kelas yang hanya tertuju pada penyampaian materi saja. Media seni batik diharapkan dapat menjadi inspirasi oleh guru-guru di Indonesia sebagai inovasi pendidikan dalam membentuk karakter peserta didik. Bentuk visual wayang dipilih karena wayang pada umumnya memang digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu cerita agar bisa dinonton dan dinikmati. Batik dan wayang merupakan kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan, hal ini juga sejalan dengan nilai pancasila yang terdapat pada sila ke - 3 yang mengandung makna bahwa

kita harus cinta tanah air dan melestarikannya juga.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat penulis uraikan yaitu :

(1) Bagaimana proses kreatif penciptaan wayang *silih – silih kambing*? (2) Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran wayang *silih – silih kambing* ketika proses pembelajaran?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menciptakan alternatif media pembelajaran pendidikan karakter berbasis produk seni. Adapun beberapa kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Pendidikan karakter, (2) Media pembelajaran (3) Batik, (4) Wayang, (5) Cerita Tantri.

METODE

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang akan dilakukan penulis dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall tersebut dengan pembatasan. Borg & Gall (dalam Emzir, 2013:

271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi empat langkah pengembangan. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka untuk mengetahui materi yang tepat untuk produk.

2. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan pemilihan media seni yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Kemudian dilakukan pemilihan tema dan materi yang ingin tanamkan dalam media pembelajaran tersebut.

3. Tahap pengembangan produk

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan,

pengelolaan bahan, dan terakhir adalah penciptaan.

4. Tahap validasi dan uji coba media pembelajaran

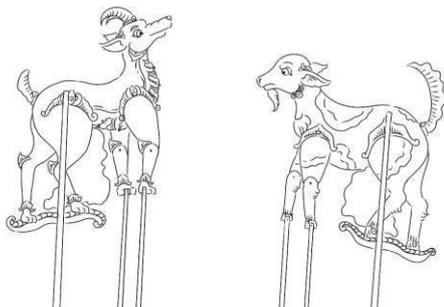
Bentuk dari evaluasi media pembelajaran adalah sebagai bentuk validasi. Validasi dilakukan oleh guru yang ahli dengan materi cerita tantri dan media pembelajaran. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan pendapat serta masukan dan saran terkait media pembelajaran yang akan di uji coba sehingga bisa dilakukan revisi demi mencapai hasil yang maksimal. Produk yang telah melalui proses validasi serta revisi akan di uji coba kepada peserta didik. Pada tahap ini pendapat dan tanggapan guru diperlukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Subjek uji coba produk dilakukan pada siswa TK Negeri Apuan dengan guru sebagai pedamping sekaligus memberi penilaian terkait produk yang dibawakan. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan metode kualitatif yang menggunakan wawancara dan kuesioner dengan menjawab pertanyaan seperti apa,

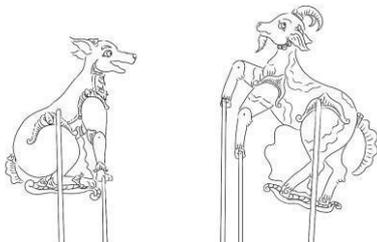
mengapa atau bagaimana. Adapun langkah analisis yang dilakukan yaitu, pengumpulan data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Penciptaan Produk

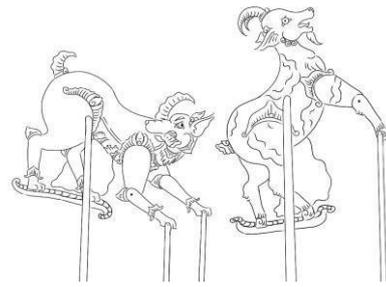
Media pembelajaran ini dihasilkan melalui serangkaian proses yang cukup panjang. Perlu adanya perencanaan terkait desain, alat, bahan, dan juga teknis yang akan digunakan. Berikut merupakan proses perancangan yang telah penulis lewati : Desain produk :



Gambar 1. Adegan pertama



Gambar 2. Adegan kedua



Gambar 3. Adegan ketiga
Tahap Pembuatan Wayang Batik :



Gambar 4. Pembuatan Sketsa

1. Sketsa, pembuatan sketsa pada kain dibantu dengan menggunakan bentuk pola supaya memudahkan pengerjaan.



Gambar 5. Proses Nyanting

1. Nyanting, setelah pembuatan sketsa dilanjutkan dengan nyanting, menggunakan canting

yang berisi malam cair. Pada saat nyanting malam harus dalam keadaan panas agar bisa tembus dikain



Gambar 6. Proses Mewarnai

2. Pewarnaan, mewarnai menggunakan warna remasol, warna remasol berupa bubuk, perlu menggunakan air hangat untuk mencairkannya dan manotek untuk membuat warna lebih kental.



Gambar 7. Proses Waterglass

3. Waterglass, sebelum batik yang setelah dicuci, harus di oleskan dengan waterglass. Fungsi

waterglass untuk mengikat warna.



Gambar 8. Proses Pencucian

4. Pencucian, setelah diberikan waterglass, kain batik kemudian di cuci sampai water glass hilang.



Gambar 9. Proses Perebusan

5. Perebusan, setelah dicuci kain batik akan direbus, dalam proses perebusan air akan ditambahkan soda abu / diterjen agar malam lebih mudah terlepas.



Gambar 10 Proses Perakitan

6. Setelah batik dicuci kemudian dipotong sesuai dengan bentuk wayang. Untuk membuat kain tebal dan kokoh layaknya sebuah kulit wayang pada umumnya, maka akan menggunakan beberapa tumpukan kain keras yang kemudian disetrika bersamaan dengan kain sehingga kain batik menempel dengan kuat. Kemudian bagian kaki dan badan pasang menggunakan tali senar pancing, pemasangan dilakukan dengan tujuan agar bisa digerakan.

Hasil Akhir :

Gambar 11. Hasil Akhir Adegan 1



Gambar 12. Hasil Akhir Adegan 2



Gambar 13. Hasil Akhir Adegan 3

Hasil Analisis Data**Hasil Validasi**

Adapun beberapa poin penting yang didapat ketika wawancara dengan narasumber terkait media pembelajaran wayang batik, yaitu :

1. Penggunaan wayang dengan tema cerita tantri *silih – silih* kambing sebagai media pembelajaran pendidikan karakter dinyatakan cocok diterapkan pada tingkatan TK maupun SD.
2. Penggunaan materi dengan cerita *silih – silih* kambing dikatakan sudah sesuai untuk mengajarkan nilai – nilai pendidikan karakter.
3. Penyajian media pembelajaran yang menyerupai pertunjukan wayang lemah. sangat menarik.
4. Terdapat saran yang diberikan, yaitu untuk menambahkan latar hutan dan lebih interaktif ketika uji coba dilaksanakan.
5. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media wayang batik sehingga membuat media tersebut memang cocok digunakan untuk tingkatan kelas tersebut.
2. Media pembelajaran wayang batik dapat meningkatkan daya tarik siswa.
3. Penyajian media yang menarik sehingga bisa membuat anak – anak lebih dekat mengenal seni dan kebudayaan Indonesia, yakni batik dan wayang.
4. Materi yang digunakan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Terdapat masukan atau saran yang diberikan yaitu, perlu dilakukan pendalaman lebih jauh terkait penokohan karakter ketika bercerita.

Hasil Uji Coba

Adapun beberapa poin penting yang didapat ketika wawancara dengan narasumber terkait tanggapan terhadap media pembelajaran wayang batik setelah dilaksanakannya proses uji coba dikelas.

1. Beliau menyatakan bahwa anak – anak terlihat senang dan antusias ketika proses

Untuk lembar penilaian wayang *silih – silih* kambing sebagai media pembelajaran pendidikan karakter yang telah diberikan kepada 8 guru di TK Apuan, mendapatkan hasil 3 dengan predikat sangat baik, 4 predikat baik, dan 1 predikat cukup baik.

Kuesioner yang telah diisi oleh 8

orang guru dari TK Negeri Apuan
mendapatkan skor sebagai berikut :

Jawaban “baik” : $4 \times 4 = 16$

Jawaban “cukup baik” : $3 \times 1 = 3$

Total skor : 34

Tabel 4.3. Data Hasil Kuesioner

No	Nama Guru	Nilai	Predikat
1	I Gusti Ayu Sukayani	92,5	Sangat Baik
2	Ni Wayan Masni	92,5	Sangat Baik
3	Luh Suarsini	97,5	Sangat Baik
4	Ni Ketut Lumur	90	Baik
5	Ni Wayan Sriani	85	Baik
6	Ni Wayan Resminiati	85	Baik
7	NI Wayan Suleini	82,5	Baik
8	Gusti Ayu Puspitawati	80	Cukup Baik

Diketahui :

Sangat Baik (Skor 5) = 3 orang

Baik (Skor 4) = 4 orang

Cukup Baik (Skor 3) = 1 orang

Kurang (Skor 2) = 0 orang

Sangat kurang (Skor 1) = 0 orang

Rumus perhitungan : $T \times P_n$

T = Total Responden $P_n =$

Pilihan angka skor linkert

Maka mendapatkan hasil :

Jawaban “sangat suka” : $5 \times 3 = 15$

Skor ideal tertinggi dari seluruh item
kuesioner x total jumlah responden :
 $5 \times 8 = 40$

Nilai tingkat keefektifan media =
total skor x hasil dari skor ideal
dikali total jumlah responden,
kemudian dikali seratus sehingga
menjadi : $34 : 40 \times 100 = 85$

Dari perhitungan kuesioner
penilaian wayan batik *silih – silih*
kambing tersebut mendapatkan nilai
akhir yaitu, 85 yang dapat
digolongkan dalam predikat baik.



Gambar 14. Proses Uji Coba

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan penggunaan media pembelajaran berbasis produk seni seperti wayang silih – silih kambing ini bisa menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran. Hasil data penelitian (wawancara dan kuesioner) menunjukkan bahwa penggunaan media ini cukup efektif dikarenakan memiliki tampilan dan cara penyajiannya yang menarik sehingga bisa membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Selain itu penggunaan media wayang dan batik ini juga bisa memperkenalkan sekaligus mendekatkan peserta didik terhadap seni kebudayaan Indonesia.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran pendidikan karakter melalui wayang dengan motif batik cerita tantri, penulis dapat simpulkan bahwa :

- (1) Proses kreatif penciptaan produk telah melalui beberapa tahapan yang panjang mulai dari pencarian ide, kemudian sampai pada tahap pembuatan yang diawali dengan pembuatan desain hingga persiapan bahan dan alat, dilanjutkan dengan sketsa, proses membatik yang memerlukan kesabaran dan ketelitian dalam pengerjaannya, proses perakitan wayang sampai finishing sehingga menghasilkan produk seni wayang dengan motif batik cerita tantri *silih – silih* kambing.
- (2) Penggunaan media pembelajaran wayang batik ini efektif dikarenakan dari hasil data yang didapatkan melalui wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa wayang silih – silih kambing adalah media yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui media ini mampu meningkatkan daya tarik, semangat, dan antusias siswa terhadap pembelajaran, mengingat sangat jarang ada tenaga pendidik yang menggunakan media seperti ini

sehingga membuat penggunaan media ini sangat menarik baik dari segi tampilan dan penyajiannya.

SARAN

Berdasarkan penelitian skripsi yang telah dilakukan, besar harapan penulis dengan adanya penelitian ini bisa memberikan inspirasi dalam pemilihan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan khususnya bagi para tenaga pendidik agar bisa memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajarannya sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk menghindari kemungkinan pembelajaran yang monoton, dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang sama secara terus menerus.

DAFTAR PUSTAKA

- Antari, L. P. S., Purnamasari, N. P. L., & Adiputra, A. M. (2019). *PEMBENTUKAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI SENI BATIK*.
- Innike, K. (2018). *Pelaksanaan Sistem Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Di Pesantren Al-Manar Ponorogo (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo)*.
- Mahliana, L., & Mustikarini, I. D. (2013). Pendidikan karakter anak melalui seni batik. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 119-134.
- Nurasiah, I., Arita, A., Zulela, M. S., & Edwita, E. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wayang Sukuraga sebagai Media Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 229-237.
- Pendit, I., Artajaya, G. S., & Putrayasa, I. N. (2019). *PENDIDIKAN KARAKTER RELIGI HINDU GENERASI MUDA DALAM KREATIVITAS KARYA SENI OGOH-OGOHO*.
- Purnamasari, N. P. L. *PESONA KEINDAHAN ALAM KINTAMANI DALAM UNTAIAN KAIN BATIK*.
- Syafutri, H. D., & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai alternatif pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra anak. In Makalah dipresentasikan pada pertemuan seminar nasional sastra anak membangun karakter anak melalui sastra anak. Yogyakarta.

Shoimah, L., Sulthoni, S., & Soepriyanto, Y. (2018). Menanamkan pendidikan karakter melalui pembiasaan di sekolah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 169-175.

Saraswati, D. L., Pratama, D., & Putri, D. A. (2019). Pemanfaatan Wayang sebagai Media Pembelajaran. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).