

## Pembuatan Alat Permainan Edukatif Wayang bagi Pembelajaran di Raudhatul Athfal Se-Kelurahan Kereng Bangkirai Kota Palangka Raya

### *Making Educational Puppet Game Tools for Learning in Raudhatul Athfal in Kereng Bangkirai Subdistrict, Palangka Raya City*

Sri Hidayati<sup>1</sup>, Muzakki<sup>2\*</sup>, Dwi Puspita<sup>3</sup>, Ismi Hanifah<sup>4</sup>

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Kota Palangka Raya, Indonesia

\*Penulis Korespondensi

<sup>1</sup>[sri.hidayati@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:sri.hidayati@iain-palangkaraya.ac.id), <sup>2</sup>[muzakki@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:muzakki@iain-palangkaraya.ac.id),

<sup>3</sup>[dwipuspitaagustus@gmail.com](mailto:dwipuspitaagustus@gmail.com), <sup>4</sup>[ismihanifah274@gmail.com](mailto:ismihanifah274@gmail.com)

Riwayat Artikel: Dikirim 2 Januari 2024; Diterima 30 April 2024; Diterbitkan 31 Mei 2024

#### Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memberikan pendampingan serta pengetahuan baru tentang pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) wayang binatang dan wayang orang dalam pembelajaran di RA se-Kelurahan Kereng Bangkirai. Adanya APE wayang binatang dan wayang orang disebabkan oleh kendala yang sering terjadi pada setiap lembaga terkait media pembelajaran menyangkut masalah biaya. Dengan APE wayang menjadi solusi untuk media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan tema dan materi pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah Participatory Action Research (PAR). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di RA Al-Musafirin yang berada di kecamatan Kereng Bangkirai. Hasil dari kegiatan ini adalah tersedianya alat permainan edukatif dengan penggunaan alat dan bahan yang mudah ditemui serta terjangkau untuk media pembelajaran. Dengan begitu terpenuhinya media untuk menunjang pembelajaran anak di RA.

**Kata Kunci:** Pembuatan APE, Wayang Binatang, Wayang Orang

#### Abstract

*The aim of these community service activities is to mentor the teachers and new knowledge about making Educational Game Tools (APE) for animal and human puppet in RA learning throughout the village of Kereng Bangkirai. The presence of Wayang animals and Wayang Oran's APE is caused by burdles often encountered at any institution related to media learning in relation to cost issues. With APE, puppet becomes a learning media solution that can be adapted to the topics and learning materials. The method used by this service is Participatory Action Research (PAR). This service was carried out at RA Al-Musafirin in the Kereng Bangkirai district. The result of this activity is the availability of educational gaming tools that are easy to find and use affordable tools and materials for the educational media. In this way, the media is filled to support children's learning in RA.*

**Keywords:** Production of APE, Animal Puppets, Human Puppet

#### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan dan pengembangan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangannya agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Indrijati, 2017: 156; Widodo, 2019: 7). Pembelajaran di PAUD tentunya mempunyai keunikannya sendiri sesuai dengan yang diajarkan oleh guru, salah satu cara membangkitkan motivasi

belajar pada anak sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik serta kreatif (Lilawati, 2020: 185). Media pembelajaran merupakan suatu hal yang berisi informasi atau pesan yang tujuannya agar dalam menyampaikan pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.

Akan tetapi, seringkali dalam pelaksanaan pendidikan anak usia dini terkadang mempunyai banyaknya kendala dalam menyangkut masalah pembiayaan yang serba mahal dan tidak terjangkau. Maka dari itu, media pembelajaran anak usia dini harus

dimiliki setiap lembaga pendidikan anak usia dini yang biasanya disebut Alat Permainan Edukatif atau APE. Alat Permainan Edukatif bagi PAUD ini merupakan media yang diciptakan untuk keperluan pembelajaran dengan tujuan agar meningkatnya kemampuan perkembangan anak dan memiliki ciri yaitu bisa dimainkan dengan berbagai tujuan serta manfaat bagi siswa (Qomariyanti, 2017: 62).

Alat permainan adalah semua alat bermain untuk memenuhi naluri anak yang memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya. Alat permainan merupakan alat yang mempunyai nilai-nilai edukatif untuk mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak (Gusliati & Mayar, 2019: 82). Demikian dengan menggunakan alat permainan yang baik anak akan menjadi lebih termotivasi, selalu ingin tahu, mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan alat permainan memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.

Alat permainan edukatif atau biasa disingkat dengan APE ini merupakan sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak (Adiarti, 2009: 80). APE ini mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada aspek perkembangan anak (Sukaryasih et al., 2016: 3). Dengan tersedianya APE dapat menunjang pembelajaran secara efektif dan menyenangkan sehingga potensi yang dimiliki anak akan berkembang secara optimal (Sahjat & Samad, 2019: 25). Jadi APE memang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dimana dapat menstimulasi, mengembangkan, dan mengoptimalkan seluruh potensi pada diri anak yang mencakup alat main eksplorasi, manipulatif, sensorimotor, sosial, motorik kasar, musik dan gerak, serta peralatan seni

rupa, selain itu juga memberikan pengalaman pendidikan atau belajar kepada anak (Nityanasari, 2020: 11; Putri, 2017: 42; Reziicka et al., 2021: 40).

Akan tetapi, banyak lembaga PAUD tidak dapat membeli Alat Permainan Edukatif yang dibuat oleh pabrik atau yang sudah jadi, karena mengingat sebagian APE memiliki harga yang mahal. Oleh karena itu guru perlu menyadari bahwa lingkungan di sekitar sangat efektif dalam mencari sumber media pembelajaran untuk membuat Alat Permainan Edukatif anak usia dini, karena APE bisa dikembangkan sendiri sesuai kemampuan guru dan mengetahui syarat Alat Permainan Edukatif ini sehingga dapat menstimulasikan siswa sejak dini (Ambarita & Purnamasari, 2020: 22).

Maka dari itu, hendaknya guru mempunyai pemahaman yang memadai dan mampu memilih alat dan bahan mengajar yang dimana bisa mendukung pembelajaran agar tercapainya aspek perkembangan siswa. Guru tidak harus membeli produk jadi setiap harinya, karena guru bisa memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar dan dibuat se-kreatif guru sehingga dapat memelihara dan menilai apakah cocok untuk digunakan dalam pembelajaran (Nurjanah et al., 2018: 8).

Dalam menciptakan media pembelajaran tersebut guru bisa membuat salah satu APE yaitu wayang. Wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan yang artinya adalah ide dalam menggambarkan wujud tokoh (Widyanti et al., 2019: 1004). Wayang adalah seni tradisional yang sudah mulai jarang dijumpai, dimana pada dasarnya sebagai alat pertunjukan atau pentas, tetapi dalam pendidikan wayang digunakan sebagai media yang sangat menarik dalam pembelajaran (Faizah & Paringsih, 2016: 253).

Pendidik bisa membuat wayang binatang berbahan kertas sebagai media pembelajaran, yang mana kertas merupakan bahan yang mudah ditemui dan terjangkau. Media wayang binatang dari kertas dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak dan membantu

mengembangkan imajinasi anak (Desi et al., 2018: 24; Maghfiroh et al., 2020: 69). Selain dapat mengembangkan imajinasi anak, pembuatannya pun sederhana dan mudah, serta tidak membutuhkan peralatan yang sulit serta relatif murah jika ditinjau dari segi biaya.

Selain APE wayang binatang, ada juga APE wayang orang yang bahan utamanya adalah kardus, bahan kardus ini termasuk mudah dicari di lingkungan sekitar sehingga dapat dibuat oleh guru PAUD dengan harga yang terjangkau dan murah.

Wayang orang merupakan permainan yang berbentuk sederhana dengan meniru tokoh atau profil tertentu yang dapat dimainkan dalam kegiatan bermain peran dan mendongeng (Azhari, 2015: 177), dibuatnya wayang orang ini bertujuan agar pembelajaran menarik minat siswa, mampu mengembangkan bahasa pada siswa, dan mampu mengasah kreativitas pada siswa (Fauziyah & Aisyah, 2019: 5). Wayang orang juga merupakan salah satu bentuk seni budaya klasik tradisional bangsa Indonesia yang telah berkembang selama berabad-abad yang hingga zaman sekarang wayang orang banyak dimodifikasi, wayang orang termasuk sebuah pembelajaran yang menunjukkan bersifat dramatis yang biasanya lewat mendongeng atau bermain peran (Rifa'i et al., 2018: 2).

Berdasarkan hal di atas, maka sebagai suatu rumusan masalah dalam pengabdian pada masyarakat ini yaitu bagaimana pembuatan APE wayang dalam pembelajaran di RA? Adapun tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk memberikan pendampingan serta pengetahuan baru tentang pembuatan APE wayang binatang dan wayang orang dalam pembelajaran di RA se-Kelurahan Kereng Bangkirai.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). PAR merupakan penelitian yang secara aktif melibatkan semua pihak

dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (Putri & Sembiring, 2021: 3). Metode PAR ini menjelaskan kegiatan riset yang dilaksanakan secara partisipatif di antara masyarakat warga dalam lingkup sosial yang lebih luas. PAR ini tidak hanya tentang pembuatan pengetahuan melainkan pemberdayaan partisipasi masyarakat (Sudirman, 2013: 711).

Berdasarkan tujuan kegiatan ini dilaksanakan maka ada susunan cara dalam pelaksanaan kegiatan tersebut yakni pelatihan dalam membuat APE yang dimana kegiatan ini dilaksanakan dengan maksud bagi guru-guru se-kelurahan Kereng Bangkirai masih belum bisa membuat APE sendiri dengan alat dan bahan dari memanfaatkan di lingkungan sekitar. Dalam pengabdian pada masyarakat ini akan diungkapkan data-data yang berkaitan dengan pembuatan APE wayang bagi pembelajaran di RA se-Kelurahan Kereng Bangkirai, kemudian data dan fenomena tersebut dianalisis sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan.

Pelaksanaan pengabdian ini di RA Al Musafirin, jalan Anggrek, Kecamatan Kereng Bangkirai, Kalimantan Tengah. Waktu pelaksanaan pada tahun 2021, tepatnya pada awal bulan Agustus dengan objek yaitu RA se-Kelurahan Kereng Bangkirai di antaranya RA Al Musyafirin, RA Wardatul Musyafirin, RA Al Muslihun 2, RA Saeful Islam, dan RA Adzkie. Adapun subjek yaitu guru-guru RA se-Kelurahan Kereng Bangkirai yang berjumlah 25 orang. Sumber data kegiatan ini adalah data lapangan, data lapangan yaitu data yang diperoleh penulis dari lapangan dengan cara partisipasi langsung dengan informan yang terkait dengan masalah yang diangkat oleh penulis. Adapun teknik pengumpulan data yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Wayang Binatang

Wayang binatang merupakan alat permainan edukatif berbahan dasar kertas yang dicetak dengan gambar-gambar

binatang seperti sapi dan kambing, agar terlihat lebih nyata dan dapat di gerakan untuk bagian kepala dipisah dengan bagian tubuhnya, dengan begitu kepala memiliki bagian sendiri sehingga dapat digerakkan ke atas dan ke bawah layaknya sedang makan rumput. Wayang binatang ini dapat dijadikan media pembelajaran disesuaikan dengan tema yang akan dilaksanakan.

Dengan wayang binatang ini anak tidak akan merasa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung dikarenakan media yang digunakan sangat menarik, jadi tidak melulu menggunakan buku cerita tetapi ada juga dalam bentuk permainan yang dapat diperagakan masing-masing oleh anak.

Dalam pembuatan wayang binatang ini dapat dilakukan dengan mudah oleh setiap guru yang hadir dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat, selain karena langkahnya yang mudah diikuti tetapi juga alat dan bahannya yang mudah ditemukan. Narasumber yang didatangkan pun sudah menerapkan APE wayang binatang pada lembaga dan didapatkan hasil anak sangat antusias ketika pembelajaran berlangsung disebabkan media yang digunakan sangat menarik perhatian anak-anak. Bahan dan alatnya terdiri dari gambar sapi utuh dan kepala sapi, tusuk sate yang telah diberi warna, kancing cepras, plastik laminating, dan setrika.

Langkah-langkah pembuatan wayang binatang yaitu sebagai berikut.

1. Siapkan gambar sapi atau ayam secara utuh dan khusus kepala sapi atau ayam yang telah dicetak. Apabila ingin membuat wayang binatang sapi maka gambar sapi dibuat berlawanan arah karena memakai dua sisi depan belakang.

Gambar 1:

Penjelasan mengenai gambar binatang yang berlawanan arah



2. Lalu gunting gambar sapi atau ayam tersebut mengikuti sesuai garisnya, setelah digunting selanjutnya gunting gambar kepala sapi atau ayam yang telah disediakan tadi.

Gambar 2:

Menggunting gambar binatang mengikuti garis



3. Apabila semuanya telah digunting, langkah selanjutnya kepala asli dari gambar sapi atau ayam tadi dipotong dan diganti dengan khusus kepala sapi atau ayam. Tujuannya menyediakan khusus kepala ini agar ketika sudah jadi wayang binatang kepalanya bisa digerak ke bawah.



Gambar 3:  
Menggunting bagian kepala Binatang



- Supaya awet gambarnya dibuat laminating, karena gambar binatang hanya dari kertas *hvs* dan diprint. Kegunaan dari laminating ini juga agar tidak mudah rusak dan hancur apabila terkena basah air.

Gambar 4:  
Laminating gambar binatang menggunakan setrika atau alat khusus



- Setelah dilaminating, bagian kepala asli gambar sapi atau ayam terpotong di sambungkan lagi menggunakan kancing cepras dari plastik, tujuannya agar kepala tetap tersambung dan tidak lepas apabila digerakan ke bawah.

Gambar 5:  
Menggabungkan kepala pada badan menggunakan kancing cepras



- Langkah terakhir yang perlu kita lakukan yaitu menempelkan tusuk sate di bagian badan dan kepala sapi atau ayam. Adanya tusuk sate di bagian kepala yaitu ketika ada *scene* sapi sedang makan rumput kita bisa menarik tusuk sate tersebut ke arah bawah dan kepalanya pun bergerak seperti sapi sedang makan.

Gambar 6:  
Langkah akhir menempelkan tusuk sate pada bagian badan dan kepala binatang



## 2. Wayang Orang

Wayang orang merupakan sebuah pertunjukkan yang menarik dan akan menjadi pandangan bahwa wayang orang hanya kesenian tradisional yang sudah lapuk termakan oleh zaman. Namun, walaupun kesenian wayang orang tersebut semakin ketinggalan jaman masih ada beberapa orang yang mau melestarikannya.

Contohnya wayang orang bisa dibuat sebagai pembelajaran di PAUD, dengan wayang orang inilah sebagai Alat Permainan Edukatif bagi anak usia dini. Dengan menggunakan APE dari wayang ketika pembelajaran, secara tidak langsung guru memperkenalkan permainan pada orang zaman dahulu. Sehingga anak mampu mengenalnya dan sebagai penerus bangsa dalam melestarikan wayang orang.

Dalam pembuatan wayang orang yang dilaksanakan di RA Al Musafirin ini sangat mudah untuk diterapkan di PAUD lainnya, karena alat dan bahan yang harus di sediakan pun dapat mudah ditemukan. Dua narasumber dalam pembuatan wayang orang didatangkan dari TK Al Ghazy Banin yang merupakan seorang guru di sana, yang nantinya dua narasumber terlebih dahulu

memperagakan serta membantu selama proses pembuatan APE wayang orang. Untuk alat dan bahan sudah disediakan oleh narasumber yang meliputi : 1). Kertas Pola, 2). Kardus, 3). Paku (sebagai pelubang), 4). Korek Api, 5). Cotton Bud, 6). Tusuk Sate, 7). Dan alat pendukung lainnya.

Adapun langkah-langkah membuat wayang orang yaitu sebagai berikut.

1. Siapkan kertas pola dengan bentuk anggota tubuh manusia meliputi (kepala, badan, tangan, dan kaki) lalu kertas pola tersebut di cetak di atas kardus dan digambar sesuai polanya. Setelah semua pola tergambar, maka kardus kita gunting mengikuti garis agar bentuknya menjadi sempurna.

Gambar 7:  
Menyiapkan bahan-bahan untuk membuat wayang orang



2. Setelah digunting sesuai pola kita menyusun kerangka anggota tubuh dimulai dari kepala, badan, tangan, dan kaki. Setelah disusun barulah kita beri sedikit lubang menggunakan paku di bagian sisi pundak, siku, pangkal paha, dan lutut agar tersambung dengan menggunakan cotton bud yang ujungnya sedikit dilelehkan dengan korek api.

Gambar 8:  
Menyusun kerangka anggota tubuh wayang orang



3. Setelah kerangka anggota tubuh tersambung satu sama lain, terlihat sudah wayang orang. Selanjutnya ambil tusuk sate lalu direkatkan menggunakan lem tembak di bagian tangan dan kaki, tujuannya agar tangan dan kaki bisa digerakan seperti wayang pada umumnya.

Gambar 9:  
Menempelkan tusuk sate di bagian tangan dan kaki



4. Langkah terakhir apabila semua dipasang dengan baik, hal yang perlu dilakukan yaitu menghias wayang orang sesuai keinginan dan tujuan pembelajaran nantinya untuk apa APE ini dibuat dan wayang orang sudah jadi.

Gambar 10:  
Menghias wayang orang



Pembuatan APE ini memberikan pengetahuan baru kepada guru-guru dan calon guru yang belum pernah membuat APE. Karena tamu yang diundang dalam kegiatan ini masyarakat di sekitar dan guru TK Al Musafirin, sehingga bertambahnya lagi wawasan untuk mereka. Apalagi dalam menyediakan alat dan bahan serta langkah pembuatannya sederhana dan mudah diterapkan setelah selesainya kegiatan tersebut.

Sekarang pembuatan APE tidak perlu mengeluarkan banyak biaya, kita bisa memanfaatkan di sekitar kita yang juga membantu mengurangi sampah di bumi, dengan sebuah kardus mampu menciptakan APE berbentuk wayang orang, kegiatan ini juga mampu mengembangkan lagi kreativitas pada guru dan pengalaman baru. Maka dari itu, kegiatan seperti inilah sangat penting untuk guru ikuti, karena apabila tidak ada kegiatan ini sebagian guru akan mengira membuat wayang orang itu butuh biaya lebih dan sulit untuk dibuat sehingga APE sekolah hanya mengandalkan buatan pabrik.

Oleh sebab itu, berdasarkan hasil di atas pada dasarnya pembuatan APE bisa diciptakan oleh guru-guru, karena guru

PAUD dituntut kreatif dan mampu membuat sebuah alat permainan edukatif yang dapat menarik minat siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya APE wayang orang ini juga merupakan sebuah motivasi bagi anak untuk terus mengikuti pembelajaran secara seksama serta dapat merangsang semua aspek perkembangan pada anak.

## KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di RA Al Musafirin terlihat minimnya pengetahuan guru terkait pembuatan APE wayang yang sebenarnya hanya menggunakan alat dan bahan sederhana, seperti memanfaatkan yang ada di sekitar. Pembuatan APE ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan para guru yang sebelumnya tidak pernah membuat APE. Alat dan bahan serta langkah pembuatannya sederhana sehingga mudah untuk diterapkan untuk lembaga masing-masing. Dengan adanya APE wayang orang ini juga merupakan sebuah motivasi bagi anak untuk terus mengikuti pembelajaran secara seksama serta dapat merangsang semua aspek perkembangan pada anak.

Diharapkan setelah adanya kegiatan pengabdian ini para guru dapat menerapkan pembuatan APE wayang untuk lembaganya serta memanfaatkan barang bekas atau yang ada di sekitarnya. Dengan begitu selain menambah pengetahuan dan wawasan juga dapat meningkatkan kreativitas guru yang memang dituntut untuk kreatif tetapi juga dapat menghemat pengeluaran serta dapat mengelola dengan baik barang yang sudah tak terpakai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 38(1), 78–84.
- Ambarita, J., & Purnamasari, I. (2020). Kreativitas Guru PAUD Dalam



- Pembuatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 20–34.
- Azhari, D. M. (2015). Eksistensi Wayang Orang. *Jurnal Unair*, 4(2), 175–185.
- Desi, Mesyamta, B., & Ginting, M. (2018). Pendidikan Gizi Melalui Permainan Wayang Terhadap Peningkatan Konsumsi Sayur dan Buah. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 4(1), 23–27. <https://doi.org/10.30602/jvk.v4i1.130>
- Faizah, U., & Paringsih. (2016). Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Wayang Karton. *Jurnal Islamic Review*, 5(2), 242–264.
- Gusliati, P., & Mayar, F. (2019). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- Lilawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 182–192.
- Maghfiroh, Suarjana, I. M., & Astawan, I. G. (2020). Pengembangan Media Video Wayang Kreasi Untuk Mendukung Pembelajaran Storytelling Anak Kelompok B Tk Kristen Harapan Denpasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), 66–75.
- Putri, R. A., & Sembiring, S. B. (2021). Implementation of Desktop Publishing Application for Flyer and Business Card Design with Participatory Action Research ( PAR ) Method. *J-IbM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 1–7.
- Qomariyanti, V. (2017). Revitalisasi Cerita Rakyat Melalui Media Wayang Kardus Sebagai Pembentukan Nilai Moral AUD. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 61–71.
- Rezioka, D. G., Wibowo, D. V., Fatmawati, & Insiyah, M. (2021). Rejuvenasi Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 31–46.
- Rifa'i, M., Suciati, S., & Fatimah, S. (2018). Wayang Kardus Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Pengajarannya*, 3(1), 34–44.
- Sahjat, S., & Samad, F. (2019). Pelatihan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Playdough Sebagai Sumber Belajar. *Edukasi-Jurnal Pendidikan*, 17(1), 24–31.
- Sudirman, D. (2013). Internalisasi Nilai Kerjasama Pada Kuliah Kerja Mahasiswa Berbasis Participatory Action Research Sebagai Upaya Mewujudkan Kepedulian Sosial. *Pympathi: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(1), 708–730. <https://doi.org/10.15575/psy.v6i1.2130>
- Sukaryasih, K. D., Ganing, N. N., & Putra, M. (2016). Penerapan Model Pakem Berbantuan Alat Permainan Edukatif Plastisin Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7311>
- Widyanti, W. A., Wijayanti, R., & Anggraini, H. (2019). Pengembangan Media Boneka Wayang Family Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat Nu 9 Miftakhul Ulum Turen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3, 1003–1008.