



# JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG SUKURAGA TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SEKOLAH DASAR

Ananda Putri Meiliani H<sup>1</sup>, Dyah Lyesmaya<sup>2</sup>, Irna Khaleda Nurmeta<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

[anandaputri047@ummi.ac.id](mailto:anandaputri047@ummi.ac.id)<sup>1</sup>, [lyesmaya\\_dyah@ummi.ac.id](mailto:lyesmaya_dyah@ummi.ac.id)<sup>2</sup>, [irnakhaleda@ummi.ac.id](mailto:irnakhaleda@ummi.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media wayang sukuraga terhadap penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa sunda di sekolah dasar. Kelayakan media di validasi oleh tiga validator, yaitu validator materi oleh Ibu Rika dan Bapak Effendi, untuk validator media oleh Ibu Dyah Lyesmaya selaku akademisi, untuk validator pengguna adalah praktisi yang menggunakan media wayang sukuraga dan juga siswa. Rancangan penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi, wawancara, angket, dan lembar kerja siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD disalah satu kota yaitu kota Sukabumi yang berjumlah 22 siswa. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator bahwa media wayang sukuraga yang dikembangkan layak digunakan dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, dari respon siswa sebagai validator audiens wayang sukuraga dikategorikan “cukup efektif” dan penguasaan kosakata dibuktikan dari *gain score* yang menunjukkan peningkatan 0,70.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Penguasaan Kosakata, Media Wayang Sukuraga

### Abstract

*This study aims to determine the feasibility of wayang sukuraga media for vocabulary mastery in learning Sundanese in elementary schools. The eligibility of the media was validated by three validators, namely the material validator by Ms. Rika and Mr. Effendi, for the media validator by Ms. Dyah Lyesmaya as an academic, for the validator the users were practitioners who used wayang Sukuraga media and also students. The design of this study uses the ADDIE model using research instruments in the form of validation sheets, interviews, questionnaires, and student worksheets. The subjects of this study were 22 students in grade III elementary school in one of the cities, namely Sukabumi. Based on the results of the validation of the three validators, the developed Sukuraga puppet media is suitable for use in the "very good" category. Then, from the student's response as the validator of the puppet Sukuraga audience it was categorized as "effective enough" and vocabulary mastery was proven from the *gain score* which showed an increase of 0.70..*

**Keywords:** Development, Vocabulary Mastery, Sukuraga Puppet

Copyright (c) 2023 Ananda Putri Meiliani H<sup>1</sup>, Dyah Lyesmaya<sup>2</sup>, Irna Khaleda Nurmeta<sup>3</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [anandaputri047@ummi.ac.id](mailto:anandaputri047@ummi.ac.id)

HP : 0895809166660

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Received xx Bulan 2023, Accepted xx Bulan 2023, Published xx Bulan 2023

Jurnal Basicedu Vol x No x Bulan x Tahun x  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Bahasa menunjukkan bangsa. Bahasa lokal perlu dilestarikan dan dipergunakan sebagai salah satu bentuk cinta terhadap daerah. Karena itu pembelajaran bahasa sunda sebagai bahasa daerah di Jawa Barat harus di pelajari. Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan salah satu proses bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa terutama bahasa yang ada didaerahnya sendiri. Sekolah dasar membantu anak mendapatkan pengalaman belajar yang kemudian menjadi kebiasaan dikemudian hari, salah satunya dengan mempelajari bahasa daerahnya sendiri yang disebut dengan muatan lokal. Terdapat dua kebijakan yang dikeluarkan yakni Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dan Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 25 tahun 2007 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Muatan Lokal. Melalui dua kebijakan tersebut, semua satuan pendidikan yang berada di dalam wewenang Provinsi Jawa Barat dapat menjalankan muatan lokal dalam kegiatan pendidikan. Penerapan muatan lokal yang dilakukan oleh sekolah perlu dipertahankan untuk menjaga bahasa daerah agar tidak punah. Kenyataannya adalah semakin lama, semakin banyak siswa yang tidak tertarik mempelajari kebudayaan dan sastra daerah. Oleh karena itu pembelajaran muatan lokal, khususnya bahasa Sunda perlu dikemas penyampaiannya sehingga menarik untuk dipelajari.

Indonesia terdiri dari berbagai macam suku bangsa yang memiliki keanekaragaman multikultur yakni adat istiadat, tata cara bahasa, kesenian, kerajinan, keterampilan daerah, dll, yang merupakan ciri khas untuk memperkaya nilai-nilai kehidupan bangsa Indonesia. Salah satu cirikhas Indonesia adalah wayang. “wayang sebagai suatu seni dan budaya asli masyarakat Indonesia memiliki sejumlah nilai yang mencerminkan kepribadian bangsa” sabunga (dalam Iliana, 2020: 265). Salah satu kearifan lokal yang ada di kota Sukabumi ialah wayang sukuraga yang diciptakan oleh seniman asal Sukabumi yaitu bapak Effendi. Wayang sukuraga merupakan wayang penokohan dari anggota tubuh manusia yang berbentuk mata, mulut telinga, tangan, kaki hingga organ vital. Wayang sukuraga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena termasuk kedalam media visual yang dapat dilihat dan dipegang artinya siswa dapat berinteraksi langsung sehingga dapat menarik atensi siswa agar tidak bosan selama proses pembelajaran. Media Wayang sukuraga diharapkan dapat menarik atensi siswa untuk lebih melestarikan budaya lokal, mulai dari kerajinan, kesenian, serta keterampilan daerah lainnya dan yang paling penting yaitu bahasa, karena bahasa selalu dipergunakan sebagai alat untuk berkomunikasi.

Salah satu unsur bahasa yang perlu dikuasai siswa agar mereka dapat berkomunikasi dengan baik adalah penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang tidak memadai, akan menghambat siswa dalam penguasaan keterampilan berbahasanya, baik dalam menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis. Secara tidak langsung dalam ketarampilan berbahasa sangat dipengaruhi oleh penguasaan kosakata. Belajar bahasa Sunda tidak akan terlepas dari belajar kosakata. Pribadi (2016:34) menyebutkan bahwa “Penguasaan kosakata merupakan hal terpenting dalam keterampilan berbahasa Sunda. Tanpa penguasaan kosakata yang memadai maka keterampilan berbahasa anak sulit dicapai dan pemahaman anak mengenai kosakata bahasa Sunda tidak akan berkembang. Untuk itu kosakata merupakan dasar pembelajaran bahasa Sunda”. Dari pendapat tersebut diungkapkan bahwa kosakata merupakan aspek dasar yang sangat penting untuk mempelajari bahasa Sunda dan terdapat hubungan erat antara belajar bahasa dengan belajar kosakata.

Pengenalan bahasa sunda di jaman sekarang ini sangat jarang dipergunakan. Walaupun penggunaan bahasa sunda difasilitasi oleh program “Rebo Nyunda”, namun tetap saja dalam praktek dilapangan masih banyak yang sama sekali tidak dapat berbahasa Sunda. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yetti Kurniawati (dalam Oktapiani, 2018:59) bahwa penguasaan kosakata bahasa sunda anak-anak Tk di Kabupaten Bandung yang hampir mayoritas bersuku sunda berada pada kategori sedang, yaitu sekitar 57% dapat menyebutkan anggota tubuh dalam bahasa sunda, sedangkan sisanya 47% tidak menguasai sepuluh kata yang diujikan. Menurut Oktapiani (2018:59) menyebutkan terdapat beberapa faktor penyebab kurangnya kemampuan anak dalam berbahasa sunda dilihat dari fenomena yang terjadi di lapangan adalah sebagai berikut: 1. Sudah tidak

dipakainya bahasa sunda sebagai sarana komunikasi baik dengan orangtua maupun pendidik, sehingga anak merasa asing dengan bahasa ibu. 2. Pergeseran kedudukan bahasa pertama dan kedua, dimana bahasa ibu sekarang dianggap bahasa kedua. 3. Penggunaan bahasa sunda di program prasekolah jarang digunakan, karena bahasa daerah masih dianggap mutan lokal sehingga implementasi hanya didasarkan pada keharusan memenuhi kurikulum, bukan berdasarkan kebutuhan anak untuk mengenal budaya daerahnya. 4. Tuntutan global, dimana banyak sekolah melakukan program bilingual (penggunaan dua bahasa) yang kebanyakan menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa asing saja. 5. Pembelajaran bahasa sunda masih terbatas oleh penyampaian guru yang kurang memunculkan minat anak, kurangnya media pembelajaran serta metode-metode yang bersifat menyenangkan bagi anak.

Agar peserta didik tertarik untuk menguasai hal tersebut yaitu diperlukannya suatu perangkat atau media pembelajaran yang mampu menarik atensi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Teni Nurrita (2018:171) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran dengan demikian, tugas guru adalah membuat pembelajaran lebih menarik, hidup, dan menyenangkan bagi para peserta didik. Selaras dengan pernyataan Teni Nurrita, menurut Hermawan (dalam Munawwarah: 2022) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa mengikuti pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran menurut Hamalik (dalam Munawwarah: 2022), yakni: (1) media audio merupakan media berupa suara misalnya rekaman suara, dan radio, (2) media visual merupakan media dalam wujud visual atau yang memanfaatkan indra penglihatan seperti gambar, dan (3) media audiovisual merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar. Dalam penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan yaitu wayang sukuraga yang menjadi salah satu kearifan lokal daerah Sukabumi.

Pembelajaran dengan wayang menjadi salah satu prestasi dalam dunia pembelajaran dengan banyaknya inovasi produksi media pembelajaran berbentuk wayang, yaitu wayang figur, wayang kardus, wayang suket (rumput), wayang kertas, dan lainnya (Ibda, dalam Zahra 2022). Menurut saiputri (dalam mustika:2022) mengatakan bahwa Wayang merupakan karya seni khas Indonesia yang patut dikembangkan dan dikenalkan kepada para siswa. Sesuai dengan perkembangannya, wayang juga dapat dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran di sekolah dasar.

Wayang Sukuraga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena termasuk kedalam media visual dua dimensi yang dapat dilihat dan diraba. Pemanfaatan media wayang sukuraga yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sebagaimana yang telah dijelaskan oleh hasil pertemuan dengan salah satu guru SD kelas 2 di Sukabumi, dimana wayang sukuraga telah disosialisasikan oleh pihak dinas pendidikan untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, dengan hadirnya media pembelajaran wayang sukuraga tentunya dipercaya dapat membuat sistem pembelajaran menjadi sangat menarik dan dapat membantu dalam sistem pembelajaran mengingat keterbatasan media dan sumber pembelajaran (Lisa dkk., 2020:266).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III dan observasi di SDN Gunung Parang terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran bahasa sunda yaitu siswa masih sangat kurang bahkan siswa kesulitan dalam melafalkan dan tidak mengetahui arti dari setiap kata dalam bahasa sunda dan juga salah satu penyebab kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Sunda, ialah kurangnya media yang di gunakan ketika pembelajaran berlangsung dan dalam pelaksanaannya guru hanya menyampaikan materi yang ada dibuku saja tanpa menggunakan perangkat media pembelajaran ditambah lagi keberadaan bahasa Sunda di sekolah pada saat ini tidak termasuk mata pelajaran pokok tetapi mata pelajaran muatan lokal. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias untuk belajar bahasa daerah. Maka dari itu, Peneliti mengembangkan media wayang sukuraga yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa sunda siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu pembelajaran menggunakan media wayang yang telah di teliti oleh Lestrainingsih dan Parmiti (2021) dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang *Papercraft*” mengatakan bahwa media Wayang *Papercraft* layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena memudahkan anak usia dini memahami materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan kosakata pada anak usia dini. Adapun penelitin lain yang berkaitan dengan wayang sukuraga dan dijadikan sebagai media pembelajaran yang telah di teliti oleh Sawa’an Lisa Ilina, dkk (2020) yang mengatakan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran wayang sukuraga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya gambar imajinatif melalui penilaian kinerja termasuk pada kategori tinggi. Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat dikatakan bahwa media wayang layak untuk digunakan, khususnya untuk penguasaan kosakata.

## **METODE**

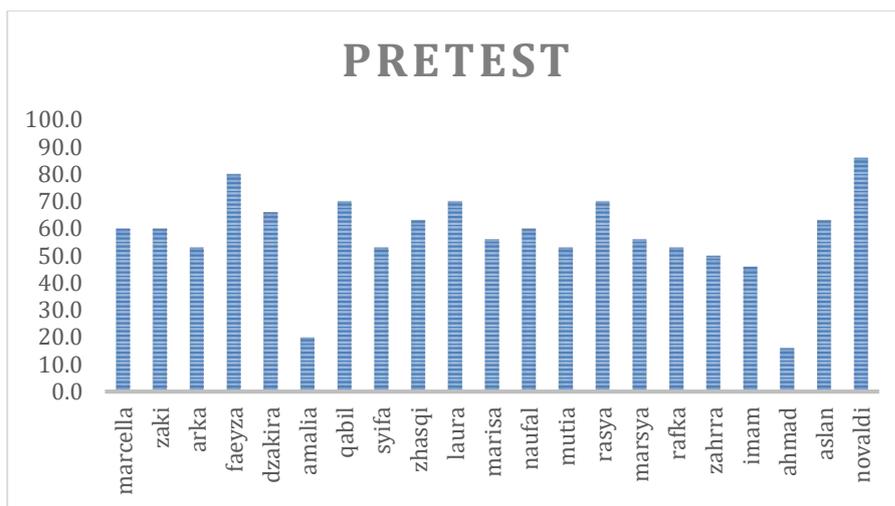
Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmet* (R&D). Penelitian pengembangan yang dikenal dengan metode penelitian RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, Produk yang sudah ada dikembangkan sehingga menjadi produk baru (Borgg dan Gall dalam Yuliani, 2021:112). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menilai perubahan yang terjadi selama periode waktu tertentu, dan untuk menghasilkan produk baru dalam proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2019). Subjek penelitian ini yaitu validator (ahli materi dan ahli media) untuk menilai media yang dikembangkan dan 22 siswa kelas III SDN Gunung Parang yang mengikuti pembelajaran serta uji coba menggunakan media pengembangan wayang sukuraga. Sedangkan objek penelitian ini yaitu media pengembangan wayang sukuraga. Instrumen penelitian yang digunakan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data beserta informasi yang dibutuhkan adalah wawancara, angket, serta lembar kerja siswa untuk teknik pengumpulan data Peneliti menggunakan angket validasi yang terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, praktisi dan angket respon siswa.

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick, Carey, dan Carey yang terus mengalami perubahan dalam tahapannya. ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teori pengembangan ini banyak digunakan secara umum oleh para desainer, baik para desainer pembelajaran maupun desainer konten pembelajaran. (Helaludin, 2020:43).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

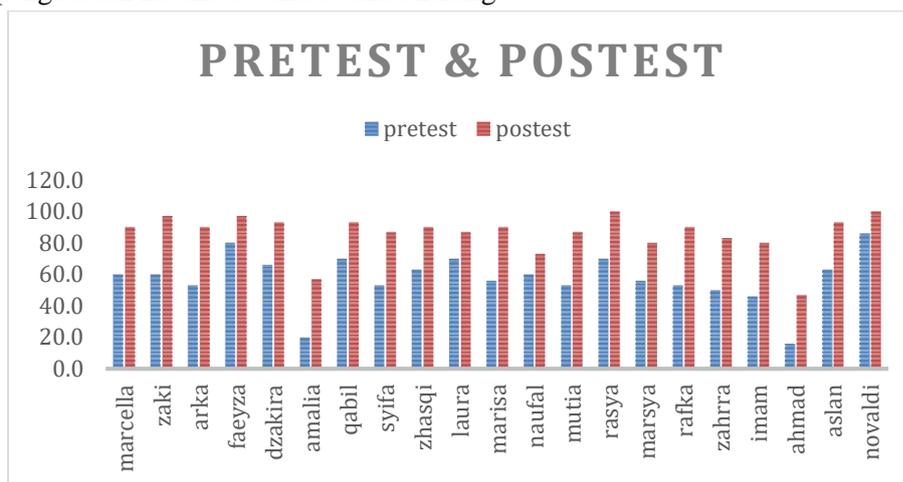
Pengembangan media wayang sukuraga yang dihasilkan oleh Peneliti adalah wayang sukuraga berbasis visual yang telah diuji oleh para ahli sehingga media pengembangan wayang sukuraga ini layak digunakan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi yang melibatkan guru kelas III SDN Gunung Parang yang meliputi beberapa aspek diantaranya, aspek kelayakan isi materi, kelayakan bahasa, kontekstual kelayakan penyajian dan fisik media.

Validasi dilaksanakan sebanyak satu kali karena pada validasi pertama sudah mendapatkan hasil skor rata-rata 4,4 dengan kategori “sangat baik” sehingga dapat dibuktikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan tanpa revisi dan dapat langsung diujicobakan kepada siswa kelas III sekolah dasar. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor rata-rata 4,3 dengan ketegori “sangat baik”, validasi oleh ahli media menghasilkan skor rata-rata 4,5 dengan kategori “sangat baik”. Validasi juga dilakukan oleh praktisi atau guru kelas III SDN Gunung Parang menghasilkan rata-rata skor 4,3 dengan kategori “sangat baik”.



Gambar 1. Hasil Pretest Siswa

Uji lapangan *pretest* bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum menggunakan media, ketika pelaksanaan pretest hampir seluruh siswa dalam menjawab soal *essay* tidak dapat menterjemahkan kedalam bahasa Indonesia. Sehingga hasil dari pretest siswa mendapatkan rata-rata nilai 57,3, yang artinya bahwa siswa dalam penguasaan kosakata bahasa sunda kurang.



Gambar 2. Hasil Pretest & Posttest Siswa

Uji lapangan *posttest* bertujuan untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sesudah menggunakan media dan melihat kelayakan media yang sudah dikembangkan oleh Peneliti. Berdasarkan data hasil *posttest* siswa yang terdapat pada gambar 2 menghasilkan rata-rata 85,9 yang artinya terdapat peningkatan kosakata bahasa sunda siswa.

Table 1. Data n Gain Score

Nama	Pretest	Posttest	Post test-Pretest	Skor ideal (100-Pretest)	n gain	n gain score
Marcella	60.0	90.0	30.0	40.0	0.8	75.0
Zaki	60.0	97.0	37.0	40.0	0.9	92.5
Arka	53.0	90.0	37.0	47.0	0.8	78.7
Faeyza	80.0	97.0	17.0	20.0	0.9	85.0
Dzakira	66.0	93.0	27.0	34.0	0.8	79.4
Amalia	20.0	57.0	37.0	80.0	0.5	46.3
Qabil	70.0	93.0	23.0	30.0	0.8	76.7

Syifa	53.0	87.0	34.0	47.0	0.7	72.3
Zhasqi	63.0	90.0	27.0	37.0	0.7	73.0
Laura	70.0	87.0	17.0	30.0	0.6	56.7
Marisa	56.0	90.0	34.0	44.0	0.8	77.3
Naufal	60.0	73.0	13.0	40.0	0.3	32.5
Mutia	53.0	87.0	34.0	47.0	0.7	72.3
Rasya	70.0	100.0	30.0	30.0	1.0	100.0
Marsya	56.0	80.0	24.0	44.0	0.5	54.5
Rafka	53.0	90.0	37.0	47.0	0.8	78.7
Zahra	50.0	83.0	33.0	50.0	0.7	66.0
Imam	46.0	80.0	34.0	54.0	0.6	63.0
Ahmad	16.0	47.0	31.0	84.0	0.4	36.9
Aslan	63.0	93.0	30.0	37.0	0.8	81.1
Novaldi	86.0	100.0	14.0	14.0	1.0	100.0
<b>MEAN</b>	<b>57.3</b>	<b>85.9</b>	<b>28.6</b>	<b>42.7</b>	<b>0.7</b>	<b>71.3</b>

Merujuk pada tabel 1 berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan penguasaan kosakata sebelum dan sesudah diberikan pengembangan media wayang sukuraga dari yang awalnya siswa tidak mengetahui terjemahan bahasa Indonesia "kuring ceuli ti bangsa manusa" dan siswa hanya mengetahui beberapa kosakata saja seperti "leungen" sebelum menggunakan media siswa hanya mengetahui kata bahasa Sunda dari tangan itu adalah "leungeun" padahal masih ada kosakata lain yang lebih halus yaitu "panangan", selain itu siswa juga hanya mengetahui kegunaan "leungeun" itu untuk "mengambil" dan siswa hanya mengetahui bahasa Sunda dari kata "mengambil" itu "nyokor" padahal masih ada yang lebih halus yaitu "nyandak" yang memiliki arti yang sama yaitu mengambil/ambil. Setelah menggunakan media siswa jadi mengetahui arti perkata dari kalimat tersebut dan juga kosakata lain yang terdapat pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Sehingga, uji lapangan yang dilakukan di SDN Gunung Parang kepada siswa kelas III mendapat kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kosakata bahasa Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media wayang sukuraga. Untuk mengetahui keefektifan media wayang sukuraga terhadap penguasaan kosakata bahasa Sunda, Peneliti mengolah data dari hasil data *pretest* dan *posttest* yang diolah menggunakan rumus gain score dan memperoleh hasil 71,3 dengan kategori "Cukup Efektif".

Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian mengenai wayang sukuraga seperti dalam penelitian (Bella Mustika dkk, 2022) mengatakan bahwa penggunaan media wayang sukuraga dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih aktif dan media ini mampu menarik perhatian siswa, siswa pun semangat saat memainkan wayang sukuraga untuk menyesuaikan dengan cerita sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media wayang sukuraga terhadap keaktifan siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (sawa'an Iliana dkk, 2020) mengatakan bahwa Pembelajaran menggunakan media pembelajaran wayang sukuraga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya gambar imajinatif melalui penilaian kinerja termasuk pada kategori tinggi.

## KESIMPULAN

Kualitas kelayakan pengembangan media wayang sukuraga berdasarkan penilaian para validator serta praktisi dapat dilihat dari aspek kelayakan isi, materi, bahasa, kontekstual, penyajian dan kelayakan fisik menghasilkan rata-rata 4,4 yang artinya bahwa pengembangan media tersebut layak digunakan dan dapat langsung diujicoba kepada siswa. Sedangkan, berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada siswa kelas III SDN Gunung Parang dengan jumlah siswa 22 siswa menghasilkan 71,3 atau dalam persen yaitu 70% hasil tersebut diolah menggunakan rumus *gain score* dan dapat dikategorikan "cukup efektif".

Artinya dengan adanya pengembangan media wayang sukuraga ini dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III di SDN Gunung Parang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mustika, Bella dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6, (3), 4784-4793.
- Helaludin, dkk. 2020. *PENELITIAN & PENGEMBANGAN*. Banten: Media Madani.
- Iliana, sawaa'an lisa dkk. 2020. Pengembangan Media Wayang Sukuraga terhadap Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya imajinatif di Kelas Rendah. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 6, (2), 265-273.
- Lestariningsih, Mirawati dan Desak Putu Parmiti. 2021. Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9, (1), 71-79.
- Mulyatiningsih, E. 2019. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Alfabeta.
- Munawwarah, Sitti, Edhy Rustan & Hisbullah. 2022. Pengembangan Media Wayang Figur Kedaerahan. *JIPSINDO*. 9, (1), 79-92.
- Mustika, Bella dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Wayang Sukuraga Terhadap Keaktifan Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6, (3), 4784-4793.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3, (1), 171-187.
- Gubernur Jawa Barat. 2013. Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan Gubernur Jawa Barat: Bandung.
- Sari, Zahra Apriantika Ardi dkk. 2022. Wayang Sukuraga : Media Pengembangan Karakter Menuju Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*. 6, (3), 3526-3535.
- Suardi, Alief. 2019. Wayang Sukuraga Dari Bahasa Rupa ke Bahasa Pertunjukan Pantun. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya*. 4, (1), 1-12.
- Yuliani, Wiwin dan Nurmauli Banjarnahor. 2021. Metode Penelitain Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *Quanta*. 5, (3), 111-118.

# JURNAL BASICEDU

Volume x Nomor x Bulan x Tahun x Halaman xx

*Research & Learning in Elementary Education*

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

