

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

OLEH

SUTINA

NIM: 06041181621068

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2020**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

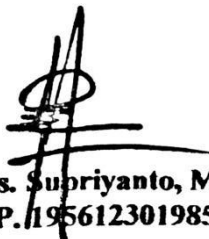
Sutina

NIM: 06041181621068

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Drs. Supriyanto, M.Hum.
NIP. 195612301985031001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004


Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002

**Koordinator Program Studi
Pendid. Sejarah**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 1
INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Sutina

NIM: 06041181621068

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada :

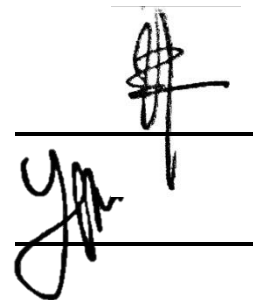
Hari : Kamis

Tanggal : 23 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Supriyanto, M.Hum.

2. Sekretaris : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Indralaya, Juli 2020

Mengetahui,

Koordinator Prodi Pendidikan Sejarah



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sutina

NIM : 06041181621068

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara*” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



Sutina

NIM 06041181621068

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum dan Bapak Dr. Syarifuddin. M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Prof. Sofendi, M.A, Pd.D, Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Hudaidah. M.Pd., Ibu Dra, Sani Safitri. M,Si., Bapak Adhitya Rol Asmi S.Pd., M.Pd. Anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 15 Juli 2020

Penulis

Sutina

06041181621068

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar.....	6
2.2 Teori Belajar.....	6
2.2.1 Teori Konstruktivisme.....	7
2.2.2 Teori Behavioristik.....	7
2.3 Hakikat Pembelajaran	8
2.4 Pengertian Hasil Belajar.....	9
2.5 Faktor-Faktor Hasil Belajar.....	10
2.6 Media Pembelajaran	11
2.6.1 Pengetian Media Pembelajaran	11
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.6.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	12
2.6.4 Kriteria Pemilihan Media.....	13
2.7 Media Wayang Kartun.....	14
2.7.1 Hakikat Wayang.....	14
2.7.2 Pengertian Kartun.....	15

2.7.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kartun.....	15
2.8 Profil SMA Negeri 1 Indralaya Utara.....	16

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Variabel Penelitian.....	22
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	22
3.4.1 Media Wayang Kartun.....	23
3.4.2 Hasil Belajar.....	23
3.5 Populasi dan Sampel.....	24
3.5.1 Populasi.....	24
3.5.2 Sampel.....	25
3.6 Hipotesis Penelitian.....	25
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7.1 Teknik Pukuran Tes.....	26
3.7.1.1 Uji Validitas.....	27
3.7.1.2 Uji Realibilitas.....	28
3.7.2 Dokumentasi.....	29
3.8 Uji Prasyarat Analisis Data.....	29
3.3.1 Uji Normalitas Data.....	30
3.3.2 Uji Homogenitas Data.....	32
3.3.3 Uji Hipotesis.....	33
3.9 Rancangan Penelitian Eksperimen.....	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	35
4.2 Deskripsi Data Menggunakan Wayang Kartun.....	35
4.3 Deskripsi Data Hasil Belajar.....	39
4.3.1 Uji Validitas Soal.....	40
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal.....	41

4.3.3 Uji Taraf Kesukaran Soal.....	43
4.3.4 Uji Daya Beda Soal.....	43.
4.4. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik.....	44
4.4.1 Analisis Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	44
4.4.2 Analisis Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	45
4.5 Uji Prasyarat Analisis Data Hasil Belajar	45
4.5.1 Uji Normalitas Data Hasil Belajar.....	45
1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	46
2. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	48
4.5.2 Uji Homogenitas Data Hasil Belajar.....	51
4.6 Uji Hipotesis.....	53
4.7 Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia disebut salah satu negara yang memiliki letak geografis nan strategis, sumber daya manusia & kekayaan alam yang melimpah. Pendidikan memiliki peran dalam mengembangkan potensi masyarakatnya untuk mewujudkan pembangunan nasional. Praktik pendidikan meliputi kegiatan belajar & pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik (Ilma, 2015).

Implementasi pendidikan memiliki landasan & tujuan sebagai pedoman bagi pendidik. Landasan & tujuan pendidikan memiliki makna filosofis normatif. Filosofis ialah untuk mendapatkan landasan yang kukuh memerlukan kajian yang mendasar, sistematis serta universal mengenai ciri hakiki manusia yang sesungguhnya. Normatif ialah pendidikan bertugas untuk menumbuhkan sifat hakikat manusia sebagai sesuatu yang bersifat luhur serta dapat menjadi keharusan (Tirtahardj & Sulo, 2008: 2-3).

Pendidikan dilaksanakan untuk mempersiapkan manusia yang berguna dalam kehidupan berbangsa & bernegara. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, menegaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan & membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, & menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan nasional memperhatikan berbagai aspek kehidupan peserta didik, termasuk hubungannya dengan keluarga, teman, masyarakat, lingkungan serta hubungan dengan Tuhan. Proses pendidikan dapat berjalan dengan baik apabila terjadi hubungan timbal balik antara pendidik & peserta didik. Demi mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, maka bangsa Indonesia harus mempersiapkan potensi pendidik yang dapat membantu proses pendidikan.

Seorang pendidik memiliki peran penting untuk memberikan fasilitas & membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemampuan pendidik meliputi: rasa percaya diri, pengetahuan & keyakinan, disposisi serta pandangan mengenai pekerjaan & suatu perubahan. Kemampuan tersebut tidak bersifat stabil, karena dapat mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh interaksi sosial dengan masyarakat & lingkungan pekerjaan (Matewos *et al.*, 2019).

Pembelajaran meliputi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Proses komunikasi (proses penyampaian pesan) dapat tersampaikan melalui aktivitas penyampaian & tukar menukar pesan atau informasi oleh pendidik & peserta didik. Pesan atau informasi yang dimaksud seperti pengetahuan, kemampuan, ide, pengalaman, & sebagainya. Ketika peserta didik telah dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, hal tersebut dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Harsono, Yulia Rosanti, & Abu Seman, 2018).

Peningkatan hasil belajar dapat dicapai dengan membangun motivasi minat & antusias peserta didik dalam belajar. Penerapan pembelajaran yang lebih bervariasi serta menyenangkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Penerapan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dapat dilaksanakan dengan berbagai hal, salah satunya yaitu dengan menerapkan penggunaan sebuah media pada saat menyampaikan materi pelajaran (Septa & Khoiri, 2012).

Penyampaian materi dalam pembelajaran sejarah yang hanya melalui metode menyimak cerita atau penjelasan pendidik dianggap kurang efektif, sehingga pengalaman yang diperoleh kurang bermakna. Beberapa alasan penggunaan media dalam proses pembelajaran ialah akan membuat proses pembelajaran lebih menarik & menumbuhkan motivasi belajar serta dapat lebih menekankan makna bahan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat membuat peserta didik tidak bosan & pendidik tidak kehabisan tenaga, peserta didik lebih banyak mengalami aktivitas belajar, seperti mengamati, mendengarkan, menerapkan serta mendemonstrasikan materi pembelajaran (Nurahman & Saulon, 2018). Media pembelajaran yang dapat

digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran sangat bervariasi, salah satunya yaitu media wayang kartun.

Penggunaan media wayang kartun pada pembelajaran sejarah dianggap penting untuk diterapkan karena dengan media wayang kartun dapat mengoptimalkan seluruh panca indera dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, pembelajaran yang kurang bermakna dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Observasi yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2019 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara di Jl. Pesirah Mat Nang Desa Tanjung Pering Indralaya Utara, didapatkan hasil bahwa sekitar 58% nilai peserta didik belum mencapai KKM sekolah. KKM sekolah yang telah ditentukan yaitu 72.

Pembelajaran yang diterapkan di sekolah cenderung tidak bervariasi & membosankan dapat menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pembelajaran yang diterapkan di sekolah sebenarnya sudah menggunakan teknologi yang baik seperti penggunaan media PPT, namun karena media tersebut hanya bersifat visual dan ditambah dengan tak adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik maka dapat menyebabkan suatu pembelajaran menjadi tidak efektif.

Penggunaan media pembelajaran seharusnya dapat membantu interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. media pembelajaran yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Pemilihan media juga harus berdasarkan kriteria yang tepat seperti mempertimbangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, media sudah diuj kebenarannya, bersifat praktis, serta guru dan peserta didik mampu menggunakannya (Netriwati & Lena, 2017: 21-22).

Pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun memberikan dampak emosional, sehingga peserta didik dapat memberikan respon terhadap materi yang disajikan. Penggunaan wayang kartun dalam media pembelajaran menumbuhkan minat belajar & motivasi peserta didik untuk memahami tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Fauza, Usman, & Muslem, 2018).

Beberapa Penelitian relevan mengenai penerapan media wayang Kartun yang menyebutkan bahwa penerapan media wayang kartun dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. *Pertama*, penelitian yang berjudul “Mengurangi Intensitas Intimidasi Peserta Didik pada Anak Berkebutuhan Khusus dengan Menggunakan Wayang Kartun”. Dalam penelitian ini didapatkan hasil yaitu dengan menggunakan wayang kartun menunjukkan perbedaan intensitas perilaku intimidasi peserta didik pada anak berkebutuhan khusus, yang berarti penggunaan wayang kartun efektif dalam mengurangi intimidasi peserta didik pada anak berkebutuhan khusus di sekolah inklusif (Hardianti & Andromeda, 2019).

Kedua. Penelitian yang berjudul “Wayang & Gambar *Pop Up* sebagai Media Bercerita untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Kompetisi Bahasa Inggris” hasil dari penelitian tersebut menyatakan dengan menggunakan media Wayang Kartun & Gambar *Pop Up* dapat meningkatkan motivasi peserta didik mengikuti kompetisi Bahasa Inggris serta membangun kepercayaan diri, kreatifitas, kemampuan berbahasa, & meningkatkan kepedulian terhadap budaya Indonesia (Yulianti & Latief, 2014).

Ketiga. Penelitian yang berjudul ”Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Palembang”. Penelitian ini diterapkan pada peserta didik kelas X, yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media wayang kartun memberikan dampak peningkatan hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Media Wayang Kartun di SMA Negeri 1 Indralaya Utara tepatnya di Jl. Pesirah Mat Nang Desa Tanjung Pering Indralaya Utara, Ogan Ilir, Sumatera Selatan, agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi & menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan salah satu penelitian Eksperimen Semu dengan teknik sampel yaitu *Random Sampling*. Oleh karena itu penelitian ini berjudul **“Pengaruh Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara.”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan media wayang kartun pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA N 1 Indralaya Utara?
2. Apakah ada pengaruh media wayang kartun terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA N 1 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, adapun tujuan penulisan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pembelajaran sejarah dengan menggunakan media wayang kartun di kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara.
2. Untuk mengetahui pengaruh media wayang kartun terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penulisan penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat serta memberikan dampak yang positif dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang penerapan media wayang kartun sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik dengan menggunakan media wayang kartun tersebut diharapkan peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah
3. Bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran agar tercapai sesuai dengan tujuan.
4. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media wayang kartun dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlcrona, M. F. (2012). The Puppet's Communicative Potential as a Mediating Tool in Preschool Education. *International Journal of Early Childhood*, 44(2), 171–184. <https://doi.org/10.1007/s13158-012-0060-3>
- Aritonang, K. T. (2008). Educational opportunity and immigration in México: Exploring the individual and systemic relationships. *Teachers College Record*, 11–21.
- Arifin, Zainal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosadakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran Ipa Terpadu*. 05(April), 1–13
- Brits, J. S., Potgieter, A., & Potgieter, M. J. (2014). Exploring the Use of Puppet Shows in Presenting Nanotechnology Lessons in Early Childhood Education. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 5(4), 1798–1803.
- Chu, H., & Ke, Q. (2017). Research methods: What's in the name? *Library and Information Science Research*, 39(4), 284–294. <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2017.11.001>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Renika Cipta.
- Fathurrohman dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Statistik Untuk Mengajar, Melalui Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Fauza, H., Usman, B., & Muslem, A. (2018). Improving Students' Speaking Skill And Motivation By Using Hand Puppets Show Media. *ENGLISH EDUCATION JOURNAL*, 9(2), 216–228..
- Hamzah, B. Uno. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardianti, A. F., & Andromeda. (2019). *Reducing the Intensity of Students Bullying Toward Children with Special Needs Using Puppet Show*. 382(Icet),

306–309.

- Harsono, H., Yulia Rosanti, S., & Abu Seman, N. A. (2018). The Effectiveness of Posters as a Learning Media to Improve Student Learning Quality. *The Journal of Social Sciences Research*, 5(Special Issue 5), 757–763. <https://doi.org/10.32861/jssr.spi5.757.763>
- Ilma, N. (2015). Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, IAIN Sultan Amai Gorontalo*, 3(1), 82–87. Retrieved from <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi>
- Indrawati. 2011. Modul (Model-Media Pembelajaran). FKIP Jember: KEMENDIKBUD Universitas Jember.
- Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah Teaching Of History*. Jakarta: PT Grasindo.
- Madjid dan Wahyudhi. 2014. *Ilmu Sejarah Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mappeasse, Muh. Yusuf. 2009. Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar *Programmable Logic Controller (Plc)* Peserta didik Kelas I Jurusan Listrik Smk Negeri 5 Makassar. *Jurnal MEDTEK*, 1(2).
- Margono, S. 2009. *Metodologi pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Matewos, Ananya M, et. all. 2019. *Teacher learning from supplementary curricular materials: Shifting instructional roles*. *Journal of Teaching and Teacher Educatio*, 83(1), 212-224.
- Moss HA, Malamed A & Wright JD. 2018. *Measuring Cause-and-effect Relationships Without Randomized Clinical Trials: Quasi-Experimental Methods For Gynecologic Oncology Research*. Division Of Gynecologic Oncolog Department Of Obstetric And Gynecology, United States Of America.
- Nurahman, A., & Saulon, B. O. (2018). *The Development of Worksheet Based on Guided Discovery Learning Method Helped by PhET Simulations Interactive Media in Newton ' s Laws of Motion to Improve Learning Outcomes and Interest of Vocational Education 10th Grade Students*. 1(2), 37–41.

- Parucha, Volla Nurya. Harlin, I. S. (2017). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Sfae Dengan Circ Kelas X TKR SMKN 1 Indralaya Utara*. 77–82.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabet.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Rahardjo, & Agung Haryono. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Septa, D., & Khoiri, N. (2012). Wayang Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta didik Pada Pokok Bahasan Getaran Dan Gelombang Pada peserta didik Kelas Viii Smp Purnama 1 Semarang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v1i1.103>
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Media Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABET, CV.
- Sudjana, Nana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran. di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tahar, I dan Enceng. (2006). *Hubungan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Padapendidikan Jarak Jauh*. *Jurnal pendidikan dan Jarak Jauh*, 7(2), 91-101.

- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tongco, M. D. C. (2007). Purposive Sampling as a Tool for Informant Selection. *Ethnobotany Research and Applications*, 5, 147–158. <https://doi.org/10.17348/era.5.0.147-158>
- Tirtarahardja, Umar & S. L. La Sulo. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Widjajanto, W. A., Lund, M., & Schelhowe, H. (2008). “ *Wayang Authoring* ”: *A Web-based Authoring Tool for Visual Storytelling for Children*. 464–467.
- Wuryani, Meilan Tri. Markamah, Endang Sri . Sriyanto, M. I. (2008). Penggunaan Media Wayang Kartun Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng. *Wayang Kartun, Keterampilan Menyimak Dongeng, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*, 04, 1–5.
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti, R., & Latief, M. A. (2014). Puppet And Pop Up Pictures As The Story Telling Media. *900 St The 61 TEFLIN International Conference*, 900–905.