

## Buku Aktivitas Anak tentang Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas 2 SD

Maria Agnes Diandra Rosarineysa<sup>1✉</sup>, Birmanti Setia Utami<sup>2</sup>, Penina Inten Maharani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Kristen Satya Wacana

[diandrarosari@gmail.com](mailto:diandrarosari@gmail.com)

### Abstract

Character education is a crucial aspect that should be implemented from an early age, especially at the Elementary School level. This period marks a developmental phase for students requiring moral education capable of internalizing abstract principles of right and wrong. The primary goal of character education at this stage is to instill a preventive attitude among students in addressing behavioral issues in daily life. In line with this need, alternative media that contributes positively and educationally to the formation of a child's character should be developed. One such form of media is a specialized activity book for children. This activity book is designed not only as a learning tool but also as a means to support the positive development of children in moral and character aspects. This research adopts a qualitative method to comprehend and explain phenomena related to the implementation of character activity books among students. Data obtained from this research are analyzed in-depth to provide a detailed and comprehensive overview of the research findings. The results of this study are expected to enhance understanding of the effectiveness of activity books as a character education medium at the Elementary School level. Thus, this research contributes not only to the development of character education methods but also lays a strong foundation for designing educational media that supports character formation in children at the elementary education level.

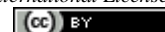
Keywords: Activity Book, Education Character, Wayang Punakawan.

### Abstrak

Pendidikan karakter merupakan aspek krusial yang harus diterapkan sejak dini, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Masa ini adalah fase perkembangan peserta didik yang membutuhkan pendidikan moral yang mampu menginternalisasi prinsip-prinsip abstrak tentang benar dan salah. Tujuan utama pendidikan karakter pada tahap ini adalah agar peserta didik dapat memiliki sikap preventif dalam menghadapi permasalahan sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, perlu dikembangkan media alternatif yang dapat menjadi kontribusi positif dan edukatif dalam pembentukan karakter anak. Salah satu bentuk media tersebut adalah buku aktivitas khusus untuk anak-anak. Buku aktivitas ini dirancang tidak hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung perkembangan positif anak-anak dalam aspek moral dan karakter. Penelitian ini mengadopsi metode kualitatif untuk memahami dan menjelaskan fenomena yang terkait dengan penerapan buku aktivitas karakter pada peserta didik. Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara mendalam untuk memberikan gambaran yang detail dan komprehensif terhadap hasil penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas buku aktivitas sebagai media pendidikan karakter pada tingkat Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan metode pendidikan karakter, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk perancangan media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter anak pada tingkat pendidikan dasar.

Kata kunci: Buku Aktivitas, Pendidikan Karakter, Wayang Punakawan.

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Sekolah Dasar (SD) ialah jenjang pendidikan yang paling dasar pada pendidikan formal yang ada di Indonesia [1]. Tujuan pendidikan di SD yaitu mengembangkan potensi siswa untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [2]. Pendidikan bukan hanya berbicara tentang salah satu kemampuan saja, tetapi mampu menerima pelajaran dengan baik dan juga mempunyai wawasan yang luas. Maka dari itu, untuk

mencapai hal tersebut perlu diadakannya pendidikan jenjang sekolah dasar [3].

Dalam hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru kelas 2, Ibu Eny Kun, S.Pd. di Sekolah Dasar Negeri 4 Tegalrejo, dapat diperoleh informasi bahwa sebanyak 78% dari anak-anak yang terlibat dalam penelitian menunjukkan kurangnya tingkat kemandirian dan tanggung jawab. Manifestasi dari ketidakmandirian ini terlihat dalam perilaku mereka selama proses pembelajaran, di mana anak-anak cenderung bergantung pada orang lain, seperti dalam berdoa yang selalu diiringi pendampingan. Selain itu, ketika dihadapkan pada tugas-tugas, mereka sering

menyatakan ketidakmampuan mereka sehingga menimbulkan ketidakselesaian dalam menyelesaikan tugas [4]. Misalnya, meskipun mereka mampu mengenakan atau melepas sepatu, mereka masih meminta bantuan dari orang tua atau guru.

Penting untuk mencatat bahwa fenomena ini bukan hanya terbatas pada situasi pembelajaran, tetapi juga tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang menjadi subjek penelitian, ketika diantar ke sekolah oleh ibu mereka, tidak menunjukkan reaksi emosional yang wajar apabila tidak menunggu ibu mereka. Kondisi ini menimbulkan keprihatinan baik dari pihak guru maupun orang tua [5].

Dari studi kasus ini, dapat disimpulkan bahwa kurangnya kemandirian dan tanggung jawab pada anak-anak memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan pendidikan karakter, khususnya dalam aspek kemandirian dan tanggung jawab, dianggap penting untuk diterapkan sejak usia dini [6]. Kesadaran akan karakter ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan karakter harus dimulai sejak dini guna membentuk pondasi moral yang kuat pada generasi penerus [7].

Pendidikan karakter pada masa kini, khususnya di tingkat sekolah dasar, mengharuskan adanya pendidikan moral yang mampu mengartikulasikan prinsip-prinsip yang bersifat abstrak mengenai kriteria benar dan salah [8]. Tujuannya adalah agar pendekatan ini bersifat preventif terhadap permasalahan sikap dan perilaku yang muncul dalam lingkup pendidikan. Sebuah diskusi dan sarasehan mengenai "Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa" telah menghasilkan "Kesepakatan Nasional Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa" yang berlaku untuk berbagai wilayah di Indonesia. Kesepakatan tersebut mencakup 18 nilai, antara lain religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab [9].

Melalui implementasi pendidikan karakter, diharapkan bahwa anak-anak dapat secara mandiri meningkatkan dan mengaplikasikan pengetahuan mereka, mengevaluasi, serta menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dengan penuh akhlak mulia [10]. Hal ini diharapkan akan tercermin dalam perilaku sehari-hari mereka. Oleh karena itu, diperlukan adanya pendekatan kreatif dalam menyusun strategi yang dapat menarik minat siswa, sekaligus memperkenalkan konsep pendidikan karakter yang mandiri dan bertanggung jawab.

Pendidikan karakter dapat diperkenalkan melalui penokohan wayang Punakawan. Wayang Punakawan tidak hanya dikenal melalui mata pelajaran bahasa

Jawa di kelas 2 SD, tetapi juga dianggap sebagai tokoh pewayangan yang sarat nilai-nilai moral. Punakawan terdiri dari seorang bapak dan ketiga anaknya, dan disajikan dalam konteks kehidupan keluarga yang diharapkan dapat membuat penonton merasa dekat dengan dinamika keluarga Punakawan [11], [12]. Wayang Punakawan mampu berfungsi sebagai penyampai pesan dengan baik, karena selain berperan sebagai penghibur, mereka juga membawa misi tertentu. Wayang Punakawan dapat bersifat sangat komunikatif, melepas diri dari aturan tertentu, bahkan dapat berdialog langsung dengan penonton. Mereka mampu mengangkat isu-isu kebajikan dan kebaikan dalam interaksi mereka [13]. Dengan demikian, kehadiran Punakawan dianggap sebagai media kreatif yang menarik untuk menyampaikan pesan-pesan moral kepada anak-anak.

Buku aktivitas merupakan sebuah media yang efektif sebagai bahan ajar dalam konteks proses belajar mengajar. Buku aktivitas bergambar merupakan gabungan antara konten berupa gambar atau ilustrasi dengan teks, dimana buku bergambar seringkali dirancang sebagai buku cerita yang khusus ditujukan untuk anak-anak tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran berupa buku aktivitas membantu mempercepat pemahaman anak-anak dalam proses pembelajaran, serta memperkaya pengalaman mereka melalui narasi cerita [14].

Pada umumnya, anak-anak usia 6-10 tahun mampu menyerap informasi dengan mudah melalui apa yang mereka lihat, terutama melalui gambar-gambar berwarna. Buku aktivitas dengan ilustrasi bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga memiliki peran penting dalam menarik perhatian pembaca anak-anak [15]. Ilustrasi tidak hanya digunakan untuk menyajikan gambaran visual, tetapi juga untuk meningkatkan kesadaran anak terhadap lingkungan sekitarnya, merangsang imajinasi, dan meningkatkan minat membaca anak-anak [16].

Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog perkembangan anak, Dr. Nina Permatasari, S.Psi., M.Pd., ditemukan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk menyediakan media alternatif berupa buku aktivitas bagi anak-anak sebagai kontribusi terhadap pengembangan fisik yang bersifat positif dan edukatif dalam menghadapi era modern saat ini. Dengan peran yang signifikan dari keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam perancangan buku aktivitas anak yang mengangkat tema pendidikan karakter, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengatasi serta meringankan permasalahan yang telah diidentifikasi. Selain itu, diharapkan bahwa hasil perancangan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga dapat menjadi dasar yang kokoh bagi peneliti-peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa [17]. Tujuannya adalah untuk lebih mendalami dan mengembangkan konsep pendidikan karakter

mandiri dan bertanggung jawab, sekaligus memperkenalkan warisan budaya Indonesia melalui media pembelajaran yang kreatif [18].

Penggunaan tokoh punakawan dalam buku aktivitas anak kelas 2 SD juga diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Hal ini tidak hanya memberikan pendekatan yang menarik bagi anak-anak, tetapi juga membuka ruang untuk memperluas pemahaman mereka mengenai nilai-nilai karakter. Melalui pendekatan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih baik memahami dan menginternalisasi konsep karakter mandiri dan bertanggung jawab, sambil tetap bersenang-senang dalam proses pembelajaran mereka.

## 2. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Dipilihnya pendekatan kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian. Oleh karena, hakikat penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya [19].

Penelitian kualitatif yang dimaksud ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, dan kepustakaan yang berkorelasi dengan penelitian. Sample yang digunakan pada penelitian ini memiliki kriteria peserta didik, dalang wayang, dan wali murid kelas 2 sekolah dasar. Metode ini tepat digunakan karena peneliti melakukan penelitian terhadap perilaku peserta didik SD sehingga mendapatkan data mengenai latar belakang karakter peserta didik. Pendekatan kualitatif ini, diharapkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan perancangan ini didapat sesuai, terperinci, serta menunjang kelanjutan penciptaan buku aktivitas anak tentang pendidikan karakter.

### 2.1. Instrumen Pengumpulan Data

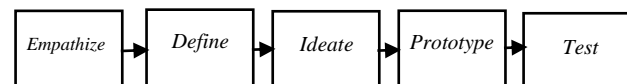
Observasi telah dilakukan bersama wali kelas dan siswa kelas 2 SD Negeri 4 Tegalrejo dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang akurat dan dapat dipercaya. Data ini mencakup kondisi siswa di sekolah dan akan digunakan sebagai dasar dalam perancangan buku aktivitas.

Wawancara dilaksanakan dengan siswa-siswa kelas 2 SD dan Eny Kun, S.Pd., selaku wali kelas, guna memperoleh data verbal dan visual secara langsung. Hal ini bertujuan untuk menetapkan pokok pembahasan yang akan dikembangkan dalam naskah storyline dan storyboard. Narasumber kedua yang diwawancarai adalah Enjang Wahyuningrum, S.Psi., M.Si., seorang ahli psikologi anak. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan Dalang Ki Catur Nugroho untuk memperoleh informasi terkait wayang Punakawan.

Data sekunder diperoleh melalui referensi buku dan studi literatur dengan meninjau teori-teori terkait pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab, teori perkembangan anak usia 7-8 tahun, informasi tentang Punakawan, dan teori buku aktivitas anak. Data pendukung tambahan diperoleh melalui studi internet untuk melengkapi dan memperkaya penjelasan yang telah diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi literatur.

### 2.2. Strategi Penelitian

Strategi perancangan buku aktivitas yang diterapkan dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan kreatif Design Thinking. Penerapan strategi penelitian Design Thinking ini diharapkan dapat menghasilkan perancangan buku aktivitas anak yang optimal, sesuai, dan efektif untuk anak-anak kelas 2 SD. Pendekatan ini melibatkan dua atau lebih tahapan yang perlu melalui proses iteratif, dengan tujuan untuk menampung dan merespons umpan balik dari target audience. Tahapan penelitian ini secara rinci dapat ditemukan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan strategi kreatif design thinking

Strategi kreatif Design Thinking yaitu seperti siklus yang terdapat 5 tahapan diantaranya, sebagai berikut:

#### a. Empathize

Empathize merupakan tahap dalam proses perancangan yang bertujuan untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini terbagi menjadi dua kategori, yakni data mengenai target audience, serta data terkait media pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran.

#### b. Define

Tahap Define merupakan proses analisis terhadap data yang telah dikumpulkan dari audience, sehingga memungkinkan identifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam merancang media pembelajaran mengenai pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab untuk anak kelas 2 SD.

#### c. Ideate

Dari tahap Define, proses selanjutnya berkembang menjadi tahap *Ideate*, di mana hasil analisis diolah menjadi creative brief, dan dilakukan pengembangan gagasan atau ide menjadi konsep perancangan media pembelajaran mengenai pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab.

#### d. Test

Tahapan ini test ini terdapat dua pengujian yang dilakukan. Hasil prototype diuji cobakan ke ahli dan akan dilakukan perbaikan jika ada materi yang ditambahkan. Selanjutnya, hasil revisi prototype akan

diuji coba ke siswa kelas 2 SD sebagai target audience dan guru.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Tahaan dalam proses perancangan ini mulai dari konsep verbal, konsep visual sampai pembuatan karakter atau modelling. Dalam konteks desain komunikasi visual, bahasa visual lebih punya kesempatan dibanding verbal, sehingga pesan lebih cepat dipahami.

#### 3.1. *Empathize*

Pengumpulan data dilakukan melalui serangkaian wawancara dengan beberapa narasumber, yaitu wali kelas kelas 2 SD Negeri 4 Tegalrejo, Eny Kun S.Pd; Dalang Ki Catur Nugroho, untuk memperoleh informasi terkait wayang Punakawan; dan Enjang Wahyuningrum, S.Psi., M.Si., seorang ahli psikologi anak. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memahami karakteristik siswa kelas 2, mengidentifikasi indikator keberhasilan dalam mencapai kemandirian dan tanggung jawab pada siswa kelas 2, dan menilai respon narasumber terhadap perancangan media pembelajaran yang sedang direncanakan. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap siswa kelas 2 untuk mendapatkan pemahaman mengenai sifat dan kebiasaan mereka, yang dapat membantu dalam perancangan media pembelajaran yang sesuai.

Hasil wawancara dengan guru SD, Eny Kun S.Pd., mengindikasikan bahwa karakter mandiri dan tanggung jawab pada siswa kelas 2 masih rendah, tercermin dari perilaku seperti tidak menyelesaikan tugas, lalai membawa tugas, serta kurangnya ketertiban dalam berpakaian dan membuang sampah. Oleh karena itu, diperlukan perancangan media pembelajaran mengenai pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru juga menyampaikan bahwa minat baca siswa menurun dan diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca dan aktivitas siswa. Buku aktivitas dianggap sebagai solusi yang dapat menumbuhkan minat baca dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baik.

Wawancara dengan Enjang Wahyuningrum, S.Psi., M.Si., menghasilkan data bahwa kemandirian anak dapat dilihat dari kemampuannya menyelesaikan tugas, mengatur jadwal, serta membantu pekerjaan rumah tangga. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami diharapkan dapat memicu minat siswa kelas 2 dalam mempelajari karakter mandiri dan tanggung jawab. Selain itu, menggunakan buku fisik dianggap sebagai pendekatan yang dapat mengurangi waktu di depan layar digital dan mendukung perkembangan keterampilan motorik anak.

Wawancara dengan Dalang Ki Catur Nugroho menyatakan bahwa penggunaan wayang Punakawan sebagai media kreatif untuk menyampaikan pesan dan

materi pembelajaran kepada anak-anak sangatlah efektif. Punakawan, sebagai wayang keluarga yang terdiri dari bapak dan anak-anaknya, dianggap dapat menciptakan rasa keakraban dan kebersamaan dengan siswa, mengingat keluarga merupakan lingkungan awal yang cocok untuk memperkenalkan nilai-nilai positif. Fleksibilitas Punakawan dalam cerita sehari-hari juga dianggap sebagai keunggulan yang mendukung pendekatan pembelajaran ini.

Observasi terhadap siswa kelas 2 SD dilakukan untuk mengetahui preferensi visual anak, gaya ilustrasi yang disukai, jenis cerita yang efektif dan sesuai dengan selera siswa, serta perilaku belajar dan aktivitas sehari-hari yang diminati. Studi literatur digunakan sebagai referensi tambahan untuk melengkapi dan mendukung data penelitian dengan memanfaatkan jurnal, buku, artikel, website, dan kurikulum sebagai sumber informasi.

#### 3.2. *Define*

Hasil analisis target audience dalam penelitian ini secara langsung merujuk pada pembaca target, yakni peserta didik kelas 2 Sekolah Dasar dengan rentang usia 7-8 tahun dan tingkat pendidikan Sekolah Dasar, termasuk kedua gender, baik laki-laki maupun perempuan. Secara geografis, target audience adalah masyarakat yang tinggal di Kota Salatiga. Pemilihan buku aktivitas sebagai media pembelajaran pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab didasarkan pada preferensi, minat, kegiatan, dan opini dari target audience yang menunjukkan kecenderungan untuk lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan alat bantu seperti pensil warna, stiker, dan kegiatan yang bersifat aktif. Kegiatan yang umum dilakukan peserta didik melibatkan pendampingan saat belajar, bermain, dan mengerjakan tugas bersama teman. Saat belajar di rumah, mereka cenderung menggunakan alat bantu catatan kecil atau gambar untuk mempermudah pemahaman materi.

Analisis selera visual menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas 2 SD cenderung menyukai cerita yang dekat dengan pengalaman pribadi mereka, dengan gaya ilustrasi berbasis kartun dan mengandung aktivitas yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif. Penggunaan buku aktivitas diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam mempelajari pendidikan karakter secara menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan buku aktivitas sebagai media pembelajaran pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab didasarkan pada preferensi, minat, kegiatan, dan opini siswa yang menunjukkan kecenderungan untuk lebih menyukai kegiatan belajar yang melibatkan alat bantu seperti spidol, pensil warna, stiker, dan kegiatan yang bersifat aktif. Kegiatan yang umum dilakukan peserta didik melibatkan pendampingan saat belajar, bermain, dan mengerjakan tugas bersama teman. Saat belajar di rumah, mereka cenderung menggunakan alat bantu

catatan kecil atau gambar untuk mempermudah pemahaman materi.

Materi yang akan dirancang dalam buku aktivitas didasarkan pada indikator yang diberikan oleh wali kelas kelas 2 SD dan ahli psikologi anak, sesuai dengan perkembangan anak usia 7-8 tahun. Materi ini mengambil latar belakang dari kegiatan sehari-hari yang sudah dikenal dari kebiasaan target audience dalam beraktivitas di sekolah maupun di rumah. Aktivitas yang dirancang tetap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak usia 7-8 tahun. Penggunaan ilustrasi diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman isi materi secara lebih efektif, dan ditambah dengan aktivitas yang berkaitan dengan cerita akan mempermudah peserta didik dalam menyampaikan pesan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3.3. Ideate

#### 3.3.1. Konsep Verbal

##### a. *Tone & Manner*

Dari analisa, didapat tone & manner yang digunakan dalam perancangan ini adalah Playful & Active. Playful mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan behaviour peserta didik yang masih gemar belajar dan bermain. Active berarti sesuatu yang bergerak. Makna active sesuai dengan perancangan buku aktifitas agar mengajak peserta didik untuk terus bergerak dalam melakukan aktifitas di dalam buku. Pesan yang ingin disampaikan dalam buku aktivitas ini adalah agar anak memahami serta menerapkan karakter mandiri dan tanggung jawab dalam kesehariannya dan dalam taraf kemampuan target audience. Cerita mengandung pesan-pesan moral mengenai mandiri dan tanggung jawab untuk anak supaya anak-anak dapat meresapi tiap makna yang ada di dalamnya untuk dijalankan dalam kehidupan sehari-hari, serta belajar membedakan mana yang baik dilakukan dan mana yang tidak baik.

Untuk style ilustrasi dibuat cartooney namun tetap menampilkan ciri khas masing-masing tokoh Punakawan agar tidak meninggalkan karakteristik aslinya. Media akan dibuat menarik dan sederhana agar dapat digunakan dengan aktivitas yang mudah untuk anak usia 7-8 tahun, tanpa mengurangi nilai yang ingin disampaikan dari perancangan ini. Menggunakan metode Wipe & Clean dalam perancangan buku aktivitas ini diharapkan agar anak dapat mengerjakan buku aktivitas dan dapat dihapus dan digunakan kembali untuk media anak belajar tanpa batas (berulang-ulang).

##### b. Ukuran Buku

Ukuran dan format buku aktivitas ini disusun sebagai berikut:

- 1) Jenis Buku : Pendikar Punakawan
- 2) Dimensi Buku : 210 x 210 mm

- 3) Jumlah Halaman : 40 halaman
- 4) Gramatur Isi Buku : 190 gr
- 5) Gramatur Cover : 310 gr
- 6) Finishing : Hard Cover Ivory Glossy

##### c. *Plot*

Dalam buku aktivitas ini diceritakan dengan cerita keseharian yang dilakukan oleh keluarga Punakawan. Cerita tersebut akan banyak mengandung pesan-pesan moral mengenai mandiri dan tanggung jawab untuk anak supaya anak-anak dapat meresapi tiap makna yang ada di dalamnya untuk dijalankan dalam kehidupan sehari-hari, serta belajar membedakan mana yang baik dilakukan dan mana yang tidak baik.

Cerita ini dibagi menjadi 2 seri yaitu Mandiri dan Tanggung Jawab dengan masing-masing terdapat 5 cerita berbeda lengkap dengan aktivitas yang berhubungan dengan cerita dan serinya. Berikut adalah penjabaran sepuluh cerita pendek beserta aktivitas:

##### 1) Judul Seri Tanggung Jawab 1: Mainan yang Berantakan

Gareng yang sedang bermain di rumah bersama teman-teman. Semua mainan yang ada di keluarkannya sehingga keadaan rumah terlihat sangat berantakan. Selesai bermain mereka tidak mengembalikan mainan ke tempat semula. Semar pun kesakitan karena terpeleset mainan yang berantakan itu. Akhirnya mereka dapat teguran dari Semar.

Aktivitas anak pada cerita ini adalah memindahkan visual mainan yang berserakan di kamar kedalam box mainan. Bahan yang digunakan adalah velcro yang ditempelkan di ilustrasi beberapa mainan.

##### 2) Judul Seri Tanggung Jawab 2: Rencana yang Gagal.

Pohon rambutan di rumah Bagong berbuah lebat dan ia menjanjikan untuk membaginya ke teman-temannya. Namun esok harinya, ia tidak membawa apapun. Esoknya, Bagong berjanji akan bermain pukul 3 sore, teman-teman menunggunya hampir 2 jam Bagong tak datang. Lalu Semar melihat Bagong yang di jauhi teman-teman bermain lagi, akhirnya Semar pun menasehati dan membuat ia sadar kalau Bagong mengecewakan teman-temannya. Esok ia akan membawakan rambutan untuk teman-temannya sebagai tanda maafnya. Aktivitas anak pada cerita ini adalah memanen rambutan dari bahan magnet dari pohon dan masukkan kedalam keranjang untuk diberikan ke teman-teman dan dibagi sama rata Bagong.

##### 3) Judul Seri Tanggung Jawab 3: Buang sampahmu pada tempatnya.

Bapak Semar dan Gareng sedang membersihkan rumah. Dimulai dari dapur, membersihkan sampah sayur dan kulit buah. Setelah dapur bersih, lalu membersihkan bagian ruang keluarga dari kertas, botol

minum, dan tisu. Gareng dimintai tolong oleh bapak untuk membuang sampah di tempat sampah. Namun ia bingung harus membuang ke sampah organik/anorganik. Tak lama kemudian pak Semar datang dan memberi tahu memilah sampah dengan baik dan benar. Sampah organik adalah sampah yg mudah terurai secara alami dan anorganik yang tidak dapat terurai secara alami. Akhirnya Gareng pun paham memilah sampah organik dan anorganik. Aktivitas anak pada cerita ini adalah melingkari benda hidup dan kotak benda mati yang ada di halaman. Aktivitas anak pada cerita ini adalah siswa dapat menarik garis dari gambar sampah kulit pisang, sayuran yang layu, sisa apel, sandal, dan botol minum plastik ke tempat sampah organik dan anorganik.

- 4) Judul Seri Tanggung Jawab 4: Sudah bersihkan lingkunganmu?

Semar, Gareng dan Bagong pergi ke pasar berbelanja sayur namun Petruk tidak bisa ikut karena ada kerja kelompok dirumahnya. Petruk berpikir, apa saja yang biasanya disiapkan Petruk untuk teman-temannya. Petruk pun mulai mengambil sapu dan kemoceng untuk membersihkan rumahnya agar rapi dan nyaman saat kerja kelompok. Setelah itu, ia menyiapkan cemilan untuk teman-temannya. Kerja kelompokpun dimulai, mereka tampak serius dan mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain. Sesudahnya mereka membantu Petruk merapikan rumah seperti semula. Aktivitas anak pada cerita ini adalah mengajak siswa untuk membersihkan dan merapikan kelas bersama teman-teman. Aktivitas dengan memilih salah satu kegiatan membersihkan kelas menjadi rapi dan bersih.

- 5) Judul Seri Tanggung Jawab 5: Dimana buku tugasnya?

Suatu ketika, Gareng lupa membawa tugas rumah yang diberikan guru. Akibatnya nilai Gareng kosong saat dikelas. Saat diperjalanan pulang, ia bertemu Semar dan menanyakan kenapa Gareng sedih. Semar pun menasehati Gareng agar ia rajin belajar dan selalu menata jadwal pelajaran agar tidak terlewat. Aktivitas anak pada cerita ini adalah mencari buku yang hilang di dalam kamarnya dengan melingkari buku tugas Gareng agar ia langsung mengambil bukunya dan membawa ke sekolah.

- 6) Judul Seri Mandiri 6: Cerita Seram

Semar membangunkan Bagong yang tertidur dan menyuruhnya untuk menyikat giginya namun Bagong sudah mengantuk. Semar lalu menceritakan monster yang seram tentang anak yang tidak melindungi gigi dari serangan monster dan ia datang diam-diam dan menyerang para gigi. Gigi pun sakit dan keropos, anak itu jadi sulit makan makanan yang lezat. Bagong pun tidak ingin giginya mengalami hal yang sama. Lalu, ia rajin menggosok giginya sampai bersih sebelum tidur. Aktivitas anak adalah memindahkan makanan dan

minuman yang tersedia di ilustrasi gambar gigi yang membuat gigi lebih cepat keropos/rusak.

- 7) Judul Seri Mandiri 7: Cuci cuci jemur jemur!

Semar dan Gareng sedang mencuci baju di siang hari karena cuaca sedang cerah. Tak lama kemudian Petruk baru kembali dari bermain di rumah teman. Melihat Gareng yang kesulitan menjemur baju karena ia tidak sampai, akhirnya Petruk pun membantu Gareng menjemur baju yang sudah dicuci. Aktivitas dalam cerita ini adalah siswa belajar menjemur pakaian dengan pakaian yang tersedia didalam ilustrasi mesin cuci lalu menggantungnya dengan hanger dari paper clip ke tali jemuran.

- 8) Judul Seri Mandiri 8: Alat Tulis Petruk

Seusai belajar, Petruk kerap lupa tidak mengembalikan alat tulisnya ke tempatnya sehingga kerap berantakan atau hilang. Alhasil, esok hari ia meminjam alat tulis milik teman-temannya. Karena keterbatasan alat tulis, Petruk mau tidak mau harus bergantian saat menggunakannya. Sejak saat itu, ia selalu merapikan kembali dan menata alat tulis dan dimasukkan ke tempatnya. Aktivitas anak adalah mencari dan mengisi alat-alat tulis yang dimiliki siswa dalam kotak dengan huruf acak untuk dapat membantu anak mempersiapkan alat tulis.

- 9) Judul Seri Mandiri 9: Aduh, sakit perut!

Gareng baru pulang dari bermain dirumah temannya. Sesampai di meja makan, ia melihat ayam goreng dan sayur sop yang baru matang. Langsung disantapnya tanpa mencuci tangan. Tak berapa lama, ia sakit perut. Lalu meminta obat pada pak Semar. Semar pun bertanya kenapa Gareng bisa sakit perut. Ternyata Gareng tidak mencuci tangan, sejak dinasehati Semar, Gareng selalu mencuci tangannya sepulang dari bermain agar terhindar dari kuman. Aktivitas anak adalah mengurutkan langkah-langkah mencuci tangan yang baik dan benar ke kotak yang sudah disediakan. Lalu siswa mempraktekan cuci tangan yang baik dan benar.

- 10) Judul Seri Mandiri 10: Sepatu Bagong

Bagong diberi hadiah oleh Gareng sepatu baru. Saat Bagong ingin bermain, ia pun menggunakan sepatunya namun dengan terburu-buru. Akibatnya tali sepatunya lepas dan membuat ia jatuh. Gareng pun mengingatkan kepada Bagong kalau dengan menali sepatu dengan benar, akan membuat kakinya aman. Sejak saat itu, Bagong menggunakan dan menali sepatu dengan benar. Aktivitas anak adalah anak menali sepatu di dalam lembar aktivitas dengan tali sepatu yang sudah disediakan.

#### d. Latar

Suasana yang dibangun dalam cerita ini ceria. Latar cerita pada buku aktivitas ini meliputi rumah, sekolah, dan taman bermain yang sesuai dengan behaviour



target audience. Terdapat latar waktu siang dan malam hari dalam cerita.

e. Arah Baca

Sequence atau arah baca yang dipakai dalam perancangan buku ini akan memakai sequence Z seperti buku pada umumnya, yaitu arah baca yang diawali dari kiri menuju kanan.

f. Penggambaran Tokoh

Dalam buku aktivitas ini karakter dibuat dengan gaya ilustrasi cartoneeey namun tetap mempertahankan ciri khas masing-masing tokoh. Berikut adalah penggambaran tokoh:

1) Semar

Semar merupakan pusat dari Punakawan sendiri dan asal usul dari keseluruhan Punakawan itu sendiri. Semar adalah pribadi yang bijaksana dan tegas. Rendah hati dan berbudi pekerti. Berbadan besar dan dengan ekspresi tersenyum mata yang tertutup. Terkadang menyautkan tangan di belakang tubuhnya.

2) Gareng

Gareng memiliki sifat ceria namun pemalas. Ekspresi yang tersenyum dan terlihat gigi 1, berhidung besar dan sedikit kikuk.

3) Bagong

Bagong memiliki sifat ceria, namun pelupa, manja suka merengek dan tidak peduli dengan sekitarnya ataupun orang lain. Ekspresi yang ditunjukkan dengan raut merengek dan marah. Bertubuh dengan perut buncit dengan cepolan rambut dan hidung yang kecil.

4) Petruk

Petruk memiliki sifat yang ramah namun jahil, curang, dan ingin menang sendiri. Petruk berhidung panjang, dan memiliki mulut yang lebar serta bertubuh tinggi daripada yang lain.

g. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku aktivitas ini adalah Bahasa Indonesia sehari-hari untuk memudahkan peserta didik memahami cerita. Penggunaan kata kiasan juga akan dihindari agar tidak menimbulkan penafsiran ganda maupun salah tafsir.

3.3.2. Konsep Visual

a. Gaya ilustrasi

Konsep pemilihan gaya ilustrasi dalam perancangan buku aktivitas ini mengusung pendekatan "cartooney." Gaya gambar wayang Punakawan dipilih berdasarkan hasil wawancara dengan dalang, di mana karakter visual yang sudah ada direkonstruksi dengan menyertakan berbagai referensi gaya visual. Pendekatan ini bertujuan untuk mendekatkan citra visual pada wayang kulit gagrak Surakarta yang

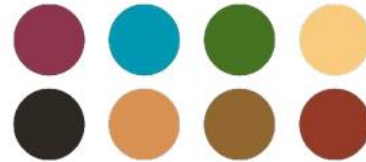
digunakan dalam pengajaran mata pelajaran bahasa Jawa seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Wayang punakawan gagrak surakarta

b. Warna

Warna yang diterapkan dalam perancangan buku aktivitas ini disesuaikan dengan palet warna yang umumnya terdapat dan sering digunakan pada wayang kulit, termasuk di antaranya warna merah coklat, kuning, dan krim. Penyesuaian ini dilakukan untuk menciptakan kesan yang kohesif dan mencapai harmoni visual antara media yang dibuat dengan tema yang diangkat. Mode warna yang digunakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Black*), karena format ini cocok untuk hasil akhir berupa media cetak seperti gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Tone warna buku aktivitas

c. Typografi

Typografi yang diterapkan dalam buku aktivitas ini dipilih dengan mempertimbangkan jenis huruf yang cocok untuk peserta didik, termasuk jenis huruf yang memberikan kesan menyenangkan untuk menggambarkan cerita. Jenis huruf yang digunakan, yaitu Font Children One, termasuk dalam kategori huruf dekoratif. Font ini dipilih karena sesuai dengan karakter peserta didik berusia 7 tahun ke atas dan memberikan kesan menarik. Font kedua yang digunakan adalah Childos Arabic Light, dipilih karena memiliki keterbacaan yang jelas dan baik bagi anak-anak untuk memulai proses membaca dengan jenis huruf yang mudah dibaca. Font ketiga yang diterapkan adalah Doodler, digunakan untuk teks pendukung dalam buku aktivitas seperti yang tampil pada gambar 4 sampai dengan gambar 6 berikut ini.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,?!-/\_

Gambar 4. Font children one

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789.,?!-/\_

Gambar 5. Font doodler

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789.,?!-/'

Gambar 6. Font childos arabic light

### 3.4. Prototype

#### 3.4.1. Desain Asset

##### 3.4.1.1. Karakter

Karakter desain yang terdapat dalam buku aktivitas Punakawan dapat diidentifikasi melalui rangkaian gambar, mulai dari gambar ke-7 hingga gambar ke-11. Setiap gambar menggambarkan karakter-karakter Punakawan dengan cermat, menciptakan representasi visual yang kohesif dan informatif. Pada gambar-gambar tersebut, pembaca dapat melihat ekspresi, sikap, dan interaksi antar karakter Punakawan. Kesenambungan visual dari gambar ke gambar menciptakan narasi visual yang mendalam, memperkaya pemahaman pembaca tentang karakter-karakter tersebut. Dengan tampilan visual yang jelas dan terstruktur, buku aktivitas Punakawan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, menjadikannya sarana yang efektif untuk pendidikan karakter pada pembaca. Lihat padar gambar 7 sampai dengan gambar 11 dibawah ini.



Gambar 7. Karkater Semar



Gambar 8. Karkater Bagong



Gambar 9. Karkater Gareng



Gambar 10. Karkater petrok



Gambar 11. Karakter pendukung

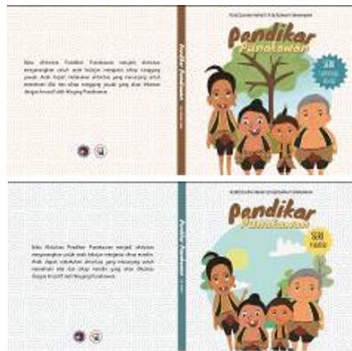
##### 3.4.1.2. Latar

Latar tempat yang dihadirkan dalam buku aktivitas Punakawan menggambarkan berbagai suasana, termasuk rumah, tempat bermain, dan lingkungan sekolah yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari target audience. Suasana dalam rumah tergambar dengan kehangatan dan keceriaan yang mencerminkan lingkungan yang mendukung kegiatan anak-anak. Selain itu, buku ini juga memperlihatkan suasana malam, khususnya saat anak-anak bersiap tidur. Penciptaan atmosfer ini bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang mendalam, menggambarkan keseharian anak-anak secara holistik. Dengan demikian, buku aktivitas Punakawan menjadi sumber pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kehidupan anak-anak seperti yang tampil pada gambar 12 sampai dengan gambar 13 berikut ini.



Gambar 12. Latar





Gambar 13. Cover seri tanggung jawab dan mandiri

### 3.4.2. Thumbnails

Sketsa dengan keterangan menjadi panduan penting dalam perancangan buku aktivitas. Setiap elemen sketsa memuat informasi detail yang diperlukan, memandu proses perancangan dengan jelas. Keseluruhan sketsa dan keterangannya membentuk dasar visual untuk mengembangkan buku aktivitas secara sistematis dan terstruktur seperti gambar 14 sampai dengan gambar 15.



Gambar 14. Thumbnails seri tanggung jawab



Gambar 15. Thumbnails seri mandiri

### 3.4.3. Pinal desain

Pinal desain dalam perancangan ini mencerminkan tahap akhir dari Buku Aktivitas Anak mengenai Pendidikan Karakter dengan Tokoh Wayang Punakawan untuk Kelas 2 SD. Dimulai dari proses sketsa manual, lanjut ke proses digital, dan akhirnya ke tahap percetakan. Proses ini menggambarkan transformasi konsep visual dari ide awal melalui perantara digital sebelum mencapai bentuk final yang siap dicetak. Pinal desain menjadi representasi visual yang terinci dan matang, memastikan kualitas dan kejelasan pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca, sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang diusung oleh buku aktivitas tersebut. Seperti yang tertera pada gambar 16 sampai dengan gambar 18.



Gambar 16. Final Design Seri Tanggung Jawab



Gambar 17. Final Design seri mandiri



Gambar 18. Pengaplikasian buku aktivitas punakawan

### 3.5. Test

Tahapan ini melibatkan uji coba prototype yang telah dibuat, di mana hasil dari pengujian ini mencakup umpan balik dari para ahli dan target audience terhadap desain yang telah disajikan. Pada tahap terakhir, dilakukan pengujian kepada ahli ilustrator buku anak, siswa kelas 2 SD, dan guru dari Sekolah Dasar Negeri 2 dan 4 di Tegalrejo. Implementasi atau pengujian dari perancangan buku aktivitas yang telah selesai akan dilakukan pada 3 pengujian dan target audience, yaitu siswa kelas 2 di sekolah dasar seperti pada gambar 19 ini.



Gambar 19. Pengujian kepada alnurul gheulia via google meet

Pengujian pertama dilaksanakan oleh Alnurul Gheulia sebagai ahli ilustrasi buku anak. Pada uji coba ahli desain dan ilustrasi buku anak ini, dilakukan penelaahan dan pemberian masukan terkait aspek-aspek seperti material, ilustrasi, layout, dan konten dalam buku aktivitas. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pemilihan materi buku sudah sesuai dengan target audience, aktivitas dalam buku, ilustrasi yang dirancang menarik dan sesuai dengan target audience, dan layout yang mempermudah kenyamanan serta pemahaman isi buku. Korelasi antara cerita dan aktivitas membantu target audience memahami karakter mandiri dan tanggung jawab. Meskipun jenis huruf dan ukurannya sesuai dengan keterbacaan target audience, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, seperti pada bagian velcro dan penyesuaian tone warna.

Pengujian kedua dilakukan oleh Aniek Waluyo S.Pd. sebagai ahli materi dan wali kelas 2 sekolah dasar. Pada uji coba ini, ahli mengevaluasi dan memberikan ulasan mengenai kelayakan konten buku, termasuk cerita dan aktivitas, sesuai dengan kemampuan dan materi kurikulum 2013 dalam budi pekerti sekolah dasar kelas 2. Hasil uji coba menunjukkan bahwa konten dan aktivitas sudah sesuai dengan kurikulum budi pekerti sekolah dasar kelas 2. Buku pendikar juga dianggap sebagai alat bantu yang efektif untuk menerapkan GPPK (Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter) yang mulai diterapkan di seluruh sekolah dasar oleh Dinas Pendidikan pasca pandemi, dengan tujuan membentuk karakter siswa sesuai dengan kompetensi kurikulum budi pekerti sekolah dasar kelas 2.

Pengujian ketiga dilakukan oleh Enjang Wahyuningrum, S.Psi., M.Si., sebagai ahli psikologis dan karakter anak. Pada uji coba ini, ahli mengevaluasi dan memberikan ulasan mengenai kelayakan konten buku, seperti isi cerita dan aktivitas, serta dampak penggunaan buku ini sebagai media pembelajaran pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab. Hasil uji coba menunjukkan bahwa cerita yang dirancang menarik dan mudah dipahami karena berlatar belakang kegiatan sehari-hari target audience. Aktivitas dalam buku ditemukan bervariasi, interaktif, memiliki kesinambungan dengan cerita, dan tepat sebagai pembelajaran tentang karakter tanggung jawab dan mandiri terhadap target audience. Seperti yang tampil pada gambar 20 dibawah ini.



Gambar 20. Pengujian kepada siswa kelas 2 SD.

Pengujian terakhir dilakukan terhadap target audience, yaitu siswa kelas 2 Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Tegalrejo dan Sekolah Dasar Negeri 5 Tegalrejo. Pengujian bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan buku aktivitas sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab kepada target audience. Hasil pengujian menunjukkan tingkat antusiasme target audience yang tinggi saat membaca dan menjalankan aktivitas dalam buku. Ketika melakukan kegiatan di luar buku, seperti mencuci tangan bersama, target audience menunjukkan kegembiraan dan mampu melaksanakan gerakan cuci tangan dengan benar. Pada sesi tanya jawab dari guru, target audience mampu menyebutkan contoh pengaplikasian karakter mandiri dan tanggung jawab dengan baik.

### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas "Pendikar Punakawan" efektif sebagai media pembelajaran pendidikan karakter mandiri dan tanggung jawab untuk siswa kelas 2 sekolah dasar. Buku ini mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi target audience, seperti terlihat dari tingginya antusiasme dan kebahagiaan saat menggunakan buku aktivitas Pendikar Punakawan. Selain itu, target audience juga dapat menerapkan aktivitas berperilaku mandiri dan tanggung jawab di sekolah, seperti menyapu, membersihkan papan tulis, dan mencuci tangan dengan benar. Harapannya, buku aktivitas Pendikar

Punakawan dapat memberikan dampak positif dalam mendorong penerapan karakter mandiri dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari target audience.

### Daftar Rujukan

- [1] U.S, S. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.92>
- [2] Asmaroini, A. P. (2016). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA BAGI SISWA DI ERA GLOBALISASI. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v4i2.1077>
- [3] Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- [4] Wira, A., Hulwati, Akmal, H., Adif, R. M., & Na'am, J. (2019). Islamic economic orientation model for microfinance institution. *Journal of Social Sciences Research*, 5(3), 676–682. <https://doi.org/10.32861/jssr.53.676.682>
- [5] Sucipto, S. M. N. T., & Luqman, Y. (2021). *Proses Komunikasi Pada Extended Family Dalam Membangun Konsep Diri Anak/66/Kom/2021* (Doctoral dissertation, Faculty of Social and Political Science).
- [6] Unjunan, O. P., & Budiartati, E. (2020). Pelaksanaan Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini di PAUD Sekar Nagari Unnes. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v5i2.9258>
- [7] Hikmasari, D. N., Susanto, H., & Syam, A. R. (2021). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Thomas Lickona dan Ki Hajar Dewantara. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 6(1), 19–31. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v6i1.4915>
- [8] Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*.
- [9] Rohendi, E. (2016). Pendidikan Karakter Di Sekolah. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v3i1.2795>
- [10] Kurniawan, S., & S Th I, M. S. I. (2017). *Pendidikan Karakter di Sekolah: Revitalisasi Peran Sekolah dalam Menyiapkan Generasi Bangsa Berkarakter*. Samudra Biru.
- [11] Hardjowiyogo, (1982 ). *Sejarah Wayang Purwa*, Jakarta: Balai Pustaka.
- [12] Noritasari, D. R. (2018). *Mebangun Karakter Siswa Melalui Implementasi Kearifan Lokal Tokoh Pewayangan di SDN Segulung 05 Kecamatan Dagangan Kabupaten Madiun* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).
- [13] Kresna, A. (2012). *Punakawan: Simbol kerendahan hati orang Jawa*. Yogyakarta: Narasi.
- [14] Sit, M., & Rakhmawati, F. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6813–6826. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3496>
- [15] Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- [16] Ifadhah, H. T. (2015). *TA: Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-anak* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- [17] Felta, F. (2021). *Pendidikan Karakter di Era Milenial*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/hwq2r>
- [18] Napratilora, M., Mardiah, M., & Lisa, H. (2021). Peran Guru sebagai Teladan dalam Implementasi Nilai Pendidikan Karakter. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 34–47. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i1.349>
- [19] Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION (JSC)*, 1(1). <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>