

BOARD GAME MUSEUM WAYANG BANYUMAS SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK SEKOLAH DASAR

Eka Afriliani Fiska Setiowati ¹, Emmareta Fauziah ², Achmad Sulton ²

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Purwokerto, Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah 53147. ekaafrilianifiskas@student.telkomuniversity.ac.id, emmaretaf@telkomuniversity.ac.id, achmadsu@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* sejak 7 November 2003. Namun, di tengah arus globalisasi, minat anak-anak terhadap wayang semakin menurun. Menurut Ibu Tri Wahyuni, anak-anak lebih mengenal budaya asing daripada kebudayaan tradisional seperti wayang. Upaya pengenalan yang dilakukan oleh pihak sekolah belum mampu menarik perhatian anak-anak secara efektif. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan karakter anak-anak yang masih suka bermain. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *board game* edukatif berjudul *Sendang Mas* sebagai media pengenalan Museum Wayang Banyumas untuk siswa sekolah dasar kelas 4-5. Teori *The Art of Game Design* karya Jesse Schell menekankan empat elemen dasar permainan: mekanika, estetika, teknologi, dan cerita. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, melalui proses identifikasi data dan analisis data. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang menarik dan efektif dalam meningkatkan ketertarikan anak, serta memperkuat peran Museum Wayang Banyumas sebagai pusat edukasi budaya di Kabupaten Banyumas.

Kata kunci : Museum Wayang, Banyumas, *board game*, anak-anak

Abstract

Wayang is one of Indonesia's cultural heritages that has been recognized by UNESCO as a Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity since November 7, 2003. However, in the midst of globalization, children's interest in wayang is decreasing. According to Mrs. Tri Wahyuni, children are more familiar with foreign cultures than traditional cultures such as wayang. The introduction efforts made by the school have not been able to attract children's attention effectively. Based on these conditions, more creative learning media are needed in accordance with the character of children who still like to play. This study aims to design an educational board game entitled Sendang Mas as an introduction media to the Banyumas Wayang Museum for elementary school students in grades 4-5. Jesse Schell's The Art of Game Design theory emphasizes four basic

elements of the game: mechanics, aesthetics, technology, and story. The research method used is qualitative, through the process of data identification and data analysis. The results of this design are expected to be an interesting and effective educational medium in increasing children's interest, as well as strengthening the role of the Banyumas Wayang Museum as a center for cultural education in Banyumas Regency.

Keywords: Wayang Museum, Banyumas, board game, children,

PENDAHULUAN

Kabupaten Banyumas memiliki berbagai wisata sejarah di dalamnya. Salah satunya yaitu Museum Wayang Banyumas. Bangunan museum ini terletak di kompleks pemerintahan lama Kabupaten Banyumas yang pada saat ini digunakan sebagai kantor Kecamatan Banyumas. Lebih tepatnya di Jl. Kawedanan No.1, Sudagaran, Kec. Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Museum Wayang Banyumas didirikan oleh Bapak Jarwoto Aminoto dan diresmikan pada tanggal 31 Desember 1983 oleh Ketua Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (SENAWANGI) (Achmadi, A. R., et al., 2023). Museum Wayang Banyumas menyimpan berbagai jenis wayang disertai dengan alat bantu pertunjukan wayang. Berikut adalah beberapa koleksi wayang yang ada di Museum Wayang Banyumas berdasarkan website resmi milik pemerintah Kabupaten Banyumas: (1) Wayang Gagrag Yogyakarta; (2) Wayang Gagrag Banyumasan Tempo Dulu dan Sekarang; (3) Wayang Krucil; (4) Wayang Kidang Kencana; (5) Wayang Golek Purwa; (6) Wayang Prajuritan; (7) Wayang Golek Menak; (8) Wayang Beber; (9) Wayang Kulit Purwa; (10) Wayang Suluh, dan masih banyak yang lainnya.

Disebutkan dalam jurnal pendidikan karakter, Wayang adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* atau Karya Lisan dan Takbenda Warisan Manusia tepatnya pada tanggal 7 November 2003 (Burhan Nurgiyanto 2011). Peraturan mengenai karya takbenda warisan manusia dibuat untuk menanggapi isu kekhawatiran yang timbul, bahwasannya warisan budaya bersifat lisan dan tak benda bisa punah terdesak oleh arus globalisasi. Wayang diakui sebagai karya agung bukanlah tanpa sebab, tetapi karena wayang mempunyai nilai yang tinggi pada peradaban manusia (Burhan Nurgiyanto, 2011). Meskipun telah diakui di

kancan global, upaya negara dalam mendukung pengembangan dan pelestarian wayang sebagai budaya tradisional masih minim. Akibatnya, wayang semakin terabaikan oleh generasi muda yang lebih tertarik pada budaya populer.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama Ibu Tri Wahyuni selaku guru SD Negeri 03 Kedungwuluh pada tanggal 6 November 2024, diketahui bahwa minat anak-anak dalam mengenal wayang sangat rendah, anak-anak lebih mengenal kebudayaan bangsa lain dibandingkan dengan kebudayaan wayang milik bangsa sendiri. Dalam mendukung mata pelajaran budaya lokal, pihak sekolah sudah melakukan berbagai upaya untuk mengenalkan wayang kepada anak-anak, seperti melalui buku pembelajaran, menayangkan video pertunjukan wayang Banyumas dan juga mendatangkan penggiat seni wayang pada acara khusus yang diselenggarakan sekolah. Namun anak-anak tidak menunjukkan respon yang baik dan bahkan cenderung tidak tertarik terhadap pertunjukan yang sedang berlangsung. Ibu Tri Wahyuni mengungkapkan bahwa perlu adanya media pembelajaran lain yang sesuai dengan karakter anak-anak yang tentunya masih suka bermain. Berdasarkan data di atas penulis menarik kesimpulan bahwa sekolah menghadapi tantangan yang cukup besar dalam mengenalkan wayang kepada siswa. Hal ini menandakan perlunya strategi yang lebih kreatif agar anak-anak dapat lebih tertarik untuk mengenal wayang sebagai kebudayaan indonesia.

Pengenalan wayang di sekolah dasar dimulai sejak anak-anak duduk di bangku kelas 1 (usia 7 tahun) hingga bangku kelas 6 (usia 12 tahun). Namun, fokus pembelajaran yang diterapkan kepada anak kelas 6 sekolah dasar sudah berpacu pada materi Ujian Sekolah, sehingga sudah tidak lagi berfokus pada pengetahuan umum khususnya seni budaya. Hal ini yang kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk menetapkan perancangan pada anak-anak sekolah dasar kelas 4-5 (10-11 tahun). Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan penulis kepada 54 siswa sekolah dasar, dari SD Negeri 2 Bantarsoka dan SD Negeri 3 Kedungwuluh pada tanggal 1 November dan 6 November 2024, diperoleh data bahwa (1) semua siswa mengetahui apa itu wayang, dengan jenis yang paling dikenal adalah wayang kulit

(54 anak) dan wayang golek (34 anak); (2) hal ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak sudah memiliki pemahaman dasar tentang wayang, pengetahuan mereka terbatas pada jenis wayang yang paling umum; (3) beberapa jenis wayang seperti wayang beber, wayang suluh, wayang krucil, dan wayang suket hanya diketahui oleh sedikit siswa saja; (4) hanya 7 anak yang sudah mengetahui Museum Wayang Banyumas, namun (5) sebanyak 52 anak menyatakan bahwa mereka ingin berkunjung ke museum wayang. Sehingga penulis menarik kesimpulan bahwa pengetahuan siswa mengenai Museum Wayang Banyumas masih tergolong rendah. Meskipun begitu, minat siswa yang tinggi untuk mengunjungi museum wayang menunjukkan adanya potensi yang besar dalam mengenalkan museum wayang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Trijono Indra Winaryo selaku pemandu Museum Wayang Banyumas, minat anak-anak dalam mengikuti kunjungan ke museum cenderung beragam. Sebagian besar siswa yang datang ke museum dibebani dengan tugas sekolah, seperti mencatat penjelasan yang diberikan oleh pemandu, sehingga kunjungan terasa seperti kegiatan belajar formal. Akibatnya, banyak anak yang terlihat cepat merasa jemu dan kurang dapat menikmati proses kunjungan. Bapak Indra menyampaikan bahwa anak-anak justru terlihat lebih antusias dan senang ketika datang tanpa harus mencatat materi yang dijelaskan oleh pemandu. Selain itu, anak-anak juga senang ketika diberikan kesempatan untuk memainkan gamelan yang disediakan museum. Sayangnya, interaksi dengan koleksi utama yaitu wayang belum dapat diberikan secara bebas karena pertimbangan belum adanya koleksi khusus yang disediakan untuk disentuh atau dimainkan oleh pengunjung.

Berdasarkan Jurnal Sains dan Pendidikan oleh Siti Aminah dkk, anak sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik yang harus diketahui oleh guru, antara lain yaitu: (1) menyukai kegiatan bermain; (2) senang bergerak; (3) senang memperagakan, merasakan, dan melakukan secara langsung; (4) menyukai bekerja dalam kelompok (Aminah, S., et al., 2022). Memahami karakteristik anak

membantu guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Metode belajar adalah pendekatan yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Aminah, S., et al., 2022). Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Proses pembelajaran sambil bermain memberikan peluang kepada anak untuk dapat memanipulasi, mengeksplorasi, mengulang dan mempraktikan, untuk memperoleh berbagai pengetahuan baru (Aminah, S., et al., 2022). Selain itu, penerapan metode ini menghasilkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dan dengan ini tujuan dari proses pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan Jean Piaget pada awal abad ke-20 dalam “Intelektualita” oleh Fatimah Ibda, anak-anak usia 7-11 tahun berada dalam tahapan kognitif yang disebut operasional konkret, artinya, anak-anak sudah bisa menggunakan pemikiran secara logika atau operasi, namun hanya berlaku pada objek fisik dan situasi nyata (Ibda, F., 2021). Pada tahapan operasional konkret, anak-anak mulai mampu untuk memberi nama serta mengelompokkan seperangkat benda menurut ukuran, tampilan, atau karakteristik lainnya. Pada tahapan ini anak sudah dapat mempertimbangkan berbagai aspek dari sebuah permasalahan untuk bisa memecahkannya (Nainggolan, A. M., & Daeli, A. 2021) . Dalam bermain, anak-anak dapat belajar untuk memahami peran pemain lain, menghargai giliran serta memperkirakan langkah dan strategi yang akan dilakukan untuk dapat menyelesaikan permainan dengan baik.

Mike Scovian dalam Maryanti, E., et al., (2021) mengungkapkan, papan permainan merupakan jenis permainan yang dilengkapi dengan peralatan dan elemen-elemen yang diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah diberi tanda atau dibagi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran dengan menggunakan media *board game* memiliki banyak dampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa (Maryanti, E., et al., 2021). Belajar dengan menggunakan media *board game* dapat membangun efektifitas dalam belajar, karena metode pembelajaran dengan menggunakan *board game* dapat menggabungkan proses bermain sambil belajar (Maryanti, E., et al., 2021). Berdasarkan pernyataan para ahli sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga membangun partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono, (2020), metode penelitian kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian naturalistik karena digunakan untuk mengkaji objek yang berada dalam kondisi alami (*natural setting*) dan tidak dimanipulasi. Perancangan *board game* Museum Wayang Banyumas sebagai media edukasi anak sekolah dasar dikategorikan sebagai penelitian kualitatif karena perlu dilakukan pengamatan secara mendalam di lapangan untuk merancang media edukasi Museum Wayang Banyumas berupa *board game*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka.

1. Observasi merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2020). Penulis melakukan pengamatan di Museum Wayang Banyumas, SD Negeri 02 Bantarsoka dan SD Negeri 03 Kedungwuluh. Pengamatan di Museum Wayang Banyumas memperoleh data-data koleksi yang tersedia di museum. Pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan sekolah dalam mengenalkan budaya wayang kepada siswa dan mengamati karakteristik anak sekolah dasar.

2. Wawancara merupakan sebuah proses bertemu dua orang yang bertujuan untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui sesi tanya jawab, sehingga menghasilkan pemahaman bersama tentang suatu topik tertentu (Sugiyono, 2020). Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah semi terstruktur. Teknik wawancara ini dilakukan untuk menemukan permasalahan dengan lebih terbuka, di mana penulis meminta perspektif, ide-ide, dan pendapat dari informan yang diwawancarai. Wawancara dilakukan dengan Bapak Trijono Indra Winaryo selaku pemandu Museum Wayang Banyumas, ibu Tri Wahyuni selaku guru SD Negeri 03 Kedungwuluh, dan Ibu Narti selaku guru SD Negeri 02 Bantarsoka.
3. Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan bukti berupa tulisan, gambar maupun karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto yang memuat: (1) profil instansi; (2) bukti wawancara bersama informan; (3) koleksi Museum Wayang Banyumas; dan (4) media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Studi Pustaka dapat diartikan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data pustaka, melalui proses membaca, mencatat, serta mengolah informasi yang relevan sebagai bahan penelitian (Supriyadi, 2016). Berdasarkan pengertian di atas, maka pengumpulan data pada penelitian ini tergolong dalam studi pustaka, karena penulis melakukan pengumpulan data melalui jurnal, buku, artikel serta berbagai sumber lain yang relevan dengan topik yang sedang diteliti oleh penulis.
5. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah SWOT. Menurut Sasoko, D. M., & Mahrudi, I., (2023) Analisis SWOT merupakan sebuah metode untuk mengkaji *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang) dan *Threats* (ancaman) dalam sebuah proyek tertentu. Analisis SWOT digunakan untuk membandingkan

perancangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dengan produk lain yang serupa, sehingga dapat memaksimalkan potensi yang bisa dijadikan sebagai kekuatan produk, dan membangun peluang di masa depan.

HASIL DAN DISKUSI

Ide dasar dari perancangan *board game Museum Wayang Banyumas* berasal dari permasalahan rendahnya minat anak-anak sekolah dasar dalam mengenal wayang sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk memperkenalkan wayang kepada generasi muda melalui media yang menarik dan sesuai dengan karakter anak-anak yang gemar bermain. Upaya ini juga menjadi bagian dari respons terhadap kekhawatiran akan punahnya warisan budaya lisan dan takbenda akibat pengaruh globalisasi (Nurgiyantoro, B., 2011). Perancangan *board game* ini tidak hanya difokuskan pada pengenalan tokoh dan jenis-jenis wayang, tetapi juga mengenalkan *Museum Wayang Banyumas* sebagai pusat pelestarian budaya lokal. Pengenalan Museum Wayang Banyumas dilakukan untuk merespons pengetahuan anak-anak yang tergolong sangat rendah terhadap Museum Wayang Banyumas. Sehingga melalui permainan ini, anak-anak diajak untuk menjelajahi museum, mengenal berbagai koleksi wayang, serta memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Board game Museum Wayang Banyumas dirancang dengan mengusung konsep petualangan, dimana pemain berperan sebagai petualang yang menjelajahi museum, mengumpulkan informasi, serta menyelesaikan misi untuk bisa mendapatkan kartu koleksi wayang. Alur permainan dibuat mengikuti denah asli Museum Wayang Banyumas yang divisualisasikan secara sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak.

Komponen permainan terdiri atas: (1) Papan permainan yang merepresentasikan denah museum; (2) Kartu informasi berisi fakta tentang tokoh wayang, jenis wayang, dan museum; (3) Kartu misi untuk menguji pemahaman

pemain; (4) Kartu wayang yang menampilkan ilustrasi koleksi wayang di museum; (5) Karakter pemain berupa anak-anak petualang; (6) Dadu untuk menentukan langkah permainan.

Gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan *board game* Sendang Mas yaitu kartun dengan teknik pewarnaan *flat* dan ditambahkan sedikit *shading*. Ilustrasi dengan gaya kartun merupakan jenis gambar yang dibuat lebih lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Penggunaan Ilustrasi jenis ini didasarkan pada gambar kartun yang banyak digunakan dalam desain buku anak, seperti majalah anak, komik, dan cerita bergambar (Marsudi, U., & Nanda, J., 2020). Kemudian teknik *flat design* dibuat dengan sedikit *shading* untuk menambah kesan kedalaman, dan agar ilustrasi yang dihasilkan tidak sepenuhnya *flat* atau datar.

Warna yang digunakan dalam *board game* Sendang Mas adalah turunan warna coklat, emas dan merah. Warna ini dipilih karena mewakili unsur tradisional seperti kayu, kulit, dan emas yang biasa ditemukan pada wayang, kemudian warna merah yang digunakan untuk mewakili ruang penyimpanan koleksi wayang di museum. (1) Coklat. Termasuk warna alami yang memberi kesan hangat dan dekat dengan alam. Warna ini bisa membuat suasana terasa nyaman, aman, dan akrab; (2) Merah. Membangkitkan semangat, antusias, optimis, aktif, komunikatif dan bersifat hangat. Merah juga dapat meningkatkan adrenalin serta ambisi bagi penglihatnya; (3) Kuning. Merupakan warna cerah yang membangkitkan energi dan mood, penuh semangat, memberi inspirasi dan memudahkan berpikir secara logis. Warna ini juga dikatakan cocok digunakan di ruang belajar; (4) Jingga atau Oranye. Memiliki karakter yang hampir mirip dengan warna merah namun lebih feminim dan bersahabat. Membangkitkan semangat, percaya diri, penuh harapan, kreativitas dan melambangkan sosialisasi, serta mampu menimbulkan perasaan senang dan optimis (Setyohadi, R. M. B., 2010).

Menurut Maharsi, I. (2013), tipografi adalah seni dalam memilih dan mengatur penataan serta jenis huruf untuk tujuan reproduksi dan percetakan. Tipografi merupakan seni dalam memilih jenis huruf dari berbagai pilihan yang

ada, lalu menggabungkannya dengan jenis huruf lain serta menyusun kata-kata dalam ruang yang tersedia. Tipografi dianggap baik apabila memiliki daya tarik, mudah terbaca dan mampu menciptakan gaya serta karakter yang khas. Menurut Junaedi, & Suardi. (2018), tipografi yang memiliki karakteristik simple dan jelas dengan ukuran yang dibuat lebih besar lebih mudah dibaca oleh anak-anak. Berdasarkan pada pernyataan di atas penulis memilih jenis font serif untuk penulisan headline dan sans serif untuk bagian body text karena font ini memiliki jenis karakter simple dan jelas sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang mudah.

MEDIA UTAMA

Papan Permainan



Gambar 1 Papan Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kartu Permainan



Gambar 2 Kartu Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi



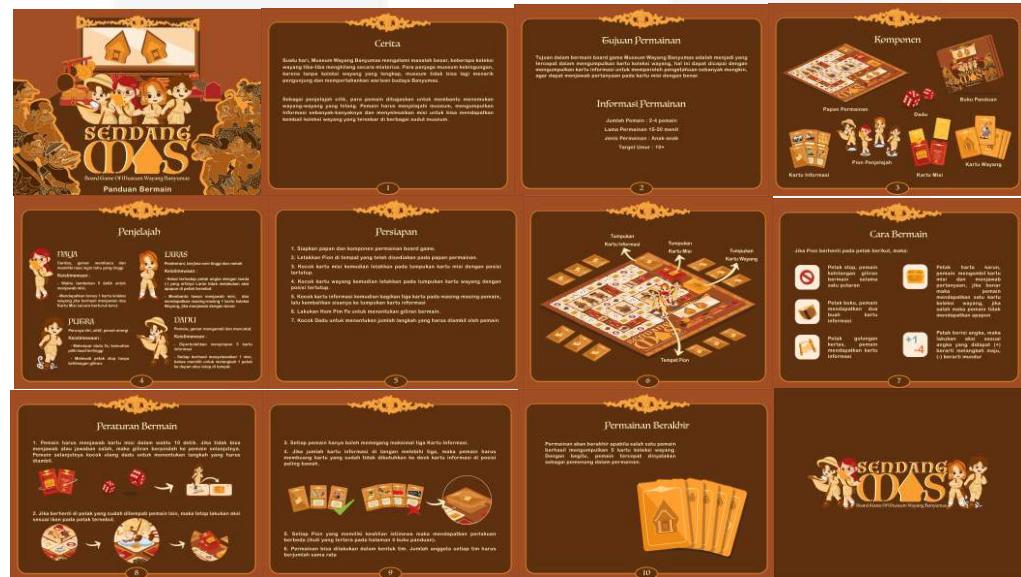
Gambar 2 Kartu Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pion



Gambar 3 Pion
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Buku Panduan



Gambar 4 Buku Panduan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

MEDIA PENDUKUNG

Stiker

Gambar 5 Sticker

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gantungan Kunci

Gambar 6 Sticker

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Notebook

Gambar 7 Notebook

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pulpen

Poster

Gambar 9 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kaos**Banner**



Gambar 11 Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kemasan



Gambar 12 Pion
Sumber : Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan board game Museum Wayang Banyumas sebagai media edukasi anak sekolah dasar dilakukan untuk merespon rendahnya minat anak-anak sekolah dasar terhadap

budaya pewayangan. Perancangan *board game* ditujukan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap kebudayaan wayang, melalui metode pembelajaran sambil bermain, media ini dapat meningkatkan interaksi antar pemain. *Board game* ini dilengkapi dengan kartu misi yang memuat pertanyaan, kartu informasi yang memuat informasi seputar tokoh, jenis-jenis wayang, dan sejarah Museum Wayang Banyumas, serta kartu wayang yang harus dikumpulkan oleh pemain untuk bisa memenangkan permainan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama proses uji coba permainan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* *Sendang Mas* berhasil menarik minat dan membangun antusiasme anak-anak sekolah dasar dalam mengenal budaya wayang. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas membaca, berdiskusi, dan mengingat informasi yang disajikan dalam kartu permainan. Anak-anak menunjukkan keterlibatan aktif dalam menjawab kartu misi dan bersemangat untuk mengumpulkan kartu koleksi wayang. Hal ini membuktikan bahwa *board game* *Sendang Mas* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga efektif sebagai sarana edukasi yang sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar. Dengan demikian, *board game* ini memiliki potensi besar sebagai media edukasi budaya lokal, khususnya dalam memperkenalkan wayang dan Museum Wayang Banyumas secara interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A. R., et al. (2023). *Koleksi Museum Wayang Banyumas*. Banyumas: Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. *SICEDU: Science and Education Journal*, 1(2), 465–471.
- Junaedi, & Suardi. (2018). Permainan tradisional egrang sebagai media edukasi anak. *Publipreneur Polimedia: Jurnal Ilmiah Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif*, 6(2), 9–17. <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/JIP/article/view/82/46>
- Maharsi, I. (2013). *Tipografi: Tiap font memiliki nyawa dan arti* (Cet. pertama). Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Museum Wayang Sendang Mas. (n.d.). *Museum Wayang Sendang Mas*. Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. https://dolanbanyumas.banyumaskab.go.id/objek_wisata/detail?o=museum-wayang-sendhang-mas

Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology: Humanlight*, 2(1), 31–47.

Nurgiyantoro, B. (2011). Jurnal pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 1–10.

Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa desain ilustrasi buku cerita anak tema sains biologi berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Jurnal Narada*, 7(2), 171–172.

Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Teknik analisis SWOT dalam sebuah perencanaan kegiatan. *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, 22(1), 9–19.

Setyohadi, R. M. B. (2010). Pengaruh warna terhadap kamar tidur anak. *Teknik Sipil Perancangan*, 12(1), 1–83.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif* (Edisi ke-3). Bandung: CV. Alfabeta.

Supriyadi. (2016). Community of practitioners: Solusi alternatif berbagai pengetahuan antar pustakawan. *Lentera Pustaka*, 2(2), 83–93. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/lpustaka>

Universitas Gadjah Mada. (2013, July 8). Wayang ditinggal generasi muda. <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda/>