

**PENGEMBANGAN KONSEP VIRTUAL EDUCATION AND CULTURE
(VICATURE) BERBASIS POTENSI LOKAL KAMPUNG WAYANG
MANYARAN KABUPATEN WONOGIRI**

Zulfawati¹, Putri Wahyu Lestari²

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Madiun, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Madiun, Indonesia

¹sonyaspen.zulfa@gmail.com, ²putri.wahyu000@gmail.com

Abstract

Manyaran is one of sub-district in Wonogiri regency which has local potency as the puppet craftsmen who are still exist till become the education center of puppets. The education is done so far by visiting directly the location. The higher and faster-technology forcc all aspects to connect with technology. The Puppet Village as the local potency for the education center need technology for its continuity, such as the innovation like the improvement of the virtual education and culture concept (vicature) based on The Puppets Village of Manyaran, Wonogiri. The benefit of this scientific paper is to give a written contribution in the form of the improvement of the virtual education and culture concept (vicature) based on The Puppets Village of Manyaran, Wonogiri. The significance of this paper is trying to keep the existence of the local potency based on culture to educate the young-generation in order not to follow the modernization too much. The method used in this paper is ADDIE by Dick and Carry. The improvement of the virtual education and culture (vicature) concept is limited till the design step. The improvement concept is the interesting and complete graphic information about the location and the activities in the puppets village Manyaran Wonogiri. Through vicature concept, we hope that it can facilitate the knowledge, make flexibility on learning and give positive effect on educating history and local culture because it has important role to keep the local potency existence for creating the local independence.

Keyword: education and culture, innovative media, wayang manyaran village

Pendahuluan

Perkembangan kebudayaan erat kaitannya dengan kehidupan manusia, karena sejatinya kebudayaan diciptakan oleh manusia yang berlangsung dalam kehidupan. Budaya diartikan sebagai keseluruhan pengetahuan, kepercayaan,

dan nilai yang dimiliki manusia sebagai makhluk sosial yang berisi model pengetahuan secara menyeluruh ditransmisikan secara historis (Triyanto, 2018). Untuk menjaga eksistensi kebudayaan perlu ada pemahaman kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui penerapan pengedukasian budaya berbasis potensi lokal. Edukasi budaya merupakan usaha untuk memperkaya ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pembelajaran seumur hidup (Tanu, 2016), sehingga adanya edukasi budaya berbasis potensi lokal mampu menjadi salah satu cara menjaga eksistensi budaya daerah. Wayang kulit merupakan salah satu perwujudan kesenian tradisional Indonesia yang berkembang di masyarakat Jawa dan Bali. Pertunjukan ini bertujuan menyebarkan pengetahuan tentang tata perilaku yang baik menurut konstruksi sosial masyarakat Jawa (Octavia dkk, 2018). Wayang kulit merupakan potensi lokal yang perlu dijaga kelestariannya ditengah arus perkembangan zaman (modernisasi).

Adanya edukasi berbasis potensi lokal dapat memperkaya pengetahuan dan penanaman karakter dari masyarakat karena pada dasarnya pengetahuan yang diperoleh berasal dari kekayaan masyarakat itu sendiri. Hal tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suyitno, 2018) tentang pemanfaatan potensi lingkungan dan budaya lokal dalam pendidikan bagi generasi milenial bahwa suatu pengedukasian mampu mengembangkan potensi diri kearah lebih baik sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar bermakna.

Daerah Manyaran yang terletak di Kabupaten Wonogiri dikenal sebagai Kampung Wayang dengan potensi utama sektor budayanya adalah kesenian *tatih sungging wayang* atau seni pembuatan wayang kulit. Dalam menjaga kelestarian dari keberadaan seni wayang kulit di daerah Manyaran, masyarakat disana menggunakan kesenian wayang sebagai hiburan saat terdapat acara hajatan (Suranny, 2018). Kegiatan edukasi sebagai bentuk upaya melestarikan budaya lokal wayang masih terpusat di Kampung Wayang Manyaran, yaitu dengan mengunjungi langsung tempat edukasi. Hal ini menjadi kendala bagi masyarakat yang berjarak jauh dari lokasi edukasi.

Seiring perkembangan teknologi, agar proses edukasi melestarikan budaya wayang terus berlangsung diperlukan media inovatif. Media terdiri dari orang, peralatan, atau kegiatan yang dapat membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Chaerunisa, 2019). Media berfungsi sebagai pembangkit motivasi belajar, mengulang segala yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon, memberikan umpan balik, serta menggalakkan latihan (Nurdyansyah, 2019).

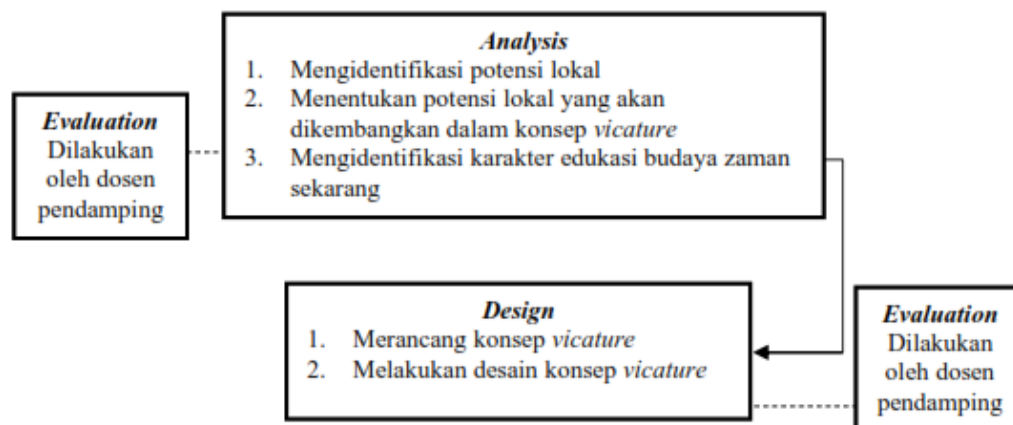
Bentuk media inovatif dengan mengintegrasikan potensi lokal. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Suryanda dkk, 2020) tentang media pembelajaran inovatif berbasis potensi lokal untuk meningkatkan kompetensi profesional guru IPA diketahui bahwa menggunakan media pembelajaran berbasis potensi lokal dapat meningkatkan kompetensi profesional guru.

Media inovatif yang digagas harus mampu mengkonstruksi pemahaman melalui integrasi berbagai bidang seperti teknologi dan budaya lokal yang dikemas semenarik mungkin sehingga memunculkan minat dan motivasi untuk mempelajari, mengkaji, dan mengimplementasikan dalam kehidupan, edukasi tidak hanya *transfer of knowledge* namun *transfer of value*.

Penulisan karya tulis ilmiah ini mengusung pengembangan konsep *virtual education and culture (vicature)* berbasis potensi lokal kampung wayang Manyaran Kabupaten Wonogiri. Tujuan dari penulisan ini yaitu memberikan gambaran pengembangan konsep *virtual education and culture (vicature)* berbasis potensi lokal Kampung Wayang Manyaran Kabupaten Wonogiri dan memberikan gambaran analisis SWOT terkait pengembangan konsep *vicature*.

Metode Penulisan

Dalam penulisan ini, digunakan metode *Research and Development (RnD)* berupa *ADDIE*. Penulisan ini diharapkan mampu mengungkap lebih dalam tentang pengembangan konsep *vicature* berbasis potensi lokal Kampung Wayang Manyaran Kabupaten Wonogiri sebagai inovasi media edukasi budaya. Tahapan pengembangan sebagaimana gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan
Sumber: Pengembangan Penulis

Berdasarkan gambar 1, tahap pengembangan mencakup tahap analisis dan tahap desain dengan evaluasi disetiap tahapannya. Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi potensi lokal, karakter edukasi budaya zaman sekarang, serta menentukan potensi lokal yang akan dikembangkan. Tahap desain bertujuan merancang konsep dan melakukan desain konsep *vicature*. Evaluasi bertujuan untuk memberikan pembenahan disetiap tahap agar hasil maksimal.

Sumber Data

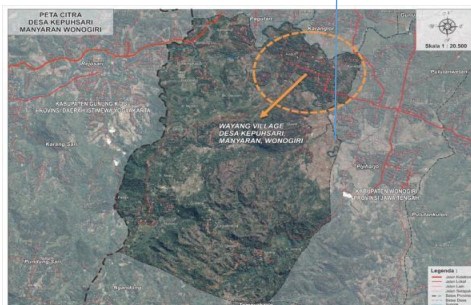
Sumber data dalam penulisan ini yaitu berupa buku, artikel dan jurnal yang berhubungan dengan penulisan yang diakses dari berbagai laman web institusi terkait. Artikel maupun jurnal digunakan dalam mendukung dan memperkuat informasi-informasi terkait dengan data maupun konsep pengembangan yang nantinya melalui berbagai kajian lebih mendalam digunakan untuk acuan dalam mengembangkan konsep yang telah digagas.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Kampung Wayang Manyaran Kabupaten Wonogiri

Kampung Wayang merupakan sebutan bagi Desa Kepuhsari yang terletak di Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri. Kampung wayang berada kurang lebih 30 km dari ibu kota. Letak kampung wayang sebagaimana pada gambar 2.

Desa Kepuhsari 1556,34 Ha



Gambar 2 Peta Desa Kepuhsari (Kampung Wayang)

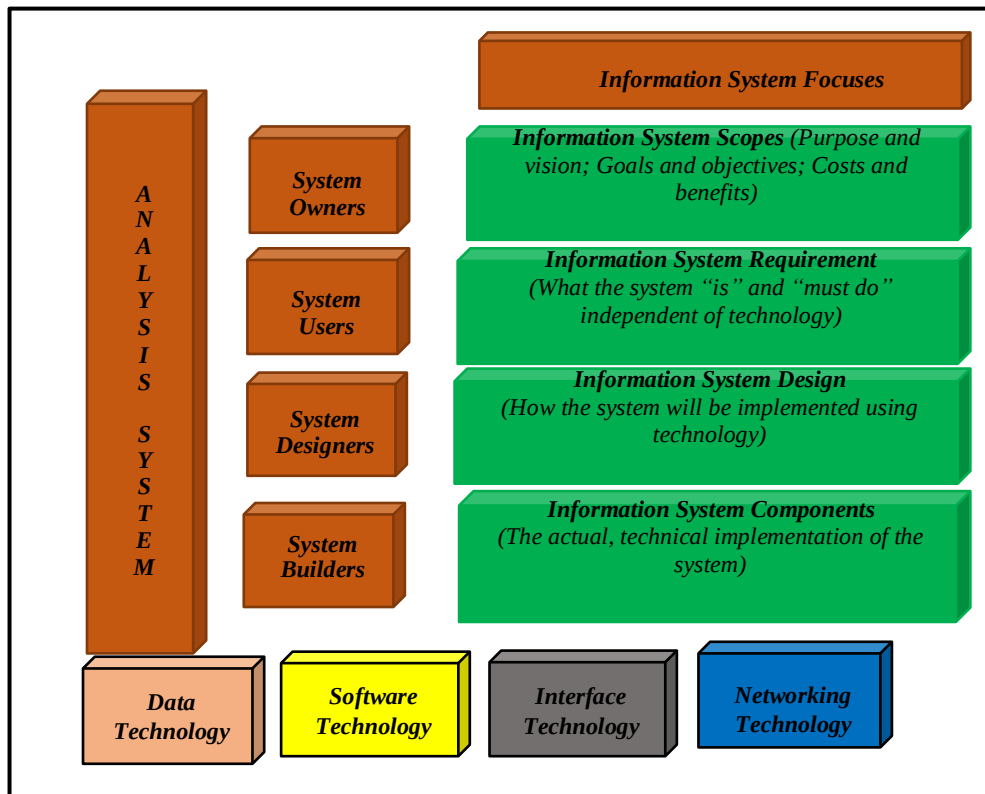
Sumber: <https://kampungwayangkepuhsari.com/profil-desa-kepuhsari/>

Berdasarkan gambar 2, secara geografis Kampung Wayang Manyaran berbatasan dengan beberapa daerah yaitu Kabupaten Sukoharjo sebelah Utara, Kecamatan Wuryantoro sebelah Selatan dan Timur, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta sebelah Barat (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah , 2016).

Kampung Wayang secara histori sudah mulai ada sejak abad ke 17, dan tetap terjaga hingga saat ini sebagai sentra kerajinan *seni tatih sungging*. Berdasarkan namanya, *seni tatih sungging* terdiri dari *menatah* (memahat) dan *menyungging* (mewarnai). Beberapa tahapan lain pembuatan wayang kulit di Daerah Manyaran terdiri dari pemilihan bahan baku berupa kulit, penatahan, menyungging, dan *finishing* (Octavia dkk, 2018). Perekonomian masyarakat Kampung Wayang selain sebagai pedagang dan petani juga disokong dari kerajinan *seni tatih sungging* yang nantinya akan dijual.

Pengembangan *Virtual Education and Culture (Vicature)*

Pengembangan *vicature* dilatar belakangi perlunya menjaga eksistensi budaya berbasis potensi lokal wayang kulit melalui edukasi budaya dengan integrasi teknologi. Edukasi merupakan suatu proses mempengaruhi orang lain sehingga melakukan yang diharapkan pelaku pendidikan (Notoatmodjo, 2003). Mengingat perkembangan teknologi dan kemudah akses informasi yang ditawarkan, memberikan peluang dalam bidang edukasi budaya. Pengembangan konsep *vicature* melalui analisis sistem sebagaimana pada gambar 3.



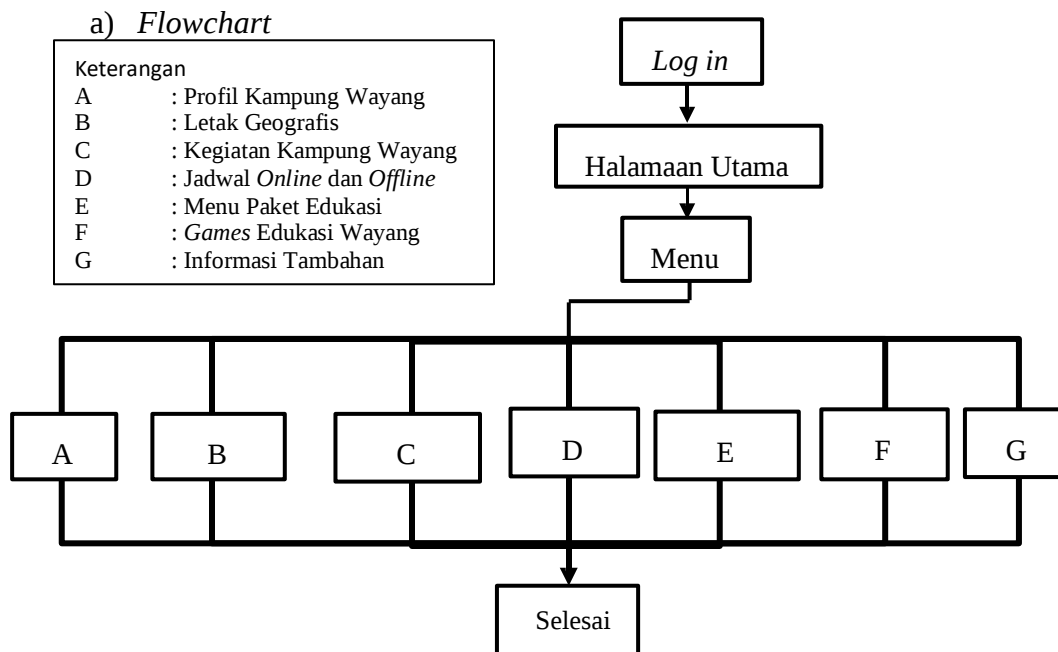
Gambar 3. Analisis Sistem

Sumber: <https://slideplayer.info/slide/3740977/> dan Pengembangan Penulis

Berdasarkan gambar 3, analisis pengembangan mencakup *system owners*, *system users*, *system designers* dan *system builders* (Program Studi D3 Manajemen Informatika FIK, 2018). Pada pemilik sistem (*system owner*) mencakup informasi tentang tujuan yang ingin dicapai, target, biaya dan manfaat yang diperoleh. Tujuan yang ingin dicapai yaitu memberikan kemudahan dalam memberikan edukasi budaya melalui pemanfaatan teknologi. Targetnya tercapainya pemerataan sistem informasi edukasi budaya berbasis teknologi. Manfaat yaitu membangun atmosfer edukasi budaya.

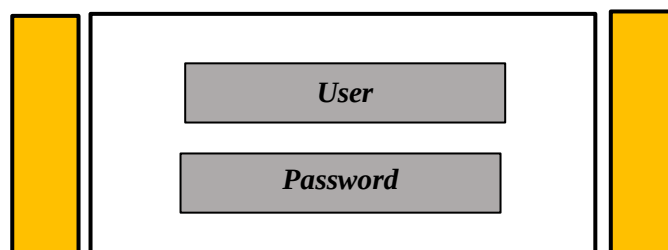
Pada pengguna sistem dilakukan identifikasi sistem *requirement* dari semua *stakeholder* dan *user*. Data *input* diantaranya yaitu: data profil kampung wayang, data penduduk, letak geografis, data foto dan video kegiatan yang dilakukan di kampung wayang, serta pengumuman terbaru.

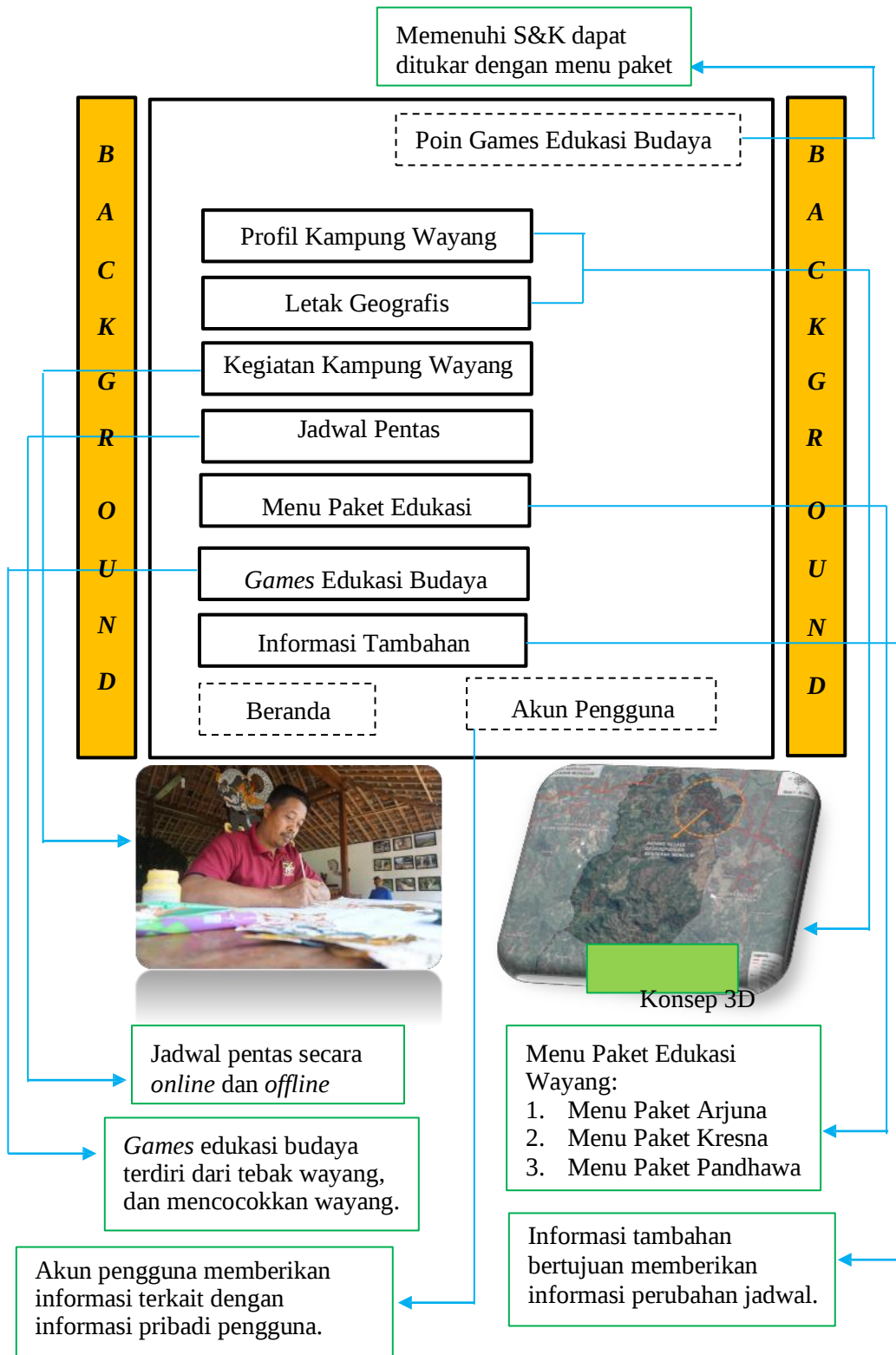
Pada *system designer* dideskripsikan secara detail tentang desain sistem yang akan dibuat seperti *hardware*, *software* dan *system design*. *Hardware* yaitu laptop dan koneksi internet. *Software* yang digunakan yaitu *browser* berupa *Google Chrome*, *operating system* yaitu *Windows 10 Home 64-bit*, editor gambar berupa *Photoshop CC 2018*. *System design* terdiri dari *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* mempermudah pengguna melakukan pengecekan analisis masalah (Santoso & Nurmawati, 2017). *Storyboard* memperlihatkan tampilan awal sistem informasi yang dikembangkan untuk mempermudah mendesain tampilan di sistem informasi, sebagaimana gambar 4.



Gambar 4. *Flowchart* Pengembangan Konsep *Vicature*
Sumber: Pengembangan Penulis

b) *Storyboard*





Gambar 5. Storyboard Pengembangan Konsep Vicature
Sumber: Pengembangan Penulis

Berdasarkan *flowchart* gambar 4 yang dikembangkan menjadi *storyboard* gambar 5, *vicature* yang dikembangkan berupa aplikasi yang terdapat proses *virtual* didalamnya yaitu pada pentas yang dilakukan secara *online*. *Vicature* yang dikembangkan mencakup profil kampung wayang, letak geografis, kegiatan kampung wayang, jadwal pentas, menu paket edukasi, *games* edukasi budaya, dan informasi tambahan. Profil kampung wayang dan letak geografis menyajikan keberadaan kampung wayang yang disajikan secara 3D. Kegiatan kampung wayang menyajikan kegiatan yang telah dan akan dilakukan. Jadwal pentas menyajikan jadwal pagelaran yang dilakukan secara *offline* maupun *online*, opsi ini diberikan sebagai bentuk memberikan kemudahan kepada warga masyarakat yang berlokasi jauh dari kampung wayang namun tetap bisa menyaksikan dengan menggunakan *zoom meeting*. Menu paket edukasi menyajikan paket edukasi yang bisa dilakukan secara *offline* dan *online*. Menu paket terdiri dari menu paket Arjuna, menu paket Kresna dan menu paket Pandhawa. Perbandingan menu paket sebagaimana pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Menu Paket Secara *Online* Dan *Offline*

Menu Paket	<i>Online</i>	<i>Offline</i>
Arjuna	Edukasi selama 1 hari. Edukasi dapat memilih berupa tatah sungging wayang kulit atau melukis kaca. Biaya termasuk alat dan bahan. Dilakukan melalui <i>zoom meeting</i> dengan alat dan bahan dikirim melalui dipaketkan sebelum kegiatan edukasi berlangsung.	Edukasi selama 1 hari. Edukasi dapat memilih berupa tatah sungging wayang kulit atau melukis kaca. Biaya termasuk alat dan bahan serta konsumsi.
Kresna	Edukasi selama 2 hari. Edukasi berupa tatah sungging wayang kulit dan melukis kaca. Biaya termasuk alat dan bahan. Dilakukan melalui <i>zoom meeting</i> dengan alat dan bahan dikirim melalui dipaketkan sebelum kegiatan edukasi berlangsung.	Edukasi selama 2 hari menginap di <i>homestay</i> Kampung Wayang. Edukasi berupa tatah sungging wayang kulit dan melukis kaca. Biaya termasuk alat dan bahan serta konsumsi.
Pandhawa	Edukasi selama 3 hari. Edukasi berupa tatah sungging wayang kulit, melukis kaca dan pagelaran. Biaya termasuk alat dan bahan. Dilakukan melalui <i>zoom meeting</i> dengan alat dan bahan dikirim melalui dipaketkan sebelum kegiatan edukasi berlangsung.	Edukasi selama 3 hari menginap di <i>homestay</i> Kampung Wayang. Edukasi berupa tatah sungging wayang kulit, melukis kaca dan pagelaran. Biaya termasuk alat dan bahan serta konsumsi.

Berdasarkan tabel 1, perbedaan untuk masing menu paket terletak pada jumlah edukasi. *Games* edukasi budaya menyajikan *games* yang melatih anak-anak mengenal pewayangan, *games* berupa tebak wayang dan mencocokkan wayang. Ilustrasi pengembangan *games* edukasi budaya sebagaimana gambar 6.

	Sopo jenenge wayang sisih kiwa iki?	Werkudara
	Siapa nama wayang disamping kiri?	Janaka
	What's the name of the puppet on the left?	Sadewa

	Cocokno wayang sisih kiwa iki!	
	Jodohkan wayang disamping kiri!	
	Match the puppet on the left!	



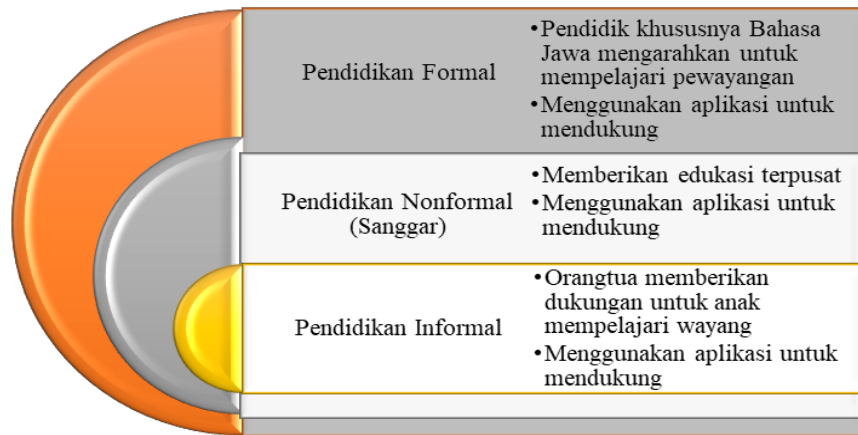

Gambar 6. *Games* Tebak dan Mencocokkan Wayang
Sumber: Pengembangan Penulis

Berdasarkan gambar 6, untuk *games* tebak dan mencocokkan wayang menggunakan 3 bahasa yaitu Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Penggunaan Bahasa Jawa bertujuan untuk melatih generasi muda untuk membiasakan berbahasa Jawa, penggunaan Bahasa Indonesia digunakan sebagai bentuk antisipasi yang menggunakan orang luar Jawa, dan penggunaan Bahasa Inggris sebagai bentuk antisipasi yang menggunakan wisatawan mancanegara. *Games* yang diberikan jika benar akan mendapatkan poin dan poin dapat ditukar untuk memperoleh menu paket edukasi jika sesuai dengan target poin yang telah ditentukan. *Games* dipilih sebagai salah satu pendekatan dengan menyesuaikan kebiasaan generasi yang mayoritas didominasi *games*. Perlu adanya stimulus dan pengarahan agar wawasan budaya tetap tumbuh dan berkembang pada generasi. Berdasarkan studi literatur hasil penelitian (Putra dkk, 2017) bahwa penggunaan media berbasis aplikasi android mampu untuk memberikan respon positif terhadap anak. Penggunaan *games* bertujuan memberikan semangat kepada generasi untuk mengenal pewayangan, dan mengalihkan *games* ke *games* yang lebih mengedukasi. Informasi tambahan menyajikan tentang informasi perubahan jadwal maupun kontak.

Pada pembangun sistem memberikan informasi teknik implementasi dari sistem diantaranya: a) *Programmer application*, b) *Programmer system*, c) *Programmer database*, d) Administrator jaringan, e) *Software integrator* (Program Studi D3 Manajemen Informatika FIK, 2018). Perlu diperhatikan, penulis hanya membatasi pada desain, untuk *system builders* hanya sebagai wawasan namun tidak dikaji secara mendalam dan spesifik.

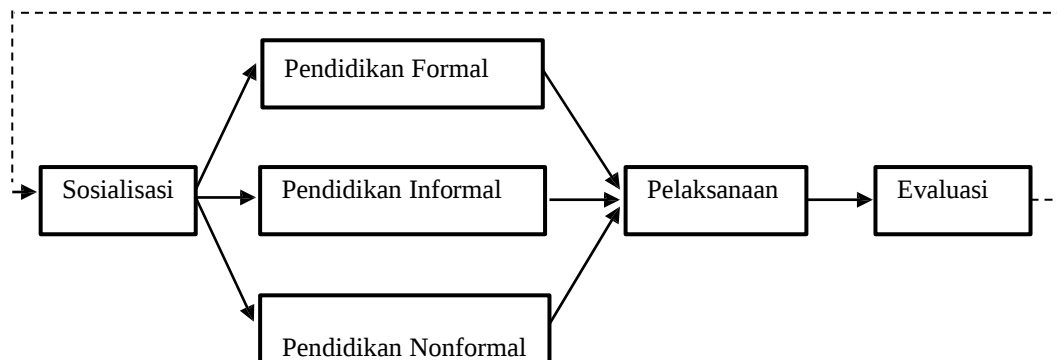
Gambaran Penerapan *Vicature*

Konsep *vicature* yang telah dikembangkan, selanjutnya yaitu memberikan gambaran penerapan dari *vicature*. *Vicature* diterapkan sebagai pendukung edukasi, berupa aplikasi yang mampu di-*download* serta digunakan untuk menambah wawasan tentang budaya. Dalam penerapannya melibatkan pihak, sebagaimana pada gambar 7.



Gambar 7. Pihak yang Terlibat
Sumber: Pengembangan Penulis

Berdasarkan gambar 7, penerapan *vicature* melibatkan pendidikan formal, nonformal dan informal. Pada formal melibatkan pendidik Bahasa Jawa, nonformal melibatkan sanggar, informal melibatkan orangtua, dimana masing-masing menggunakan aplikasi untuk mendukung edukasi budaya. Pendidikan informal (keluarga) memiliki peranan dasar karena setiap individu mendapatkan pendidikan pertama dari lingkungan keluarga, sedangkan pada pendidikan formal memiliki peran untuk memberikan pengetahuan dan keahlian yang lebih luas untuk menghadapi pergaulan di masyarakat (Adawiyah, 2016). Pendidikan nonformal memiliki peran mengembangkan potensi yang tidak bisa didapatkan dipendidikan formal dengan menekankan penguasaan keterampilan (Indy dkk., 2019). Gambaran penerapan *vicature* sebagaimana pada gambar 8.

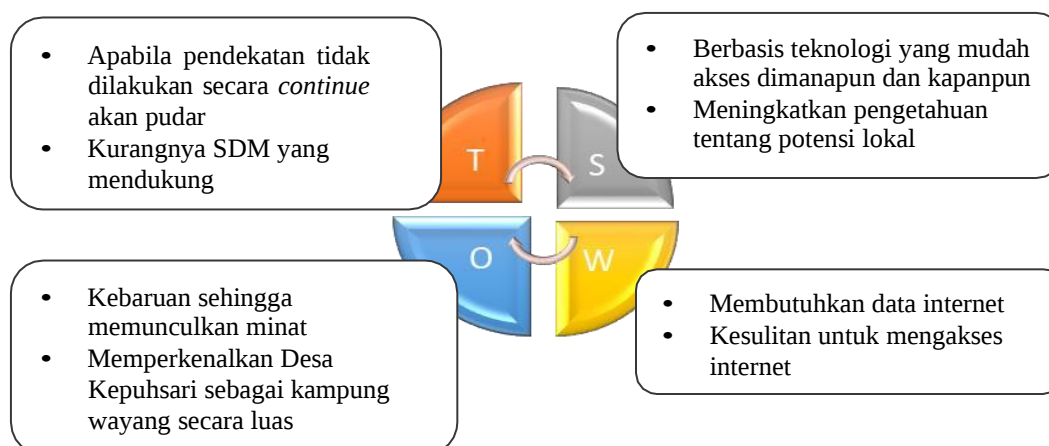


Gambar 8. Gambaran Penerapan *Vicature*
Sumber: Pengembangan Penulis

Berdasarkan gambar 8, penerapan dari *vicature* dilakukan melalui tahapan sosialisasi kepada pihak pendidikan formal, informal dan nonformal bertujuan untuk memberikan penjelasan mengenai edukasi budaya. Dilanjutkan dengan pelaksanaan edukasi baik secara *online* maupun *offline* serta menggunakan aplikasi. Evaluasi dan dilanjutkan dengan hasil evaluasi untuk sosialisasi ulang. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui sejauh mana efisiensi metode, kemajuan prestasi peserta didik, serta mengetahui kesulitan peserta didik (Usman & Setiawati, 1993).

Analisis SWOT

Analisis *SWOT* menganalisis kelebihan, kekurangan, peluang, ancaman dari konsep dikembangkan dan solusi alternatif, sebagaimana gambar 8.



Gambar 9. Analisis *SWOT*
Sumber: Pengembangan Penulis

Dari gambar 8, berdasarkan analisis *SWOT* yang perlu dipertimbangkan adalah kelemahan dan ancaman. Kelemahan diperlukan solusi alternatif yaitu dipusatkan dan adanya pihak yang memfasilitasi seperti anjungan internet serta tutorial cara mengakses internet. Ancaman diperlukan solusi alternatif yaitu upaya dari berbagai pihak saling bersinergi menjaga kontinuitas edukasi budaya serta memberikan *training* agar memiliki kualitas SDM yang unggul.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan konsep dapat ditarik kesimpulan yaitu gambaran pengembangan konsep *vicature* dikembangkan melalui *RnD* dengan *ADDIE* namun terbatas pada tahap desain. Desain konsep *vicature* berupa aplikasi yang terdapat informasi untuk menunjang edukasi budaya wayang yang terdiri dari profil kampung wayang, letak geografis, kegiatan kampung wayang, jadwal pentas, menu paket edukasi, *games* edukasi budaya, dan informasi tambahan, analisis *SWOT* dari pengembangan konsep *vicature* yaitu a) Kekuatannya yaitu berbasis teknologi yang mudah akses dimanapun dan kapanpun, meningkatkan pengetahuan tentang potensi lokal. b) Kelemahannya yaitu membutuhkan data internet dan kesulitan untuk mengakses internet. c) Peluangnya yaitu Kebaruan sehingga memunculkan minat, memperkenalkan Desa Kepuhsari sebagai kampung wayang secara luas. d) Ancamannya yaitu apabila pendekatan tidak dilakukan secara *continue* akan pudar, kurangnya SDM yang mendukung. Dengan adanya kelebihan dan peluang dapat digunakan untuk mengembangkan konsep, adanya kelemahan dan ancaman dapat digunakan sebagai evaluasi.

Daftar Pustaka

- Adawiyah, A. (2016). Implikasi Pendidikan Nonformal pada Remaja. *Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi*, IV(2), 1–8.
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah. (2016). *Kecamatan Manyaran dalam Data 2016*. Wonogiri: Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Wonogiri.
- Chaerunisa, F. D. (2019). *Membangun kreatifitas dan inovatif peserta didik melalui internet sebagai media pembelajaran*. 2(1), 678–687.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). *Peran Pendidikan dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*. 12(4), 1–18.
- Notoatmodjo, S., (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *UMSIDA Press* (Vol. 4, Issue 3).

- Octavia, E. R., Ismail, A. I., Maret, U. S., Desain, J., Visual, K., Kepuhsari, D., Manyaran, K., Wonogiri, K., Tengah, J., & Wayang, K. (2018). Penguatan Branding Desa Kepuhsari Manyaran Wonogiri. *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewiraisahaan*, 1(1), 32–50.
- Program Studi D3 Manajemen Informatika FIK, U. A. Y. (2018). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Program Studi D3 Manajemen Informatika FIK Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.
- Suranny, L. E. (2018). Pengembangan Wisata Di Kampung Wayang Kepuhsari, Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri. *Jurnal Litbang Sukowati : Media Penelitian Dan Pengembangan*, 1(2), 34–48. <https://doi.org/10.32630/sukowati.v1i2.18>
- Suryanda, A., Azrai, E. P., & Rini, D. S. (2020). Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Potensi Lokal untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru IPA. *Jurnal SOLMA*, 09(1), 121–130.
- Suyitno, I. (2018). Pemanfaatan Potensi Lingkungan dan Budaya Lokal dalam Pendidikan bagi Generasi Mileneal. *Seminar Nasional PS PBSI FKIP Universitas Jember 2018*, 1–14.
- Tanu, I. K. (2016). Pembelajaran Berbasis Budaya Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.25078/jpm.v2i1.59>
- Triyanto. (2018). Pendekatan Kebudayaan dalam Penelitian Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*, XII(1), 65–76.
- Usman, M. U. & Setiawati, L., 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- <https://kampungwayangkepuhsari.com/profil-desa-kepuhsari/> Diakses pada Senin, 19 April 2020 pukul 14.15 WIB
- <https://slideplayer.info/slide/3740977/> Diakses pada Rabu, 21 April 2020 pukul 10.00 WIB