



### Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di MIN 3 Jombang

Nurul Mahruzah Yulia<sup>1</sup>, Dewi Niswatul Fithriyah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

<sup>1</sup>nurulmahruzah@unugiri.ac.id, <sup>2</sup>dewiniswatul@unugiri.ac.id

|                              |                          |                           |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------|
| Submitted: 25 September 2022 | Revised: 20 Oktober 2022 | Approved: 28 Oktober 2022 |
|------------------------------|--------------------------|---------------------------|

**Abstrak:** Pengenalan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila harus diupayakan sejak dini, yakni di tingkat Pendidikan Dasar. Agar sikap peduli, kerjasama, dan penghormatan antara sesama manusia dapat terintegrasi secara kuat di diri peserta didik. Di samping itu, pengenalan budaya lokal juga menjadi hal yang *urgent*, agar anak dapat lebih mencintai budayanya sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian berjenis *Research and Development*, dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang memiliki 5 tahapan utama. Penelitian dan pengembangan ini melibatkan berbagai ahli, yakni ahli media dan ahli pembelajaran. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini di antaranya wawancara, observasi, angket, dan tes, yang disusun khusus sesuai teori-teori pengembangan media pembelajaran dan materi Pendidikan Kewarganegaraan kelas 1 MI. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa uji validasi materi sebesar 90%, validasi desain sebesar 95%, dan Uji Coba Lapangan 94,4%. Rata-rata *pretest* dan *posttest* juga mengalami kenaikan dengan hasil *pre-test* sebesar 60,4 dan rata-rata *post-test* sebesar 85,6. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Pembelajaran, Wayang Karakter Muslim, Pendidikan Kewarganegaraan*

**Abstract:** *The introduction of behavior according to the values of Pancasila must be pursued from an early age, namely at the elementary education level. So that the attitude of caring, cooperation, and respect between fellow human beings can be strongly integrated in students. In addition, the introduction of local culture is also an urgent matter, so that children can love their own culture more. This research is a Research and Development type of research, using the ADDIE development model which has 5 main stages. This research and development involve various experts, namely media experts and learning experts. The data collection used in this study included interviews, observations, questionnaires, and tests, which were specially prepared according to the theories of learning media development and Citizenship Education materials for class 1 MI. The results of this development indicate that the material validation test is 90%, the design validation is 95%, and the Field Trial is 94.4%. The average pretest and posttest also increased with the pre-test result of 60.4 and the post-test average of 85.6. This shows that the developed media can be said to be valid and can be used in Civic Education learning*

**Keywords:** *Development of Learning Media, Wayang Muslim Character, Citizenship Education.*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini kita tengah berada di bundaran era modernisasi, yang dalam segala hal mengalami berbagai perkembangan. Era modernisasi ini didominasi oleh kecanggihan-kecanggihan teknologi yang berkembang pesat sehingga mampu memberikan kemudahan bagi setiap masyarakat untuk melakukan segala sesuatu (Lestari, 2018). Namun, kemudahan ini bukan hanya mengantarkan kita pada transformasi pada ranah positif, namun juga pada ranah negatif. Layaknya pisau, teknologi bisa membantu menyelesaikan sesuatu, tapi juga bisa melukai jika pemanfaatannya tidak sesuai. Ada peluang, ada pula tantangan, khususnya di bidang pendidikan (Boli, 2018; Munir, 2020).

Teknologi membantu kita menyelesaikan tugas, mencari bahan bacaan semakin mudah, akses informasi sekin simple, sumber belajar pun melimpah (Maritsa et al., 2021). Namun, sampah-sampah informasi, tontonan-tontonan yang tidak dapat dijadikan tuntunan pun juga semakin menggunung. Seperti halnya anak-anak yang lantang mengumpat dan saling ejek, akibat terpengaruh dari tontonan yang biasa mereka saksikan di gadget (Kurnia & Edwar, 2021). Peran pendidikan tentu sangat dibutuhkan, untuk mampu memberikan pondasi dan sekat terkait hal positif dan negatif dari kecanggihan teknologi ini.

Pendidikan ibarat sebuah wadah yang diperuntukkan untuk anak-anak generasi penerus bangsa untuk bisa mnedapatkan berbagai keilmuan sains dan juga keterampilan-keterampilan yang lain (Ainia, 2020). Pendidikan ini menjadi ujung tombak untuk mencetak generasi bangsa agar bisa menjadi generasi yang unggul dan berkualitas (Indra, 2019). Generasi-generasi penerus bangsa memiliki pengetahuan yang luas dan juga memiliki karakter sehingga bisa bersaing di lingkup global. Karakter sendiri adalah sikap yang berkualitas yang mencerminkan nilai positif sesuai norma sosial dan ajaran keagamaan (Aristiyanto & Indrawati, 2022).

Sekolah sebagai salah satu lembaga Pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting untuk mendidik anak-anak agar memiliki pengetahuan yang luas baik dalam hal pengetahuan umum ataupun pengetahuan agama serta berkarakter. Melalui pembelajaran di sekolah juga diharapkan anak-anak akan memiliki karakteristik yang baik. Karakteristik yang dimaksud adalah anak-anak memiliki sikap sopan santun, peduli, dan

saling menghormati (Harahap, 2019). Sikap tersebut adalah sikap dasar yang harus dimiliki seorang anak untuk bisa bergabung dalam lingkup sosial masyarakat (Maryatun, 2016). Sikap tersebut juga menjadi sikap dasar yang harus dimiliki anak untuk bisa menjalin hubungan yang harmonis antar sesama teman sejawat (Aziz et al., 2020), antar sesama masyarakat, dan lain sebagainya.

Pada saat ini kecanggihan teknologi yang semakin hari semakin mengalami perkembangan mampu menarik perhatian anak-anak. Proses menikmati kecanggihan teknologi tersebut dimudahkan dengan melalui media *handphone*, *gadget*, *laptop*, dan lain sebagainya. Media tersebut jika disambungkan dengan jaringan internet akan bisa digunakan untuk mencari berbagai informasi, bermain *game*, dan lain sebagainya. Faktanya anak-anak pada saat ini lebih tertarik untuk bermain *handphone* memainkan *game* dari pada harus mendapatkan pengajaran di sekolah (Suradi et al., 2022). *Game* yang bisa dimainkan di setiap saat ini akan mampu mempengaruhi karakteristik anak (Puji Asmaul Chusna, 2017). Karakteristik yang dimunculkan jika anak lebih tertarik main *game* adalah sikap individualismenya akan semakin tinggi dan berkurangnya rasa kepedulian dan saling menghormati antar sesamanya (Manullang, 2017). Anak jika sudah bermain *game* akan sibuk dengan dirinya sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya.

Jika terlambat dalam memberikan respon dan treatment kepada anak maka semakin hari anak akan semakin sulit untuk diarahkan. Selain itu karakter sopan santun, peduli, dan saling menghormati akan mulai memudar. Oleh karena itu, sekolah yang memiliki peran penting untuk membentuk karakter anak (Insani et al., 2021; Rachmadyanti, 2017; Sutrisno & Yulia, 2022) harus didesain sedemikian rupa agar memiliki daya tarik yang tinggi. Sekolah harus memperhatikan dari segala aspek agar bisa menarik daya anak mulai dari pendidikannya, menejemennya, pengajarannya, cara belajarnya, dan lain sebagainya. salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan karakter sopan santun, peduli, dan saling menghormati adalah dengan melakukan desain pembelajaran pada poin media pembelajarannya (Risabethe & Astuti, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat yang didesain dalam mensukseskan pembelajaran, sehingga pesan dan maksud pesan yang diampaikan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dan diterima dengan tepat. Dengan kata lain, media pembelajaran ini adalah sebuah alat yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran (Nurita, 2018). Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi anak adalah media

Wayang. Media Wayang ini bukan hanya dimanfaatkan untuk menumbuhkan karakteristik anak akan tetapi juga mengenalkan anak terhadap budaya daerahnya. Sehingga media ini dapat menambah wawasan peserta didik terhadap budaya lokalnya (Rachmadyanti, 2017). Wayang yang desain awalnya menampilkan ciri khas masyarakat kuno, kini wayang didesain lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Media wayang ini akan dikembangkan dengan melakukan perubahan menambahkan aksesoris-aksesoris ataupun busana yang sesuai dengan masa kini. Inovasi baru dan perubahan desain wayang ini akan mampu menarik minat anak dalam kegiatan belajar.

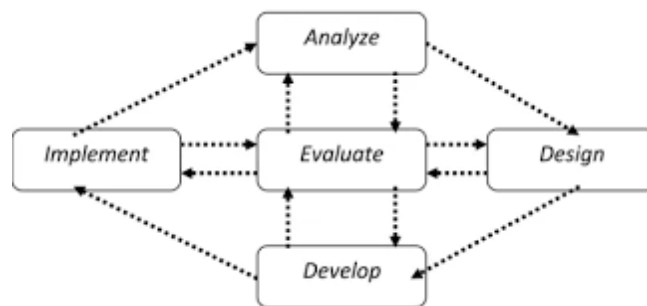
Pada saat memainkan media wayang, pendidikan akan memberikan cerita yang terarah yang mana didalam cerita tersebut akan ada *value* yang bisa dipetik dan diterapkan. Cerita yang dimainkan dengan menggunakan media Wayang diharapkan anak akan memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi sehingga anak bisa terfokus untuk mendengarkan cerita dan mengambil *value* yang ada dalam cerita. Penggunaan media Wayang Pendidikan akan memberikan pengertian seberapa pentingnya sikap saling peduli, sopan santun, dan saling menghormati. Jika anak-anak sudah memiliki pengetahuan urgensi dari karakter-karakter tersebut, maka harapan selanjutnya adalah akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak akan memiliki karakteristik yang baik sebagai bekal utama untuk bergabung dalam lingkungan masyarakat.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses kelima tahapan tersebut, peneliti mendapatkan produk Wayang yang sesuai dengan standart. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi dan wawancara dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran PKN untuk menganalisis kebutuhan siswa, dan karakteristik materi.

Adapun angket dilakukan peneliti terhadap beberapa komponen dalam penelitian ini. Angket pertama peneliti lakukan pada Ahli Media, dengan kriteria pemilihan Ahli Media dengan klasifikasi pendidikan minimal S-2 dan Ahli di bidang Media Pembelajaran SD/MI. Adapun angket kedua peneliti lakukan pada ahli Materi/Pembelajaran yang sesuai kualifikasi yang telah ditentukan peneliti yakni guru kelas 1 minimal 2 tahun mengajar dan mengampu mata pelajaran PKN. Dua angket ini dilakukan menggunakan skala likert dengan 5 kategori (Mamondol, 2021). Angket selanjutnya peneliti lakukan kepada siswa yang telah mengikuti uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pada angket yang diberikan pada siswa, peneliti menggunakan skala dikotomis, dengan 2 katagori (Suharto et al., 2022). Selain angket, siswa yang mengikuti uji coba kelompok besar juga mendapat lembaran *post test* dan *pre-test* dengan *instrument* tes yang telah dikembangkan sesuai dengan materi indicator pencapaian mata pelajaran PKN kelas 1 tema Aku Cinta Pancasila yakni antara lain: peduli, kerjasama, dan menghormati sesama manusia (Seftriyana & Dewi, 2021) dan ditambah dengan mengenal budaya local, sebagai kemampuan tambahan yang peneliti dan pendidik rumuskan. Adapun alur rancangan dalam desain pengembangan model ADDIE ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE (Hari, 2022)

Adapun beberapa kegiatan yang peneliti tentukan dan harus dilakukan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1. *Analyze*. Pada tahap pertama sebelum mengembangkan sebuah media, peneliti menganalisa terlebih dahulu tentang masalah yang ada dengan melakukan kunjungan ke MIN 3 Jombang. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik terkait proses pembelajaran dan kemampuan siswa
2. *Design*. Pada tahap kedua ini yang akan dilakukan adalah merancang sebuah produk yang akan dikembangkan. Perancangan ini memuat pemilihan material, ukuran, jenis media, design medianya, dan pemilihan warna, serta perancangan instrument-instrumen yang digunakan.
3. *Develope*. Pada tahap ini peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang didesain sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan di tahap ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam tahap uji coba. Pada tahap ini dilalui dengan validasi pada Ahli, yang telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan sebelumnya oleh peneliti.
4. *Implement*. Setelah sebuah media dikatakan layak, kemudian produk tersebut di uji coba untuk mendapatkan informasi tentang media yang dikembangkan. Pengujian tersebut

bertujuan untuk mengetahui kemenarikan dan sebuah media yang digunakan dalam pembelajaran PKN. Pada tahap ini dilakukan uji validasi juga oleh Ahli Materi.

5. *Evaluate*. Evaluasi adalah tahapan terakhir untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, yang dimaksud layak yaitu dapat digunakan atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Tahap ini juga dilalui dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test* yang kemudian hasil tersebut dianalisis dan digunakan sebagai alat untuk penentuan ketercapaian tujuan dalam penelitian ini.

Dalam menguji kelayakan produk hasil penelitian dan pengembangan ini peneliti berpedoman pada skor yang diperoleh dari validasi yang dilakukan oleh para ahli. Semakin besar skor yang didapat dari validasi ahli, maka semakin baik pula tingkat kelayakan Media pembelajaran hasil dari penelitian dan pengembangan ini. Kriteria yang peneliti gunakan sebagai acuan dapat dilihat pada Tabel 1 (Astuti et al., 2017).

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

| No | Persentase | Keterangan               |
|----|------------|--------------------------|
| 1  | 80-100%    | Baik/valid               |
| 2  | 60-79,9%   | Cukup Baik/Cukup Valid   |
| 3  | 50-59,9%   | Kurang Baik/Kurang Valid |
| 4  | 0-49,9%    | Tidak Baik (Diganti)     |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Media Pembelajaran Wayang yang secara visual, memiliki karakter-karakter Islami, yakni menampilkan laki-laki muslim dan perempuan muslimah. Untuk lebih jelasnya berikut kami uraikan hasil dan pembahasan penelitian ini.

### Hasil

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Wayang ini memanfaatkan hasil budaya Wayang yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan karakter-karakter yang telah dimodifikasi. Adapun proses pengembangan media ini dijelaskan sebagai berikut.

1. *Analyze*, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis untuk mendapat gambaran penuh terkait capaian pembelajaran (Sutrisno et al., 2022), karakteristik siswa, dan proses pembelajaran. Adapun capaian pembelajaran yang dalam kegiatan ini diukur dengan ketercapaian tujuan yang jelas dan sesuai dengan situasi, karakter materi dan siswa (Ani Cahyadi, 2018). Pada Tema Aku Cinta Pancasila ini tujuan pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa mampu mengidentifikasi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tahap ini ada

3 nilai pancasila yang dikembangkan dalam materi ini, yakni peduli, kerjasama, dan menghormati. Dari analisis karakter siswa diperoleh gambaran bahwa siswa kelas 1 lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran dengan metode bercerita ekspresif. Adapun dalam proses pembelajaran yang berlangsung, seringkali siswa diminta untuk berkegiatan mandiri seperti membaca untuk mengoptimalkan kemampuan literasi siswa, sayangnya hal ini cukup berat, ketika dalam satu kelas memiliki komposisi kemampuan siswa yang heterogen. Jadi untuk mengakomodasi capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik, materi, dan perbaikan proses pembelajaran, dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, serta dapat dijangkau oleh seluruh peserta didik di kelas.

2. *Design*, pada tahap ini peneliti memilih untuk mendesain media wayang khas Bojonegoro yakni Wayang, dalam pelaksanaannya peneliti melakukan beberapa kajian untuk memperoleh gambaran utuh terkait Wayang. Selain itu dalam tahap ini peneliti juga mulai menentukan bahan dan sketsa dari media tersebut. Peneliti memilih Wayang yang dirubah karakternya menjadi karakter yang lebih Religius dengan beberapa bahan-bahan yang terjangkau. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: 1) Desain Karakter, 2) menyiapkan alat dan bahan, 3) memahat kayu sebagai bagian kepala karakter, 4) menyiapkan baju dari kain perca, 5) mengecat wajah, 6)memberikan pegangan dan aksesoris.
3. *Develope*.Peneliti melakukan beberapa pengembangan dalam tahap ini seperti mengganti karakter dari yang semula seram, menjadi lebih ramah, serta memberi kesan wajah-wajah yang lebih ramah dan baju-baju serta aksesoris yang lebih Islami.



Gambar 2. Wayang Karakter Muslim yang Dikembangkan

Pengembangan ini dinyatakan layak untuk diujicobakan berdasar pada validasi yang dilakukan oleh peneliti pada beberapa ahli yakni ahli materi dan ahli media. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Tabel 1 serta Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

| Rata-rata Skor | Kriteria | Keterangan   |
|----------------|----------|--------------|
| 90%            | Layak    | Tidak Revisi |

**Tabel 3. Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

| Rata-rata Skor | Kriteria | Keterangan   |
|----------------|----------|--------------|
| 95%            | Layak    | Tidak Revisi |

4. *Implement.* Tahap ini dilalui peneliti dengan menguji coba produk pada 2 kelompok, yakni kelompok kecil dan implementasi di kelas dalam pembelajaran. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil 5 orang di tingkat rombongan belajar yang sama dengan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 5 siswa. Uji coba kelompok kecil diperoleh hasil bahwa 100% media pembelajaran Wayang menarik. Adapun dalam uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 25 siswa diperoleh hasil kemenarikan media sebesar 94,4%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media dapat dikategorikan valid/layak, dan tidak perlu dilakukan revisi (Sugiyono, 2018). Data ini menunjukkan bahwa media ini dapat diklasifikasikan sebagai media yang berperan dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa (Marlina, 2021), sehingga interaksi yang berlangsung dapat lebih optimal dalam pembelajaran, selain itu, media ini juga berperan sebagai peningkat motivasi
5. *Evaluate.* Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menilai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran Wayang berbantuan dengan metode bercerita. Produk yang telah dibuat dan diuji cobakan kemudian dilakukan tahap evaluasi terhadap media pembelajaran. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran terhadap peserta didik dalam memahami materi. Evaluasi yang dimaksud ini digunakan untuk mengetahui kekurangan dari produk media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran divalidasi oleh validator untuk mengetahui kelayakannya maka tahap selanjutnya adalah mengerjakan analisis media di kelas. Untuk mengetahui



ketercapaian tujuanmedia pembelajaran, yaitu peningkatan tes pembelajaran siswa, maka dilakukan *post-test* dan selanjutnya dibandingkan dengan hasil tes yang didapat pada saat pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran Wayang, yaitu adalah *pre-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-tets* tersebut diperoleh perbedaan nilai rata-rata yakni 60,4 dan 85,6. Dari data tersebut diperoleh kenaikan sebesar 25,2.hal ini menunjukkan bahwa kephahaman peserta didik meningkat (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2022). Peningkatan pemahaman ini dilihat dari pemahaman siswa yang mengalami peningkatan pada beberapa karakter yang harus dikembangkan dalam penelitian ini, yakni peduli, bekerjasama, dan menghormati sesama. Hal ini merupakan tujuan penting adanya pembelajaran karakter di dunia pendidikan (Sholekah, 2020).

## **Pembahasan**

Hasil pengembangan media pembelajaran Wayang Karakter Muslim dengan model ADDIE ini didapatkan hasil yang layak setelah divalidasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi, setelah melewati proses revisi dan pengembangan yang panjang. Kelayakan Ahli Media didasari oleh pengembangan media Wayang ini berkiblat pada teori kriteria pemilihan media yakni harus aman dan awet (Rini Haryani, M.Joharis Lubis, 2022). Adapun terkait validasi Ahli Materi menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa. di mana dengan media pembelajaran yang sesuai, siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran (Sari, 2017).

Angket kemenarikan media menunjukkan bahwa 94% siswa tertarik pada media pembelajaran. Data ini menunjukkan bahwa media ini dapat diklasifikasikan sebagai media yang berperan dalam meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa (Marlina, 2021), sehingga interaksi yang berlangsung dapat lebih optimal dalam pembelajaran, selain itu, media ini juga berperan sebagai peningkat motivasi (Yulia, 2020). Selain itu, dengan adanya media ini kemampuan belajar siswa pun meningkat. peningkatan tes pembelajaran siswa, maka dilakukan *post-test* dan selanjutnya dibandingkan dengan hasil tes yang didapat pada saat pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran Wayang, yaitu adalah *pre-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-tets* tersebut diperoleh perbedaan nilai rata-rata yakni 60,4 dan 85,6. Berdasarkan data tersebut diperoleh kenaikan sebesar 25,2. Hal ini menunjukkan bahwa kephahaman peserta didik meningkat (Dewi Niswatul Fithriyah et al., 2022). Peningkatan pemahaman ini dilihat dari pemahaman siswa yang mengalami peningkatan pada

beberapa karakter yang harus dikembangkan dalam penelitian ini, yakni peduli, bekerjasama, dan menghormati sesama. Hal ini merupakan tujuan penting adanya pembelajaran karakter di dunia pendidikan (Sholekah, 2020).

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Wayang dapat digunakan sebagai Media Pembelajaran PKN di MIN 3 Jombang kelas 1 Materi Aku Cinta Pancasila, dengan uji validasi materi sebesar 90%, validasi desai sebesar 95%, dan Uji Coba Lapangan 90%. Rata-rata pretest dan posttest juga mengalami kenaikan dengan hasil *pre-test* sebesar 60,4 dan rata-rata *post-test* sebesar 85,6.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penelitian selanjutnya dapat di arahkan pada pengembangan media-media pembelajaran tradisional lainnya sesuai ciri khas daerah masing-masing, sehingga generasi penerus kita mengenal dan dapat melestarikan budaya Bangsaanya sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter." *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Ani Cahyadi. (2018). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Laksita Indonesia.
- Aristiyanto, R., & Indrawati, T. (2022). Pengaruh Karakter Religius Terhadap Perilaku Seksual Siswa Kelas 6 SD Islam Al-Bayan Wiradesa Pekalongan. *IJIEE: Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.4324/9781410609632-8>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Aziz, R., Sidik, N. A. H., Trimansyah, T., Khasanah, N., & Yulia, N. M. (2020). Model Suasana Kelas yang Mensejahterakan Siswa Tingkat Pendidikan Dasar. *Mediapsi*, 6(2), 94–101. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2020.006.02.3>
- Boli, M. (2018). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas. *El-Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2).
- Dewi Niswatul Fithriyah, Suttriso, Nurul Mahruzah Yulia, & Fiki Dzakiyyatul Aula. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemic Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.275>

- Harahap, A. C. P. (2019). Character Building Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 9(1), 1–11.
- Hari, Y. (2022). *Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Lembaga Akademika & Research Institute.
- Indra, H. (2019). Pendidikan Islam membangun akhlak generasi bangsa. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 299. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.1765>
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. 5, 8153–8160.
- Kurnia, L., & Edwar, A. (2021). Pengaruh Negatif Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Kordinat*, 2(1).
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mamondol, M. R. (2021). *Dasar-Dasar Statistika*. Scopindo.
- Manullang, K. K. B. (2017). Pengaruh Intensitas Penggunaan Jejaring Sosial dan Kematangan Emosi Terhadap Kepedulian Sosial. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(4), 479–485. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v5i4.4465>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Muhammad Zaini.
- Maryatun, I. B. (2016). Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 747–752. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>
- Munir, M. (2020). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas. *Jurnal Al-Makrifat*, 5(1), 58–77. <https://core.ac.uk/download/pdf/327174917.pdf>
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586>
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2140>
- Rini Haryani, M. Joharis Lubis, D. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 6280–6287. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Seftriyana, E., & Dewi, R. S. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas 1*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta.
- Suharto, A., Nugroho, H. S. W., & Santosa, B. J. (2022). *Metode Penelitian dan Statistika Dasar Suatu Pendekatan Praktis*. Media Sains Indonesia.
- Suradi, F. M., Damayanti, V., Guru, P., Dasar, S., & Djuanda, U. (2022). *PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK: STUDI KASUS PADA SISWA SDN 2 TANGKIL*. 8.
- Sutrisno, & Yulia, N. M. (2022). Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *AL-MUDARRIS*;, 5(1).
- Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *Zahra*, 3(1), 52–60.
- Yulia, N. M. (2020). *Pengaruh pembelajaran Elicit-Confront-Identify-Resolve-Reinforce (ECIRR) terhadap kemampuan penalaran dan komunikasi matematis Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jombang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=cKhrKNQAAAAJ&citation\\_for\\_view=cKhrKNQAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=cKhrKNQAAAAJ&citation_for_view=cKhrKNQAAAAJ:zYLM7Y9cAGgC)