



Pengembangan Media Wayang Kartun Mini Agama (WAKAMINA) Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita untuk Meningkatkan *Self Esteem* Siswa di SD

Azimatul Kuroma¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: azimasaja88@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-08 Keywords: <i>Religious Mini Cartoon Puppet;</i> <i>Experiential Learning;</i> <i>Self Esteem.</i>	The purpose of this research is to determine the design, validity of the media, suitability of the media, and increase students' self-esteem using the Religious Mini Card Puppet Media Based on Experiential Learning. The type of research used is development research (R&D) and the ASSURE development model. Development stages Analyzing student characteristics, Stating objectives, Selecting methods, media and materials, Utilizing materials, Requiring student participation and Evaluation and revision. This research data was obtained from material experts, media experts, teacher and student assessments. Material expert validation got 94% in the "valid" category, media expert validation got 87.5% in the "valid" category. Meanwhile, the results of the teacher's assessment of the appropriateness of the media were 97.5% in the "very appropriate" category. The results of the trial on 26 students of SDI Al Hikmah Kanigoro, Blitar Regency, pre-test and post-test, obtained "high" results. It can be concluded that the development of Religious Mini Card Wayang Media Based on Experiential Learning on Diversity Material in Our Surrounding Environment can Increase the Self-Esteem of Grade 1 Students of Al-Hikmah Kanigoro, Blitar Regency.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-08 Kata kunci: <i>Wayang Kartun Mini Agama;</i> <i>Experiential Learning;</i> <i>Self Esteem.</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain, kevalidan media, kelayakan media, dan peningkatan <i>selfesteem</i> siswa dengan menggunakan media Wayang Kartu Mini Agama Berbasis <i>Exsperiential Learning</i> . Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) dan model pengembangan ASSURE. Tahapan pengembangan <i>Analyze learner characteristics, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation dan Evaluation and revise</i> . Data penelitian ini diperoleh dari ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan siswa. Validasi ahli materi mendapatkan 94% dengan kategori "valid", validasi ahli media mendapatkan 87,5% dengan kategori "valid". Sedangkan hasil penilaian guru terhadap kelayakan media mendapatkan 97,5% dengan kategori "sangat layak". Hasil dari uji coba kepada 26 siswa SDI Al Hikmah Kanigoro Kabupaten Blitar <i>pre tes</i> dan <i>post tes</i> mendapatkan hasil "tinggi". Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Wayang Kartu Mini Agama Berbasis <i>Exsperiential Learning</i> Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita dapat Meningkatkan <i>Self Esteem</i> Siswa Kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro Kabupaten Blitar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan selalu mengalami kemajuan. Menurut Alfi, C., Prastowo, A.Y., Fatih, M. (2023) Pendidikan bertujuan untuk melahirkan generasi penerus bangsa yang berkarakter tangguh dan akan memegang tongkat estafet kepemimpinan nasional. Salah satu kemajuan dalam dunia pembelajaran adalah banyaknya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang kini menciptakan media pembelajaran tepat sasaran. Menurut Alfi, C., Fatih, M., Islamiyah, K.I., (2022) di era modern saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi telah merambah pada setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Media tidak selalu berarti mahal karena media dapat dibedakan berdasarkan statusnya, khusus

media canggih identik dengan media yang mahal dan sederhana tidak memerlukan biaya tinggi. Menurut (Sadiman, 2003) Media sederhana adalah media yang bisa kita buat sendiri. Menurut Fatih, M dan Alfi, Cindya (2021) Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan kepada siswa berupa informasi dan pengetahuan. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media wayang. Menurut (Ibda, 2017) Pengembangan media wayang, dapat berupa gambar, wayang kardus, wayang suket (rumput), wayang kartun, wayang kertas, dan lainnya, baik visual maupun non visual.

Seorang dengan harga diri yang tinggi akan memandang dirinya sebagai orang yang berguna.

Pandangan orang terhadap dirinya sangat mempengaruhi setiap aspek kehidupannya, mulai dari cara ia bertindak, mengambil keputusan dan menghadapi situasi eksternal yang menuntut dalam kehidupan sosialnya. Menurut (Santrock, 2017) mengemukakan empat kunci untuk meningkatkan harga diri, yaitu 1. Identifikasi penyebab rendahnya harga diri dan bidang kompetensi yang penting bagi kita, 2. Berikan dukungan emosional dan permainan sosial, 3. Bantu anak mencapai tujuan atau prestasinya, 4. Mengembangkan bakat pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka peneliti memanfaatkan media ajar berupa wayang kartun mini agama (WAKAMINA) berbasis *experiential learning* sebagai sarana untuk meningkatkan harga diri (*self esteem*) pada peserta didik.

Penelitian awal yang telah dilakukan peneliti di SDI Al Hikmah Kanigoro pada tanggal 14 Desember 2023 melalui wawancara dan observasi pada siswa dan guru SDI Kelas I ditemukan beberapa siswa yang memiliki *self esteem* atau penghargaan bagi dirinya sendiri rendah. Menurut Alfi, Cindya dkk (2023) lembaga pendidikan adalah tempat berlangsungnya proses pembelajaran formal, informal, atau nonformal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, siswa merasa tidak percaya diri karena merasa malu. Oleh karena itu, ketika diminta tampil di depan umum, sebagian siswa takut melakukan kesalahan saat menyampaikan apa yang telah diketahuinya. Selain itu, sering kali guru menjumpai siswa yang mengalami kesulitan belajar karena tidak yakin apakah dirinya mampu menguasai materi. Jika siswa kurang percaya diri dalam belajar maka akan berdampak pada perkembangannya di lingkungan sekolah seperti tidak berkomunikasi dengan teman, selalu menyendiri, tidak aktif dalam belajar dan selalu berpandangan negatif terhadap dirinya sendiri.

Selain itu, Berdasarkan hasil hasil wawancara dan analisis kebutuhan guru di sekolah dasar. Guru menginginkan media baru yang lebih menarik dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila karena siswa masih kurang memahami materi pembelajaran. Menurut Fatih, M (2020) guru sebagai motivator, fasilitator, dan penyelenggara pembelajaran harus memahami model dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga karena guru seringkali hanya menggunakan gambar di buku untuk menjelaskannya. Meskipun dengan menggunakan media tersebut, dapat menarik perhatian

siswa dan membantunya lebih mudah mengingat isi pembelajaran. Menurut Fatih, M, dkk (2022) perlu pengembangan bahan ajar yang membantu siswa lebih memahami materi.

Pendidikan pancasila merupakan muatan pelajaran pada kurikulum merdeka yang berasal dari perubahan muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) pada Kurikulum 2013 (K13) menjadi Kurikulum Merdeka atau KuMer (Zulfikar & Dewi, 2021). Meskipun namanya berubah, namun hakikat tujuan pembelajaran pada pembelajaran ini tetap sama, yaitu mengembangkan kepribadian siswa sebagai warga negara yang cerdas, baik hati, dan mampu menumbuhkan karakter bangsa, cinta tanah air dalam setiap diri individu. Oleh karena itu, pendidikan pancasila merupakan program pembelajaran nilai-nilai etika Pancasila dan UUD 1945 guna membentuk warga negara yang berkarakter Pancasila dan UUD 1945 pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka peneliti tertarik untuk dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan *self esteem* siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria, maka dari itu peneliti mengambil kriteria berdasarkan (Azhar Arsyad, 1997) yang menyatakan bahwa kriteria memilih media yaitu: 1) konsisten dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) cocok untuk menunjang isi pelajaran; 3) praktis, fleksibel, dan tahan; 4) guru memenuhi syarat untuk menggunakannya; 5) kelompok sasaran; dan 6) kualitas teknis. Berdasarkan pandangan tersebut, media yang digunakan tidak perlu mahal dan selalu berbasis teknologi, pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun sesuai dengan tujuan dan menunjang pembelajaran akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Kesederhana dan kemudahan penggunaan harus diperhatikan ketika memilih media pembelajaran. Selain kepraktisan, pemilihan bahan pembelajaran juga perlu memperhatikan prinsip minat agar siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini, peneliti memilih media wayang kartun yang mempunyai nilai praktis dan menarik untuk digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Menurut Fatih, M., dkk (2023) Melalui media pembelajaran yang menarik dan efektif kami berharap dapat meningkatkan pemahaman siswa, sehingga dapat mempengaruhi kinerja akademik mereka. Media wayang kartun dapat dibuat dari bahan yang

mudah didapat bahkan dapat menggunakan bahan bekas disekitar. Menurut (Ashfaq dalam Hasanah, 2019) berpendapat bahwa wayang kartun merupakan salah satu alat pengajaran yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi, dokumen dalam cerita atau pun dokumen yang mengandung makna.

Wayang kartun sendiri merupakan alat peraga atau alat bantu pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan cerita animasi tangan dan tokohnya adalah gambar kartun. Tokoh kartun akan membuat anak semakin tertarik, dan kartun sendiri juga sangat dekat dengan dunia anak. Oleh karena itu, wayang kartun ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan sebagai materi bercerita dalam pembelajaran tematik khususnya bagi siswa kelas bawah. Menurut Alfi, C. dan Wibangga, D.S (2023) Konsep metode *role-playing* menekankan pada aspek tempat dan waktu. Artinya metode membangun situasi belajar berdasarkan pengalaman yang dimiliki siswa ketika bertindak atau berperan dalam suatu situasi. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media wayang kartun menjadi WAKAMINA (wayang kartun mini agama).

Peneliti mengembangkan WAKAMINA berbasis *experiential learning*. *Experiential learning* ini adalah suatu konsep pembelajaran yang membuat siswa untuk aktif mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan memperoleh pengetahuan dari hasil pengalamannya sendiri. Sejalan dengan pendapat (Hariri & Yayuk, 2018) pentingnya proses pembelajaran berkaitan langsung dengan pengalaman siswa yang akan menggugah mereka untuk bertindak dan berefleksi, sehingga berujung pada terbentuknya pemahaman-pemahaman baru. Oleh karena itu, model ini bermakna bagi siswa untuk ikut serta dalam melaksanakan kegiatan. (Gustina et al., 2019), menyatakan bahwa tahapan pembelajaran dalam *experiential learning* meliputi empat tahap, yaitu: 1) tahap pengalaman praktis, 2) tahap observasi reflektif, 3) tahap pembentukan konsep, dan 4) tahap pelaksanaan.

Pembelajaran interaktif dengan media WAKAMINA berbasis *experiential learning* ini diharapkan dapat memotivasi siswa belajar sehingga hasil belajar bisa tercapai dengan maksimal dan *self esteem* siswa meningkatkan. Berdasarkan penelitian (Sylvia, 2016) yang dilakukan pada siswa kelas III SD Kristen di Kelurahan Pamulang Barat, Tangerang Selatan, menunjukkan adanya hubungan positif antara

self-esteem, motivasi akademik dengan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Maka dari itu, *Self-esteem* yang baik sangat penting bagi perkembangan siswa, karena dapat mempengaruhi kepercayaan diri, motivasi, dan kesejahteraan mental mereka.

Adapun Inti dari *self-esteem* menurut (Verdianingsih, 2017) artinya, ketika perasaan "aku pasti bisa dan aku berharga", maka pada umumnya siswa sangat percaya diri dan yakin akan kemampuannya dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai siswa. Hal tersebut diperkuat oleh (Rizka & Septian, 2019) dalam penelitiannya bahwa rasa percaya diri yang dimiliki siswa pada dirinya dapat mendorong mereka untuk melakukan suatu kegiatan dengan kemampuan terbaiknya untuk mencapai hasil yang lebih baik. Semakin tinggi *self-esteem* maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan obsevasi yang dilakukan di SDI Al Hikmah Kanigoro dan menindaklanjuti penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti terpacu untuk melakukan penelitian lebih lanjut, termasuk mengembangkan media pembelajaran berupa wayang kartun yang kreatif dan inovatif. Media ini akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan *self esteem* pada siswa. Pengembangan media wayang kartun dilakukakan melalui penelitian dengan metode Research and Development dengan judul "**Pengembangan Media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita Untuk Meningkatkan *Self Esteem* Siswa Kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro Kabupaten Blitar**".

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah *Reaserch and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2016) penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji efektivitas produk tertentu. Model pengembangan ASSURE, yaitu *Analyze learner characteristics, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation dan Evaluation and revise*. Sumber data diambil dari berbagai sumber, yaitu siswa, guru, ahli materi, ahli media. Siswa dari kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro Kabupaten Blitar yang berjumlah 26 siswa.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumen. Observasi dilakukan untuk mengetahui respon

guru dan siswa, angket bertujuan untuk memperoleh nilai-nilai komunikasi dari ahli materi dan ahli media. Angket juga diberikan kepada guru untuk mengetahui kelayakan media. *Pre tes* dan *post tes* digunakan untuk memperoleh hasil guna meningkatkan *self esteem* siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis uji validitas, analisis uji kelayakan, dan analisis instrumen angket untuk meningkatkan *self esteem*. Berikut adalah rumus peningkatan menggunakan rumus N-gain.

$$\text{Gain score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran wayang kartun mini agama (WAKAMINA) berbasis *experiential learning* materi keragaman di lingkungan kita pada siswa kelas 1. Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan. Berikut adalah uraian dari hasil penelitian.

1. Pengembangan Media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita

Pengembangan media WAKAMINA dilakukan dengan model ASSURE. Tahap model ASSURE ada 6 tahap. Tahap pertama yaitu analisis terhadap karakter peserta didik, tahap selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap ketiga yaitu memilih metode, tahap keempat menggunakan metode, media, dan materi ajar yang telah dikembangkan. Tahap kelima adalah menuntut partisipasi peserta didik dan yang terakhir tahap evaluasi dan revisi.

2. Kevalidan Media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita

Validitas media ditentukan oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi merupakan suatu cara untuk menguji hasil produk melalui instrumen yang digunakan. Berikut adalah hasil dari kevalidan media.

a. Ahli Materi

Penilaian lembar validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Latifatul Jannah, M.Pd. dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Ahli materi memberikan penilaian dengan cara mengisi angket penilaian yang meliputi

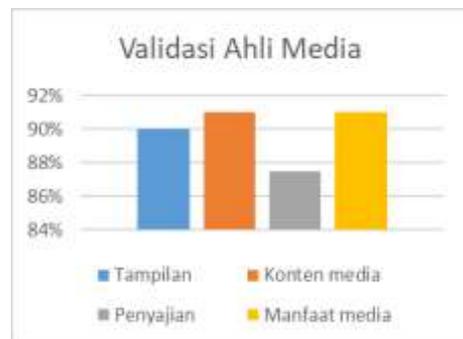
aspek kualitas materi, kebahasaan, kebermanfaatan. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 94% dengan kategori "valid". Berikut adalah grafik hasil validasi ahli materi.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

b. Ahli Media

Penilaian lembar validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Fernadiksa Rasta Putra Pratama, M.Pd, dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Ahli media memberikan penilaian dengan cara mengisi angket penilaian yang meliputi aspek tampilan, konten media, penyajian, dan manfaat media. Hasil validasi ahli media mendapatkan 87,5% dengan kategori "valid". Berikut adalah grafik hasil validasi ahli media.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

3. Kelayakan Media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita

Kelayakan media diperoleh dari angket penilaian guru kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro yaitu Ibu Nur Azizah, S.Pd.. Hasil dari penilaian guru mendapatkan 97,5% dengan kategori "sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa media wayang kartun mini agama valid digunakan untuk diuji cobakan kepada siswa kelas I. Berikut adalah grafik hasil kelayakan media.



Gambar 3. Hasil Penilaian Guru Terhadap Media

4. Peningkatan *Self Esteem* Siswa Menggunakan Media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita

Pengembangan media WAKAMINA berbasis *Experiential Learning* mampu meningkatkan *self esteem* siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre tes* dan *post tes* yang sudah dilakukan yaitu mendapatkan kriteria “Tinggi”. Uji coba dilakukan peneliti kepada siswa kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro dengan jumlah siswa 26. Berikut hasil rata-rata nilai *pre tes* dan *post tes* peningkatan *self esteem*.

Tabel 1. Hasil rata-rata nilai *pre test* dan *post tes*

Pre Tes	Post Tes	N-Gain	Kriteria
2,5	7,0	0,80	Tinggi

Berikut adalah hasil grafik peningkatan *self esteem* siswa.



Gambar 4. Hasil Rata-rata Peningkatan *Self Esteem* Siswa

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti telah menghasilkan media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* Materi Keragaman di Lingkungan Sekitar Kita Untuk

Meningkatkan *Self Esteem* Siswa Kelas 1. media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* dibuat sesuai dengan model ASSURE, kemudian dilakukan validasi untuk mengetahui kevalidan serta kelayakan media. Model pengembangan ASSURE. menurut Kustandi dan Darmawan (2020) model pengembangan ASSURE mempunyai enam tahapan, yaitu tahap *Analyze learner characteristics, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation dan Evaluation and revise.* Validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Sedangkan kelayakan diberikan kepada guru kelas.

Hasil kevalidan dari ahli materi mendapatkan 94% dengan kategori “valid”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kristina, Fatih.M dan Alfi.C (2023) media yang berbeda-beda dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran, media tersebut dapat berupa media fisik maupun teknologi. Melalui penggunaan media, materi yang disampaikan guru akan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kevalidan dari ahli media mendapatkan 87,5% dengan kategori “valid”. Asyhar (2012) bahan ajar yang baik harus jelas dan rapi. Meliputi tata letak atau penataan presentasi, teks, dan ilustrasi untuk memaksimalkan manfaat media guna meningkatkan pembelajaran.

Kelayakan media diperoleh dari guru kelas 1 di SDI Al Hikmah Kanigoro menilai dari aspek kelayakan. Berdasarkan hasil dari penilaian guru terhadap kelayakan media mendapatkan 97,5% dengan kategori “layak”. Pendapat dari Fatih, M., dkk (2021) pada “Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar”. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari segi materi, kevalidan media monopoli karakter memperoleh hasil yang jika diterpresentasikan hasilnya 96% sehingga dapat disimpulkan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media WAKAMINA Berbasis *Experiential Learning* mampu meningkatkan *self esteem* siswa. Uji coba produk dilakukan terhadap 26 siswa SDI Al Hikmah Kanigoro menggunakan *pre tes* dan *post tes* siswa. Berdasarkan uji coba

mendapatkan hasil kriteria “tinggi”. Peningkatan *self esteem* siswa terlihat setelah penggunaan media wayang kartun mini agama berbasis *experiential learning* secara berkelompok, hal ini dikarenakan model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran dengan praktik langsung dengan media dan telah terbukti pada saat proses pembelajaran, yaitu siswa bersedia dan bisa bermain wayang kartun di depan kelas secara mandiri setelah praktik bersama dengan kelompoknya. Hal ini selaras dengan pendapat Isnaini, H., Fatih, M., Alfi, C. (2024) bahwa pengembangan media yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan *self esteem* siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan media WAKAMINA berbasis *Experiential Learning* dilakukan dengan model ASSURE enam tahap. Tahap pertama yaitu *analyze learner characteristics* melakukan analisis terhadap karakter siswa. Tahap kedua *state objectives*, yaitu peneliti merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap ketiga *select methode, media and materials*, peneliti memilih dan melakukan serangkaian kegiatan pengembangan. Tahap keempat *utilize materials*, peneliti menggunakan metode media dan materi ajar yang telah dikembangkan dengan mengimplementasikan langsung pada siswa kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro saat proses pembelajaran pendidikan pancasila. Tahap kelima adalah *require learner participation*, tahap peneliti menuntut partisipasi siswa dengan uji coba produk yang dilakukan langsung oleh 26 siswa kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro. Tahap yang terakhir adalah tahap *evaluation and revise*, tahap evaluasi meliputi kritik dan saran yang menjadi pedoman dalam melaksanakan revisi.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen Uiversitas Nahdlatul Ulama Blitar yang berkompeten dalam materi pembelajaran pendidikan pancasila dan media. Hasil dari validasi media oleh ahli materi mendapatkan 94% berkategori “valid”. Sedangkan hasil dari validasi media oleh ahli media mendapatkan 87,5% berkategori “valid”. Berdasarkan validasi tersebut menunjukkan bahwa media wayang kartun

mini agama valid dan bisa digunakan siswa kelas 1.

Hasil penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh yaitu Ibu Nur Azizah, S.Pd, selaku guru kelas 1 SDI Al Hikmah Kanigoro Kabupaten Blitar. adalah “Sangat layak” dengan persentase penilaian sebesar 97,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media wayang kartun mini agama sangat layak dan bisa digunakan siswa kelas I. Peningkatan *self esteem* siswa kelas I SD diperoleh hasil uji *pre-test* dan *post-test* berdasarkan nilai *N-Gain Score* adalah 0,8 berada diatas 0,7, maka kategori yang diperoleh adalah “tinggi” yang artinya media wayang kartun mini agama berpengaruh terhadap peningkatan *self esteem* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, dukungan kotak suku kata masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, beberapa saran yang diperlukan untuk penggunaan dan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Dipererlukan penelitian lebih lanjut untuk dapat mengembangkan media wayang kartun mini agama agar mampu menjadi media dengan materi yang lebih mendalam, mencakup seluruh ketrampilan dasar dan masalah desain wayang kartun mini agama perlu dirancang dengan teknologi yang lebih inovatif agar siswa tidak bosan saat belajar.
2. Pengembangan bahan pembelajaran pada penelitian selanjutnya perlu direncanakan dan dipersiapkan secara matang agar menghasilkan media pembelajaran yang maksimal sehingga dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfi, Cindya dkk. (2022). Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, Vol. 6, No. 2.
- Alfi, Cindya dkk. (2023). Penguatan Karakter Gotong Royong Profil Pelajar Pancasila Melalui Service Learning di TPQ Mambaul Huda Kedawung Kabupaten Blitar. *JPPNU*, Vol. 5, No. 1.

- Alfi, Cindya&Wibangga, Devrat Satriya (2023). Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dengan *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang. Vol. 7, No. 4.
- Alfi, Cindya, Prastowo, A.Y., Fatih, M. (2023). Kajian Interaksi Sosial Santri Pondok Pesantren Bustanul Muta'allimin As Salafi sebagai Sarana Penguatan Karakter. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah Vol. 8, No. 1.
- Alfi.C, Fatih. M, Cholifah, N dan Iswan, M. (2024). Pengembangan Augmented Reality Book sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar Jurnal Pendidikan: riset dan konseptual. Vol 8 No 2
- Arief S. Sadiman, dkk.. (2003). Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja.
- Arsyad, Azhar. (1997). Media Pembelajaran. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaaiswara
- Fatih, M. (2020). Peningkatan Membaca Pemahaman Melalui Implementasi Model Talking Stick dan Media Talking Card untuk Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, Vol. 4, No. 3.
- Fatih, M. (2021). Pengembangan Media Interaktif Sparkrol Videoscribe Sistem Pencernaan Manusia untuk Kelas V di SDN Damarwulan Kabupaten Kediri. BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual, Vo. 6, No. 3.
- Fatih, M, dan Cindya, Alfi. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, Vol. 5, No. 1.
- Fatih, M, dkk. (2022) Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKN Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, Vol. 6, No. 1.
- Fatih, M, dkk. (2023) *Flip Book Digital* Berbasis *Augmentd Reality* Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, Vol. 7, No. 3.
- Hamidulloh Ibda, (2017), Media Pembelajaran Berbasis Wayang, Semarang: Cv Pilar Nusantara, Cet: 1.
- Hariri, Citra Apriovilita dan Erna Yayuk. (2018). 'Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD', Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8.1.
- Isnaini, H., Fatih, M., Alfi, C. (2024). Pengembangan Modul Ajar Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan *Self Esteem* Siswa Kelas IV. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 4, No. 1.
- Kristina, Fatih, M, dan Cindya, Alfi. (2023). Pengembangan Media 3D Berbasis Augmented Reality Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, Vol. 11, No. 1.
- Santrock, S. W. (2015). Life-span development. Newyork: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sylvia, R. (2016). Hubungan self esteem dan motivasi belajar terhadap pendidikan kewarganegaraan. Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 311. <https://doi.org/10.21009/JPD.072.10>
- Verdianingsih, Eliza. (2017). Self Esteem dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal EDUSCOPE, 3(2).