

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG TENGUL  
KARAKTER MUSLIM PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
KEWARGANEGARAN DI MINU UNGGULAN BOJONEGORO**

Nurul Mahruzah Yulia, Dewi Niswatul Fithriyah, Shofi Chofiatun Nisa'

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

nurulmahruzah@unugiri.ac.id, dewiniswatul@unugiri.ac.id,

shofichofiatunnisa88@gmail.com

**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 local 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 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. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

**Kata kunci:** pendidikan kewarganegaraan, pengembangan media pembelajaran, wayang tengul.

**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). Era modernisasi ini memberikan banyak peluang dan juga tantangan yang harus dihadapi dalam segala aspek seperti ekonomi, sosial, agama, dan juga Pendidikan (Boli, 2018; Munir, 2020).

Pendidikan ibarat sebuah wadah yang diperuntukkan untuk anak-anak generasi penerus bangsa untuk bisa mendapatkan 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). Pendidikan bisa didapatkan melalui jalur formal, non formal, dan informal (Darlis,

2017) yaitu melalui sekolah, pesantren, rumah belajar, dan lain sebagainya. Dengan adanya tempat belajar tersebut diharapkan generasi-generasi penerus bangsa memiliki pengetahuan yang luas dan juga memiliki karakter yang baik sehingga bisa bersaing di lingkup global.

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. 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.

Akan tetapi, pada saat ini kecanggihan teknologi yang semakin hari semakin mengalami perkembangan mampu menarik perhatian anak-anak. Dalam 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) harus didesain sedemikian rupa agar memiliki daya tarik yang tinggi. Sekolah harus memperhatikan dari segala aspek agar bisa menarik daya anak

mulai dari pendidiknya, 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).

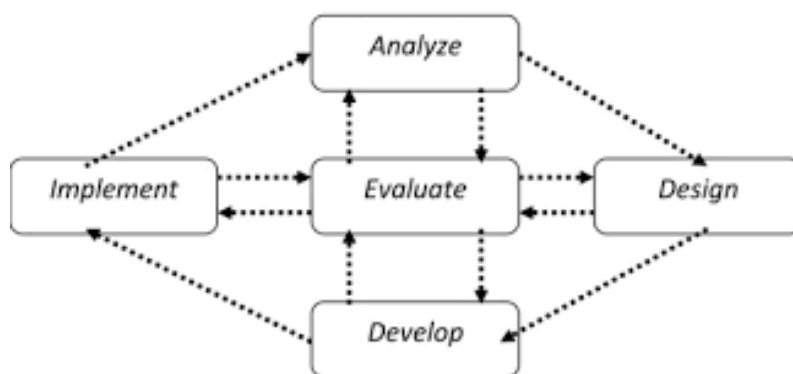
Media pembelajaran merupakan alat yang didesain dalam mensukseskan pembelajaran, sehingga pesan dan maksud pesan yang diampaikan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dan diterima dengan tepat. Dengan kata lain, media pembelajaran ini adalah sebuah alat yang dapat membantu keefektifan proses pembelajaran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

Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi anak adalah media Wayang Tengul. Media wayang tengul 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 Tengul yang desain awalnya menampilkan ciri khas kerajaan, kini wayang tengul didesain lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Media wayang tengul ini akan dikembangkan dengan melakukan perubahan menambahkan aksesoris-aksesoris ataupun busana yang sesuai dengan masa kini. Dengan inovasi baru dan perubahan desain wayang tengul ini akan memapui menarik minat anak dalam kegiatan belajar.

Dalam memainkan media wayang tengul, Pendidikan akan memerikan cerita yang terarah yang mana didalam cerita tersebut akan ada nilai yang bisa dipetik dan diterapkan. Melalui cerita yang dimainkan dengan menggunakan media wayang tengul diharapkan anak akan memiliki rasa penasaran yang cukup tinggi sehingga anak bisa terfokus untuk mendengarkan cerita dan mengambil nilai yang ada dalam cerita. Dengan media wayang tengul 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 di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak akan memiliki karakteristik yang baik sebagai bekal utama untuk bergabung dalam lingkungan masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Melalui lima tahapan tersebut, peneliti mendapatkan produk Wayang Tengul yang sesuai dengan standart. Dengan teknik pengumpulan data 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). Adapun 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 MINU Unggulan .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 in 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. Dalam tahap ini juga dilalui dengan kegiatan *pre-test* da *post-test* yang kemudian hasil tersebut dianalisis dan digunakan sebagai alat untuk penentuan ketercapaian tujuan dalam penelitian ini.

Dalam menguji kelayakan produk hasil penelitin 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. Criteria 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 dan pengembangan Media Pembelajaran Wayang Tengul ini memanfaatkan hasil budaya wayang Tengul yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan karakter-karakter yang telah dimodifikasi. Adapun laporan pengembangan ini antara lain:

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 Tengul, dalam pelaksanaannya peneliti melakukan

beberapa kajian untuk memperoleh gambaran utuh terkait Wayang Tengul. Selain itu dalam tahap ini peneliti juga mulai menentukan bahan dan sketsa dari media tersebut. Peneliti memilih wayang Tengul 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. 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 1.  
Hasil validasi Oleh Ahli Materi

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

Tabel 2.  
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. Dalam uji coba kelompok kecil diperoleh hasil bahwa 100% media pembelajaran Wayang Tengul 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

*Evaluate.* Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menilai hal-hal yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran Wayang Tengul 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 tujuan media 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 Tengul, yaitu adalah *pre-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut diperoleh perbedaan nilai rata-rata yakni 60,4 dan 85,6. Dari data tersebut diperoleh kenaikan sebesar 25,2. Hal ini menunjukkan bahwa keahaman 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 Tengul dapat digunakan sebagai Media Pembelajaran PKN di MI kelas 1 Materi Aku Cinta Pancasila, dengan uji validasi materi sebesar 75,6%, validasi desain sebesar 90%, 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.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih penulis ucapkan pada segenap Dosen dan Mahasiswa PGMI Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah membantu terlaksananya penelitian

dan pengembangan ini. Terima kasih juga peneliti haturkan kepada Kepala dan guru kelas 1 di MINU Unggulan Bojonegoro yang telah memperkenankan peneliti melakukan penelitian di MINU Unggulan.

## REFERENSI

- 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.
- 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).
- Darlis, A. (2017). Islam sebagai paradigma ilmu pendidikan. *Jurnal Tarbiyah*, XXIV(1), 91–93.
- 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.
- 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>
- 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>
- Risabeth, 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>
- 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.
- Sholehah, 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). *PENGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU SOSIAL ANAK : STUDI KASUS PADA SISWA SDN 2 TANGKIL*. 8.
- Sutrisno, Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran di Era Merdeka Belajar. *Zahra*, 3(1), 52–60.