




PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG KARTUN UNTUK KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR

Vera Santi¹, Meiliana Nurfitriani², Anggia Suci Pratiwi³

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya^{1,2,3}

Email Korespondensi: verasanti03@gmail.com 

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

28 Agustus 2024

Diterima:

29 September 2024

Diterbitkan:

02 Oktober 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;

Wayang Kartun;

Huruf Hijaiyah.

ABSTRAK

Tujuan dilaksanakan penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran wayang kartun untuk kemampuan mengenal huruf hijaiyah siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian pengembangan Pendidikan dalam sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. populasi pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas I SD Negeri 1 Medanglayang, SD Negeri 2 Medanglayang dan SD Negeri 1 Sumberjaya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah siswa-siswi kelas 1 SD Negeri 1 Medanglayang dan SD Negeri 2 Medanglayang, tetapi yang menjadi uji coba di lapangan utama adalah siswa-siswi SD Negeri 1 Medanglayang yang berjumlah 16 siswa di bagi menjadi 2 kelas yaitu kelas Eksperimen dan kelas kontrol. setiap kelas berjumlah 8 orang siswa sama banyak seperti kelas Kontrol. Teknik penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dan test yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posstest*, data yang digunakan melalui microsoft Exel. Validasi ahli media diperoleh skor pertama sebesar 34 dari 40 (85%) dengan kategori “sangat layak” dan setelah di revisi mendapatkan skor 35 dari 40 (87,5%) dengan kategori “sangat layak”. Validasi ahli materi diperoleh skor pertama sebesar 30 dari 35 (85,7%) dan skor kedua sebesar 33 dari 35 (94,2%). Dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian dengan hitungan N-Gain skor kelas Eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 0,46 atau 46% dengan skor paling rendah 0,3 atau 30% dan skor paling besar 0,5 atau 50%. Dan pada kelas Kontrol mendapatkan nilai N-Gain rata-rata 0,3 atau 30% termasuk kategori tafsiran kurang efektif pada N-Gain.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Membaca Al-Qur'an adalah kewajiban bagi semua umat Muslim. Selain memperoleh pahala, membaca Al-Qur'an juga memberikan ketenangan dan arah dalam hidup. Al-Qur'an mengandung pedoman hidup yang mencakup akidah, ibadah, akhlak, hukum, sejarah, dan berbagai aspek lainnya. Oleh karena itu, mengenal dan mempelajari huruf hijaiyah sebagai dasar membaca Al-Qur'an sangat penting. Namun, kenyataannya, masih banyak orang yang belum mampu membaca Al-Qur'an. Keutamaan membaca Al-Qur'an di antaranya adalah mendatangkan kebaikan, pahala, derajat yang lebih baik, serta syafaat pada hari kiamat. Dalam hadis yang diriwayatkan oleh HR. Muslim No. 1329, sebagaimana dikutip oleh Ridlo dkk. (2022:9), disebutkan bahwa “Orang mukmin yang mahir membaca Al-Qur'an, maka kedudukannya di akhirat akan ditemani oleh para malaikat yang mulia. Sedangkan orang yang membaca Al-Qur'an dengan gagap, meskipun sulit, ia tetap mendapatkan dua pahala.” Hadis ini menegaskan pentingnya mempelajari huruf hijaiyah yang sangat memengaruhi kualitas membaca Al-Qur'an.

Kelemahan dalam membaca Al-Qur'an tidak hanya dialami oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak sekolah dasar. Berdasarkan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SD Negeri 1 Medanglayang, SD Negeri 2 Medanglayang, dan SD Negeri 1 Sumberjaya, ditemukan bahwa kemampuan siswa mengenal huruf hijaiyah masih sangat rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman orang tua akan pentingnya huruf hijaiyah, sehingga mereka tidak mendorong anak-anak untuk mempelajarinya. Selain itu, anak-anak sering kali sulit mengingat huruf hijaiyah karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang efektif selama proses belajar. Metode pengajaran yang diterapkan umumnya hanya menggunakan ceramah, sehingga anak-anak cenderung kurang fokus dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, banyak siswa kelas I masih kesulitan mengenal huruf hijaiyah dengan benar.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Asyar dalam Susanto dan Akmal (2019:14), media adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi sarana yang menjembatani penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, baik melalui media elektronik maupun non-elektronik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah wayang kartun hijaiyah, yang dirancang untuk membantu siswa mengenal huruf hijaiyah secara menarik dan interaktif.

Wayang kartun hijaiyah dirancang sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menyatakan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret cenderung memahami konsep logis melalui bantuan benda-benda konkret. Sulyandari (2021:15) menyebutkan bahwa pada tahap ini, anak-anak mampu mengklasifikasikan objek, memahami konsep kekekalan, dan melihat objek dari sudut pandang yang berbeda. Dengan media pembelajaran seperti wayang kartun hijaiyah, siswa dapat belajar mengenal huruf hijaiyah melalui pendekatan visual dan konkret yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif mereka.

Berdasarkan permasalahan dan urgensi di atas, peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun untuk Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Siswa Kelas I SD Negeri 1 Medanglayang." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya kemampuan mengenal huruf hijaiyah di kalangan siswa sekolah dasar, sekaligus memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan menghasilkan produk yang bermanfaat dalam pendidikan. Menurut Brog dan Gall (1989), Research and Development adalah metode penelitian yang melibatkan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Model penelitian ini dianggap efektif untuk menciptakan inovasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

Desain penelitian ini mengadopsi model pengembangan Brog dan Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Model ini, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2017:298), terdiri dari 10 tahapan, yaitu: (1) Penelitian dan Pengumpulan Data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan Produk Awal, (4) Uji Coba Lapangan Awal, (5) Revisi Awal, (6) Uji Coba Lapangan Utama, (7) Revisi Produk, (8) Uji Lapangan Operasional, (9) Revisi Produk Akhir, dan (10) Diseminasi serta Implementasi Produk.

Dalam penelitian ini, fokus pengembangan adalah media pembelajaran wayang kartun untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 sekolah dasar dalam mengenal huruf hijaiyah. Penelitian ini hanya akan dilakukan hingga tahap ke-7, yaitu revisi produk. Tahapan ini mencakup penelitian awal, perencanaan, pengembangan, uji coba lapangan awal, revisi awal, uji coba lapangan utama, dan revisi

produk berdasarkan hasil uji coba tersebut. Hasil akhirnya adalah prototipe media pembelajaran yang telah diuji kelayakan dan efektivitasnya.

Tahapan lebih lanjut, seperti uji lapangan operasional hingga diseminasi dan implementasi produk secara luas, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian ini. Tahapan tersebut dapat dilakukan dalam penelitian lanjutan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara massal dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada tahap ini, dilakukan uji coba media pembelajaran di lapangan. Peneliti melakukan uji coba media pembelajaran ke anak sekolah dasar yang ada di sekitar rumah di perum Griya Permata Rajapolah untuk kelompok kecil dan ke SD Negeri 2 Medanglayang untuk uji kelompok besar. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap minat belajar siswa dengan didukung cara penggunaan yang menarik dan mudah digunakan. Untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran wayang kartun dengan menghitung skor rata-rata dari hasil lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran wayang kartun. Rumus menghitung skor rata-rata sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

n = Jumlah responden

Kemudian, untuk menghitung persentase hasil lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran wayang kartun yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kelayakan media dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21 - 40%	Tidak Layak
3.	41 - 60%	Cukup Layak
4.	61 - 80%	Layak
5.	81 - 100%	Sangat Layak

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh anak sekolah dasar yang ada di lingkungan rumah peneliti. Jumlah responden di kelompok kecil sebanyak 5 siswa. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama	Nilai
1.	Arshyla	42
2.	Arshaka	49
3.	Azrina	49
4.	Ghiza	52
5.	Nabila	38
Jumlah		230
Rata-Rata		46

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat bahwa media pembelajaran wayang kartun hijaiyah memperoleh skor rata-rata 46 dengan mendapatkan skor dalam persen (%) yaitu 41 – 60% dengan artinya menempati kategori kelayakan yaitu “Cukup Layak”. Uji coba kelompok besar dilakukan di SD Negeri 2 Medanglayang di kelas I SD. Jumlah responden dikelompok besar sebanyak 15 siswa. Pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Nama	Nilai
1.	Afifa	50
2.	Afikah	48
3.	Azkiya	51
4.	Biru	54
5.	Faiz	54
6.	Fadil	60
7.	Kayla	60
8.	Khanza	59
9.	Naura	48
10.	Nida	54
11.	Rivia	48
12.	Rizky	46
13.	Virza	48
14.	Wulan	56
15.	Yanti	54
Jumlah		790
Rata-Rata		52,6

Berdasarkan tabel diatas tersebut dapat terlihat bahwa media pembelajaran wayang huruf memperoleh skor rata-rata 52,6 dengan mendapatkan skor dalam persen (%) yaitu 41 – 60% dengan artinya menempati kategori kelayakan yaitu “Cukup Layak”

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diperoleh skor sebesar 34 dari jumlah skor maksimal 40. Dengan persentase sebesar 85% yang dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{34}{40} \times 100\% = 87,5\%$$

Validasi ahli media sesudah di revisi diperoleh skor sebesar 35 dari jumlah skor maksimal 40. Dengan persentase sebesar 87,5% yang dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{35}{40} \times 100\% = 94,2\%$$

Jika dikaitkan dengan pedoman koversi skor ahli media pada tabel berikut:

Tabel 4. Pedoman Konversi Skor Ahli Media

Presentase	Kriteria
0 – 20%	Tidak Layak
21-40%	Kurang Layak
41-60%	Cukup Layak
51-80%	Layak
81-100%	Sangat Layak

(Sumber: Diani, Hartati et.,al.,2018:236)

Skor yang diperoleh setelah di revisi yaitu 87,5% maka terdapat pada kriteria “Sangat Layak”.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi sebelum di revisi diperoleh skor sebesar 30 dari jumlah skor maksimal 35. Dengan persentase sebesar 87,2% yang dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{30}{35} \times 100\% = 94,2\%$$

Validasi ahli materi sesudah di revisi diperoleh skor sebesar 33 dari jumlah skor maksimal 35. Dengan persentase sebesar 94,2% yang dijabarkan sesuai rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{\sum \text{hasil skor}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kelayakan} = \frac{33}{35} \times 100\% = 94,2\%$$

Jika dikaitkan dengan pedoman koversi skor ahli media pada tabel berikut:

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor Ahli Materi

Presentase	Kriteria
0-20%	Tidak layak
21-40%	Kurang layak
41-60%	Cukup layak
51-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

(Sumber: Diani, Hartati et.,al.,2018:236)

Skor yang diperoleh setelah di revisi yaitu 94,2% maka terdapat pada kriteria “Sangat Layak”.

Uji Coba Lapangan Utama

Setelah uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta validasi pada ahli diperoleh bahwa media pembelajaran wayang kartun dinyatakan sangat layak sehingga dapat dilanjutkan ke tahap

selanjutnya. Berdasarkan saran dari para ahli media pembelajaran wayang kartun sudah bagus dan tidak perlu melakukan revisi lebih lanjut. Pada tahap ini diberikan soal berupa pretest kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah dilakukan pretest, diperlihatkan media pembelajaran wayang kartun sebagai bentuk perlakuan di kelas eksperimen. Setelah itu, baru diberikan posttest kepada seluruh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil penilaian pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Berdasarkan rumus tersebut, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran wayang kartun dilakukan di SD Negeri 1 Medanglayang Kelas I. Jumlah siswa sebanyak 8 orang. Dengan Hasil penilaian *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 29.

Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
Rata – Rata	0,46	46%
Minimal	0,3	30%
Maksimal	0,55	55%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menghitung N-Gain score dapat diketahui bahwa dikelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 0,46 atau 46% termasuk kategori tafsiran ‘Kurang Efektif’. Dengan nilai N-Gain minimal 30% dan maksimal 55%.

b. Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan metode ceramah. Uji coba dilakukan di SD Negeri 1 Medanglayang kelas I. Jumlah siswa sebanyak 8 orang. Hasil penilaian *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 6. Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
Rata – Rata	0,3	30%
Minimal	0,15	15%
Maksimal	0,4	40%

Berdasarkan hasil penelitian dengan hitungan N-Gain score dapat diketahui bahwa di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 0,3 atau 30% termasuk kategori tafsiran ‘Kurang Efektif’. Dengan nilai N-Gain score minimal 15% dan maksimal 55%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan

metode ceramah pada pembelajaran dinyatakan “cukup efektif” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengenal huruf hijaiyah.

Pembahasan

Proses pembelajaran menggunakan media *wayang kartun* dalam penelitian ini mengacu pada metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017:298). Model ini terdiri dari 10 langkah, yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi awal, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi produk. Namun, dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan tahapan tersebut menjadi 7 langkah hingga tahap revisi produk, sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan waktu pada taraf pendidikan S1.

Tahap pertama adalah penelitian dan pengumpulan data, yang bertujuan menganalisis kebutuhan produk melalui wawancara terstruktur dengan guru dari SD Negeri 1 Medanglayang, SD Negeri 2 Medanglayang, dan SD Negeri 1 Sumberjaya. Guru-guru tersebut menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini terbatas pada buku yang disediakan sekolah, sehingga siswa kurang bersemangat dan sulit memahami huruf hijaiyah dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua adalah perencanaan, di mana peneliti menganalisis media pembelajaran sejenis untuk menentukan media yang tepat bagi materi huruf hijaiyah. Peneliti kemudian membuat sketsa desain produk *wayang kartun* dan menyiapkan alat serta bahan yang diperlukan.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk awal, meliputi pembuatan desain media pembelajaran dan penyusunan instrumen validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny, S.ThI., M.Ag., sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Enok Kaswati, S.PdI., guru Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Medanglayang. Validasi ini bertujuan memastikan kesesuaian desain, kandungan materi, dan tampilan media pembelajaran.

Tahap keempat adalah uji coba lapangan awal, yang melibatkan kelompok kecil siswa di sekitar rumah peneliti dan kelompok besar siswa dari SD Negeri 2 Medanglayang. Uji coba ini bertujuan menilai efektivitas media pembelajaran terhadap minat belajar siswa, dengan cara mengukur skor rata-rata dari hasil angket respon siswa terhadap media *wayang kartun*.

Tahap kelima adalah revisi awal, di mana hasil validasi ahli dan uji coba menunjukkan bahwa media *wayang kartun* sudah sangat layak digunakan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Tahap keenam adalah uji coba lapangan utama, yang dilakukan di SD Negeri 1 Medanglayang dengan melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 8 siswa. Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal mereka. Kelas eksperimen kemudian diberikan pembelajaran menggunakan media *wayang kartun* selama tiga kali pertemuan, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan serupa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama, uji coba kelompok kecil melibatkan 5 siswa dengan rata-rata nilai 46, yang termasuk kategori "Cukup Layak." Uji coba kelompok besar melibatkan 15 siswa dengan rata-rata nilai 50, juga dalam kategori "Cukup Layak." Pada tahap uji coba lapangan utama, media pembelajaran *wayang kartun* terbukti efektif meningkatkan kemampuan siswa kelas eksperimen sesuai teori kognitif dan media visual.

Tahap ketujuh adalah revisi produk, yaitu langkah terakhir dari penelitian ini. Namun, karena media *wayang kartun* telah dinyatakan sangat layak tanpa memerlukan perbaikan lebih lanjut, revisi tidak dilakukan. Hasil akhirnya adalah media pembelajaran *wayang kartun* yang siap digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada siswa kelas 1 sekolah dasar.

PENUTUP

Media *wayang kartun hijaiyah* merupakan media konkret yang termasuk dalam kategori media visual, sehingga sangat membantu proses pembelajaran. Media ini mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, media ini mendapatkan hasil yang sangat baik. Validasi ahli media menunjukkan skor pertama sebesar 34 dari total skor maksimal 40 (85%) dan skor kedua sebesar 35 dari total skor maksimal 40 (87,5%), yang keduanya masuk dalam kategori "Sangat Layak." Sementara itu, validasi ahli materi menunjukkan skor pertama sebesar 30 dari total skor maksimal 35 (85,7%) dan skor kedua sebesar 33 dari total skor maksimal 35 (94,2%), yang juga masuk dalam kategori "Sangat Valid."

Hasil uji lapangan terhadap efektivitas media menggunakan perhitungan N-Gain skor menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,46 atau 46%, yang termasuk dalam kategori "Kurang Efektif," dengan rentang N-Gain skor minimal 50% hingga maksimal 100%. Di sisi lain, kelas kontrol mendapatkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,3 atau 30%, yang juga berada dalam kategori "Kurang Efektif," dengan rentang N-Gain skor minimal 15% hingga maksimal 100%. Meskipun demikian, berdasarkan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, media *wayang kartun hijaiyah* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, khususnya untuk materi pengenalan huruf hijaiyah. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengkajian yang lebih mendalam sehingga media pembelajaran dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa maupun guru. Dengan demikian, media ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alucyana, Raihana, Utami Dian Tri. 2020 Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Kartu Huruf Hijaiyah di PAUD, Vol. 17 No.1 2020.
- Astuti Widia, 2021 Pengembangan Media Wayang Tempel Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di TK Bunga Pala Aceh Besar. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam. 2021.
- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. Educational Research: An Introduction. Fifth Edition. New York and London: Longman.
- Erita Rahmaniar, Maemonah, Indri Mahmudah 2022. Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar, Vol. 6 No. 1 2022 hml 533.
- Hapipatuzuhra, 2023 yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Wayang Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini, Vol. 6 No. 1 2023.
- Ibda Hamidulloh. 2017 media pembelajaran berbasis wayang. (Konsep dan Aplikasi). Kota Semarang. Cv. Pilar Nusantara.
- Jaisy, Yahdi 2018 Makhoriul Huruf dan sifat-sifatnya, Jakarta: Betta Quran Office Center.
- Leni Sismi. 2019 Tipologi Sosok Anak Sholeh Dalam Film Upin Dan Ipin dan Relevansinya Dalam Pendidikan Islam. Institute Agama Islam Negeri Bengkulu. 2019.
- Lina Amelia, Millata Zamana, dan Sri Ramadani 2020 Efektifitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di Tk Ikal Dolong Banda Aceh, Vol. 7 No. 1 Maret 2020.
- Nugrahani Rahina, 2017. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar, Jilid 36, No. 1 Juni 2017.
- Novelia Syindi, Hazizah Nur. 2020 Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah, Vol. 4 No. 2 2020 hlm 1038.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Budi Utama.
- Selfia Lusi. 2017 Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Tokoh Kartun Untuk Memberdayakan Berfikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa Kelas XI Sma Negeri 13 Bandar Lampung.Fakultas

- Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 1438/2017 M. 2017.
- Susanto, Heri. Akmal, Helmi. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sumaryanti Lilis, 2018. Urgency Pembiasaan Membaca Pada Anak Menurut Persepektif Islam. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. 2018.
- Suparlan. 2019 Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran, Vol. 1 No. 2 Juli 2019.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- .2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S.(2017). Metode Penelitian Pendidikan (Edisi Regu).PT.Remaja Rosdakarya.
- Widasari Putri, 2018 Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Peserta Didik Kelas IV di MI Nurul Islam 2 Karang Sari Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018.
- Wuryanto Ifa.2020 Katakan Dengan Karikatur. Bojonggenteng Kab. Sukabumi. Cv. Jejak Anggota, IKAPI.
- Widyarti Eny. 2016 Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Di Kelas B 3 Tk Dharma Wanita Persatuan Desa Pasinan Lemah Putih Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik, Vol. 04 No. 02. 2016 hlm 198.