

Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Menanamkan Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini

Dhita Paranita Ningtyas

Universitas Trilogi, Indonesia

dhita@trilogi.ac.id

Dhianne Princesse Ningtyas

Universitas Trilogi, Indonesia

dhianneprincesse@gmail.com

Abstrak Penelitian ini bertujuan meneliti model pengembangan multimedia interaktif dalam penanaman nilai Pancasila pada anak usia dini. Multimedia interaktif berupa modul untuk guru, Video tentang makna nilai pancasila, game edukatif, buku cerita, dan lagu yang merupakan paket komplit dalam penyaluran informasi tentang makna setiap sila dalam Pancasila, maka yang akan datang diharapkan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik ini untuk pengenalan Nilai-nilai Pancasila sebagai cikal bakal untuk meningkatkan karakteristik Anak Usia Dini di Indonesia agar semakin mencintai tanah air dan negaranya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan instruksional yang berfokus pada pengembangan berorientasi produk. Model pengembangan instruksional yang dapat dipilih yaitu model pengembangan Prototipe.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Nilai Pancasila, Anak Usia Dini

Abstract This study aims to examine the development model of interactive multimedia in instilling Pancasila values in early childhood. The interactive multimedia consists of a teacher's module, videos explaining the meaning of Pancasila values, educational games, storybooks, and songs, forming a comprehensive package for conveying information about the meaning of each principle in Pancasila. In the future, the development of interactive multimedia based on a scientific approach is expected to introduce Pancasila values as a foundation for enhancing the characteristics of young children in Indonesia, fostering their love for their homeland and country. This study employs an instructional development model focusing on product-oriented development. The instructional development model chosen is the Prototype development model.

Keywords: Interactive Multimedia, Pancasila Values, Early Childhood

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa keemasan. Masa keemasan ini sangat berpengaruh pada perkembangan perilaku dan kepribadian anak selanjutnya. PAUD adalah investasi yang sangat besar bagi keluarga dan juga bangsa yang kelak membangun bangsa supaya tidak tertinggal dari bangsa-bangsa lain (Suyanto, 2005). Nilai Pancasila sangat tepat bila ditanamkan pada anak sejak usia dini. Perlunya penanaman tentang Pancasila dimaksudkan agar setelah dewasa, anak akan terbiasa dengan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Zammastiningrum mendeskripsikan kebiasaan penanaman nilai-nilai Pancasila yang bisa dilakukan pada anak yaitu memperkenalkan dengan agama, berperilaku sopan, mengetahui hak dan kewajiban, mengenal teman sekelas, hidup toleran, memperkenalkan dengan lingkungan sekitar, memperkenalkan dengan Indonesia, mengajarkan hidup damai, berdemokrasi, saling membantu dan berperilaku adil. Contoh kegiatannya adalah dengan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, bersalaman dengan pengajar, membebaskan peserta didik memilih bangku, mengantri saat pulang dan praktikum, membuat prakarya kolase Garuda Pancasila dan bendera Merah Putih,



permainan kerjasama, dan hidup rukun dengan temannya, menolong temannya yang kesulitan dan memperlakukan peserta didik dengan adil (Zammastiningrum, 2018).

Prinsip pembelajaran yang diterapkan pada satuan PAUD adalah sebagai berikut: 1) Belajar melalui bermain, 2) Berorientasi pada perkembangan anak, 3) Berorientasi pada kebutuhan anak secara menyeluruh, 4) Berpusat pada anak, 5) Pembelajaran aktif, 6) Berorientasi pada pengembangan karakter, 7) Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, 8) Lingkungan kondusif, 9) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar (Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam hal ini dihubungkan dengan pembentukan karakter (Surono, 2014). Dan pada penerapannya dilaksanakan melalui kegiatan pembiasaan dan kegiatan rutin untuk satuan PAUD. Pembiasaan atau habituasi adalah bentuk kompetensi pembelajaran dasar dan pada umumnya didefinisikan sebagai pengurangan respons terhadap stimulasi yang berulang (Hartkopfab, 2019).

Oleh karena itu Indikator yang dipilih dalam media interaktif ini adalah kegiatan dan kemampuan yang diterapkan melalui metode pembiasaan dari nilai-nilai Pancasila dengan tujuan agar anak dapat memahaminya karena diaplikasikan dan dintergarasikan pada kegiatan pembelajaran lain dalam kegiatan rutin harian dengan mengutamakan prinsip pembelajaran dalam PAUD. Hal ini didukung pula oleh penelitian yang menjelaskan tentang visual habituation atau pembiasaan secara visual dalam memberikan dukungan pada proses perkembangan kognitif pada anak (Colomboa & Mitchell, 2009).

Nilai yang dipelajari dalam hal ini bersifat abstrak. Nilai juga bersifat universal, dan tidak dapat berdiri sendiri (membutuhkan pembawa/trager). Nilai bersifat abstrak maksudnya nilai tidak dapat dijangkau oleh panca indra, tetapi dapat dijangkau oleh pikiran atau kemampuan kognitif. Bersifat universal maksudnya nilai berlaku umum dapat diterapkan pada semua hal yang sejenis. Tidak dapat berdiri sendiri (membutuhkan trager / pembawa) maksudnya nilai membutuhkan media. Contoh: nilai “baik”, dapat dijangkau panca indra setelah melekat pada perilaku atau pada suatu barang, sebelum melekat pada perilaku atau suatu barang, nilai “baik” berlaku secara umum dan tidak dapat dilihat secara langsung (Sulisworo, Wahyuningih, & Arif, 2012).

Pengertian nilai itu sendiri secara etimologis dapat dinyatakan sebagai nilai harga, isi dan pesan, semangat atau jiwa yang tersurat dan tersirat dalam fakta, konsep dan teori sehingga bermakna secara fungsional (Kosasih, 1996). Nilai adalah harga atau kualitas sesuatu Artinya, sesuatu dianggap memiliki nilai apabila sesuatu tersebut secara instrinsik memang berharga. Nilai memiliki sifat statis, karena akan dijadikan oleh seseorang untuk berperilaku. Nilai-nilai Pancasila merupakan seperangkat pemikiran yang lahir sebagai kristalisasi pengalaman kehidupan manusia Indonesia yang diyakini



kebenarannya karena mampu menjaga keberlanjutan berbangsa dan bernegara. Mutiara pengalaman bersumber pada religisitas bangsa Indonesia, adat-istiadat, kearifan lokal, falsafah dan ideologi lain yang berkembang maupun budaya bangsa (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2019).

Namun sekarang mulai muncul pemahaman yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Isu SARA diberbagai daerah di Indonesia yang tidak sesuai dengan nilai-nilai dan moral Pancasila seperti nilai toleransi, kemanusiaan, keberagaman, kesatuan, tanggung jawab, dan keadilan. Hal ini menimbulkan keprihatinan karena Pancasila merupakan pandangan hidup Bangsa Indonesia, yang seharusnya menjadi acuan setiap warga negara dalam hidup berbangsa dan bernegara. Mengacu pada kondisi saat ini, PAUD yang berorientasi pada perkembangan memungkinkan guru dalam merencanakan berbagai pengalaman yang dapat menumbuhkan minat dan merangsang keingintahuan anak.

Penanaman nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar anak mengerti yang kemudian bisa diterapkan dalam tingkah laku dan perbuatan sehari-hari. Misalnya bisa dilakukan dengan menggunakan nyanyian, lagu dan media permainan lain-lainnya. Penggunaan media gambar salah satu media yang cocok digunakan oleh guru dalam penanaman nilai-nilai pancasila pada anak usia dini, karena media gambar ini menfokuskan pada indera penglihatan dari pada indera pendengaran (*verbalisme*) dan gambar ini biasanya dibuat dengan warna-warna yang menarik bagi anak-anak (Angraini, Tiara, Waldi, & Nurhayati, 2019).

Pengenalan lambang dan rumusan Pancasila melalui program pembiasaan menyanyikan lagu Garuda Pancasila pada anak TK Kelompok A berpengaruh secara signifikan terhadap sikap anak untuk bisa menyanyikan lagu Garuda Pancasila, dapat menyebutkan rumusan masing-masing sila dalam Pancasila, serta dapat mencocokkan antarabunyi rumusan. Sila-sila dalam Pancasila dengan Gambar atau simbol dalam lambang Garuda Pancasila (Achmadi, 2018).

Penelitian selanjutnya dengan menggunakan Media Papan Jodoh Pancasila untuk menanamkan nilai nasionalisme pada anak usia 5-6 tahun. Hasilnya anak dapat menunjukkan kepedulian, tolong menolong, mau berbagi makanan, anak bersabar dalam mengantri, mengelola emosinya, mengucapkan kata santun, anak bersikap tanggungjawab, mengakui kesalahan, anak dapat menyanyikan lagu kebangsaan, menyebutkan simbol pancasila, memcahkan masalah dalam kelompok dan mampu bekerjasama dengan menukar atau meminjami alat permainan (Wulandari, 2017).

Selain penggunaan media gambar, lagu, media papan dalam penelitian sebelumnya, penggunaan multimedia juga efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh anak. Penggunaan multimedia interaktif memainkan peran penting



dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Kelas Awal (Shilpa & Sunita, 2016). Penggunaan multimedia terbukti dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dan waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien (Basuki & Sholeh, 2018; Wu & Yamanaka, 2013). Selain itu penggunaan multimedia dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif untuk mengatasi ketidakpahaman peserta didik pada suatu materi (Teoh & Neo, 2007; Wang, Li, Mayer, & Liu, 2018). Selain itu penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak, hal ini diketahui bahwa semakin tinggi motivasi belajarnya maka prestasi pun belajarnya pun akan dapat diraih dengan lebih optimal (Hansen, 2004; Iskandar et al., 2018; Kassim, Nicholas, & Ng, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan inilah yang melatarbelakangi untuk meneliti pengembangan multimedia interaktif dalam penanaman nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini. Menurut Astuti, multimedia bisa didesain sebagai media pembelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis yaitu dengan cara mengembangkan multimedia yang di kombinasikan dengan pendekatan pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan (Astuti, 2014). Perbedaan penelitian yang dilakukan yaitu penelitian ini mengembangkan aplikasi multimedia interaktif dengan berbagai kegiatan menarik yang dikaitkan dengan Pelaksanaan penanaman Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.

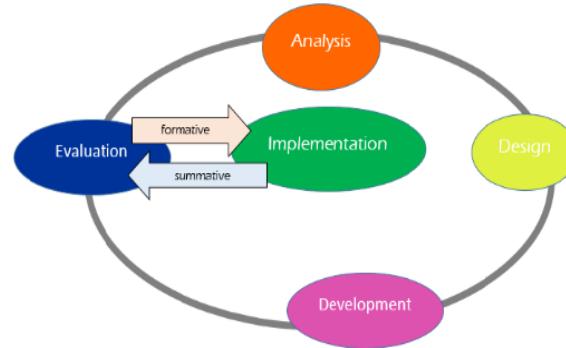
Penelitian ini memberikan sumbangsih pemikiran dalam bidang pembelajaran Pelaksanaan penanaman Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini khususnya dalam komponen media pembelajaran berbasis teknologi komputer (*Computer-based Teaching*). Selanjutnya, dikarenakan penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian awal untuk penciptaan produk media yang membantu guru dalam meningkatkan kemampuan anak untuk lebih memahami tentang makna dari setiap nilai yang terkandung dalam setiap butir Pancasila yang di tuangkan ke dalam Multimedia berupa Modul untuk Guru, Video tentang makna nilai pascasila, Game Edukatif, Media Interaktif, Buku cerita, Lagu yang merupakan paket komplit dalam penyaluran informasi tentang makna setiap sila dalam Pancasila. Maka yang akan datang diharapkan pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik ini untuk pengenalan Nilai-nilai Pancasila sebagai cikal bakal untuk meningkatkan karakteristik Anak Usia Dini semakin mencintai tanah air dan negaranya.

Metode Penelitian

Pengembangan Multimedia ini berdasarkan pada model pengembangan instruksional yang berfokus pada pengembangan berorientasi produk. Model pengembangan instruksional yang dapat dipilih yaitu model pengembangan Prototipe J. Moonen. Model pengembangan ini dipilih karena memiliki beberapa alasan, yaitu: (1) sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru di lapangan, (2) memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan evaluasi ahli, (3) bersifat prosedural dan



sistematis yang banyak digunakan bidang pendidikan, dan (4) melibatkan tenaga ahli (*expert review*) agar terdapat level akademiknya.



Gambar 1. Model Pengembangan J. Moonen

Tahapan penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan prototipe adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pengembangan produk sebelumnya diawali dengan analisis kebutuhan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan keyakinan apakah produk yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan dan fisibel untuk dikembangkan, baik dari segi waktu maupun biaya. Waktu yang dibutuhkan sekitar 3 bulan, selanjutnya untuk biaya yang dibutuhkan terlampir.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini akan ditentukan produk pembelajaran dari dua sisi, yaitu pembelajaran dan perspektif fungsional. Pada sisi pembelajaran mulai dirancang dan dirumuskan setiap komponen pembelajaran, sasaran, susunan materi, tugas-tugas, strategi pembelajaran, bentuk interaksi, dan juga prosedur evaluasi yang dituangkan dalam GBIM. Pada perspektif fungsional digambarkan secara tekstual tentang rancangan pengembangan produk. Untuk pengembangan produk berbasis TIK, seperti multimedia, langkah ini berisi gambaran secara verbal yang disertai dengan visual (sketsa) tentang produk yang akan dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari tahap berupa “script” atau “storyboard”.

3. Tahap Pengembangan

Dengan mengacu pada hasil dari tahap kedua, yaitu berupa rancangan pembelajaran dan desain fungsional “script” atau “storyboard” pengembangan mulai mengembangkan dari Garis besar isi media dan jabaran materi produk yang direncanakan, sehingga diperoleh apa yang disebut dengan draft produk.



Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah lembar observasi, wawancara, dan angket atau kuisioner yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan statistik kuantitatif, data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data-data yang telah dikumpulkan akan diolah menggunakan skala Likert dengan skala nilai 1-4. Acuan tersebut digunakan untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif yang dihasilkan, yaitu data-data yang berupa angka hasil perhitungan statistik dan hasil wawancara serta observasi yang akan dijelaskan dalam bentuk diskripsi secara mendalam mengenai hasil pengembangan produk.

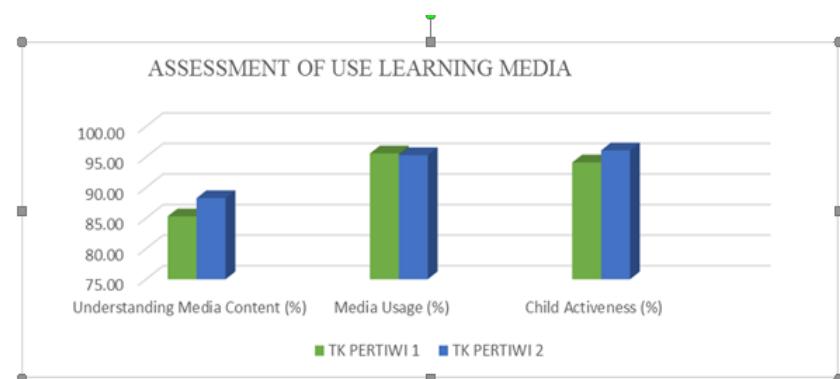
Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Hasil studi lapangan dari penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Menanamkan Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini ini diperoleh data bahwa dengan adanya multimedia ini pemahaman tentang pemahaman nilai Pancasila anak lebih meningkat, terlihat dari hasil prosentase dari penilaian kegiatan penggunaan multimedia ini dan anak diberikan pertanyaan tentang materi yang ada di dalam media tersebut, berikut rata-rata prosentase nilai anak:

Tabel 1. Rekap Nilai Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Pemahaman Nilai Pancasila

No	Nama Sekolah	Pemahaman Konten Media (%)	Penggunaan Media (%)	Aktivitas Anak (%)
1	TK Pertiwi 1	85.29	95.59	94.12
2	TK Pertiwi 2	88.28	95.31	96.09



Gambar 1. Penilaian Penggunaan Media Pembelajaran



Dari bagan di atas terlihat bahwa dari 3 penilaian yang di peroleh dari uji kelompok besar di dua sekolah terlihat bahwa dalam pemahaman konten dalam media TK Pertiwi 1 memperoleh prosentase 85,29% dan TK Pertiwi 2 memperoleh 88,28%. Prosentase ini dilihat dari setelah anak melihat video tentang pemahaman Pancasila memberikan pertanyaan terkait konten dalam video dan anak terbukti menjawab dengan benar setelah anak melihat video pemahaman tentang Pancasila. Penilaian kedua adalah penggunaan media, anak-anak sudah terbiasa menggunakan gadget sehingga pada saat bermain game anak dapat mengoperasikan dengan baik dan media sudah dapat digunakan dengan mudah oleh anak. Penilaian ketiga adalah keaktifan anak dalam pembelajaran, TK Pertiwi 1 memperoleh nilai 94,12% dan TK Pertiwi 2 memperoleh nilai 96,09% penilaian ini dilihat selama pembelajaran setelah anak melihat video guru memberikan pertanyaan yang membuat anak menjawab, anak-anak terlihat aktif dan pada saat bermain permainan maze anak sangat antusias. Dari hasil perhitungan diatas dapat terlihat bahwa media ini efektif untuk digunakan sebagai media pemahaman nilai Pancasila untuk Anak Usia Dini.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif yang ditujukan untuk Anak TK Kelompok B pada TK Pertiwi 1 dan 2 Samiran, Kecamatan Selo, Boyolali. Materi yang disajikan berfokus pada pengetahuan dasar tentang Pancasila dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Produk ini dirancang untuk membantu guru dalam memberikan pemahaman yang lebih konkret kepada anak-anak usia dini mengenai nilai-nilai luhur yang terdapat dalam setiap sila Pancasila.

Multimedia Interaktif ini dirancang sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi Pancasila. Salah satu fitur utama dalam media ini adalah video pembelajaran yang berisi penjelasan guru mengenai makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam video juga terdapat lagu-lagu edukatif yang membantu anak-anak menghafal dan memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga dilengkapi dengan permainan edukatif yang mengajarkan anak-anak bagaimana mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sehari-hari di sekolah dan di rumah. Menurut penelitian Sunendar et al. (2021), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran anak usia dini terbukti meningkatkan pemahaman konseptual mereka secara signifikan.

Keunggulan utama dari multimedia ini adalah desainnya yang didasarkan pada kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Produk ini dirancang untuk menanamkan kebiasaan positif yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Menurut penelitian Widiastuti & Santoso (2022), pembelajaran berbasis multimedia lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman anak karena melibatkan berbagai aspek sensorik seperti visual dan auditori. Selain itu, produk ini menawarkan konten yang lengkap, termasuk video, lagu, dan permainan edukatif, sehingga dapat



menarik perhatian anak-anak dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta interaktif. Dengan kombinasi media yang beragam, anak-anak lebih mudah memahami materi yang diajarkan dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan ceramah atau buku teks.

Selain itu, materi yang disampaikan dalam multimedia ini telah diuji dan direvisi sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. Proses revisi yang dilakukan berdasarkan uji coba dan umpan balik dari guru serta siswa memastikan bahwa produk ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. (2023), yang menekankan pentingnya evaluasi dan revisi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital agar lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Meskipun memiliki banyak kelebihan, multimedia interaktif ini juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan terhadap perangkat listrik dan teknologi seperti komputer dan LCD projector. Apabila sekolah tidak memiliki fasilitas tersebut, maka penggunaan media ini menjadi sulit. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho & Pratama (2021), keterbatasan akses terhadap teknologi di beberapa sekolah menjadi tantangan dalam implementasi pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif seperti penggunaan perangkat yang lebih sederhana atau pencetakan materi dalam bentuk buku cerita interaktif yang mendukung pembelajaran offline.

Kekurangan lainnya adalah bahwa materi yang disampaikan dalam multimedia ini masih terbatas pada fokus utama penelitian, yaitu nilai-nilai dasar Pancasila. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut sangat diperlukan untuk memperluas cakupan materi dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih luas. Penelitian oleh Kartika et al. (2020) juga menunjukkan bahwa pengembangan konten yang lebih luas dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak.

Proses pengembangan multimedia interaktif ini juga menghadapi beberapa keterbatasan teknis. Salah satu kendala yang dihadapi adalah kebutuhan waktu yang lebih lama dalam persiapan perangkat seperti komputer dan LCD projector dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, keterbatasan dalam penguasaan software pengembangan multimedia, seperti Flash Player atau aplikasi serupa, juga menjadi tantangan dalam pembuatan media pembelajaran ini. Menurut Sari & Wahyudi (2022), pengembangan media digital yang efektif memerlukan keterampilan teknis yang memadai serta dukungan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu, proses produksi media ini membutuhkan waktu sekitar tiga bulan untuk menyelesaikan semua tahapan pengembangan, mulai dari perancangan hingga evaluasi akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif memerlukan perencanaan yang matang serta kolaborasi antara pengembang media dan pendidik agar hasil yang diperoleh benar-benar sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Penelitian



dari Handayani et al. (2023) menekankan bahwa kerja sama antara guru dan pengembang teknologi pendidikan sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk membiasakan anak menggunakan media elektronik sebagai sarana edukatif. Namun, penelitian ini memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan alat penunjang di lokasi penelitian, termasuk laptop, LCD, dan proyektor. Selain itu, peneliti juga menghadapi kesulitan dalam proses pembuatan media, yang membutuhkan waktu lama untuk menghasilkan produk yang optimal.

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang nilai-nilai Pancasila. Aplikasi yang dikembangkan memiliki konten yang menarik dan sesuai untuk anak, terbukti dari hasil penilaian expert judgment yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Dari hasil penelitian, media ini mendapatkan penilaian rata-rata 95,105% dari subjek penelitian. Selain itu, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap Pancasila atau dijadikan sebagai referensi untuk penelitian nasional di bidang pengembangan media pembelajaran interaktif.

Daftar Pustaka

- Achmadi. (2018). Pengenalan Lambang dan Rumusan Pancasila melalui Program Pembiasaan Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila Pada Anak Taman Kanak Kanak Kelompok A. *Buana Pendidikan: Jurnal FKIP Unipa Surabaya*, 120-126.
- Achmadi. (2018). Pengenalan Lambang Dan Rumusan Pancasila melalui Program Pembiasaan Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila Pada Anak Taman Kanak Kanak Kelompok A. *Buana Pendidikan: Jurnal Fkip Unipa Surabaya*, 120-126.
- Angraini, R., Tiara, M., Waldi, A., & Nurhayati. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Menanamkan Nilai-nilai Pancasila pada Anak Usia Dini. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 52-55.
- Angraini, R., Tiara, M., Waldi, A., & Nurhayati. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Menanamkan Nilai-nilai Pancasila pada Anak Usia Dini. *Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 52-55.
- Astuti, W. (2014). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa*



Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/7192>

Basuki, U. J., & Sholeh, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Disprotek*, 9(01), 20–30

Brunkens, R., Plass, J. L., & Leutner, D. (2003). Direct Measurement of Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 53–61. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_7

Colomboa, J., & Mitchell, D. W. (2009). Infant visual habituation. *Neurobiology of Learning and Memory*, 225-234.

Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015). *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Findora, R. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA untuk kelas V DI SD Negeri Caturtunggal 6 Depok, Sleman, Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Mahasiswa TP*.

Handayani, R., Kusuma, W., & Prasetyo, H. (2023). *The Role of Educators in the Development of Interactive Learning Media for Early Childhood Education*. Journal of Educational Technology, 15(2), 134-150.

Hansen, M. M. (2004). The Effectiveness of An Interactive Multimedia Learning Explanation on Baccalaureate Nursing Students' Mathematical Achievement and Self-Efficacy. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 22(11), 26–33.

Hartkopfab, J. (2019). Changes in event-related brain responses and habituation during child development – A systematic literature review. *Clinical Neurophysiology*, 2238-2254.

Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia project in education designing, producing and assessing*. California: Libraries Unlimited.

Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2010). *Multimedia project in education designing, producing and assessing*. California: Libraries Unlimited.

Kartika, D., Santoso, A., & Wibowo, P. (2020). *Digital Learning Media Development for Character Education in Early Childhood*. Indonesian Journal of Early Childhood Education, 10(1), 22-35.

Keengwe, J., & Onchwari, G. (2009). A technology interaction professional development model for practicing teachers. *Journal technology and early childhood education*, 209-218.



- Keengwe, J., & Onchwari, G. (2009). A technology interaction professional development model for practicing teachers. *Journal technology and early childhood education*, 209-218.
- Kosasih, D. (1996). *Dasar dan konsep pendidikan moral*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 468-471.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study. *International Journal of Information and Education Technology*, 468-471.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo). New York: C. U. Press, Ed.
- Nugroho, F., & Pratama, R. (2021). *Challenges and Opportunities in Implementing Digital Learning in Kindergarten Education*. Early Childhood Research Journal, 8(3), 45-60.
- Philips, R. (2013). *The developer's handbook to interactive multimedia (A practical guide for educational applications)*. New York: Routledge.
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2019). *Penguatan Pembelajaran Nilai dan Moral Pancasila*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahmawati, T., Hidayat, M., & Saputra, A. (2023). *Evaluation of Multimedia-Based Learning for Pancasila Education in Early Childhood Schools*. International Journal of Educational Studies, 11(4), 78-92.
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (2003). *Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Sari, P., & Wahyudi, L. (2022). *The Impact of Digital Media in Teaching Moral Values to Preschool Children*. Journal of Digital Education, 9(2), 57-74.
- Shilpa, S., & Sunita, M. (2016). Positive Influence of the Multimedia in Primary Education. *The International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 179–183
<https://doi.org/10.01.095/20160302>
- Sulisworo, D., Wahyuningsih,, T., & Arif, D. B. (2012). *Bahan Ajar Pancasila*. Jakarta: Program Studi Pendidikan Kerwarganegaraan | Hibah Pembelajaran Non Konvensional, Universitas Ahmad Dahlan.
- Sunendar, A., Lestari, K., & Rahman, D. (2021). *Effectiveness of Interactive Multimedia in Improving Early Childhood Conceptual Understanding*. Journal of Educational Media Research, 12(3), 98-115.
- Surono. (2014). *Makalah narasumber dialog Budaya yang diselenggarakan Dewan Kebudayaan Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: usat Studi Pancasila UGM.



- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Teoh, B., & Neo, T. (2007). Interactive multimedia learning: Students' attitudes and learning impact in an animation course. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (4), 28–37. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: making it works (8th ed.)*. New York: McGraw Hill.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widiastuti, R., & Santoso, E. (2022). *Utilization of Multimedia for Teaching Pancasila Values in Early Childhood Education*. Indonesian Journal of Early Childhood Learning, 7(1), 14-29.
- Wu, L. Y., & Yamanaka, A. (2013). Exploring The Effects of Multimedia Learning on Pre-Service Teachers' Perceived and Actual Learning Performance: The use of embedded summarized texts in educational media. *Educational Media International*, 50(4), 291–305. <https://doi.org/10.1080/09523987.2013.863556>
- Wulandari, D. (2017). *Penanaman Nilai Nasionalisme Pada Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Penerapan Media Papan Jodoh Pancasila Di Tkit Al-Husna Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Zammastiningrum, R. A. (2018). *Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Peserta Didiksekolah Bhinneka Tunggal Ika Di Dusun Blendongan Desa Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.