

Prototype Media Interaktif untuk Menanamkan Nilai Pancasila untuk Anak Usia Dini

Mahyumi Rantina¹, Febriyanti Utami², Windi Dwi Andika³

^{1, 2, 3} Universitas Sriwijaya

DOI: <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2219>

Abstract

The purpose of this study was to produce a valid interactive media prototype for instilling Pancasila values in early childhood. This type of research is R&D with the Borg and Gall model with procedures for needs analysis, prototype design, development, and evaluation of implementation. Evaluation technique used with Tessmer evaluation. The data collection technique used a walkthrough which was assessed by the media validator and material validator. Based on the results of research from experts, namely material experts and media design experts with very valid categories with a feasibility percentage of 92.3% and 99.99% respectively, so that the product is valid in terms of visual media, audio media, aspects of typography, aspects of language, aspects of programming, aspects of presentation and feasibility of the content of Pancasila values. From the results of this study, interactive media for instilling Pancasila values in early childhood is valid to be used and utilized by teachers and parents

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan prototipe media interaktif yang valid untuk menanamkan nilai-nilai pancasila pada anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model Borg and Gall dengan prosedur analisis kebutuhan, desain prototype, pengembangan, dan evaluasi implementasi. Teknik evaluasi yang digunakan dengan tesser evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan walkthrough yang dinilai oleh validator media dan validator materi. Berdasarkan hasil penelitian dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli desain media dengan kategori sangat valid dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 92,3% dan 99,99%, sehingga produk tersebut valid ditinjau dari aspek media visual, media audio, aspek tipografi, aspek bahasa, aspek pemrograman, aspek penyajian dan kelayakan isi nilai-nilai pancasila. Dari hasil penelitian ini, media interaktif penanaman nilai-nilai pancasila pada anak usia dini valid untuk digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dan orang tua.

Article Info

Article history:

Received: November 4, 2022

Approved: December 4, 2022

Published online: December 31, 2022

Keywords:

*Interactive Media,
early childhood,
Pancasila Value.*



Informasi Artikel

Riwayat Artikel

Diterima: 04 November 2022

Disetujui: 04 Desember 2022

Publikasi online: 31 Desember 2022

Kata kunci:

Media Interaktif,
anak usia dini,
Nilai Pancasila .



PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda antara anak satu dengan anak lainnya. Pemberian stimulasi dan rangsangan pendidikan di usia dini sangat diperlukan untuk memastikan bahwa setiap anak mencapai perkembangan secara optimal sesuai dengan tahapan dan karakteristik perkembangannya. Rangsangan dan stimulasi melalui pendidikan sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran agar anak dapat tumbuh dan berkembang untuk menempuh pendidikan lebih lanjut. Dalam Standar Nasional Pendidikan nomor 57 tahun 2021 terdapat standar

tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yang difokuskan kepada aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni lalu dilakukan perubahan pada Peraturan Pemerintah RI nomor 4 tahun 2022 tentang perubahan standar pendidikan nasional yang tertuang dalam pasal 5 ayat 2 tentang standar perkembangan pada anak usia dini mencakup aspek nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial emosional (PP Nomor 4 tahun 2022)

Penanaman pancasila sejak dini memang dipandang sebagai langkah yang tepat meskipun tentu tidak mudah dalam memberikan pemahaman meskipun anak memiliki rasa penasaran ingin tahu cukup besar tetapi pola pemikiran masih dalam tahapan pra-operasional dimana sesuai teori kognitif Piaget (Juwantara, 2019). Realita dalam pengembangan nilai pancasila dimulai sejak dini dengan menggali berdasarkan karakteristik khusus pada anak menggunakan sebuah symbol maupun tanda yang memudahkan cara berpikir anak (Huliyah, 2016).

Dalam implementasi pembelajaran yang mengakomodasi keberagaman dalam lima sendi Pancasila sangat membutuhkan dukungan semua pihak termasuk guru, orang tua dan masyarakat. Strategi penanaman nilai sila pancasila dilakukan dengan: (1) rancanglah permainan yang mendidik, (2) tanamkan pembiasaan berdoa (3) hari besar agama melibatkan anak, (4) perayaan hari besar nasional anak dibuatkan ragam kegiatan, (5) karyawisata di tempat yang menunjukkan sebuah sejarah bangsa, (6) menyanyi berbagai lagu nasional, daerah dan (7) pengibaran bendera saat upacara bendera meskipun bagi anak dilakukan sederhana (Lestarinigrum, 2021). Hal ini dikuatkan dengan penelitian mengenalkan lambang serta rumusan Pancasila menggunakan rancangan program dalam pembiasaan menyanyi lagu Garuda Pancasila dimana capaian indikator yang diharapkan dicapai anak mengenal serta dapat menghafal lagu dan memahami arti lambang dari lagu yang dinyanyikan (Achmadi, 2018)

Penanaman nilai pancasila pada anak membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga anak dapat terlibat aktif dalam belajar, adanya interaksi secara langsung pada peserta didik ke lingkungannya serta penggunaan media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri, dengan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama antar semua peserta didik. Salah satunya bentuk media interaktif diantaranya game, film serta media pembelajaran. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat besar karena media interaktif yang disajikan dapat diterima oleh indera manusia seperti mata, telinga, kulit sehingga informasi yang disampaikan benar-benar melekat pada otak anak (Fadli, 2019)

Bentuk Implementasi kegiatan nilai Pancasila dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022) dengan menerapkan project tema alam semesta subtema air, dengan kegiatan membuat Hujan, pada tema tanah air membuat wayang-wayangan, dan terbukti berhasil meningkatkan kemampuan Fluency anak. Kegiatan lain dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sulikah dalam menanamkan pola hidup bersih dan sehat menggunakan model

pembelajaran *project based learning* dan terbukti anak dapat menanamkan sikap pembiasaan (Aksa, 2020).

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif merupakan suatu kegiatan yang memberikan pengetahuan atau informasi mengenai pengenalan, penggunaan, serta bagaimana penerapan dari pembelajaran software yang menggunakan unsur audio visual dan menu-menu pilihan dari materi yang akan disajikan. Media interaktif dirancang khusus sehingga tampilannya dapat memberikan informasi dan memiliki interaktivitas kepada pengguna. Media interaktif dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan mempunyai unsur suara serta gambar sehingga penampilannya menjadi menarik. Dengan adanya media interaktif ini maka siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi (Riwanti, 2017) Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh, dkk bahwa penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman anak dalam mempelajari Bahasa daerah karena multimedia yang diciptakan menarik dan full color serta mengajak anak untuk berinteraksi secara aktif (Munawaroh, 2022) dan Media Interaktif layak dan menarik minat anak untuk melakukan gerakan senam animasi budaya lokal khas Kalimantan (Yuniarni, 2021)

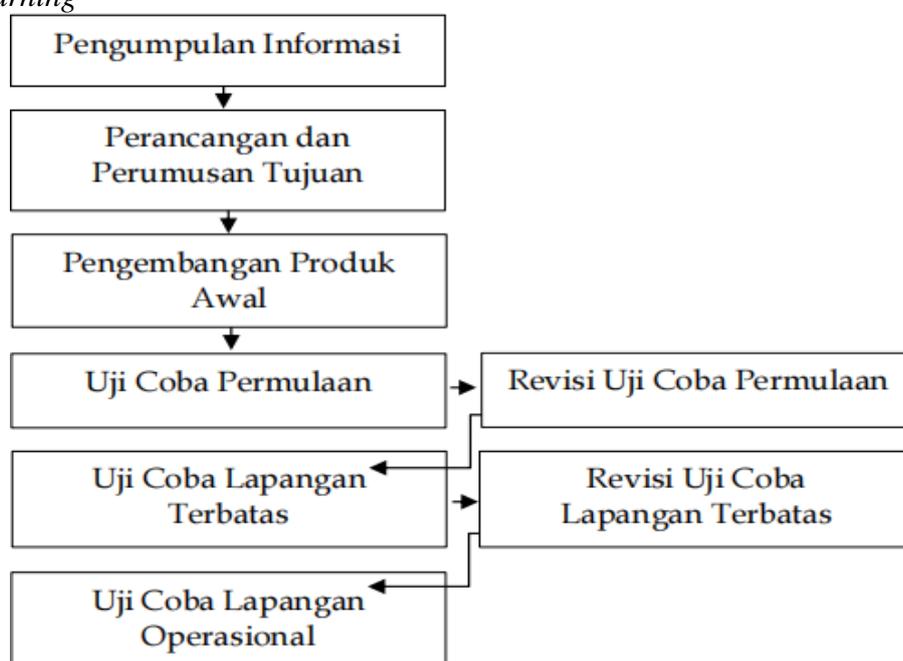
Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian berdasarkan pengamatan dilapangan orang tua, guru serta masyarakat terkait penggunaan media pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran visual dalam bentuk buku cetak dan gambar-gambar. Sedangkan pada penggunaan media interaktif menggunakan media interaktif pada pembelajaran tertentu dengan menggunakan *handphone* dan laptop kemudian mencari sumber belajar melalui youtube, namun untuk penggunaan media interaktif berbasis *project based learning* untuk menanamkan nilai pancasila belum pernah digunakan. Pengenalan nilai pancasila hanya dikenalkan pada tema di semester 2 dan hanya dilakukan pada tema tersebut dan belum diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. sesuai hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 10 responden guru bahwa 100% sangat setuju pengembangan media interaktif untuk penanaman nilai Pancasila pada anak. Adanya gap antara harapan serta fenomena merupakan persoalan yang diangkat pada penelitian ini, sehingga mendorong peneliti dalam mendukung adanya media interaktif berbasis *project based learning* untuk menanamkan nilai pancasila pada anak.

Hasil penelitian terdahulu tentang pengembangan media interaktif telah banyak dilakukan berbasis penekatan atau model pembelajaran diantaranya Rachmatullah dan Sumantri (2018) mengembangkan media interaktif berbasis santifik Riza (2018) mengembangkan media interaktif berbasis panduan interaktif, dan Avianty & Sulistianing (201) mengembangkan multimedia berbasis masalah. Pada penelitian di atas belum dikaji lebih lanjut bagaimana inovasi media interaktif dengan materi Pancasila berbasis *project based learning*. Materi Pancasila ini nanti disesuaikan dengan kurikulum *prototype* yang sesuai dengan aspek perkembangan anak yang distimulasi dengan media interaktif berupa video.

METODE

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari Langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall tersebut dengan pembatasan. Borg and Gall yang dikutip Emzir (2017) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi Langkah penelitian. Mengingat keterbatasan waktu penelitian, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan sebagai berikut: 1) melakukan pengumpulan informasi mengenai Media Interaktif 2) melakukan perancangan dengan merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, 3) mengembangkan bentuk awal Media Interaktif berbasis *project based learning*, 4) melakukan uji coba lapangan permulaan, 5) melakukan revisi terhadap Media Interaktif berbasis *project based learning*, 6) melakukan uji coba lapangan utama, 7) melakukan revisi Media Interaktif berbasis *project based learning*, 8) melakukan uji lapangan operasional. Penelitian dihentikan pada langkah kedelapan, sesuai dengan kebutuhan penelitian yang telah direncanakan.

Berikut ini adalah desain pengembangan Media Interaktif berbasis *project based learning*



Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan (diadaptasi dari Borg and Gall)

HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaan Media Interaktif berbasis *project based learning* berupa video yang dilengkapi dengan game. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model Ball and Gall. dengan prosedur Analisis kebutuhan, desain prototype, pengembangan, dan implementasi evaluasi. Teknik evaluasi yang digunakan dengan evaluasi Tessmer. Teknik pengumpulan data menggunakan walkthrough yang dinilai oleh 2 orang validator yaitu validator untuk ahli media dan

validator untuk ahli materi. Instrumen kisi-kisi ahli media dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

a. Evaluasi Oleh Ahli Desain Media

Tujuan dari evaluasi produk adalah untuk menguji kelayakan dan mengetahui pendapat tentang media Interaktif berbasis *project based learning* dengan format Microsoft power point yang terdiri dari Video dan Game yang dikembangkan serta untuk memperoleh informasi berupa perbaikan, kritik, dan saran pada produk yang telah dikembangkan. Hasil evaluasi ahli desain media dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Hasil Evaluasi Ahli Desain Media

No	Indikator	Nilai Kelayakan Angket tiap aspek
1	Visual Media	27,27%
2	Audio Media	18,18%
3	Aspek Tipografi	18,18%
4	Aspek Bahasa	9,09%
5	Aspek Pemrograman	27,27%
TOTAL		99,99%

b. Evaluasi Oleh Ahli materi

Tujuan uji coba ahli ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk media Interaktif berbasis *project based learning* dengan format Microsoft power point yang terdiri dari Video dan Game untuk mengoreksi, memberikan saran, masukan dengan mengevaluasi dan merevisi media yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi ahli media Interaktif berbasis *project based learning* dengan format *Microsoft power point* yang terdiri dari Video dan Game berdasarkan instrumen angket pengembangan produk disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Hasil Evaluasi Ahli Materi

No	Indikator	Nilai Kelayakan Angket tiap aspek
1	Komponen Kebahasaan	28,85%
2	Komponen penyajian	32,69%
3	Komponen kelayakan isi	30,76%
TOTAL		92,3%

Hasil penelitian dari ahli yaitu ahli materi dan ahli desain media dengan kategori sangat valid dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 92,3% dan 99,99 %, sehingga produk layak untuk dilanjutkan pada uji coba skala kecil. Sehingga pengembangan media interaktif untuk penanaman nilai Pancasila pada anak sangat valid untuk diujicobakan sebagai panduan guru dan orang tua dalam menstimulasi nilai Pancasila bagi guru dan orang tua.

Hasil Tahapan Penelitian

Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak

Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pendidik akan sebuah media interaktif yang merupakan bagian dari media pembelajaran Analisis kebutuhan dan perkembangan anak dapat dilihat dari hasil observasi yang dilakukan di lembaga sekolah. Berdasarkan hasil analisis

kebutuhan yang dilakukan terhadap 10 responden guru, 100% sangat setuju dengan adanya Media Interaktif yang digunakan oleh pendidik dalam memfasilitasi dan menanamkan nilai Pancasila. Adanya gap antara harapan dan kenyataan merupakan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, sehingga mendorong peneliti mengembangkan sebuah produk berupa Media Interaktif.

Hasil Tahapan Perencanaan Perencanaan Materi

Pada tahap perencanaan materi, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan tentang media interaktif dan materi nilai Pancasila yang terdiri dari aktivitas-aktivitas sehari-hari yang dilakukan berkaitan dengan nilai Pancasila, profil pelajar Pancasila yang memuat aktivitas-aktivitas proyek yang dilakukan sesuai dengan tema, dan video serta game yang menggambarkan interaktif dari media yang direncanakan. Materi dikembangkan dalam video dan game yang dibuat menggunakan Microsoft powerpoint. Materi yang disajikan mengacu pada profil pelajar Pancasila yang tertuang di dalam kurikulum merdeka tingkat satuan PAUD. Materi dalam Microsoft powerpoint ini disajikan secara menarik dan interaktif.

Produksi *Prototype*

Setelah merancang isi materi, dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran tahap pertama yang dilakukan yaitu membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan sebuah diagram yang berisi simbol-simbol yang menjelaskan isi proses alur kerja suatu sistem. Dan langkah selanjutnya yaitu produksi prototipe. Materi yang telah disusun menjadi sebuah bentuk desain materi video dan mengacu pada profil pelajar Pancasila yang tertuang di dalam kurikulum merdeka tingkat satuan PAUD. Dalam pengembangan produk media interaktif diperlukan ahli media dan ahli materi yang dimana dapat menilai produk yang telah dihasilkan peneliti. Saran yang diberikan oleh validator materi dapat dijadikan dasar untuk perbaikan atau revisi sehingga dapat menghasilkan produk yang valid. Hasil keseluruhan tahap ini adalah prototipe 1. Tahap pengembangan ini juga dipersiapkan perangkat evaluasi untuk menilai media interaktif nilai Pancasila yang telah dibuat di bagian konten/ materi, media dan lembar uji coba tahap *one to one dan small group* untuk menilai kepraktisan penggunaan media interaktif ini pada anak.

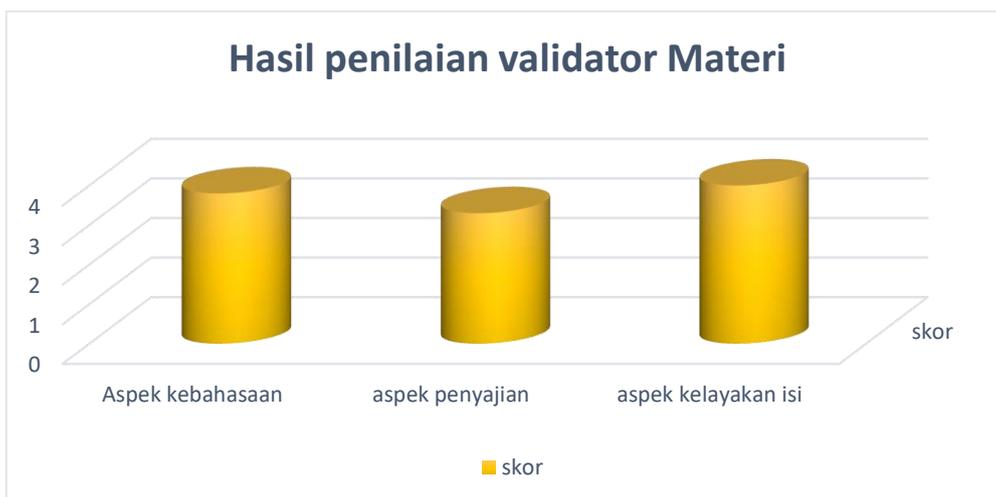
Dalam penelitian ini akan mengembangkan prototype media interaktif berupa video dan game dengan materi nilai Pancasila. Dirancang ada 3 halaman pada menu utama yaitu menu Video nilai Pancasila dan Menu Game Project interaktif

Tabel 1. Tampilan prototype Media Interaktif

No	Tampilan prototype Media interaktif	Keterangan
1		Menu Halaman Utama

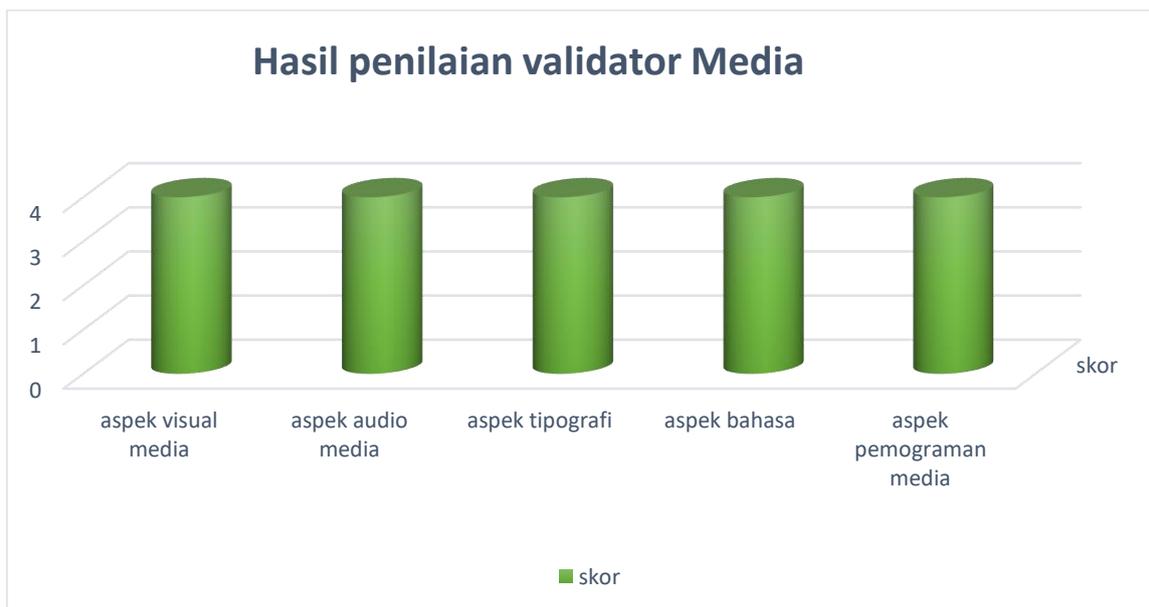
- 2  Menu halaman kedua
- 3  Menu cerita nilai Pancasila yang terdiri dari 5 judul cerita
- 4  Salah satu menu cerita dengan judul cerita belajar tentang alam
- 5  Menu game interaktif dengan menu ini berisi tentang lima judul game yang bisa dipilih sesuai dengan game yang di inginkan
- 6  Salah satu tampilan game interaktif yang diberikan backsound suara untuk membaca dan reaksi jawaban yang benar dan yang salah

Hasil review ahli materi menunjukkan validitas media interaktif memperoleh kategori sangat valid dengan skor 92,3 % hasil ini artinya komponen kebahasaan, komponen penyajian, komponen kelayakan isi yang mencakup kesesuaian capaian dengan kurikulum, kesesuaian materi, kesesuaian evaluasi dan kesesuaian referensi telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil rata-rata masing-masing dapat dilihat pada gambar 2 berikut



Gambar 2. Hasil penilaian Validator Materi

Revisi tahap ini, adalah penyempurnaan beberapa kalimat yang diperbaiki karena akan menimbulkan multitafsir. Hasil review ahli media menunjukkan validitas media interaktif memperoleh kategori sangat valid dengan jumlah persentase 99,99% yang artinya aspek visual media, audio media, aspek tipografi, aspek Bahasa, aspek pemrograman media telah memenuhi standar layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Revisi media dengan saran dari ahli media bahwa media sangat baik dan tidak perlu revisi, hanya kekurangan pada suara anak yang tidak natural. Data hasil rata-rata rekapitulasi dari penilaian validator ahli media dapat dilihat pada gambar 3 berikut



Gambar 3. Hasil penilaian validator Media

PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti saat ini tidak dipungkiri akan ditemui beraneka ragam permasalahan, seperti halnya dalam mempelajari konsep yang masih abstrak, membawa imajinasi kepada masa lampau, merasakan pengalaman secara

langsung, kesulitan untuk mengamati objek yang terlalu kecil atau besar, dan lain sebagainya. Dari berbagai macam permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi untuk mengatasinya dengan harapan kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar semaksimal mungkin. Salah satu solusi untuk mengatasi yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pendidikan dapat dilakukan melalui penerapan multimedia interaktif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam implementasi nilai Pancasila pada anak usia dini.

Multimedia merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Multimedia sebagai perantara atau penyampai pesan suatu materi pembelajaran. Pada hakikatnya siswa belajar lebih bermakna dengan cara menggunakan media pembelajaran secara keseluruhan (audio, visual, dan audio-visual) atau yang disebut multimedia. Kelebihan multimedia interaktif yaitu lebih efektif dan menyenangkan apabila diterapkan dalam pembelajaran terutama pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam pengembangan multimedia, pilar utama terletak pada guru. Guru diharapkan mampu untuk menyesuaikan dengan kemajuan teknologi dan lebih kreatif dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Tanpa adaptasi dan kreativitas, maka pengembangan multimedia tidak tercapai secara optimal.

Menurut Rukimun (2016) terdapat tiga jenis multimedia yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif dan multimedia linear. Dalam hal ini peneliti mengembangkan jenis multimedia interaktif untuk menanamkan nilai pancasila pada Anak Usia Dini. Sangat penting untuk membentengi generasi bangsa dengan lima sila dalam Pancasila sebagai benteng yang kokoh dalam memerangi dampak dan pengaruh buruk dari berbagai arah (Oktaviani Hidayat et al. 2019). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media interaktif untuk mengenalkan nilai Pancasila pada anak yang memenuhi kategori valid dan layak diimplementasikan pada Pendidikan anak usia dini.

Model pengembangan pada penelitian ini yaitu Borg and Gall, penelitian pengembangan ini terdiri dari 10 langkah pengembangan Borg & Gall namun bisa tidak dilakukan semuanya, tapi dapat dimodifikasi ke dalam beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, misalnya Emzir (2008: 271) mengelompokkan menjadi enam (6) langkah; dan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi (Puslitjaknov, 2008: 11) menggunakan kesepuluh langkah dibagi menjadi lima (5) tahapan yaitu identifikasi masalah dan analisis masalah, perencanaan pembuatan, validasi ahli, uji lapangan I dan revisi, Uji lapangan II dan revisi tahap II. Pada penelitian ini hasil yang dijabarkan hingga ke tahap II, yaitu perencanaan, pembuatan dan validasi ahli. Peneliti memilih evaluasi Tessmer karena setiap teknik evaluasi memiliki hasil evaluasi yang berbeda sehingga sangat memungkinkan apabila dari hasil teknik evaluasi ini digunakan untuk merevisi suatu prototipe. Penilaian dari setiap teknik dijadikan acuan untuk merevisi produk sehingga memperoleh hasil yang berbeda dan dapat digunakan untuk memperbaiki prototipe menjadi produk yang valid.

Tahap perancangan adalah tahap pemilihan software, pembuatan sketsa, pengumpulan objek, dan merancang prototype. Tahap pengujian adalah tahapan dilakukan uji validitas terhadap media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan nilai pancasila. Pada proses pengembangan dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas. Tujuan validasi oleh ahli yaitu untuk memperoleh media interaktif nilai Pancasila yang valid berdasarkan uji validitas dari penilaian para ahli serta memperoleh kritik dan saran perbaikan untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Data uji validasi diperoleh

melalui lembar validasi yang diisi oleh beberapa orang validator. Validator terdiri dari 2 orang yaitu 1 orang validator ahli media dan 1 orang validator ahli materi.

Hasil validasi media memperoleh kategori sangat valid dengan skor 99,99% hal ini menunjukkan bahwa media interaktif nilai Pancasila menarik untuk digunakan pada Pendidikan anak usia dini untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi, Sutjipto (2011:8) yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna selain itu, media interaktif yang dikembangkan telah memenuhi media pembelajaran yang layak, menurut Daryanto (2010) yaitu memiliki lebih dari satu media yang konvergen, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri. Sedangkan ditinjau dari segi komponen pembelajaran menurut Munir (2012) sudah memenuhi komponen multimedia yaitu teks, grafik, suara, video dan interaktivitas.

Hasil validasi materi memperoleh kategori sangat valid dengan skor 92,3%, hal ini menunjukkan bahwa media interaktif secara materi dilihat dari aspek Bahasa, aspek penyajian dan kelayakan isi telah memenuhi syarat layak diujicobakan dan diimplementasikan di satuan PAUD. Layak dari aspek bahasa menurut Syafitri (2019) mengatakan bahwa unsur media interaktif yang layak digunakan memenuhi dari penataan tulisan, warna tulisan, pemilihan teks, kelengkapan penyajian dan komunikatif. Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas media interaktif untuk mengenalkan nilai Pancasila pada anak usia dini layak untuk di implementasikan dan diujicobakan pada tahap selanjutnya dan dapat menjadi panduan pendidik di satuan PAUD

SIMPULAN DAN SARAN

Prototype media interaktif untuk menanamkan nilai Pancasila pada anak menghasilkan media yang sangat valid berdasarkan dari kategori yang diperoleh dari hasil validasi materi dan validasi media. Prototype yang dikembangkan akan dilanjutkan untuk menguji kepraktisan untuk diujicobakan secara kelompok kecil dan kelompok besar, kelayakan media interaktif dinilai ahli materi dari aspek kebahasaan, penyajian dan kelayakan isi. Dengan kategori sangat valid. Penilaian ahli media pada aspek audio, visual, tipografi, Bahasa dan pemrograman termasuk kategori sangat valid dengan skor masing-masing 92, 3% dan 99,99%. Dengan rata-rata skor 96,14% sehingga prototype Media interaktif sangat valid. Selanjutnya penelitian ini, dapat dilanjutkan dengan menerapkan dan mengimplementasikan untuk menguji efek potensial penelitian ini dengan melakukan penelitian di Lembaga PAUD atau diterapkan pada anak usia dini di sekolah dan dapat juga dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dengan menguji efek potensial pada sekolah dasar awal.

ACKNOWLEDGMENT

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya yang telah mendanai penelitian ini dengan nomor SK 1440/UN9.FKIP/TU.SK/2022 dan ucapan terimakasih juga disampaikan kepada tim anggota peneliti dan editor produk media interaktif serta pengelola jurnal JECED yang telah membantu proses artikel ini hingga di publikasikan.

DAFTAR RUJUKAN

Achmadi, D., Suryanto, Y., & Ramli, K. (2018, May). On developing information security management system (isms) framework for iso 27001-based data center. In

- 2018 *International Workshop on Big Data and Information Security (IWBIS)* (pp. 149- 157). IEEE
- Aksa, S., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, I. Penerapan Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Pola Hidup Bersih Dan Sehat Pada Paud. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 157-163.
- Avianty, D., & Cipta, D. A. S. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis masalah untuk mendayagunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar. *Aksioma*, 7(2), 237–242
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Emzir. (2008). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Fadli, M. I. Z. (2019). Development of Interactive Learning Media Based on Teaching Multimedia Scouting Faculty of Sports Science. *International Journal of Science and Research (IJSR)*, 8(1), 328–333.
- Huliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, 1(1), 61-62
- Kustandi, C. & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada Tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Lestarinigrum, A. (2021). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Nilai-nilai Pancasila Masa Pandemi Pada Anak Usia Dini. *Journal of Modern Early Childhood Education*, 1(01), 11-18
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Proses pembelajaran bahasa Indonesia pada. *Pedagogika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 133-142
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057-4066. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Oktaviani Hidayat, Dewi, Inggie Eltariant, Rahmat Kevin Priyatna, and Sindi Agustina Fernanda. 2019. “Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Mencegah Degradasi Moral Terhadap Isu Sara Dan Hoax.” *Jurnal Rontal Keilmuan PKN* 5:50
- Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022. Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Puslitjaknov. (2008). *Metode penelitian pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional*.
- Putri, S. U., & Pitria, P. (2022). Identifikasi Kemampuan Fluency Anak Usia Dini pada Pembelajaran STEAM Project Based Learning. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 147-155.
- R. Koderi, “Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab,” *Progr.Stud. Teknol. Pendidik. Univ. Sebel. Maret*, no. November, pp. 102–114, 2015, [Online].

Available: <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 -Nurul Astuty Yensi 024-035.pdf.

- Rachmadtullah, R., MS, Z., & Sumantri, M.S. (2018). Interactive Multimedia Development Based on Scientific Approach to Civic Education Subjects in Elementary School. *Intercincia Journal*, 7 (July), 13–21. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/326234009>
- Riwanti, D. W., Hardika, H., & Dayati, U. (2017). Pemahaman Pendidik tentang Makna Lagu Anak-Anak sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(2), 151–156
- Safitri, D., & Hartati, T. A. W. (2016). Kelayakan aspek media dan bahasa dalam pengembangan buku ajar dan multimedia interaktif biologi sel. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 3(2), 9-14
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280-294 <https://www.ijsr.net/archive/v8i1/ART20193946.pdf>

AUTHOR



Mahyumi Rantina, M.Pd. Penulis 1, dilahirkan di Kototinggi, 8 Mei 1990, ia menempuh pendidikan S-1 Universitas Negeri Padang (UNP) Program Studi PG-PAUD FIP, kemudian pendidikan S-2 di Prodi PAUD Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Sejak tahun 2016, ia menjadi Dosen Tetap di Program Studi PG-PAUD Universitas Sriwijaya, selain menjadi dosen ia aktif sebagai pengelola jurnal tumbuhkembang : Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD, Reviewer dan Editor di beberapa Jurnal bidang PAUD di Indonesia, menulis artikel penelitian pada jurnal nasional, mengikuti konferensi secara nasional maupun internasional, dan melaksanakan pengabdian pada masyarakat. e-mail: mahyumi@fkip.unsri.ac.id



Febriyanti Utami, M.Pd. Penulis 2, dilahirkan di Srikaton Kab. Musi Rawas, 03 Februari 1990, ia menempuh pendidikan S-1 Universitas Sriwijaya Program Studi PGSD FKIP, kemudian pendidikan S-2 di Prodi PAUD Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Sejak tahun 2018, ia menjadi Dosen Tetap di Program Studi PG-PAUD Universitas Sriwijaya, selain menjadi dosen ia aktif menulis artikel penelitian pada jurnal nasional, mengikuti konferensi internasional, dan melaksanakan pengabdian pada masyarakat. e-mail: febriyantiutami@fkip.unsri.ac.id



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd 3, lahirkan di Palembang, beliau menempuh pendidikan S-1 di Program Studi PG-PAUD FIP UNJ dan melanjutkan S2 Program Studi PAUD program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, kemudian pendidikan S-2 nya di Universitas Negeri Jakarta. Sejak tahun 2014, beliau menjadi dosen di Perguruan Tinggi Negeri, Universitas Sriwijaya selain menjadi dosen beliau aktif menulis buku tentang Pendidikan anak usia dini, mengembangkan Produk media untuk anak usia dini, dan

melakukan tridharma perguruan tinggi seperti pengajaran, penelitian, dan pengabdian masyarakat, serta aktif menulis artikel nasional dan internasional, penulis merupakan editor in Chief jurnal tumbuh kembang: Kajian teori dan Pembelajaran PAUD. e-mail: windidwiandika@fkip.unsri.ac.id