

PENGEMBANGAN MEDIA KANTONG PINTAR ELEMEN NILAI PANCASILA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA TAMAN KANAK-KANAK WAEBELA

Yulita Kristina Tai¹, Dimas Qondias^{2*}, Karmelia Rosfinda Meo Maku³,
Konstantinus Dua Dhiu⁴

^{1,2,3,4}STKIP Citra Bakti

Email: dimdimqondias@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam pembelajaran anak usia dini adalah masih terbatasnya media inovatif yang dapat menanamkan nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk merancang serta menilai kelayakan media Kantong Pintar Elemen Nilai Pancasila bagi anak usia 5–6 tahun di TKK Waebela. Menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan instrumen pada ahli dan pengguna dari media yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa media tersebut dinilai layak sebagai media pembelajaran utama, dengan skor kelayakan dari ahli materi sebesar 80% pada kategori layak, ahli media 87% kategori sangat layak, dan ahli desain 90% kategori sangat layak. Hasil uji perorangan memperoleh hasil 87% dengan kategori sangat layak dan uji kelompok kecil sebesar 88% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media, Kantong Pintar, Nilai Pancasila, Anak Usia Dini

ABSTRACT

The main problem in early childhood education is the limited availability of innovative learning media that can instill the values of Pancasila in an enjoyable way and in accordance with the developmental stages of children. This study is a type of research and development (R&D) aimed at designing and assessing the feasibility of the Smart Pocket of Pancasila Values Elements media for children aged 5–6 years at TKK Waebela. Using the ADDIE development model, the research involved the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through instruments administered to experts and users of the developed media. The data obtained were analyzed descriptively and qualitatively. The results showed that the media was considered feasible as a primary learning medium, with feasibility scores of 80% from material experts (feasible category), 87% from media experts (highly feasible category), and 90% from design experts (highly feasible category). The individual trial obtained a score of 87% (highly feasible category), while the small group trial achieved 88% (highly feasible category).

Keywords: Media, Smart Pockets, Pancasila Values, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun bangsa karena tidak hanya berorientasi pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter warga negara. Dalam konteks tersebut, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai instrumen utama untuk menanamkan nilai-nilai dasar

kebangsaan, meliputi ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial (Sari & Putra, 2021). Penanaman nilai-nilai ini sejak usia dini menjadi strategis karena anak berada pada fase perkembangan yang pesat, baik dari segi kognitif, sosial, emosional, maupun moral (Meno dkk., 2024). Dengan demikian, pendidikan Pancasila di usia dini

memiliki signifikansi penting untuk membentuk generasi yang berkarakter, berakhlak, toleran, dan berjiwa kebangsaan yang kuat.

Dalam konteks globalisasi, urgensi pendidikan Pancasila semakin besar karena derasnya arus budaya asing yang berpotensi melemahkan identitas nasional (Widodo dkk., 2023). Melalui proses pembelajaran yang bermakna, anak-anak dapat menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan sebagai landasan moral dan sosial yang akan menjadi pegangan dalam menghadapi perubahan sosial di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki arti penting karena memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat fondasi pendidikan karakter sejak dini melalui media yang inovatif.

Berbagai penelitian sebelumnya menekankan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam menanamkan nilai-nilai moral dan sosial, serta membangun dasar perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor (Rahmawati dkk., 2020; Mulyani & Prasetyo, 2021). Metode pembelajaran yang berbasis aktivitas bermain terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak, kreativitas, serta keterampilan sosial mereka (Suharto dkk., 2022). Namun, hasil observasi di TKK Waebela menunjukkan bahwa proses penanaman nilai Pancasila masih cenderung bersifat konvensional, yakni menggunakan ceramah atau hafalan, sehingga anak kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak (Yuliani, 2022). Menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menawarkan inovasi berupa media Kantong Pintar Elemen Nilai Pancasila yang dirancang secara interaktif agar anak dapat memahami nilai-nilai

abstrak Pancasila melalui pengalaman konkret.

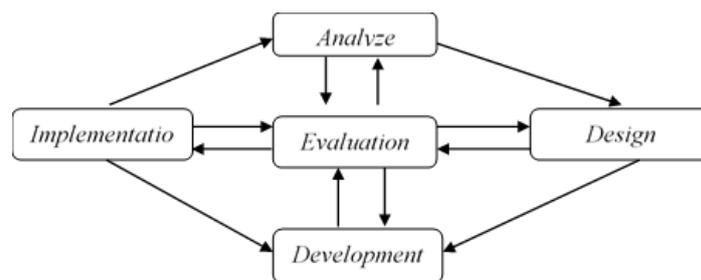
Media kantong pintar menggunakan kartu bergambar yang merepresentasikan situasi sehari-hari, sehingga menghubungkan konsep abstrak dengan realitas yang dekat dengan anak (Handayani & Prasetyo, 2021). Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa media kantong pintar mampu meningkatkan motivasi belajar (Laksana dkk., 2023), memperkuat pemahaman konsep (Akhir dkk., 2021), mendorong kolaborasi siswa (Dewi, 2023), serta menciptakan pembelajaran aktif yang berpusat pada anak (Damayanti & Nugroho, 2023; Ciak dkk., 2025). Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian terdahulu dengan mengembangkan media inovatif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaktif untuk meningkatkan pemahaman, partisipasi, serta pembentukan karakter anak usia dini berbasis nilai-nilai Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Laksana dkk., 2025). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar validasi ahli, dan angket respons pengguna. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru kelas di TKK Waebela pada Februari 2025 untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran nilai Pancasila. Selanjutnya, lembar validasi ahli digunakan pada Maret 2025 untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, media, dan desain

dengan melibatkan tiga pakar, yaitu ahli pendidikan Pancasila, ahli media pembelajaran, dan ahli desain grafis. Pada tahap implementasi, angket respons diberikan kepada guru dan anak untuk menilai keterpahaman serta ketertarikan terhadap media; angket guru berbentuk skala Likert, sedangkan angket anak disederhanakan dengan simbol ekspresi agar sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Uji coba dilakukan melalui

perorangan (5 anak) dan kelompok kecil (10 anak) pada April 2025. Data dari seluruh instrumen kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung persentase kelayakan untuk menentukan efektivitas dan kelayakan media, sekaligus menjadi dasar perbaikan produk pada tahap evaluasi.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Pelaksanaan penelitian berdasarkan prosedur kegiatan setiap Langkah sebagai berikut.

1) Tahap Analisis (*analyze*)

Analisis terhadap tahap awal pengembangan media pembelajaran di TKK Waebela menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun memerlukan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka untuk memahami nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil observasi langsung, wawancara dengan guru, dan kajian literatur, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya kurang efektif dalam menarik minat anak dan meningkatkan pemahaman mereka. Dari hasil observasi dan wawancara, terungkap bahwa pembelajaran nilai-nilai Pancasila di TKK Waebela menghadapi berbagai tantangan. Observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang kurang menarik bagi anak usia 5-6

tahun. Anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahami nilai-nilai Pancasila karena materi yang diajarkan disampaikan secara abstrak tanpa dukungan media yang interaktif. Selain itu, wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Guru juga menyatakan bahwa anak-anak lebih mudah memahami konsep-konsep ketika pembelajaran dilakukan secara visual dan melalui kegiatan langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang berbasis permainan atau alat bantu fisik dianggap lebih efektif dalam membantu anak memahami elemen-elemen nilai Pancasila dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

2) Tahap Perancangan (*design*)

Pada tahap desain, media pembelajaran dirancang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Media yang

dikembangkan berupa Kantong Pintar yang berisi elemen nilai-nilai Pancasila, seperti kartu simbol, aktivitas interaktif, dan panduan penggunaan untuk guru. Desain ini juga mencakup perencanaan aspek estetika, seperti warna dan bentuk kantong, agar menarik perhatian anak. Selain itu, instrumen penilaian, seperti lembar observasi dan panduan aktivitas, juga disiapkan untuk mengukur efektivitas media.

3) Pengembangan (*development*)

Tahap ini melibatkan pembuatan prototipe media Kantong Pintar berdasarkan desain yang telah disusun, setelah media selesai dikembangkan, dilakukan uji kelayakan oleh ahli untuk memastikan kualitas dan kesesuaian media dari segi pedagogis, psikologis, dan teknis. Ahli pendidikan anak usia dini, ahli desain media pembelajaran, dan praktisi di lapangan memberikan masukan terkait perbaikan dan penyempurnaan media. Hasil dari uji ahli digunakan untuk merevisi dan meningkatkan kualitas media sebelum implementasi.

4) Implementasi (*implementation*)

Media Kantong Pintar yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam pembelajaran di TKK Waebela. Implementasi dilakukan dalam dua tahap dilakukan, yaitu uji coba pada individu (secara perorangan) dan pada kelompok kecil. Pada tahap perorangan, media digunakan oleh anak secara mandiri dengan panduan guru untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Selanjutnya, pada tahap kelompok kecil, media digunakan dalam aktivitas bersama untuk mengukur efektivitasnya dalam situasi pembelajaran kolaboratif.

5) Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai hasil dari pengujian media Kantong Pintar, baik pada uji ahli, perorangan, maupun kelompok kecil. Evaluasi mencakup pengukuran efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai Pancasila, tingkat keterlibatan anak selama pembelajaran, dan masukan dari guru mengenai penggunaan media. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan akhir, agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di TKK Waebela.

Pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru di TKK Waebela. Wawancara bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran anak usia 5–6 tahun, terutama dalam mengenalkan elemen nilai-nilai Pancasila. Instrumen wawancara mencakup pertanyaan terkait metode pengajaran yang digunakan, keterbatasan media pembelajaran saat ini, dan preferensi guru terhadap media yang efektif dan menarik bagi anak usia dini.

Setelah media Kantong Pintar dikembangkan, pengujian kelayakan dilakukan dengan melibatkan ahli untuk memberikan penilaian terhadap media. Instrumen pengujian berupa lembar evaluasi yang dirancang untuk menilai aspek pedagogis, psikologis, estetika, dan teknis dari media. Ahli yang dilibatkan dalam pengujian adalah ahli pendidikan anak usia dini dan ahli desain media pembelajaran. Data hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi media sebelum diimplementasikan.

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan dua teknik, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengevaluasi dan merevisi media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Proses revisi dilakukan berdasarkan umpan balik dan rekomendasi dari para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media, serta ahli desain pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas produk sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut.

Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket yang dikumpulkan dari responden. Data tersebut dianalisis secara statistik dalam bentuk persentase deskriptif guna memperoleh gambaran umum mengenai tanggapan atau persepsi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun formula yang digunakan yaitu:

- (1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

- (2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

- (3) Tabel tingkat validitas

Untuk menarik kesimpulan yang telah dicapai, ditetapkan kriteria berdasarkan tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

Media Kantong Pintar yang dikembangkan dianggap memiliki tingkat validitas atau kualitas yang baik jika setidaknya memenuhi kriteria atau kategori validitas yang ditetapkan sebagai valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media Kantong Pintar untuk elemen nilai Pancasila yang dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun di TKK Waebela. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain,

(3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahap dalam pengembangan media Kantong Pintar elemen nilai Pancasila yang telah dilaksanakan:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dalam penelitian ini dilakukan untuk memahami kebutuhan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila di TKK Waebela. Dalam proses ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan para guru yang mengajar anak-anak usia 4 hingga 6 tahun. Dari hasil wawancara, terungkap bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan masih sangat terbatas umumnya berupa buku bergambar dan alat peraga sederhana. Para guru menyampaikan bahwa media tersebut kurang mampu menarik perhatian anak dan tidak cukup interaktif untuk menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara menyeluruh.

Guru juga mengamati bahwa anak-anak cenderung cepat merasa bosan jika media yang digunakan bersifat monoton dan tidak melibatkan mereka secara langsung. Oleh karena itu, mereka menekankan pentingnya media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Media yang diharapkan adalah media yang mampu menggabungkan unsur bermain dengan proses belajar, sehingga anak-anak dapat memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa media yang dibutuhkan adalah media visual berbentuk fisik seperti *Kantong Pintar* yang dirancang khusus untuk memuat elemen-elemen nilai

Pancasila melalui aktivitas yang melibatkan anak secara aktif.

Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan, langkah awal yang dilakukan adalah mendesain media Kantong Pintar yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila bagi anak usia 5–6 tahun. Peneliti mempersiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membuat media, seperti kantong-kantong kecil berbahan kain yang dapat dijahit dengan mudah, serta kartu bergambar yang menggambarkan simbol-simbol Pancasila. Selain itu, berbagai elemen yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti gambar dan kata-kata, juga dipilih untuk dimasukkan ke dalam media tersebut. Bahan-bahan ini dipilih berdasarkan pertimbangan daya tarik visual dan kemudahan bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan media. Selanjutnya, instrumen yang digunakan untuk uji kelayakan media juga dipersiapkan. Instrumen ini berupa lembar evaluasi yang akan digunakan oleh ahli untuk menilai kelayakan media yang telah dirancang, baik dari segi pedagogis, estetika, maupun teknis. Instrumen ini mencakup berbagai aspek, seperti apakah media tersebut cukup menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setelah media selesai dirancang dan instrumen uji disiapkan, tahap perancangan dinyatakan selesai dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan dan uji kelayakan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) ini, dilakukan tiga langkah utama dalam proses pembuatan produk, yaitu merancang media Kantong Pintar elemen nilai Pancasila. Media ini dilengkapi dengan gambar-gambar simbol

setiap sila Pancasila yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak serta membangkitkan minat belajar mereka. Media Kantong Pintar ini terdiri atas lima

kantong. Tampilan dari media yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Media Kantong Pintar

Pada tahap pengembangan, media Kantong Pintar yang telah dirancang kemudian diuji untuk menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu validasi oleh ahli materi, media dan desain. Hasil uji ahli materi dilakukan dengan menilai beberapa indikator, seperti kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi pada kurikulum, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, urutan materi, kecukupan uraian dan contoh materi, serta kecukupan materi untuk elemen nilai Pancasila. Berdasarkan penilaian, validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 80% dan berada dalam kategori "layak". Hasil uji media media difokuskan pada aspek visual, mencakup kejelasan instruksi penggunaan, ketajaman gambar, keseluruhan tampilan media, serta penataan elemen nilai Pancasila. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata 87, atau setara dengan persentase 87%, yang termasuk dalam

kategori "sangat layak". Hasil uji desain dilakukan dengan menyerahkan produk berupa media Kantong Pintar yang dilengkapi dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) kepada ahli, bersama dengan lembar penilaian instrumen. Validasi ini mencakup aspek desain media, kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran harian, serta visualisasi media. Hasil validasi dari ahli desain menunjukkan rata-rata skor 90% dan termasuk dalam kategori "sangat layak". Setelah melakukan validasi oleh para ahli, hasil penilaian keseluruhan menyimpulkan bahwa media Kantong Pintar berada dalam kategori "layak" untuk digunakan sebagai media utama dalam mengenalkan nilai-nilai Pancasila untuk anak-anak berusia 5-6 tahun di TKK Waebela.

Implementasi

Media kantong pintar diujicobakan melalui uji perorangan dan uji kelompok kecil. Pada tahap uji perorangan, tiga anak berusia 5-6 tahun dilibatkan dilibatkan untuk menggunakan media secara mandiri.

Hasilnya, media mampu menarik perhatian anak-anak, meskipun ada beberapa kendala dalam memahami hubungan antara simbol dan nilai. Pada uji perorangan memperoleh hasil 87% dengan kategori sangat layak. Pada tahap selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil dengan melibatkan 6 orang anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi, saling berdiskusi, dan berinteraksi secara positif. Hasil ini memperlihatkan bahwa media Kantong Pintar juga efektif untuk pembelajaran kelompok, dengan hasil uji sebesar 88% kategori sangat layak.

Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan langkah terakhir dalam proses pengembangan media Kantong Pintar. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memberikan rekomendasi untuk penyempurnaan lebih lanjut. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengujian oleh para ahli, guru wali kelas, serta respon dari siswa ada tahap uji coba individu dan kelompok kecil. Tahap evaluasi tergambar bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan namun perlu dikemas lebih rapih serta memberikan berbagai corak warna. Selain itu gambar yang disajikan harus sesuai dengan perkembangan anak. Masukan pada tahap evaluasi ini telah diperbaiki untuk penyempurnaan media yang dikembangkan.

Pembahasan

Pengembangan media Kantong Pintar berbasis elemen nilai-nilai Pancasila bagi anak usia 5–6 tahun di TKK Waebela merupakan inovasi penting dalam menjawab keterbatasan media

pembelajaran yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat layak digunakan, dan temuan tersebut dapat dijelaskan dengan mengacu pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, sehingga mereka memerlukan media konkret, simbol visual, dan aktivitas bermain yang bermakna untuk memahami konsep abstrak (Qondias, 2025). Dengan demikian, tingkat kelayakan tinggi yang diperoleh dari ahli maupun uji coba lapangan dapat dipahami karena media ini dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, pembelajaran yang selama ini cenderung verbal dan monoton digantikan dengan aktivitas manipulatif, eksploratif, dan kontekstual yang terbukti lebih efektif menarik minat anak (Agustina, 2024). Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivis bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Pertwi dkk., 2024).

Dukungan dari penelitian terdahulu juga memperkuat hasil ini. Misalnya, Pradana (2022) menemukan bahwa media interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dan pemahaman materi, sementara Nitasari dan Afrianingsih (2024) membuktikan efektivitas media gambar dalam menanamkan nilai moral pada anak usia dini. Temuan serupa diungkapkan Raudah dkk. (2024) bahwa media interaktif berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, efektivitas media Kantong Pintar tidak hanya terletak pada desain visualnya, tetapi juga pada sifat interaktifnya yang memungkinkan anak aktif membangun pemahaman.

Meski demikian, terdapat tantangan dalam implementasi, seperti keterbatasan bahan media yang tahan lama, keterampilan guru dalam mengelola kelas dengan media baru, serta keterlibatan orang tua yang masih minim. Hambatan ini konsisten dengan temuan [Kusrina \(2023\)](#) yang menekankan bahwa keberhasilan pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dan dukungan lingkungan belajar. Di TKK Waebela, sebagian orang tua belum menyadari pentingnya pendidikan nilai Pancasila sejak dini, padahal sinergi keluarga dan sekolah merupakan faktor kunci keberhasilan pendidikan karakter ([Saraswati dkk., 2023](#)). Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif berupa pelatihan guru, sosialisasi kepada orang tua, dan dukungan kebijakan sekolah agar media ini dapat diimplementasikan secara optimal.

Secara konseptual, hasil penelitian ini sejalan dengan amanat Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, yang menekankan pentingnya penanaman nilai-nilai Pancasila dengan metode kreatif, inovatif, dan berbasis pengalaman. Penelitian lain yang menggunakan media serupa, seperti media papan pintar ([Nurlela & Safitri, 2021](#)), fotonovela ([Dinda dkk., 2023](#)), maupun media JERA ([Dwi dkk., 2022](#)), juga menunjukkan efektivitas strategi berbasis media interaktif dan kontekstual dalam menanamkan nilai kebangsaan. Hal ini menegaskan bahwa Kantong Pintar bukan sekadar produk baru, melainkan bagian dari perkembangan state of the art inovasi media pembelajaran karakter anak usia dini.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kantong Pintar tidak hanya efektif dalam menanamkan nilai Pancasila, tetapi juga berkontribusi dalam

membangun dasar karakter positif, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis anak sejak dini. Hasil ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan interaktif, serta perlunya dukungan berkelanjutan dari guru, orang tua, dan pemangku kebijakan agar inovasi ini dapat memberikan dampak luas dan berkesinambungan bagi pendidikan karakter berbasis Pancasila.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media kantong pintar berbasis elemen nilai Pancasila layak digunakan sebagai media utama untuk mengenalkan nilai Pancasila kepada anak usia 5–6 tahun di TKK Waebela. Hal ini dibuktikan melalui uji kelayakan yang menunjukkan hasil positif, yaitu: uji ahli materi dengan nilai rata-rata 80% (kategori layak), uji ahli media dengan skor 87% (kategori sangat layak), dan uji ahli desain dengan skor rata-rata 90% (kategori sangat layak). Selain itu, hasil uji coba pada peserta didik juga menunjukkan efektivitas media, dengan nilai 87% pada uji perorangan dan 88% pada uji kelompok kecil, yang menegaskan bahwa media kantong pintar dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan kontekstual. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain keterbatasan waktu implementasi yang relatif singkat sehingga dampak jangka panjang belum dapat diketahui secara menyeluruh, serta keterbatasan dalam hal variasi subjek uji coba yang hanya melibatkan satu lembaga pendidikan. Oleh karena itu, disarankan pada penelitian

berikutnya untuk melakukan uji coba dengan cakupan lebih luas, baik dari segi jumlah sekolah maupun keberagaman latar belakang anak, serta melakukan pengembangan lanjutan dengan menambahkan variasi aktivitas kreatif pada media agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran di berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2024). Peningkatan kreativitas anak melalui media interaktif di TK Ar Roja. *Jurnal Komprehensif PAUD*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.36709/jspaud>
- Akhir, M., Agus, M., & Sanytiara, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(1), 9-16. <https://doi.org/10.30762>
- Ciak, M. S., Susu, V. A. P., & Qondias, D. (2025). Media Papan Pintar Pancasila Sebagai Pembelajaran Bermakna untuk Internalisasi Nilai Pancasila Siswa Fase A SDN Koeloda. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(1), 66-75. <https://doi.org/10.38048/jcpa>
- Damayanti, F., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Materi Lambang Pancasila Dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 994-1004. <https://doi.org/10.30659/pendas>
- Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 131-136. <https://doi.org/10.53866.JCAR>
- Dhiu, M. I., Qondias, D., Awe, E. Y., & Wau, M. P. (2024). Penerapan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 5 SDN Natakupe. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 294-309. <https://doi.org/10.30659/pendas>
- Dinda, S., Maulidiyah, H., & Putri, F. (2023). Fotonovela Dalam Pendidikan Karakter Pancasila untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Edukids*, 7(1), 49–58. <https://doi.org/10.51878/edukids>
- Dwi, A. R., Widyastuti, E., & Handayani, I. (2022). Media JERA (Jelajah Edukasi Rakyat) dalam penguatan nilai kebangsaan anak SD. *Jurnal Neraca Pendidikan*, 4(2), 85-92. <https://doi.org/10.33084/neraca.v10i2.9308>
- Handayani, T., & Prasetyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 145-160. <https://doi.org/10.61132/paud.v2i1.131>
- Hidayat, R., & Yuliana, S. (2022). Implementasi pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 8 (1), 23-35. <https://doi.org/10.21831>
- Kusrina, K. (2023). Budaya sekolah dan pembentukan karakter siswa berbasis Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 347–356. <https://mail.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/5872>
- Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., Qondias, D., & Bopo, G. (2023). Workshop

- Media Pembelajaran: Wahana Pendampingan Media Pembelajaran Terintegrasi Bahasa Ibu Untuk Pembelajaran Literasi di Kelas Awal. *Jurnal Flobamorata Mengabdi*, 1(2), 38-46. <https://doi.org/10.51494/jfm>
- Laksana, D.N.L., Qondias, D & Oka, G.P.A. (2025). *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Pekalongan: NEM.
- Meno, O., Sada, E. Y., & Qondias, D. (2024). Analisis Kebutuhan Media Kartu Emosi Untuk Aspek Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(3), 1134-1142. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3>
- Mulyani, R., & Prasetyo, D. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(3), 200-215 <https://doi.org/10.21831/jpka.v2i1.1234>
- Nitasari, D., & Afrianingsih, A. (2024). Pengaruh Media Poster terhadap Penanaman Nilai Moral dan Agama Anak Usia 5-6 Tahun di TK TA II Muslimat NU Guyangan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 73-85 <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.866>
- Nurlela, N., & Safitri, D. (2021). Pengembangan media papan pintar Pancasila untuk siswa kelas awal SD. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5, 23-29. <https://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/view/506>
- Pertiwi, A. N., Susanti, L., & Hidayah, D. (2024). Pengembangan Media Interaktif Lambang Pancasila Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 14-22. <https://murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/455>
- Pradana, H. (2022). Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila. *TEK: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 101-109. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/view/5892>
- Qondias, D. (2025). Kecenderungan Gaya Belajar Visual Auditori Dan Kinestetik Pada Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 123-138. <https://doi.org/10.30659/pendas.v12i2.1234>
- Qondias, D., Dhiu, K. D., Uta, A., Bay, M. D. B., Bidi, M. F., Irmawati, Y., & Milo, K. (2024). Pendampingan Lagu Nasional Sebagai Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 5(1), 17-30. <https://doi.org/10.38048/jaicb>
- Rahmawati, L., Suryani, E., & Nugroho, T. (2020). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 9(4), 112-125 <https://doi.org/10.37721/psi.v12i1.137>
- Raudah, N., Asrul, M., & Murni, H. (2024). Efektivitas media interaktif terhadap keaktifan belajar anak usia dini. *Jurnal Maras*, 6(1), 65-73. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/maras/article/view/559>
- Saraswati, A. D., Rahayu, M., & Nurjanah, L. (2023). Peran Orang Tua Dalam

- Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 5(2), 97-105. <https://doi.org/10.21831/jpa.v14i1.1339>
- Sari, N. P., & Putra, H. A. (2021). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Kebangsaan Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 11(2), 85-98. <https://doi.org/10.55249/jpn.v3i1.63>
- Suharto, B., Widodo, M., & Purnamasari, R. (2022). Metode Pembelajaran Berbasis Bermain Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(2), 178-190. <https://doi.org/10.21831/jpa.v14i1.1339>
- Widodo, M., Kusuma, A., & Rahardjo, T. (2023). Pendidikan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 17(1), 45-60. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha>
- Yuliani, R. (2022). Kendala Dalam Pengajaran Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 99-110. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3338>