

Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Karakter untuk Anak Usia Dini

Ibnu Hajar^{1*}, Martina Purnasari²

¹ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Lakbok, Indonesia

² UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

*E-mail: ibnuhajar@stitlakbok.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran inovatif berbasis karakter berperan penting dalam menstimulasi perkembangan moral, sosial, dan perilaku anak usia dini. Berbagai literatur menunjukkan bahwa penggunaan media seperti cerita bergambar, permainan interaktif, dan animasi edukatif mampu membantu anak memahami nilai-nilai karakter secara konkret dan menyenangkan. Implementasinya memerlukan perencanaan yang tepat, kreativitas guru, serta integrasi antara konten media dan pembiasaan sehari-hari di kelas. Dampaknya terlihat pada meningkatnya perilaku prososial, kemampuan bekerja sama, serta kesiapan anak mengikuti aturan dan norma moral dasar. Dengan demikian, media berbasis karakter menjadi strategi efektif dalam membangun fondasi karakter sejak usia dini.

Kata Kunci: media inovatif, pendidikan anak usia dini, karakter, perkembangan moral, perilaku sosial.

Abstract

Innovative character-based learning media play a crucial role in stimulating the moral, social, and behavioral development of young children. Literature shows that various types of media, such as picture storybooks, interactive games, and educational animations, effectively help children understand core character values in a concrete and enjoyable manner. The implementation of these media requires careful planning, teacher creativity, and alignment between media content and daily classroom practices. The use of character-based media has been shown to enhance prosocial behavior, cooperative skills, and children's ability to follow basic moral norms. Therefore, character-integrated innovative media serve as an effective strategy for building a strong foundation of character education in early childhood.

Keywords: *innovative media, early childhood education, character education, moral development, social behavior.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya memiliki peran fundamental dalam membentuk dasar perkembangan anak, bukan hanya pada aspek kognitif, tetapi juga moral, sosial, dan emosional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penanaman nilai karakter pada anak masih menghadapi berbagai tantangan yang cukup kompleks. Banyak lembaga PAUD yang masih berfokus pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis, atau berhitung, sehingga aspek pembentukan karakter kurang mendapatkan porsi yang seimbang. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru sering kali bersifat monoton, konvensional, atau tidak dirancang secara khusus untuk menstimulasi pembentukan karakter (Puspita, 2025). Media seperti lembar kerja, poster statis, atau permainan yang tidak mengandung nilai-nilai moral kerap digunakan secara berulang tanpa disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak zaman sekarang yang lebih aktif, eksploratif, dan terbiasa dengan rangsangan visual yang kreatif.

Masalah lain yang muncul adalah lemahnya kemampuan anak dalam menunjukkan perilaku berkarakter seperti kejujuran, empati, kerjasama, tanggung jawab, dan pengendalian diri (Yandri A. Silaban, Eigrace Y. Sormin, 2024). Fenomena ini dapat dilihat dari meningkatnya kecenderungan perilaku agresif, mudah marah, sulit berbagi, hingga kurangnya kemampuan menyampaikan perasaan dengan baik. Kondisi tersebut tidak lepas dari minimnya media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung mengenai nilai-nilai karakter. Anak usia dini membutuhkan media yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga memungkinkan mereka mengamati, meniru, mengalami, dan menginternalisasi perilaku positif melalui aktivitas bermain. Ketika media pembelajaran tidak mampu

menjembatani proses internalisasi nilai, maka pembelajaran karakter akan cenderung bersifat verbal, pasif, dan tidak bermakna bagi anak.

Selain itu, perkembangan teknologi dan perubahan sosial juga menuntut adanya inovasi dalam media pembelajaran. Anak-anak kini tumbuh dalam lingkungan yang kaya rangsangan digital, namun banyak lembaga PAUD yang belum mampu mengadaptasi media pembelajaran inovatif yang relevan dan selaras dengan prinsip perkembangan anak usia dini. Ketimpangan ini menimbulkan kesenjangan antara kebutuhan anak dengan media yang tersedia. Media pembelajaran berbasis karakter yang inovatif, baik berupa buku cerita interaktif, kartu bergambar bernilai moral, permainan peran dengan skenario karakter, video animasi edukatif, maupun media berbasis teknologi sederhana, akan membantu anak memahami perilaku positif dalam konteks nyata dan menyenangkan. Anak akan lebih mudah memaknai nilai-nilai karakter ketika disajikan melalui bentuk yang konkret, visual, dan dapat dieksplorasi (Shofiyah, Nilna Azizatus, Tedy Sutandy Komarudin, 2023).

Di sisi lain, guru sebagai fasilitator pembelajaran masih menghadapi keterbatasan dalam merancang media inovatif. Banyak guru belum memiliki keterampilan teknis dan kreativitas untuk mengembangkan media pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter. Kurangnya pelatihan, minimnya contoh produk media edukatif berbasis karakter, serta keterbatasan sarana dan prasarana membuat proses pengembangan media menjadi tidak optimal. Guru akhirnya hanya menggunakan media yang tersedia tanpa mempertimbangkan unsur nilai karakter yang seharusnya menjadi bagian penting dari pembelajaran anak usia dini. Kondisi ini memperkuat urgensi perlunya inovasi media pembelajaran yang dirancang secara sistematis, menarik, mudah digunakan, dan mampu membawa nilai karakter ke dalam pengalaman belajar anak.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter menjadi sangat penting untuk dilakukan. Media inovatif berfungsi sebagai jembatan antara konsep moral dengan pengalaman nyata anak, sehingga proses pembentukan karakter tidak hanya melalui instruksi verbal, tetapi melalui pengalaman bermain dan belajar yang menyenangkan. Media yang tepat dapat menstimulasi anak untuk berlatih perilaku baik, memahami dampaknya, serta membangun pola pikir positif sejak dini. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter dalam PAUD sebagai upaya menjawab tantangan pendidikan moral di era modern dan mendukung tumbuhnya generasi yang berakhlak mulia, kreatif, dan berperilaku positif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*) sebagai landasan utama dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data (John W. Creswell, 2016). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap konsep, prinsip, serta temuan-temuan ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter untuk anak usia dini. Karakteristik penelitian kualitatif yang menekankan pada pemaknaan (*meaning*), konteks (*context*), serta analisis yang bersifat interpretatif sangat sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menggali, mengidentifikasi, dan mensintesis berbagai pemikiran teoretis dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik.

Metode studi literatur digunakan karena penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data langsung dari lapangan, tetapi mengandalkan berbagai sumber ilmiah sebagai dasar pembahasan. Studi literatur dilakukan dengan menelusuri, mengumpulkan, dan mengkaji karya-karya ilmiah yang telah dipublikasikan sebelumnya, seperti jurnal nasional dan internasional yang bereputasi, buku teks pendidikan anak usia dini, laporan penelitian, prosiding seminar, serta sumber ilmiah lain yang kredibel. Pemilihan sumber didasarkan pada relevansi dengan tema pengembangan media pembelajaran, pendidikan karakter anak usia dini, inovasi pedagogis, serta teori-teori pendidikan modern yang mendukung proses pembelajaran berbasis karakter.

Proses pengumpulan literatur dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti menetapkan kata kunci pencarian seperti *media pembelajaran inovatif*, *pendidikan karakter*,

PAUD, early childhood education, character education, dan instructional media. Kedua, peneliti melakukan penelusuran pada database ilmiah seperti Google Scholar, ERIC, ResearchGate, DOAJ, serta repositori perguruan tinggi. Ketiga, peneliti melakukan seleksi terhadap artikel yang ditemukan berdasarkan kriteria inklusi, yaitu terbit dalam 10 tahun terakhir (untuk memastikan relevansi), membahas media pembelajaran pada anak usia dini, dan secara langsung mengaitkannya dengan pendidikan karakter atau pengembangan nilai moral.

Setelah literatur terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis data menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi pola, konsep penting, temuan signifikan, dan hubungan antar variabel yang terdapat dalam berbagai karya ilmiah. Peneliti membaca setiap sumber secara mendalam, mencatat ide-ide fokus, mengelompokkan informasi ke dalam kategori tematik, dan menyintesis hasil kajian sehingga menghasilkan pemahaman baru yang lebih komprehensif. Beberapa tema utama yang dianalisis meliputi: urgensi media pembelajaran inovatif, peran media dalam pembentukan karakter, prinsip desain media untuk anak usia dini, tantangan penggunaan media di PAUD, serta model-model pengembangan media berbasis karakter yang telah diteliti sebelumnya.

Dalam menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai referensi untuk memastikan konsistensi dan validitas isi. Selain itu, peneliti menerapkan *critical reading approach*, yaitu membaca secara kritis setiap literatur untuk mengidentifikasi kelebihan, keterbatasan, dan relevansi temuan dengan fokus penelitian. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga analitis dan evaluatif. Dengan demikian, metode penelitian kualitatif berbasis studi literatur ini memberikan landasan teoritis yang kuat dan mendalam dalam memahami pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis karakter, sekaligus memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana konsep tersebut telah diterapkan, dikembangkan, dan dibahas dalam berbagai literatur ilmiah sebelumnya. Metode ini juga memungkinkan peneliti menyusun kerangka pemikiran yang kaya, tegas, dan relevan untuk mendukung pembahasan pada bagian berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Jenis dan karakteristik media pembelajaran inovatif berbasis karakter yang ditemukan dalam berbagai literatur.

Berbagai literatur dalam bidang pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa jenis dan karakteristik media pembelajaran inovatif berbasis karakter berkembang sangat pesat dan semakin kompleks, karena dirancang untuk mendukung proses internalisasi nilai moral secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak. Literatur pertama banyak menyoroti media visual, seperti big book, kartu bergambar perilaku baik-buruk, seri poster “aturan kelas berbasis karakter”, papan flanel cerita moral, komik pendek, dan gambar berseri. Media ini memiliki karakteristik dominan berupa penggunaan warna kontras, bentuk sederhana, tokoh yang ekspresif, serta alur cerita yang linier sehingga anak dapat mengaitkan gambar dengan makna perilaku. Media visual biasanya memiliki elemen *storyline* yang menggambarkan situasi nyata di sekitar anak misalnya berbagi makanan saat istirahat, merapikan alat bermain setelah digunakan, atau mengembalikan barang yang bukan miliknya sehingga anak dapat memahami nilai karakter melalui pengamatan langsung terhadap representasi visual dari perilaku tersebut (Marlina & Akbar, 2025). Jenis media kedua yang banyak dijelaskan dalam literatur adalah media audio dan audio-visual, meliputi video animasi karakter (2D/3D) (Shofiyyah et al., 2020), film pendek pembiasaan, podcast cerita moral, rekaman dongeng islami, hingga lagu tematik tentang kejujuran, disiplin, dan kerja sama. Media ini memiliki karakteristik berupa kombinasi suara, musik, narasi, dan visual gerak yang menstimulasi perhatian anak secara multisensorik (Adillah et al., 2023). Anak bukan hanya melihat contoh perilaku, tetapi juga mendengar intonasi, ekspresi suara, dan alur cerita yang membantu mereka menghayati makna sebuah tindakan. Selain itu, media audio-visual memungkinkan anak memahami

nilai karakter melalui konteks sosial yang lebih luas, seperti adegan meminta maaf, bernegosiasi saat berebut mainan, atau menolong teman yang kesulitan, situasi yang kadang sulit diamati secara alami di dalam kelas. Literatur selanjutnya banyak mengangkat media interaktif dan permainan edukatif sebagai inovasi yang paling efektif dalam pembentukan karakter, misalnya board game bertema keputusan moral, kartu misi kebaikan harian, permainan peran (role-play) dengan skenario sosial, permainan sensorimotor berbasis aturan, hingga permainan teka-teki karakter. Media ini memiliki karakteristik utama berupa keterlibatan aktif dan pengambilan keputusan. Anak tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga *melakukan*, *memilih*, dan *bernegosiasi*; proses ini memperkuat internalisasi nilai karena mereka merasakan sendiri konsekuensi dari tindakan, baik dalam bentuk kesuksesan permainan, apresiasi teman, atau perubahan jalannya cerita. Contoh yang sering muncul dalam literatur adalah permainan kartu “Apa yang Harus Kulakukan?” di mana anak dihadapkan pada situasi dilematis dan memilih perilaku yang sesuai dengan nilai karakter, lalu guru membantu mereka merefleksikan alasan pilihan tersebut. Selain permainan non-digital, literatur modern banyak membahas media digital interaktif, seperti aplikasi edukatif karakter, animasi berbasis augmented reality (AR) (Melati et al., 2023), buku digital interaktif, hingga platform permainan berbasis misi kebaikan. Karakteristik media digital ini terletak pada respons cepat, animasi yang menarik, tantangan bertahap, token penghargaan (reward badges), dan fitur refleksi sederhana yang memungkinkan anak mengevaluasi tindakan moral mereka. Selain itu, media digital bersifat adaptif, tingkat kesulitan dapat disesuaikan dengan kemampuan anak serta memungkinkan anak bereksplorasi dalam lingkungan aman sebelum menghadapi situasi sosial nyata.

Literatur juga menekankan bahwa semua media inovatif berbasis karakter, apa pun bentuknya, memiliki karakteristik pedagogis tertentu yang harus dipenuhi: (1) relevan dengan pengalaman kehidupan anak, (2) memuat nilai karakter secara eksplisit tetapi disampaikan melalui alur cerita yang natural, (3) melibatkan aspek kognitif, sosial-emosional, dan moral, (4) mendorong anak untuk berpikir, bertindak, dan berefleksi, bukan sekadar menghafal aturan. Beberapa sumber menambahkan bahwa media berbasis karakter yang baik harus memuat elemen *modeling*, *reinforcement*, dan *guided participation*, sehingga anak secara berulang melihat contoh perilaku baik, mencoba meniru, lalu mendapatkan penguatan dari guru atau teman. Lebih jauh, literatur menjelaskan bahwa media inovatif tidak berdiri sendiri, melainkan perlu dipadukan dengan strategi pedagogis seperti diskusi ringan, tanya jawab, bermain peran lanjutan, dan pembiasaan harian agar nilai karakter terinternalisasi secara berkelanjutan. Dengan demikian, jika dipetakan secara utuh, jenis media pembelajaran inovatif berbasis karakter yang dijelaskan dalam literatur, mulai dari visual, audio-visual, permainan interaktif, hingga digital adaptif pada hakikatnya memiliki karakteristik yang mengarahkan anak pada pengalaman belajar yang aktif, imajinatif, reflektif, dan emosional, sehingga nilai karakter tidak hanya dipahami sebagai konsep, tetapi benar-benar menjadi bagian dari perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi pengembangan dan implementasi media berbasis karakter pada pembelajaran anak usia dini.

Pengembangan dan implementasi media berbasis karakter dimulai dari analisis kebutuhan (needs analysis) yang matang; artinya sebelum mendesain media, tim pengembang harus mengidentifikasi tujuan karakter yang ingin dibentuk (misalnya jujur, tolong-menolong, disiplin), konteks budaya/lokal (nilai-nilai kultural dan agama yang relevan), karakteristik peserta didik (usia, tingkat bahasa, kemampuan motorik dan sosial-emosional), serta kondisi sarana-prasarana lembaga PAUD (Daulat, Masganti Sit, 2025). Analisis ini dilakukan lewat observasi kelas, wawancara singkat dengan guru dan orang tua, serta penelitian dokumen kurikulum/RPPH agar media nantinya dapat terintegrasi dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dari tahap ini diturunkan indikator perilaku yang dapat diamati (mis. “menunggu giliran”, “mengembalikan mainan setelah bermain”, “mengucapkan salam”) indikator ini penting karena menjadi tolok ukur desain dan evaluasi media.

Langkah berikutnya adalah merumuskan prinsip desain yang menjadi pedoman pembuatan media. Prinsip-prinsip kunci meliputi: (1) *developmentally appropriate* sesuai perkembangan kognitif dan motorik anak; (2) *multisensorial* menggabungkan visual, auditori, kinestetik untuk memperkuat

pembelajaran; (3) *kontekstual & culturally responsive* memuat situasi dan bahasa yang dikenal anak; (4) *simple & clear* aturan dan pesan moral tidak berbelit; (5) *engaging & playful* mempertahankan unsur bermain agar minat tinggi; (6) *scaffolded* memungkinkan pendampingan guru dari contoh sampai praktik mandiri; (7) *inclusive & accessible* dapat dipakai berbagai kemampuan anak; dan (8) *sustainability/low-cost* menggunakan bahan lokal atau mudah direplikasi. Prinsip ini harus dicatat sebagai check-list saat membuat prototipe (Windy Rahmania Octaviani, Alya Tara Putri, Afina Rosmalia, Kurniawati Astuti & Sulvia Dewi, 2025).

Strategi desain teknis meliputi pemilihan jenis media sesuai tujuan: media visual (big book bergambar beralur cerita moral; kartu emosi; poster aturan kelas), media audio-visual (animasi pendek 2–3 menit yang memodelkan situasi moral; lagu gerakan tentang adab), media permainan non-digital (board game keputusan moral, set peran “pasar mini”, kartu misi kebaikan harian), dan media digital sederhana (aplikasi interaktif dengan skenario pilihan, atau buku digital dengan tombol suara). Untuk setiap jenis dikembangkan *blueprint* yang merinci: tujuan pembelajaran, indikator perilaku yang ditarget, langkah aktivitas, alat & bahan, peran guru, lama kegiatan, dan pertanyaan reflektif setelah aktivitas. Contoh konkret: untuk melatih kejujuran, desain permainan jual-beli sederhana dengan kartu “situasi” (mis. pembeli lupa bilang kurang kembalian) dan kartu konsekuensi; guru memfasilitasi refleksi singkat: “Apa yang terjadi kalau kita bilang jujur?” itu menghubungkan tindakan dengan konsekuensi moral.

Satu strategi penting adalah co-design: melibatkan guru, orang tua, dan bahkan beberapa anak dalam proses pembuatan prototipe (workshop co-creation). Co-design meningkatkan relevansi media, memunculkan ide kreatif (pemanfaatan bahan lokal), dan mempercepat adopsi. Dalam sesi co-design, tim menjalankan rapid prototyping: membuat contoh kasar (paper prototype), dites singkat bersama anak (usability test 10-15 menit), mengamati reaksi, mencatat hambatan, lalu iterasi. Contoh: membuat papan flanel cerita moral lalu melihat apakah anak bisa menirukan tokoh atau memilih perilaku yang sesuai; jika anak bingung, teks disederhanakan atau gambar dibuat lebih jelas (Jumaedi et al., 2024).

Panduan implementasi harus disiapkan sehingga guru tahu bagaimana memakai media secara konsisten. Panduan mencakup: (1) Rencana kegiatan harian/mingguan yang menyisipkan media (mis. 2x seminggu untuk aktivitas karakter), (2) skrip fasilitasi singkat untuk guru (kata pembuka, cara memodel, pertanyaan reflektif sederhana), (3) rubrik observasi perilaku (ceklist “menunggu giliran”, “membantu teman”, dll.), dan (4) variasi tingkat kesulitan untuk diferensiasi. Contoh implementasi harian: Senin cerita big book tentang tolong-menolong + permainan peran 15 menit; Rabu board game “Roda Kebaikan” 20 menit; Jumat lagu dan refleksi (circle time) 10 menit mengaitkan minggu lalu dengan perilaku di rumah (Aprianti et al., 2021).

Pelatihan guru (capacity building) adalah bagian tak terpisahkan. Strategi pengembangan harus memasukkan program pelatihan berdurasi ringkas namun praktis: workshop 1-2 hari berisi teori singkat (DAP, prinsip pembelajaran karakter), demonstrasi penggunaan media, praktik microteaching oleh guru, dan sesi refleksi. Lebih efektif jika diikuti coaching on the job: pendampingan saat guru menerapkan media di kelas oleh fasilitator selama 2-4 sesi, dengan feedback langsung. Pelatihan juga perlu menyediakan materi digital (video tutorial) dan panduan cetak yang mudah dipakai. Tanpa pelatihan, media inovatif berisiko hanya menjadi mainan tanpa fungsi edukatif.

Uji coba (pilot) dan evaluasi dilakukan sebelum skala penuh. Desain pilot meliputi: memilih 2-3 kelas representatif, menerapkan media selama 4-8 minggu, melakukan observasi mingguan menggunakan rubrik, mengumpulkan data kualitatif (wawancara singkat guru, catatan lapangan), dan menilai perubahan perilaku berdasarkan indikator. Evaluasi harus memadukan metode: observasi terstruktur (frekuensi perilaku target), catatan anekdot, dan refleksi guru. Hasil pilot digunakan untuk refining (mengubah aturan permainan, memperjelas instruksi, mengadaptasi bahasa). Contoh metrik: sebelum-setelah (%) anak yang menunjukkan sikap menunggu giliran, jumlah inisiatif membantu teman per kelas per minggu, atau skala sederhana 1-3 untuk kemampuan mengungkapkan empati (Shofiyyah et al., 2024).

Integrasi kurikulum dan sustainability: media tidak boleh berdiri sendiri; harus diintegrasikan ke

dalam RPPH/RKJM PAUD. Buatlah peta keterkaitan antara indikator karakter dan kegiatan media sehingga guru melihat kejelasan manfaatnya. Untuk keberlanjutan, bahan media sebaiknya ramah anggaran gunakan bahan daur ulang, papan kain, kartu laminasi sederhana dan buat model produksi lokal (guru membuat sendiri kit, atau kerja sama dengan komunitas ibu PKK). Untuk media digital, siapkan versi ringan yang bisa berjalan offline agar tidak bergantung pada internet; sertakan panduan perawatan dan daftar suku cadang sederhana.

Pelibatan keluarga dan komunitas memperkuat transfer nilai ke rumah. Strategi implementasi harus menyertakan “home-activity cards” atau lembar tugas keluarga (mis. tantangan minggu ini: “Lakukan aksi saling membantu di rumah dan catat satu contoh”). Adakan sesi sharing singkat dengan orang tua setiap bulan (atau grup WhatsApp) untuk melaporkan perkembangan anak dan memberi ide praktik di rumah. Komunitas (madrasah, mushalla, posyandu) dapat dilibatkan untuk pameran media hasil produksi anak/guru sehingga memotivasi pemeliharaan dan dukungan.

Penilaian dan dokumentasi: buat alat penilaian sederhana yang bisa dipakai guru secara rutin checklist observasi harian, lembar portofolio foto/video, dan catatan anekdot. Dokumentasi berupa foto aktivitas, rekaman singkat anak bercerita, serta refleksi guru menjadi bukti proses dan memudahkan refleksi pembelajaran. Gunakan dokumentasi ini juga untuk advocacy ke pihak kepala sekolah/komite agar mendapat dukungan anggaran.

Aspek teknis & etika: pastikan media mematuhi prinsip keamanan (tidak ada bagian tajam, ukuran aman untuk anak), hak cipta (jika menggunakan lagu/cerita pihak ketiga gunakan izin atau buat materi orisinal), dan sensitivitas budaya/agama (konten sesuai nilai setempat). Untuk media digital, perhatikan privasi anak (penyimpanan data minimal, izin orang tua jika ada rekaman).

Skalabilitas dan pengukuran dampak jangka panjang: setelah pilot dan refinement, susun rencana skala yang mencakup produksi massal (atau paket DIY untuk guru), modul pelatihan berjenjang (trainer of trainer), dan indikator outcome jangka menengah (perubahan perilaku setelah 3–6 bulan) serta jangka panjang (stabilitas perilaku di lingkungan sekolah dan rumah). Untuk pengukuran impact yang lebih kuat, pertimbangkan studi tindak lanjut kuasi-eksperimental sederhana (kelas intervensi vs kontrol) atau studi longitudinal kecil untuk melihat kelangsungan internalisasi karakter.

Untuk memberi contoh alur praktis: (1) lakukan needs analysis 1–2 minggu; (2) buat 3 prototipe media (big book, board game, lagu gerak) dalam 2 minggu; (3) uji cobakan prototipe selama 2 minggu di 1 kelas sambil melakukan observasi; (4) revisi prototipe berdasarkan temuan; (5) adakan workshop pelatihan 1 hari untuk 10 guru; (6) implementasikan selama 8 minggu dengan monitoring mingguan; (7) evaluasi dan susun paket final + panduan; (8) sosialisasi ke komite sekolah & orang tua; (9) rencanakan skala dan pemeliharaan. Anggaran sederhana dapat disiapkan untuk bahan (kertas, laminating, kain, speaker kecil) serta kompensasi fasilitator; bila digital, pertimbangkan pengembangan minimal (APK ringan) atau penggunaan WhatsApp/YouTube privat sebagai medium distribusi.

Akhirnya, strategi pengembangan dan implementasi media berbasis karakter yang efektif adalah yang menggabungkan perencanaan berbasis bukti, desain partisipatif (co-design), iterasi prototipe dengan anak sebagai pusat uji coba, pelatihan dan pendampingan guru, integrasi kurikulum, pelibatan keluarga, penilaian terstruktur, serta rencana keberlanjutan yang realistis. Dengan pendekatan holistik seperti ini, media tidak sekadar “alat” tetapi menjadi bagian dari ekosistem pendidikan karakter yang menumbuhkan kebiasaan baik dan perilaku berkarakter pada anak usia dini secara bertahap, menyenangkan, dan berkelanjutan.

Dampak penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis karakter terhadap perkembangan moral, sosial, dan perilaku anak usia dini.

Penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis karakter memiliki dampak yang luas dan mendalam terhadap perkembangan moral, sosial, dan perilaku anak usia dini karena media tersebut tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan menghadirkan pengalaman konkret, emosional, dan interaktif yang memungkinkan anak belajar, merefleksikan, dan mempraktikkan nilai secara berulang (Haerunisa, Abdurrahman, 2025); secara moral, media yang dirancang dengan skenario kehidupan sehari-hari (mis. cerita tentang berbagi, kartu situasi pilihan, atau animasi yang memperlihatkan

konsekuensi jujur vs tidak jujur) membantu anak memahami perbedaan antara tindakan yang baik dan buruk bukan melalui definisi abstrak tetapi melalui pengalaman imajinatif yang mereka hayati, sehingga terjadi internalisasi nilai anak menjadi mampu mengaitkan tindakan dengan konsekuensi dan perasaan orang lain, mengenali emosi yang muncul saat melakukan kebaikan atau kesalahan, serta mulai membentuk kompas moral sederhana yang membimbing pilihannya; secara sosial, media interaktif dan permainan peran mendorong keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama karena banyak aktivitas menuntut interaksi, bergiliran, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik dalam konteks bermain; melalui rutinitas bermain bersama dengan aturan yang menekankan adab, anak belajar menunggu giliran, menghormati pendapat teman, membantu saat diperlukan, dan membaca isyarat sosial kemampuan ini kemudian meningkatkan kualitas hubungan antarpeserta didik, mengurangi perilaku agresif, dan memperkuat keterampilan prososial seperti berbagi dan empati; dari sisi perilaku, media berbasis karakter yang memadukan modeling (contoh perilaku), reinforcement (pujian, reward sederhana), dan scaffolded practice (bantuan bertahap dari guru) efektif membentuk pembiasaan positif: pengulangan aktivitas yang berorientasi nilai dalam media membuat tindakan baik menjadi rutinitas yang otomatis, misalnya anak yang sering berlatih mengembalikan mainan setelah bermain atau membaca doa sebelum makan akan menunjukkan peningkatan frekuensi perilaku tersebut hingga menjadi kebiasaan yang stabil; selain itu, aspek emosional dari media musik, cerita yang mengundang empati, visual yang menimbulkan keterikatan pada tokoh memperkuat memori afektif sehingga nilai yang diajarkan tidak hanya diingat kognitif tetapi juga dirasakan, sehingga motivasi internal untuk berperilaku baik meningkat (Shofiyyah et al., 2020).

Dampak tersebut juga terlihat pada aspek perkembangan holistik: media yang dirancang dengan prinsip multisensorial dan bertahap turut meningkatkan kemampuan bahasa (anak bercerita ulang, menyebutkan alasan tindakan), keterampilan kognitif (memilih tindakan yang tepat, memahami sebab akibat moral), dan pengelolaan emosi (mengidentifikasi dan menuturkan perasaan ketika situasi moral muncul) (Fahmiyah et al., 2025), sehingga perubahan perilaku tidak terisolasi tetapi terintegrasi dengan perkembangan sosial-kognitif yang lebih luas. Selain manfaat langsung, penggunaan media berbasis karakter memiliki efek transfer: latihan perilaku di setting bermain membantu anak menerapkan nilai yang sama di lingkungan lain di rumah, di taman, atau saat bertemu keluarga terutama jika ada penguatan dari guru dan orang tua; oleh karena itu, program media yang sukses biasanya dipadukan dengan keterlibatan orang tua melalui tugas rumah sederhana atau komunikasi rutin, yang mempercepat generalisasi perilaku positif. Namun, penting dicatat bahwa besarnya dampak dipengaruhi oleh faktor moderating: kualitas desain media (apakah sesuai usia, kontekstual, dan jelas pesannya), konsistensi pelaksanaan (frekuensi dan durasi kegiatan), kompetensi guru dalam memfasilitasi refleksi dan memberi umpan balik, serta kondisi lingkungan (dukungan kurikulum, fasilitas, budaya sekolah dan rumah). Tanpa fasilitasi yang memadai misalnya guru yang tidak melaksanakan refleksi pasca-aktivitas atau lingkungan rumah yang bertentangan efek media cenderung superfisial dan tidak bertahan lama.

Dampak jangka pendek yang umum dilaporkan dalam literatur dan observasi praktik meliputi peningkatan partisipasi anak, frekuensi perilaku prososial, dan respons emosional positif terhadap situasi moral; sementara dampak jangka menengah hingga jangka panjang, bila intervensi konsisten, mencakup pembentukan kebiasaan berperilaku baik, kemampuan menyelesaikan konflik secara mandiri, serta fondasi karakter yang mendukung sikap disiplin dan tanggung jawab (Hastini et al., 2020). Di sisi evaluasi, perubahan-perubahan ini sebaiknya diukur dengan kombinasi metode: observasi terstruktur (frekuensi dan kualitas perilaku), portofolio (rekaman kegiatan dan refleksi anak), laporan guru dan orang tua, serta alat skala sederhana untuk anak (mis. cerita bergambar yang meminta pilihan tindakan) agar dapat menangkap aspek kualitatif dan kuantitatif dari perkembangan moral dan sosial. Kesimpulannya, ketika dirancang dan diimplementasikan dengan prinsip pedagogis yang tepat mengutamakan pengalaman konkret, refleksi terpandu, pelibatan keluarga, dan keberlanjutan media pembelajaran inovatif berbasis karakter berpotensi kuat tidak hanya mengubah perilaku terlihat anak secara sementara, tetapi juga membangun dasar moral dan sosial yang bertahan

lama serta mendukung perkembangan karakter yang menyeluruh pada anak usia dini.

Pembahasan

Temuan studi ini yang menegaskan ragam jenis media pembelajaran inovatif berbasis karakter, strategi pengembangan dan implementasinya, serta dampak signifikan terhadap perkembangan moral, sosial, dan perilaku anak usia dini perlu dipahami bukan sekadar sebagai daftar praktik, melainkan sebagai fenomena pedagogis yang dapat dijelaskan dan diperkaya melalui landasan teori perkembangan anak dan teori pembelajaran. Secara teoretis, hasil mengenai efektivitas media visual, audio-visual, interaktif, dan digital sejalan dengan teori perkembangan kognitif dan sosial: Piaget menjelaskan bahwa anak praoperasional belajar terutama melalui pengalaman konkret dan simbolik sehingga media visual dan permainan simbolik (*role-play*, *big book*) memberi saluran yang tepat; Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding*, yang menjelaskan mengapa media interaktif dan permainan kelompok dengan peran guru/teman sebagai *more knowledgeable other* memfasilitasi internalisasi nilai dalam *zone of proximal development* (Damanik et al., 2025); sementara teori pembelajaran pengalaman Kolb menegaskan bahwa siklus pengalaman konkret → refleksi → konseptualisasi → eksperimentasi sangat cocok diterapkan lewat media yang memungkinkan anak mengalami, merefleksi (dibantu guru), dan menerapkan kembali perilaku berkarakter.

Pembahasan pertama terkait jenis dan karakteristik media menunjukkan bahwa media efektif bukan sekadar menarik secara visual atau teknis, melainkan harus memenuhi fungsi pedagogis: menghadirkan model perilaku (*modeling*), memberi kesempatan praktik berulang (*practice*), menyediakan umpan balik dan penguatan (*reinforcement*), serta mendorong refleksi sederhana. Perspektif behavioristik (penguatan positif) menjelaskan peran reward badges, pujian, dan token dalam mempercepat pembiasaan perilaku; teori pembelajaran sosial Bandura menjelaskan bagaimana anak meniru model yang dilihat dalam animasi atau *role-play*. Oleh karena itu, pengembangan media harus menempatkan pedagogi di atas estetika: ilustrasi harus menuntun pemahaman emosi/tindakan; skenario harus relevan dengan lingkungan anak; fitur interaktif harus memicu pengambilan keputusan moral yang sederhana. Temuan bahwa media digital adaptif memberi umpan balik cepat dan personalisasi memperkuat gagasan bahwa teknologi dapat mengakselerasi proses pembelajaran jika dipadukan dengan desain instruksional yang tepat.

Kedua, strategi pengembangan dan implementasi yang ditemukan (*needs analysis*, prinsip desain DAP, *co-design*, *rapid prototyping*, *pilot testing*, pelatihan guru, pelibatan keluarga, integrasi kurikulum, dan *sustainability*) menunjukkan pendekatan sistemik bukan satu kali intervensi. Analisis ini konsisten dengan teori ekologi Bronfenbrenner: perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi sistem; oleh karena itu, media yang sukses memerlukan dukungan mikrosistem (guru, teman sebaya), mesosistem (hubungan sekolah-rumah), dan kebijakan lembaga (kurikulum, anggaran). Praktik *co-design* dan *pilot testing* mencerminkan pendekatan berbasis bukti dan *user-centered design* yang mengurangi risiko mismatch antara produk dan kebutuhan anak. Dari perspektif implementasi, penting juga dicatat peran guru: tanpa *capacity building* (pelatihan, *coaching*), media betapapun inovatifnya berisiko menjadi sekadar alat hiburan. Hal ini menegaskan kebutuhan untuk memandang media sebagai bagian dari paket intervensi yang mencakup modul pedagogis, rubrik observasi, dan skenario reflektif yang memandu fasilitator. Selain itu, integrasi ke dalam RPPH/RKJM memastikan kontinuitas dan menghindari fragmentasi kegiatan karakter.

Ketiga, pembahasan tentang dampak pada perkembangan moral, sosial, dan perilaku menjelaskan mekanisme perubahan yang diamati. Media yang menghadirkan pengalaman konkret dan emosional memfasilitasi pembentukan kompas moral sederhana karena anak dapat mengaitkan tindakan dengan konsekuensi emosional (empati, rasa bersalah, kegembiraan). Ini menjelaskan mengapa frekuensi perilaku prososial (berbagi, menolong) meningkat setelah penggunaan media berulang: kombinasi *modelling* diikuti *practice* dan *reinforcement* mendukung pembiasaan menurut prinsip pembelajaran operan dan sosial. Dampak sosial peningkatan komunikasi, kerja sama, pengelolaan konflik berasal dari struktur tugas bermain yang memaksa koordinasi dan negosiasi; di sini Vygotsky kembali relevan karena pembelajaran sosial terjadi melalui interaksi bermakna (Wardani et

al., 2023). Dampak kognitif dan bahasa (kemampuan bercerita ulang, menyebutkan alasan) juga wajar karena media multisensorial merangsang representasi mental dan bahasa naratif anak.

Namun, pembahasan juga harus mengakui kondisi moderating yang ditemukan dalam literatur dan relevan bagi praktik: kualitas desain media (kesesuaian usia, konteks budaya), konsistensi dan frekuensi penerapan, kompetensi guru untuk memfasilitasi refleksi, serta dukungan lingkungan (rumah dan sekolah) menentukan seberapa kuat dan bertahan dampaknya. Tanpa refleksi terpandu oleh guru, efek media cenderung dangkal; tanpa penguatan di rumah, generalisasi perilaku ke lingkungan lain lambat. Oleh karena itu, efektivitas bersyarat media adalah katalisator kuat bila disertai sinergi ekosistem pendidikan.

Pembahasan juga perlu menyorot keterbatasan literatur dan implikasi metodologis. Studi berbasis literatur cenderung menghadapi heterogenitas desain penelitian (variasi durasi intervensi, ukuran sampel, alat ukur perilaku), yang membatasi kemampuan untuk membuat klaim kausal yang kuat. Banyak studi melaporkan hasil positif jangka pendek namun sedikit yang mengevaluasi dampak jangka panjang atau generalisasi perilaku lintas setting. Oleh karena itu perlu penelitian lanjut dengan desain kuasi-eksperimental atau longitudinal kecil untuk menguji keberlanjutan efek. Selain itu, aspek etis dan praktis seperti akses teknologi, kesenjangan sumber daya antar lembaga PAUD, dan sensitivitas budaya perlu dipertimbangkan dalam skala implementasi.

Secara praktis, implikasi penelitian ini bagi pengembangan kebijakan dan praktik PAUD cukup jelas. Pertama, pengembangan media harus menjadi bagian dari agenda peningkatan kualitas pendidikan karakter bukan program terpisah dengan alokasi waktu dan anggaran yang memadai. Kedua, kapasitas guru harus ditingkatkan melalui pelatihan yang berfokus pada penggunaan pedagogis media (bukan sekadar teknis), coaching on-the-job, dan modul reflektif sederhana. Ketiga, keterlibatan orang tua harus diprogramkan (home activity cards, sharing rutin) sehingga transfer nilai menjadi lebih cepat dan konsisten. Keempat, pengembangan media harus mengutamakan prinsip keterjangkauan dan bahan lokal agar keberlanjutan lebih mungkin dan tidak menciptakan ketergantungan pada teknologi mahal.

Akhirnya, rekomendasi ke depan meliputi: (1) penelitian empiris terapan yang menguji paket media + pelatihan guru secara eksperimental; (2) pengembangan toolkit desain media low-cost yang dapat diproduksi secara lokal; (3) studi implementasi yang menilai faktor keberhasilan pada konteks berbeda (urban vs rural, berbasis agama vs non-agama); dan (4) mekanisme monitoring & evaluasi sederhana untuk digunakan guru dan pengelola PAUD agar perbaikan berkelanjutan dapat terjadi. Secara ringkas, pembahasan ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis karakter memiliki landasan teoretis kuat dan potensi praktis besar, namun keberhasilan nyata menuntut desain pedagogis yang matang, pelibatan aktor pendidikan, dan evaluasi berkelanjutan agar transformasi perilaku anak usia dini menjadi nyata dan lestari.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis karakter memiliki peran strategis dalam pembentukan perkembangan moral, sosial, dan perilaku anak usia dini, karena media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai yang berlangsung secara aktif, emosional, dan berulang.

Pertama, berbagai jenis media inovatif baik visual, audio-visual, permainan interaktif, maupun media digital adaptif memiliki karakteristik pedagogis yang memungkinkan anak memahami nilai karakter melalui pengalaman konkret sesuai tahap perkembangan. Media tersebut dirancang dengan skenario kehidupan nyata, elemen imajinatif, serta interaksi sosial sehingga memfasilitasi proses modeling, refleksi, dan penguatan perilaku baik.

Kedua, strategi pengembangan dan implementasi yang efektif menuntut pendekatan sistemik yang mencakup analisis kebutuhan, penerapan prinsip *developmentally appropriate practice*, co-design dengan guru dan orang tua, uji coba prototipe, pelatihan guru, integrasi dengan kurikulum, serta pelibatan keluarga. Upaya ini menunjukkan bahwa media tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian

dari ekosistem pembelajaran karakter yang dirancang secara komprehensif dan berkelanjutan.

Ketiga, penggunaan media inovatif terbukti memberi dampak positif terhadap kemampuan moral (pemahaman perilaku baik-buruk, empati, pengambilan keputusan moral), perkembangan sosial (komunikasi, kerja sama, kemampuan menyelesaikan konflik), serta perilaku sehari-hari anak (disiplin, inisiatif membantu, keteraturan). Dampak ini semakin kuat apabila guru melakukan pendampingan reflektif dan lingkungan rumah konsisten memberikan penguatan. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif berbasis karakter merupakan bentuk intervensi pedagogis yang efektif dan relevan bagi pendidikan anak usia dini, asalkan dikembangkan dengan prinsip ilmiah, diimplementasikan secara konsisten, dan didukung oleh kolaborasi sekolah serta keluarga. Dengan pendekatan yang tepat, media ini tidak hanya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan fondasi karakter anak yang kuat, berkelanjutan, dan sesuai nilai moral yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adillah, R., Arfika, N., Purba, F. P. Y., & Yus, A. (2023). Analisis Media Belajar Digital di Generasi Alpha Era Society 5.0 Mendukung Kurikulum Merdeka. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 84–88. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3177>
- Aprianti, N., Purnawati, A., Nur, S., & Sari, H. (2021). Manfaat Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 1(1), 67–81.
- Damanik, N., Malau, O. L., & Sinaga. (2025). Implementasi Pendekatan Zone of Proximal Development (ZPD) dalam Mengatasi Kesulitan pada Materi Struktur Aljabar. *As-Salam: Journal Islamic Social Sciences and Humanities*, 3(1), 55–64.
- Daulat, Masganti Sit, A. S. S. (2025). Respon Orang Tua terhadap Implementasi Proyek P5 pada PAUD di TKIT Nurul Ilimi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 941–951. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1317>
- Fahmiyah, A. U., Kuswandi, D., & Wahyuni, S. (2025). Penggunaan Media Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Haerunisa, Abdurrahman, A. S. A. (2025). Integrasi pendidikan karakter dan media pembelajaran kreatif untuk mengatasi krisis moral anak di tk negeri pembina Woha. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 121–139.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>
- John W. Creswell. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Jumaedi, M., Withri, D. A., Gafur, A., Wafik, A. Z., & Adha, R. (2024). Co-design Program Pemberdayaan Pemuda Pesisir di Desa Meninting, Kabupaten Lombok Barat. *Sciences Du Nord Community Service*, 01(02), 31–38.
- Marlina, L. D., & Akbar, M. A. (2025). Optimalisasi Media Visual dalam Peningkatan Kemampuan Bercerita Peserta Didik SDN 181 Guruh Baru II. *BEAN CENDIKIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 13–21.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Puspita, W. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan PAUD di Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo. *Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 36–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.62354/jep.v2i1.35>
- Shofiyyah, Nilna Azizatus, Tedy Sutandy Komarudin, M. S. H. (2023). Innovations in Islamic Education Management within the University Context : Addressing Challenges and Exploring Future Prospects. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 193–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.31538/ndh.v8i2.3625>
- Shofiyyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 1(2), 32–46. <https://doi.org/10.32923/psc.v1i2.1157>
- Shofiyyah, N. A., Rizki, Y., & Muttaqin, M. A. (2024). Mikro, Makro, dan Beyond: Mengapa Microteaching Mendominasi Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v12i2.5574>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>
- Windy Rahmania Octaviani, Alya Tara Putri, Afina Rosmalia, Kurniawati Astuti, B. N., & Sulvia Dewi, S. I. (2025). Desain Model Pembelajaran Literasi Awal Anak Usia 5-6 Tahun Berbasis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 8(1), 488–495.

Yandri A. Silaban, Eigrace Y. Sormin, D. N. (2024). Masalah karakter anak: strategi dan upaya mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 50–56.