

Pengembangan Media GARDA Untuk Pengenalan Lambang Garuda Pancasila Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Rizqi Rahmawati¹, Ervin Nurul Affrida²

Info Artikel

Keywords:
Early Childhood
Education; GARDA
Learning Media;
Garuda Pancasila;
Cognitive
Development;
Pancasila Education;

This study addresses the limited ability of children aged 5–6 years to recognize the Garuda Pancasila emblem and understand the principles of Pancasila due to predominantly verbal instruction and the lack of concrete learning media. The study aimed to develop and evaluate the feasibility and effectiveness of the GARDA (Garuda Pancasila) learning media for early childhood education. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the Borg and Gall model adapted into eight development stages, involving 13 children from Group B1 at Sulthon Aulia Kindergarten. Data were collected through expert validation questionnaires, observations, and pre-test and post-test assessments. The findings indicate that GARDA achieved high feasibility, obtaining 78% from media experts and 94% from material experts. Statistical analysis revealed a significant improvement in children's recognition of the Garuda Pancasila emblem, with a mean gain (Md) of 5 and a t-value of 15.15, exceeding the critical value at the 5% significance level. These findings demonstrate that GARDA not only improves children's cognitive achievement in recognizing national symbols but also provides meaningful, concrete, and interactive learning experiences consistent with the cognitive characteristics of early childhood. The novelty of this study lies in the development of an acrylic magnetic learning medium integrating visual-symbolic activities with Pancasila character education. The study contributes to strengthening the body of knowledge on concrete learning media for civic education in early childhood and offers practical guidance for teachers in implementing engaging, child-centered learning to foster national identity from an early age.

Kata Kunci:
Anak Usia Dini; Media
GARDA; Garuda
Pancasila;
Perkembangan
Kognitif; Pendidikan
Pancasila;

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal lambang Garuda Pancasila dan memahami isi sila-sila Pancasila akibat pembelajaran yang masih didominasi metode verbal serta minimnya penggunaan media konkret. Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas media GARDA (Garuda Pancasila) sebagai media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg dan Gall yang diadaptasi menjadi delapan tahapan pengembangan. Subjek penelitian berjumlah 13 anak Kelompok B1 TK Sulthon Aulia. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, observasi, serta tes awal dan tes akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media GARDA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 78% dari ahli

¹ Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: rizqi.rahmawati313@gmail.com

² Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia
Email: ervina@unipasby.ac.id

media dan 94% dari ahli materi. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang Garuda Pancasila dengan selisih rata-rata (M_d) sebesar 5 serta nilai t -hitung 15,15 yang lebih besar daripada t -tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga media GARDA terbukti memberikan peningkatan kemampuan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa media GARDA mampu menciptakan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media berbasis papan magnet akrilik yang mengintegrasikan aktivitas visual-simbolik dengan penguatan pendidikan karakter Pancasila. Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan media pembelajaran konkret dalam pendidikan kewarganegaraan anak usia dini serta berimplikasi praktis sebagai alternatif media inovatif bagi guru untuk menanamkan identitas kebangsaan sejak usia dini.

Artikel Histori:

Disubmit:
01 Juli 2026

Direvisi:
01 Agustus 2026

Diterima:
04 Agustus 2026

Dipublish:
11 Agustus 2026

Cara Mensitasi Artikel: Rahmawati, R., & Affrida, E. N. (2026). Pengembangan media GARDA untuk pengenalan lambang Garuda Pancasila pada anak usia 5–6 tahun., Jurnal Ar-Raihanah, 6 (2), 1124-1133, <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1196>

Korespondensi Penulis: Rizqi Rahmawati, rizqi.rahmawati313@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.53398/araihanah.v6i2.1196>

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license



(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

© 2026 by the author(s)

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. PAUD berfungsi sebagai upaya pembinaan yang bertujuan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek fisik maupun psikologis. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan karena pada periode ini perkembangan otak dan tubuh anak berlangsung sangat pesat. Berdasarkan penelitian yang dikemukakan oleh Selamat Suyanto dalam (Nurkamelia, 2019), perkembangan otak dan tingkat kecerdasan anak sejak lahir hingga usia empat tahun mencapai sekitar 50%, kemudian berkembang menjadi 80% pada usia delapan tahun, dan sisanya sekitar 20% berkembang setelahnya. Oleh karena itu, apabila masa *golden age* tidak dimanfaatkan secara optimal, maka dapat berdampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak di masa mendatang (Fahrurrozi & Mohzana, 2020). Dengan demikian, perhatian terhadap pendidikan pada masa usia dini menjadi sangat penting untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Kesadaran akan pentingnya PAUD terus meningkat, termasuk di Indonesia. PAUD tidak hanya dipandang sebagai tempat penitipan anak, tetapi sebagai sistem pendidikan yang terstruktur dan terencana dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Dalam pelaksanaannya, pendidik PAUD tidak hanya berperan memberikan pengasuhan, tetapi juga memfasilitasi kebutuhan perkembangan anak melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Sulyandari, 2021). Oleh sebab itu, peningkatan kualitas layanan PAUD, pengembangan sumber daya manusia, serta penyusunan kurikulum yang sesuai dengan kebijakan pemerintah menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan (Setyosari, 2016).

Pemerintah Indonesia telah mengatur penyelenggaraan PAUD melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STTPA). Dalam STTPA terdapat enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan, yaitu: 1) nilai agama dan moral, 2) fisik motorik, 3) bahasa, 4) kognitif, 5) sosial-emosional, dan 6) seni (Hidayat & Nurlatifah, 2023). Kurikulum PAUD dirancang secara sistematis agar tujuan perkembangan anak sesuai STTPA dapat tercapai. Proses pembelajaran pada PAUD juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, yaitu melalui kegiatan aktif, belajar sambil bermain, dan pengalaman langsung (Wisman, 2020).

Perkembangan kurikulum di Indonesia mengalami perubahan pada tahun 2022 dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka. Menurut Retnaningsih & Khairiyah (2022), Kurikulum Merdeka atau Merdeka Belajar merupakan kebijakan pendidikan yang digagas oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Pada jenjang PAUD, Kurikulum Merdeka terdiri atas kegiatan pembelajaran intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Implementasi Profil Pelajar Pancasila pada PAUD tetap mengacu pada capaian perkembangan dalam STTPA (Muhammad, Eka, & Sittati, 2020).

Profil Pelajar Pancasila memiliki enam dimensi utama yang berakar pada nilai-nilai ideologi bangsa Indonesia, yaitu Pancasila. Nilai-nilai luhur Pancasila menjadi landasan dalam pembentukan karakter peserta didik. Pancasila tidak hanya menjadi dasar negara, tetapi juga pedoman dalam kehidupan bermasyarakat untuk menciptakan kehidupan yang aman, tertib, dan harmonis (Riadi, Prayogi & Setyawati, 2024). Namun, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan nilai-nilai Pancasila mulai memudar di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda (Hindayanti, Elan & Aprily, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penanaman nilai-nilai Pancasila sejak usia dini melalui media dan kegiatan pembelajaran yang konkret serta menyenangkan.

Hal tersebut juga diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 sebagai revisi atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan. Pada pasal 5 dijelaskan bahwa Standar Kompetensi Lulusan PAUD meliputi aspek nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Hindayanti, Elan & Aprily, 2022). Dengan demikian, pengenalan nilai-nilai Pancasila menjadi bagian penting dalam proses pendidikan anak usia dini.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak mulai menggunakan simbol dan tanda untuk memahami lingkungan sekitarnya (Suryana, 2021). Oleh karena itu, pengenalan Pancasila kepada anak usia dini perlu dilakukan melalui simbol, media konkret, dan aktivitas yang menarik agar mudah dipahami anak (Nurfadhillah, 2021). Strategi yang dapat dilakukan antara lain melalui permainan edukatif, pembiasaan berdoa, kegiatan hari besar nasional, karya wisata ke tempat bersejarah, menyanyikan lagu nasional, serta kegiatan sederhana seperti mengibarkan bendera (Trianto, 2011).

Salah satu bentuk pengenalan Pancasila pada anak usia dini dapat dilakukan melalui pengenalan lambang negara Garuda Pancasila. Garuda Pancasila merupakan simbol identitas bangsa Indonesia yang memiliki makna persatuan, kekuatan, dan keberagaman (Silahuddin, 2022). Pengenalan lambang Garuda Pancasila akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam belajar (Fadilah, 2023). Media interaktif mampu melibatkan berbagai indra anak, seperti visual, auditori, dan perabaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diingat (Rantina, Utami & Andhika, 2022).

Pengenalan lambang Garuda Pancasila dan isi sila-sila Pancasila juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Kegiatan tersebut tidak hanya membantu anak menghafal, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, bertanya, dan menghubungkan simbol dengan maknanya. Stimulasi

kognitif yang diberikan melalui pengalaman konkret dan menyenangkan dapat membantu anak mengenali lambang negara serta isi Pancasila dengan lebih mudah (Izzuddin, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi pada kelompok B1 di TK Sulthon Aulia, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam menghafal isi Pancasila masih bervariasi. Pada kegiatan berbaris sebelum pembelajaran, seluruh anak bersama-sama menyebutkan isi Pancasila dari sila pertama hingga sila kelima. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa masih terdapat enam anak yang belum mampu menyebutkan isi Pancasila secara lengkap dan berurutan. Pada observasi berikutnya, dari enam anak yang mendapat giliran menyebutkan isi Pancasila secara individu, hanya satu anak yang mampu menyebutkan dengan lengkap dan benar, sedangkan lima anak lainnya masih memerlukan bantuan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal dan mengingat isi Pancasila. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terbatas pada pengulangan hafalan secara bersama-sama dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menghadirkan inovasi media pembelajaran berupa media GARDA (Garuda Pancasila). Media GARDA merupakan media pembelajaran berbentuk pigura magnet yang memuat gambar Garuda Pancasila beserta miniatur lambang setiap sila yang dapat ditempelkan sesuai pasangan isi Pancasila. Media ini dibuat menggunakan bahan akrilik yang dilapisi magnet sehingga aman dan mudah dimainkan oleh anak, baik secara individu maupun kelompok. Penggunaan media GARDA diharapkan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam mengenal lambang dan isi Pancasila.

Cara penggunaan media GARDA dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) anak menyebutkan isi Pancasila dari sila pertama hingga sila kelima; apabila anak belum hafal maka guru akan membimbing dengan membacakan dan anak menirukan; dan 2) anak mencocokkan lambang sila dengan isi Pancasila yang sesuai. Media GARDA dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari untuk membantu anak mengenal lambang negara secara lebih konkret dan menyenangkan. Selain membantu meningkatkan daya ingat anak terhadap urutan sila dan simbol pada perisai Garuda, media ini juga dapat melatih kemampuan sosial-emosional anak, seperti belajar menunggu giliran, bekerja sama, dan mengelola emosi saat bermain. Dengan demikian, media GARDA diharapkan dapat menjadi salah satu sarana stimulasi yang efektif dalam mengenalkan identitas bangsa melalui pengenalan lambang dan nilai-nilai Pancasila pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model Borg and Gall (1983). Prosedur pengembangan yang diterapkan terdiri atas 8 langkah, yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk, uji coba calon pengguna pada anak usia 5–6 tahun, revisi produk, serta uji lapangan (Risal, Hakim., Abdullah. 2022). Uji lapangan dilakukan pada 13 anak Kelompok B1 TK Sulthon Aulia yang memiliki kemampuan pengenalan Pancasila cenderung rendah. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media GARDA sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pengenalan lambang Garuda Pancasila pada anak usia 5–6 tahun.

Data penelitian dalam pengembangan media GARDA terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian, pre-test, dan post-test dari ahli media dan ahli materi untuk mengukur kelayakan produk, sedangkan data kualitatif berupa saran dan masukan terkait aspek kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kepatutan media. Sumber data berasal dari ahli media dan ahli materi yang memiliki kualifikasi minimal S2 serta pengalaman dalam pengembangan

pembelajaran PAUD. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup yang disusun melalui tahap penyusunan kisi-kisi, pembuatan item pertanyaan, validasi ahli, dan finalisasi instrumen, serta didukung dokumentasi berupa foto, video kegiatan, dan data siswa Kelompok B1 TK Sulthon Aulia.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media GARDA melalui data hasil pre-test dan post-test, penilaian ahli media, ahli materi, serta respon anak dengan menggunakan rumus uji t, rata-rata kelayakan, dan persentase kelayakan media (Ayuningtyas & Simatupang, 2022). Penilaian dilakukan menggunakan skala empat kategori, yaitu sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak (Fitriana, 2018). Penelitian dinyatakan berhasil apabila terdapat peningkatan kemampuan kognitif anak serta media GARDA memenuhi kriteria kelayakan (Henita, Kholifah & Ekayati, 2020). Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran, komentar, dan masukan dari ahli media, ahli materi, serta calon pengguna produk sebagai bahan perbaikan media yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Penilaian Hasil Validasi Media GARDA

No.	Indikator	Nilai
1	Kesesuaian pemilihan warna dengan objek asli (Lambang Garuda)	4
2	Kualitas visual gambar (tidak pecah / blur) dan kejelasan detail	4
3	Proporsi ukuran media dengan jangkauan fisik anak usia 5-6 tahun	4
4	Tipografi (jenis dan ukuran huruf) mudah dibaca oleh anak	4
5	Keamanan media (tidak tajam, tidak beracun, aman disentuh anak)	3
6	Daya tahan media (tidak mudah rusak saat dimainkan)	3
7	Keawetan media (tidak mudah robek saat dimainkan)	4
8	Kemudahan dalam operasional (magnet mudah dipasang)	4
9	Penyajian media secara keseluruhan memiliki nilai estetika yang baik	4
10	Media memiliki daya tarik yang mampu meningkatkan motivasi belajar anak	5
Jumlah Total		39
Skor Rata-Rata		3,9
Persentase Kelayakan		78%
Kategori		Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada Tabel 1, media GARDA memperoleh skor total 39 dengan rata-rata 3,9 dan persentase kelayakan sebesar 78% sehingga termasuk dalam kategori "layak". Adapun saran yang diberikan yaitu mengubah tampilan menjadi landscape serta menggunakan bahan yang lebih rapi seperti papan magnet. Dengan demikian, media GARDA dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan lambang Garuda Pancasila pada anak usia 5–6 tahun dengan kemampuan kognitif rendah di TK Sulthon Aulia.

Tabel 2. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi Media GARDA

No	Indikator	Nilai
1	Keakuratan materi dengan kurikulum merdeka	5
2	Kejelasan penyampaian materi	4
3	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan anak	5
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
5	Penggunaan bahasa yang tepat	4
6	Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak	5
7	Penyampaian materi dapat melatih kognitif pada anak usia 5-6 tahun	5

8	Penyampaian materi menarik dan gambar yang digunakan jelas	5
9	Materi menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini	5
10	Keamanan dan ukuran media sesuai dengan anak usia dini	4
Jumlah Total		47
Skor Rata-Rata		4,7
Persentase Kelayakan		94%
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 2, media GARDA memperoleh skor total 47 dengan rata-rata 4,7 dan persentase kelayakan sebesar 94% sehingga termasuk dalam kategori "sangat layak". Ahli materi memberikan komentar bahwa media sudah sesuai, namun terdapat revisi pada bagian bahan dasar papan GARDA yang kemudian telah diperbaiki oleh peneliti. Dengan demikian, media GARDA dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan lambang Garuda Pancasila pada anak usia 5–6 tahun dengan kemampuan kognitif rendah di TK Sulthon Aulia.

Hasil Pre-test dan Post-test

Tabel 3. Pre-Test dan Post-Test Pengenalan Lambang Garuda Pancasila

No	Nama	Pengenalan Lambang Garuda Pancasila		Peningkatan Skor
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
1	A	5	10	5
2	B	7	11	4
3	C	3	5	2
4	D	7	12	5
5	E	6	12	6
6	F	4	9	5
7	G	4	8	4
8	H	4	9	5
9	I	5	12	7
10	J	5	9	4
11	K	4	10	6
12	L	6	12	6
13	M	6	12	6
Mean		5,1	10,1	5
Std Deviation		1,20649	2,01767	1,24034
Minimum		3	5	2
Maksimum		7	12	7
Variance		1,455	4,071	1,538

Berdasarkan Tabel 3, hasil pre-test menunjukkan rata-rata kemampuan pengenalan lambang Garuda Pancasila anak sebesar 5,1 dengan standar deviasi 1,20649. Dari 13 responden, skor minimum yang diperoleh adalah 3 dan skor maksimum 7. Setelah diberikan treatment menggunakan media GARDA, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan lambang Garuda Pancasila dengan rata-rata sebesar 10,1 dan standar deviasi 1,24034. Skor yang diperoleh 13 anak berada pada rentang minimum 5 dan maksimum 12.

Perhitungan Ubahan Penerapan Pre – Test dan Post – Test

Tabel 4. Perhitungan Ubahan Penerapan Pre – Test dan Post – Test

No.	Nama	<i>Pre- Test</i>	<i>Post - Test</i>	D	d – Md	x^2d
-----	------	------------------	--------------------	---	--------	--------

1	A	5	10	5	$5 - 5 = 0$	$0 \times 0 = 0$
2	B	7	11	4	$5 - 4 = 1$	$1 \times 1 = 1$
3	C	3	5	2	$5 - 2 = 3$	$3 \times 3 = 6$
4	D	7	12	5	$5 - 5 = 0$	$0 \times 0 = 0$
5	E	6	12	6	$5 - 6 = -1$	$-1 \times -1 = 1$
6	F	4	9	5	$5 - 5 = 0$	$0 \times 0 = 0$
7	G	4	8	4	$5 - 4 = 1$	$1 \times 1 = 1$
8	H	4	9	5	$5 - 5 = 0$	$0 \times 0 = 0$
9	I	5	12	7	$5 - 7 = -2$	$-2 \times -2 = 4$
10	J	5	9	4	$5 - 4 = 1$	$1 \times 1 = 1$
11	K	4	10	6	$5 - 6 = -1$	$-1 \times -1 = 1$
12	L	6	12	6	$5 - 6 = -1$	$-1 \times -1 = 1$
13	M	6	12	6	$5 - 6 = -1$	$-1 \times -1 = 1$
Jumlah		66	131	65	17	

Berdasarkan tabel 4 diatas, diperoleh mean perbedaan dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{65}{13} = 5$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata selisih nilai antara pre-test dan post-test adalah 5. Selanjutnya, rata-rata nilai pre-test dan post-test dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X}_{pre-test} = \frac{66}{13} = 5,1$$

dan

$$\bar{X}_{post-test} = \frac{131}{13} = 10,1$$

Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test. Selisih rata-rata diperoleh dengan rumus:

$$Md = 10,1 - 5,1 = 5$$

Deviasi dihitung menggunakan rumus:

$$d = 5,1 - 10,1 = -5$$

Selanjutnya, hasil uji t diperoleh melalui perhitungan:

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{17}{13(12)}}} = 15,15$$

Pembahasan

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media GARDA dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena memenuhi aspek kegunaan, kemudahan, ketepatan, dan kepatutan. Pada aspek kegunaan, media GARDA membantu anak mengenal lambang Garuda Pancasila secara konkret melalui kegiatan mencocokkan simbol sila. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga lebih mudah memahami pembelajaran melalui simbol visual dan benda konkret. Media GARDA menggunakan simbol Pancasila berbahan akrilik magnetik yang dapat disentuh dan dimainkan sehingga memperkuat pemahaman anak. Dari aspek kemudahan, media memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, ukuran yang sesuai dengan jangkauan anak, serta magnet yang mudah dipasang dan dilepas. Media juga dapat digunakan secara individu maupun kelompok sehingga fleksibel dalam berbagai situasi pembelajaran. Pada aspek kepatutan, media dinilai aman digunakan, tidak mengandung unsur berbahaya, dan memuat nilai moral serta kebangsaan yang sesuai dengan pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media GARDA memenuhi kriteria akseptabilitas dan layak dijadikan media pembelajaran.

Efektivitas media GARDA dianalisis melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test pada 13 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dengan selisih mean (Md) sebesar 5. Hasil uji t memperoleh nilai t hitung sebesar 15,15 yang lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan anak sebelum dan sesudah menggunakan media GARDA. Peningkatan kemampuan anak tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh penggunaan media GARDA dalam pembelajaran. Media ini memberikan pengalaman belajar konkret melalui simbol, melibatkan berbagai indra seperti visual dan kinestetik, meningkatkan perhatian serta motivasi belajar anak, dan membantu perkembangan memori kognitif melalui kegiatan mencocokkan simbol dengan bunyi sila Pancasila. Temuan ini sejalan dengan teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media visual dan manipulatif mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian relevan sebelumnya. Penelitian Rohmawaty menunjukkan bahwa multimedia GARDA sangat efektif membantu anak memahami simbol-simbol Pancasila dengan tingkat efektivitas mencapai 93%. Selain itu, penelitian Indah, Pertiwi. Dkk. (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian lain oleh Aprilina Nisa Fitri & Munadhiroh (2021) juga menunjukkan bahwa alat permainan edukatif mampu meningkatkan karakter cinta tanah air sekaligus mengenalkan lambang negara kepada anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif sangat efektif dalam membantu anak usia dini mengenal lambang Garuda Pancasila. Oleh karena itu, media GARDA terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan lambang Garuda Pancasila pada anak usia 5–6 tahun di TK Sulthon Aulia.

KESIMPULAN

Pengembangan media GARDA (Garuda Pancasila) menghasilkan media pembelajaran yang terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun mengenal lambang Garuda Pancasila beserta makna setiap sila melalui pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini. Lebih dari sekadar menunjukkan peningkatan hasil belajar, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah berupa penguatan bukti empiris bahwa media manipulatif berbasis simbol kebangsaan mampu menjembatani konsep abstrak Pancasila menjadi pengalaman belajar yang bermakna pada jenjang PAUD. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media GARDA berbentuk papan magnetik interaktif yang mengintegrasikan aktivitas mencocokkan lambang sila dengan bunyi Pancasila sehingga tidak hanya menstimulasi kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan aktif, daya ingat, serta internalisasi nilai-nilai kebangsaan sejak usia dini. Temuan ini memperkaya khazanah media pembelajaran PAUD, khususnya dalam pengembangan media edukatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan belajar sambil bermain. Secara praktis, media GARDA dapat dijadikan alternatif media pembelajaran oleh guru PAUD untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek yang relatif kecil dan pelaksanaan pada satu satuan pendidikan sehingga generalisasi temuan masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media GARDA pada sampel yang lebih luas dengan desain eksperimen yang lebih kuat, mengembangkan versi digital atau berbasis augmented reality, serta mengeksplorasi pengaruhnya terhadap perkembangan karakter, kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan dimensi Profil Pelajar Pancasila lainnya pada berbagai konteks pendidikan anak usia dini.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aprilina Nisa Fitri, N., & Munadhiroh, B. (2021). Pengembangan alat peraga untuk mengembangkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 173–182. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.41160>
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan alat permainan edukatif Sospoly (Sosem Monopoli) untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Cikal Cendikia*, 2(2), 12–23. <https://doi.org/10.32585/jcc.v2i2.2132>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.973>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran tinjauan teoritis dan praktik (K. Nahdi, Ed.). Universitas Hamzanwadi Press.
- Fitriana, N. S. (2018). Pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi Asmaul Husna pada pembelajaran tematik [Undergraduate Thesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/13214/>
- Henita, Kholifah, & Ekayati, I. A. S. (2020). Uji validitas media busy book kain flanel untuk pembelajaran bahasa anak usia 3-4 tahun. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 180–182. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/424>
- Hidayat, Y., & Nurlatifah, L. (2023). Analisis komparasi tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini (STPPA) berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022. *Jurnal Intisabi*, 1(1), 29–40. <https://doi.org/10.61580/itsb.v1i1.4>
- Hindayanti, R. B., Elan, E., & Aprily, N. M. (2022). Pengenalan lambang Garuda Pancasila melalui media gambar pada anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 19(1), 41–50. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.46142>
- Indah Pertiwi, P., Atmoko, A., Ishaq, M., & Arifin, I. (2024). Pengembangan media PowerPoint interaktif dengan konten lambang Pancasila untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1098–1108. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.455>
- Izzuddin, A. (2021). Upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media pembelajaran sains. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(3), 542–557. <https://doi.org/10.35835/edisi.v3i3.155>
- Muhammad, H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Moodle pada mata kuliah metodologi penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran (R. Awahita, Ed.). CV Jejak.
- Nurkamelia, N. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia dini (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) STPPA tercapai di RA Harapan Bangsa Maguwoharjo Condong Catur Yogyakarta. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 112–136. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v2i2.8335>
- Rantina, M., Utami, F., & Andika, W. D. (2022). Prototype media interaktif untuk menanamkan nilai Pancasila untuk anak usia dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 156–168. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2219>
- Retnaningsih, L. E., & Khairiyah, U. (2022). Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 8(2), 143–158. <https://doi.org/10.19109/ra.v8i2.14605>

- Riadi, B., Prayogi, R., & Setyawati, C. N. (2024). Media animasi berbasis Artificial Intelligence: Teori & praktik (H. Prasetyo, K. Nisa, M. D. Anantama, & U. Hasanah, Eds.). Selat Media Partners.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan. Literasi Nusantara Abadi.
- Rohmawaty, A. (2025). Pengembangan multimedia GARDA "Garuda di Dada" pada materi simbol-simbol Pancasila kelas I SDN 2 Sudimoroharjo [Undergraduate Thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri].
- Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan & pengembangan (Keempat). Prenadamedia Group.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI Idaaratul Ulum*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.51178/idaau.v4i2.671>
- Sulyandari, A. K. (2021). Perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Guepedia.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media pembelajaran (D. Ariyanto, Ed.). Pustaka Abadi.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan anak usia dini (Edisi Pertama). Prenada Media.
- Trianto. (2011). Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI (J. Alfin, Ed.). Kencana.
- Wisman, Y. (2020). Teori belajar kognitif dan implementasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>