

## STRATEGI INOVASI GURU DALAM PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENANAMKAN NILAI KARAKTER ANAK USIA DINI

Cintia Tung<sup>1</sup>, Kaleb Lelo<sup>2</sup>, Areli G. Sefi<sup>3</sup>  
[tungcintia@gmail.com](mailto:tungcintia@gmail.com)<sup>1</sup>, [kaleblelo8@gmail.com](mailto:kaleblelo8@gmail.com)<sup>2</sup>, [arelysefi@gmail.com](mailto:arelysefi@gmail.com)<sup>3</sup>

IAKN Kupang

### ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam pembentukan karakter anak. Guru memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai karakter melalui berbagai metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan strategi inovasi guru dalam pemanfaatan multimedia interaktif untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif seperti video edukatif animasi, permainan digital, dan aplikasi pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar anak serta mempermudah guru dalam menyampaikan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan sikap saling menghargai. Selain itu, strategi inovatif guru dalam mengintegrasikan multimedia interaktif dengan kegiatan bermain, bercerita, dan diskusi sederhana membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif secara tepat dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini serta mendukung terciptanya pembelajaran yang kreatif dan berpusat pada anak.

**Kata Kunci:** Strategi Inovasi Guru, Multimedia Interaktif, Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini.

### ABSTRACT

*Early childhood education is a crucial stage in the formation of children's character. Teachers play a strategic role in instilling character values through various creative and innovative learning methods. One such approach is the use of interactive multimedia in the learning process. This study aims to describe teachers' innovative strategies in utilizing interactive multimedia to instill character values in early childhood. The method used in this study was a qualitative approach, with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results indicate that the use of interactive multimedia, such as animated educational videos, digital games, and learning applications, can increase children's interest in learning and facilitate teachers in conveying character values such as honesty, responsibility, discipline, cooperation, and mutual respect. Furthermore, teachers' innovative strategies in integrating interactive multimedia with play activities, storytelling, and simple discussions make the learning process more engaging, enjoyable, and meaningful for children. Therefore, the appropriate use of interactive multimedia can be an effective strategy in instilling character values in early childhood and supporting creative, child-centered learning.*

**Keywords:** Teacher Innovation Strategies, Interactive Multimedia, Character Education, Early Childhood.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang tengah mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat, mencakup aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosional. Pada fase ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar dan umumnya belajar melalui kegiatan bermain serta berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut UNESCO (2021), masa anak usia dini merupakan

tahap awal perkembangan yang sangat berpengaruh terhadap kualitas kehidupan di masa depan, sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat serta lingkungan belajar yang kondusif. Selaras dengan itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2022) menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan sejak lahir hingga usia enam tahun melalui rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun mental agar anak siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, kajian dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2023) menegaskan bahwa periode usia dini merupakan fase penting dalam pembentukan dasar karakter, kemampuan belajar, serta keterampilan sosial, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Dalam hal ini masa anak usia dini tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan dasar, tetapi juga menjadi periode yang sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai karakter sejak awal. Pada fase ini, anak cenderung lebih mudah memahami dan menyerap nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta sikap saling menghargai melalui pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pendidikan karakter secara berkelanjutan dalam setiap aktivitas sehari-hari anak. Nilai karakter pada anak usia dini merupakan unsur penting yang harus ditanamkan sejak dini sebagai landasan dalam membentuk kepribadian anak di masa yang akan datang. Nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta sikap saling menghargai dapat ditumbuhkan melalui aktivitas sehari-hari yang sederhana namun bermakna, seperti bermain bersama, berbagi, menaati aturan, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan pandangan UNESCO (2021) yang menegaskan bahwa pendidikan pada anak usia dini harus mengintegrasikan pengembangan sosial-emosional dan nilai karakter sebagai fondasi pembelajaran sepanjang hayat. Selain itu, penelitian dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2022) menyatakan bahwa penanaman nilai karakter yang dilakukan melalui pembiasaan dan kegiatan kontekstual sehari-hari terbukti efektif dalam membentuk perilaku positif, kemandirian, serta kemampuan sosial anak sejak dini. Lebih lanjut, National Association for the Education of Young Children (2020) menjelaskan bahwa perkembangan karakter anak usia dini sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan belajar yang responsif, di mana anak belajar nilai-nilai melalui hubungan yang hangat dan konsisten dengan orang dewasa. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Yuliani Nurani Sujiono (2019) menegaskan bahwa penanaman nilai karakter pada anak usia dini akan lebih efektif apabila dilakukan melalui kegiatan bermain yang terarah, pembiasaan positif, serta keteladanan dari guru dan orang tua, karena pada usia ini anak cenderung meniru perilaku yang mereka lihat dalam lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dapat menjadi media yang efektif untuk mengintegrasikan penanaman nilai karakter secara menarik dan bermakna. Melalui berbagai bentuk seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif, anak dapat memahami nilai kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, serta sikap saling menghargai melalui pengalaman visual dan keterlibatan langsung yang lebih mudah dipahami. Selain itu, multimedia interaktif mendorong partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran, sehingga tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mendukung aspek sosial-emosional. Dengan penyajian yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, media ini juga mampu memperkuat pembiasaan positif serta memberikan contoh perilaku yang dapat diteladani. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif secara optimal dapat menjadi salah satu pendekatan

inovatif dalam menanamkan nilai karakter sejak dini secara efektif dan berkesinambungan. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berperan dalam meningkatkan pemahaman kognitif anak, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Melalui penggabungan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi yang interaktif, anak dapat belajar nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori belajar David Ausubel yang menekankan pentingnya mengaitkan informasi baru dengan pengalaman nyata, sehingga nilai karakter lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh anak. Selain itu, pendekatan konstruktivisme sebagaimana dijelaskan oleh Niki dkk. (2022) menunjukkan bahwa anak membangun pemahaman nilai melalui interaksi aktif dengan lingkungan belajar, termasuk media digital. Penelitian Sindi (2023) juga menguatkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak, yang secara tidak langsung mendukung pembiasaan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, multimedia interaktif menjadi sarana yang efektif dan inovatif dalam mengintegrasikan pembelajaran kognitif sekaligus pembentukan karakter anak sejak usia dini.

Hal tersebut menjadi suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai sarana efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini secara menarik dan bermakna. Strategi inovatif guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini harus dirancang secara kreatif, relevan dengan kehidupan anak, serta berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan mereka. Guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati melalui media seperti video animasi edukatif, permainan interaktif berbasis cerita, serta aplikasi pembelajaran yang menyajikan situasi sehari-hari. Selain itu, penggunaan multimedia perlu dipadukan dengan kegiatan pembiasaan dan refleksi sederhana, misalnya melalui diskusi ringan setelah anak menonton atau bermain agar mereka memahami makna dari perilaku yang ditampilkan. Guru juga berperan sebagai teladan dengan memberikan contoh nyata serta menghubungkan pengalaman digital dengan aktivitas langsung di kelas, sehingga nilai karakter tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan. Sejalan dengan teori belajar bermakna dari David Ausubel, materi yang disampaikan sebaiknya dikaitkan dengan pengalaman anak, sementara pendekatan konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif anak dalam membangun pengetahuan. Dengan perencanaan yang matang dan inovatif, multimedia interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai karakter secara menyenangkan dan berkesinambungan. Hal ini diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal yang terintegrasi, sehingga membantu anak memahami konsep sekaligus nilai secara lebih mendalam (Mayer, 2020). Selain itu, laporan UNESCO (2021) juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta mendukung pengembangan nilai karakter anak jika digunakan secara tepat. Penelitian terbaru Penelitian dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dipadukan dengan pembiasaan positif dan keteladanan guru efektif dalam membentuk karakter serta perilaku prososial anak (Rasmani et al., 2022). Dengan perencanaan yang matang dan inovatif, multimedia interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai karakter secara menyenangkan dan berkesinambungan. Oleh karena itu Optimalisasi penggunaan multimedia interaktif melalui strategi inovatif yang diterapkan guru merupakan upaya

penting dalam menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini, sehingga dapat membentuk generasi yang memiliki karakter kuat, mandiri, serta berakhlak mulia di masa mendatang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, literatur yaitu dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber tertulis yang relevan seperti jurnal, artikel ilmiah buku dan laporan penelitian. Data yang di peroleh kemudian di analisis secara deskriptif untuk memahami bagaimana strategi guru dalam pemanfaatan multimedia interaktif untuk menanamkan nilai karakter anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Strategi Inovasi Guru**

#### **1. Perencanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif**

Perencanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan tahap awal yang krusial dalam upaya menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Pemanfaatan multimedia interaktif seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu anak memahami nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama secara lebih konkret dan menarik. Dalam proses tersebut, guru perlu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sistematis dengan memasukkan unsur multimedia interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Perencanaan ini meliputi pemilihan media yang sesuai dengan tema, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta nilai karakter yang akan dikembangkan. Kemendikbud (2022) menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dan dirancang secara terstruktur agar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selanjutnya, materi pembelajaran yang disajikan melalui multimedia interaktif perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak usia dini. Anak pada fase ini lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung, visual, serta kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, guru harus memastikan bahwa media yang digunakan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mengandung nilai moral dan karakter yang mudah dipahami oleh anak. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dalam Jurnal Obsesi (2023) yang menunjukkan bahwa integrasi multimedia interaktif dalam pembelajaran PAUD dapat meningkatkan keterlibatan anak sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai positif. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif menuntut kreativitas serta kompetensi guru dalam menggabungkan teknologi dengan pendidikan karakter secara efektif. Guru berperan tidak hanya sebagai perancang pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator yang memastikan bahwa setiap media yang digunakan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Perencanaan yang matang akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, serta berkontribusi dalam membentuk karakter anak secara berkelanjutan (Kemendikbud, 2022; Jurnal Obsesi, 2023).

#### **2. Pemilihan media yang sesuai dan kontekstual**

Berdasarkan uraian tersebut, perencanaan pembelajaran yang matang perlu diikuti dengan pemilihan media yang sesuai dan kontekstual, sehingga multimedia interaktif yang

digunakan benar-benar relevan dengan tema pembelajaran, karakteristik anak, serta nilai karakter yang ingin ditanamkan. Pemilihan media yang tepat dan kontekstual merupakan bagian penting dalam strategi inovatif guru dalam memanfaatkan multimedia interaktif untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Guru perlu menentukan media seperti video animasi, permainan edukatif, atau aplikasi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan memiliki makna. Media yang relevan dengan pengalaman anak akan membantu mereka menghubungkan pembelajaran dengan kondisi nyata, sehingga proses penanaman nilai karakter dapat berlangsung secara lebih efektif.

Dalam pembelajaran berbasis multimedia, media yang digunakan tidak hanya perlu menarik secara visual, tetapi juga harus memiliki kandungan edukatif yang jelas, terutama dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Mayer (2020) melalui teori Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih optimal informasi disampaikan melalui perpaduan visual dan verbal yang saling melengkapi. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat dapat membantu anak memahami pesan moral secara lebih mendalam melalui kombinasi gambar, suara, dan animasi yang terpadu. Di samping itu, pemilihan media yang kontekstual juga harus mempertimbangkan tahap perkembangan serta kebutuhan anak usia dini. Pada fase ini, anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan situasi yang akrab dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya menggambarkan aktivitas sehari-hari anak, seperti interaksi di lingkungan rumah, sekolah, maupun tempat bermain. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan anak usia dini perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta diarahkan untuk mendukung pembelajaran yang bermakna dan perkembangan sosial-emosional. Dengan demikian, pemilihan media yang sesuai dan kontekstual menuntut kreativitas serta kepekaan guru dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan karakteristik anak. Guru perlu memastikan bahwa media yang digunakan tidak hanya mampu menarik perhatian, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter yang dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan media yang tepat akan membantu menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, serta mendukung pembentukan karakter anak secara optimal (Mayer, 2020; UNESCO, 2021).

### **3. Kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia interaktif**

Berdasarkan pemilihan media yang sesuai dan kontekstual, diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan dan memodifikasi multimedia interaktif agar media yang digunakan tidak hanya relevan dengan kehidupan anak, tetapi juga lebih menarik, inovatif, dan mampu mendukung penanaman nilai karakter secara efektif. Kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia interaktif merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menanamkan nilai karakter. Guru tidak hanya dituntut mampu memanfaatkan media yang sudah ada, tetapi juga perlu memiliki kemampuan untuk menciptakan atau memodifikasi media pembelajaran seperti video animasi, PowerPoint interaktif, maupun permainan sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak. Dengan adanya pengembangan media tersebut, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih beragam sehingga anak tidak mudah merasa bosan dan lebih tertarik untuk terlibat secara aktif.

Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran perlu dirancang secara menarik dengan memadukan unsur visual, audio, dan animasi. Tampilan yang penuh warna, suara yang jelas, serta animasi yang bergerak dinamis dapat membantu anak lebih fokus sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Selain

itu, media yang menarik juga mampu merangsang rasa ingin tahu anak serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini penting karena anak usia dini cenderung lebih mudah merespons rangsangan visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia juga memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar anak. Penelitian oleh Sindi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar anak usia dini. Ketika anak merasa senang dan tertarik dengan media yang digunakan, mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses penanaman nilai karakter dapat berlangsung dengan lebih efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dalam Jurnal Obsesi (2022) menyatakan bahwa inovasi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Media yang kreatif dan interaktif tidak hanya membantu anak dalam memahami materi, tetapi juga mendukung perkembangan anak serta pembentukan karakter. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia interaktif perlu terus ditingkatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini (Sindi, 2023; Jurnal Obsesi, 2022).

Kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan bermakna bagi anak usia dini. Melalui media yang dirancang secara kreatif dengan memadukan unsur visual, audio, dan animasi, guru dapat meningkatkan motivasi belajar anak sekaligus mempermudah penanaman nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan multimedia interaktif perlu terus ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

#### **4. Pemanfaatan Multimedia Secara Variatif dan Menyenangkan**

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran anak usia dini terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media, seperti video, animasi, kuis interaktif, dan aplikasi edukatif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dibanding metode tradisional. Selain itu, variasi media ini membantu menyesuaikan proses pembelajaran dengan gaya belajar masing-masing anak, sehingga anak belajar secara lebih optimal (Nurhayati, 2019). Multimedia interaktif memungkinkan anak untuk terlibat aktif selama pembelajaran. Anak dapat berpartisipasi melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan kuis, memilih opsi pada animasi, atau mengikuti cerita interaktif, sehingga mereka tidak sekadar menjadi penonton pasif. Partisipasi aktif ini mendukung pemahaman materi sekaligus melatih kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan sejak usia dini (UNESCO, 2021). Selain itu, penggunaan multimedia yang menyenangkan juga berperan dalam menanamkan nilai karakter. Cerita atau permainan edukatif yang memuat pesan moral membantu anak memahami dan mempraktikkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin. Proses pembelajaran yang berbasis pengalaman konkret membuat nilai karakter lebih mudah diterima oleh anak dibanding hanya melalui ceramah atau instruksi verbal (Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022). Guru juga perlu memperhatikan variasi media yang digunakan agar anak tidak cepat bosan. Kombinasi antara video pendek, animasi interaktif, kuis, dan aplikasi edukatif memberikan rangsangan yang berbeda sehingga anak tetap tertarik mengikuti kegiatan belajar. Variasi media ini juga membantu anak mengasah kemampuan adaptasi terhadap berbagai bentuk informasi dan mendorong kreativitas dalam menyelesaikan masalah (Nurhayati, 2019). Secara keseluruhan, penggunaan multimedia secara variatif dan menyenangkan menjadi

strategi efektif untuk menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Anak dapat berpartisipasi aktif, materi disajikan dengan menarik, dan nilai karakter diserap melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, sekaligus membentuk dasar karakter positif yang dapat menjadi bekal sepanjang hidup (Nurhayati, 2019; UNESCO, 2021; Jurnal Obsesi, 2022).

### **5. Integrasi nilai karakter dalam konten multimedia**

Dalam hal tersebut di perlukan adanya Integrasi nilai karakter dalam konten multimedia yang merupakan salah satu pendekatan penting dalam pembelajaran anak usia dini, di mana nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama disampaikan melalui cerita, tokoh, serta situasi yang dekat dengan kehidupan anak. Penyajian ini memungkinkan anak melihat contoh perilaku secara langsung melalui tampilan visual dan alur cerita yang mudah dipahami. Dengan demikian, anak tidak hanya memahami nilai karakter secara teori, tetapi juga mengetahui penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada usia dini, anak cenderung belajar melalui peniruan dan pengalaman nyata, sehingga media yang menghadirkan contoh konkret akan lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai positif.

Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 2020), perkembangan karakter anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang bermakna serta interaksi sosial yang berkelanjutan, di mana anak memperoleh pemahaman melalui pengamatan terhadap lingkungan, termasuk media pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian dalam Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini (2022–2023) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang memuat cerita dan tokoh dengan nilai karakter dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap perilaku positif sekaligus memperkuat proses internalisasi nilai. Oleh karena itu, pengintegrasian nilai karakter dalam multimedia interaktif menjadi strategi yang efektif dan relevan dalam mendukung pembentukan karakter anak sejak usia dini. Dengan demikian, integrasi nilai karakter dalam konten multimedia dapat menjadi sarana yang efektif dan bermakna dalam mendukung pembentukan karakter anak usia dini secara optimal.

### **6. Pelaksanaan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif**

Pelaksanaan pembelajaran yang interaktif dan partisipatif menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penggunaan multimedia interaktif pada anak usia dini. Dalam proses ini, guru tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan anak secara aktif melalui kegiatan seperti mengklik, memilih, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi sederhana. Dengan adanya keterlibatan tersebut, anak tidak hanya berperan sebagai penonton, tetapi ikut terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Menurut Mayer (2020), pembelajaran akan lebih optimalpeserta didik berpartisipasi aktif dalam memproses informasi melalui perpaduan visual dan verbal. Keterlibatan ini membantu anak memahami materi secara lebih mendalam karena mereka berinteraksi langsung dengan media yang digunakan. Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Niki dkk. (2022) menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran yang interaktif dan partisipatif dengan memanfaatkan multimedia interaktif dapat mendukung pemahaman anak sekaligus memperkuat penanaman nilai karakter secara efektif. Dengan demikian, pembelajaran yang interaktif dan partisipatif melalui multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak sekaligus mendukung pemahaman dan penanaman nilai karakter secara lebih efektif.

## **7. Penguatan melalui pembiasaan dan refleksi**

Selanjutnya perlu adanya Penguatan melalui pembiasaan dan refleksi yang merupakan tahap penting dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini setelah penggunaan multimedia interaktif. Guru tidak hanya berhenti pada penyampaian materi melalui media, tetapi juga perlu mengajak anak untuk berdiskusi mengenai isi dan pesan yang telah mereka lihat atau pelajari. Melalui kegiatan tanya jawab sederhana, anak dapat mengungkapkan pendapat, memahami makna dari perilaku yang ditampilkan, serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari. Proses refleksi ini membantu anak memperdalam pemahaman terhadap nilai karakter yang disampaikan. Selain itu, penguatan nilai karakter dapat dilakukan melalui kegiatan lanjutan yang bersifat praktik langsung, seperti bermain peran, simulasi sederhana, atau kegiatan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya kegiatan ini, anak tidak hanya memahami nilai secara teori, tetapi juga mempraktikkannya dalam tindakan nyata. Sujiono (2019) menegaskan bahwa pembiasaan yang dilakukan secara konsisten merupakan cara efektif dalam membentuk karakter anak usia dini, karena pada tahap ini anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan pengulangan perilaku. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian dalam Jurnal Obsesi (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang diikuti dengan refleksi dan pembiasaan mampu meningkatkan internalisasi nilai karakter pada anak. Ketika anak diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman belajar dan mempraktikkannya secara berulang, nilai-nilai tersebut akan lebih mudah tertanam dan menjadi bagian dari perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, penguatan melalui pembiasaan dan refleksi menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan oleh anak dalam kehidupan nyata. Pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, karena suasana belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Guru berperan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan tidak membosankan dengan mengombinasikan metode pembelajaran tradisional dan teknologi, termasuk pemanfaatan multimedia interaktif. Multimedia, seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif, berfungsi sebagai stimulus yang mampu memancing rasa ingin tahu anak, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa integrasi informasi visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas belajar karena anak dapat memahami konsep melalui berbagai saluran sensorik secara bersamaan (Mayer, 2020). Selain itu, UNESCO (2021) menegaskan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat mendukung keterlibatan aktif, kreativitas, dan pengembangan nilai sosial-emosional apabila diterapkan secara tepat. Dengan demikian, pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan melalui multimedia interaktif tidak hanya membuat anak lebih antusias, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara bermakna dan berkesinambungan. Dengan demikian, penerapan pengelolaan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui pemanfaatan multimedia interaktif menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman anak, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan keterampilan sosial-emosional sejak usia dini secara berkelanjutan.

## **8. Evaluasi dan refleksi pembelajaran**

Selanjutnya evaluasi dan refleksi dalam pembelajaran anak usia dini merupakan langkah penting yang membantu guru menilai efektivitas proses belajar. Melalui observasi dan penilaian yang sistematis, guru dapat mengetahui sejauh mana anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan. Pendekatan ini

memungkinkan guru mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam strategi yang digunakan serta menyesuaikan metode agar lebih sesuai dengan kebutuhan anak (Hurlock, 2017). Salah satu fokus utama evaluasi adalah keterlibatan anak dalam pembelajaran. Guru mengamati partisipasi anak, seperti keterlibatan dalam permainan edukatif, menjawab pertanyaan, atau mengikuti instruksi pada media interaktif. Menurut Santrock (2018), keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran merupakan indikator penting dari motivasi belajar dan kemampuan anak untuk menyerap informasi secara efektif. Hal ini menekankan pentingnya guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menstimulasi.

Selain itu, guru menilai pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan. Observasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak mampu mengenali, memahami, dan mempraktikkan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Menurut Iskandar (2020), penanaman nilai karakter pada anak usia dini lebih efektif jika diiringi dengan praktik nyata dalam aktivitas sehari-hari, bukan sekadar ceramah atau pengulangan verbal. Dengan demikian, evaluasi memungkinkan guru menyesuaikan pendekatan agar nilai karakter tertanam secara optimal. Kemampuan anak dalam berinteraksi dengan multimedia juga menjadi fokus evaluasi. Guru menilai apakah anak mampu mengikuti instruksi, menggunakan media dengan tepat, dan menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Menurut Harmer (2016), penggunaan teknologi interaktif yang sesuai dengan usia anak dapat meningkatkan keterampilan kognitif, kreativitas, dan kemampuan sosial anak, sehingga media tidak hanya sebagai alat hiburan tetapi juga sarana penguatan pembelajaran nilai karakter. Hasil evaluasi kemudian dijadikan dasar bagi guru untuk melakukan refleksi. Guru menganalisis keberhasilan dan kendala dalam proses pembelajaran, termasuk efektivitas strategi yang diterapkan dan kesesuaian media dengan kebutuhan anak. Menurut Pianta & Hamre (2009), refleksi guru terhadap proses belajar mengajar penting untuk mengembangkan praktik profesional yang responsif dan adaptif, sehingga setiap anak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Secara keseluruhan, evaluasi dan refleksi pembelajaran menjadi mekanisme penting untuk memastikan anak memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan nilai karakter tertanam secara efektif. Dengan menggabungkan observasi, penilaian, dan refleksi guru dapat memperbaiki strategi, memilih media yang tepat, dan meningkatkan keterlibatan anak. Pendekatan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, tetapi juga membentuk dasar karakter positif yang menjadi bekal mereka sepanjang hidup.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif menjadi strategi inovatif yang efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak usia dini. Guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang kreatif, relevan dengan kehidupan anak, dan berorientasi pada perkembangan mereka, sehingga nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan empati dapat dipahami dan diterapkan oleh anak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Perencanaan pembelajaran yang matang, pemilihan media yang kontekstual, serta kreativitas guru dalam mengembangkan dan memodifikasi multimedia interaktif menjadi kunci keberhasilan dalam proses ini. Variasi media yang digunakan—seperti video animasi, permainan edukatif, kuis interaktif, dan aplikasi belajar—memungkinkan anak terlibat secara aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah internalisasi nilai karakter.

Integrasi nilai karakter dalam konten multimedia, dikombinasikan dengan

pembelajaran interaktif dan partisipatif, serta penguatan melalui pembiasaan dan refleksi, membantu anak membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai positif. Selain itu, evaluasi dan refleksi guru menjadi mekanisme penting untuk menilai efektivitas pembelajaran, memperbaiki strategi, dan memastikan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak.

Dengan demikian, strategi inovasi guru melalui pemanfaatan multimedia interaktif tidak hanya mendukung pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter positif sejak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, bermakna, dan berkesinambungan, sehingga anak dapat memperoleh bekal karakter yang kuat untuk kehidupan mereka di masa depan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Harmer, J. (2016). *The practice of English language teaching*. Pearson Education.
- Hurlock, E. B. (2017). *Developmental psychology* McGraw-Hill Education.
- Iskandar, D. (2020). *Penanaman nilai karakter pada anak usia dini melalui praktik sehari-hari*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (2022–2023). Penanaman nilai karakter melalui multimedia interaktif. *Jurnal Obsesi*, 6–7(1), 15–30.
- Kemendikbud. (2022). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- NAEYC. (2020). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. National Association for the Education of Young Children.
- Niki, S., Ahmad, R., & Lestari, P. (2022). Konstruktivisme dalam pembelajaran anak usia dini: Pendekatan interaktif dan partisipatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 45–56.
- Nurhayati, A. (2019). *Multimedia learning for early childhood*. Bandung: Alfabeta.
- Pianta, R. C., & Hamre, B. K. (2009). Conceptualization, measurement, and improvement of classroom processes: Standardized observation can leverage capacity. *Educational Researcher*, 38(2), 109–119.
- Sindi, R. (2023). Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 112–123.
- Sujiono, Y. N. (2019). *Pendidikan karakter melalui kegiatan bermain pada anak usia dini*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- UNESCO. (2021). *Early childhood education guidelines*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Yuliani, N. S. (2019). Optimalisasi pembiasaan positif untuk pembentukan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(2), 55–64.