



Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Play Based Learning* untuk Menumbuhkan Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini

Pilma Sindy Arizka¹, Yusnadi², Zuraida Lubis³, Aman Simaremare⁴, Wildansyah Lubis⁵ dan Winara⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

ABSTRAK. Perkembangan tanggung jawab anak usia dini saat ini masih suboptimal, dibuktikan dengan rendahnya konsistensi anak dalam menyelesaikan tugas dan mengikuti aturan. Masalah ini berakar dari dominasi pembelajaran yang berfokus pada kognitif dan kurangnya media khusus untuk pembentukan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* berbasis *play based learning*, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian melibatkan anak-anak usia 5-6 tahun di TK Bunayya II Medan, dengan pengumpulan data melalui validasi ahli, kuesioner, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flashcard* sangat layak, praktis, dan efektif. Kelayakan dibuktikan dengan skor validasi ahli akhir untuk materi (81,11%), media (85,56%), dan bahasa (78,89%). Tingkat kepraktisan mencapai 89% berdasarkan penilaian guru. Keefektifan media ini dikonfirmasi dengan peningkatan skor rata-rata karakter tanggung jawab anak, dari 71,05 pada *pre-test* menjadi 91,5 pada *post-test*. Media *flashcard* berbasis permainan ini telah terbukti menjadi alternatif interaktif dan efektif untuk memperkuat pendidikan karakter sejak usia dini.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Bermain; Karakter Bertanggung Jawab; Anak Usia Dini

ABSTRACT. Early childhood responsibility development is currently suboptimal, evidenced by children's low consistency in completing tasks and following rules. This issue stems from the dominance of cognitive-focused learning and the lack of specific media for character building. This study aims to develop a play-based learning *flashcard* media, as well as to test its feasibility, practicality, and effectiveness. The approach used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research subjects involved children aged 5-6 years at TK Bunayya II Medan, with data collection through expert validation, questionnaires, and observation. The results indicate that the *flashcard* media is highly feasible, practical, and effective. Feasibility is evidenced by the final expert validation scores for material (81.11%), media (85.56%), and language (78.89%). The practicality level reached 89% based on teacher assessments. The media's effectiveness was confirmed by an increase in the average score of children's responsibility character, from 71.05 in the *pre-test* to 91.5 in the *post-test*. This play-based *flashcard* media has proven to be an interactive and effective alternative for strengthening character education from an early age.

Keyword : Play Based Learning; Responsibility Character; Early Childhood

PENDAHULUAN

Dinamika global dan tuntutan abad ke-21 menghadirkan tantangan signifikan terhadap kualitas sumber daya manusia Indonesia. Berbagai laporan internasional menunjukkan bahwa prestasi literasi dan numerasi peserta didik Indonesia secara konsisten masih berada di bawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development* [1]. Kondisi tersebut tidak sekadar merefleksikan problematika pencapaian akademis, melainkan juga menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk memperkuat fondasi pendidikan sejak usia dini, khususnya pada aspek pembentukan karakter. Restrukturisasi mutu pendidikan sejatinya tidak hanya diukur melalui eskalasi kemampuan kognitif, melainkan juga dari kapasitas individu dalam mengartikulasikan sikap tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian dalam interaksi sosial.

Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pembentukan karakter menjadi dimensi yang sangat krusial karena rentang usia 0–6 tahun merupakan periode fundamental bagi perkembangan sosial-emosional anak. Pada fase perkembangan ini, anak mengalami akselerasi yang signifikan dalam aspek regulasi emosi, pembentukan kebiasaan (*habituation*), serta internalisasi nilai-nilai moral [2],[3]. Kendati demikian, empirisme di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan (*gap*); praktik pembelajaran PAUD di Indonesia terindikasi masih didominasi oleh orientasi pada penguasaan keterampilan akademik awal (*pre-academic skills*) daripada kodifikasi pembentukan karakter yang terstruktur [4]. Karakteristik implementasi pendidikan karakter di sejumlah lembaga PAUD juga dilaporkan masih bersifat implisit serta belum terintegrasi secara sistematis ke dalam struktur kegiatan pembelajaran harian [5]. Akibatnya, penanaman nilai-nilai moral sering kali terjebak pada penyampaian secara verbalistik tanpa didukung oleh rekonstruksi aktivitas konkret yang memfasilitasi anak untuk mengontekstualisasikan nilai tersebut secara langsung. Padahal, stimulasi karakter anak usia dini terbukti memiliki efektivitas yang lebih tinggi apabila diartikulasikan melalui rancangan aktivitas bermain yang kontekstual, terarah, dan bermakna [6].

Fenomena diskrepansi tersebut secara nyata terefleksikan dalam pemenuhan indikator karakter tanggung jawab anak. Pada fase anak usia dini, karakteristik tanggung jawab mencakup kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, kepatuhan terhadap regulasi, pemeliharaan terhadap hak milik pribadi maupun kolektif, serta pemahaman awal terhadap konsekuensi atas tindakan yang dilakukan [7],[8]. Berdasarkan hasil observasi awal pada Kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Bunayya II Medan, menunjukkan bahwa sebagian anak usia 4–6 tahun masih memerlukan bimbingan dalam menerapkan perilaku tanggung jawab, seperti merapikan mainan, menyelesaikan tugas, dan mengikuti aturan. Anak terlihat antusias saat bermain, namun belum konsisten menjalankan kewajiban hingga tuntas. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa metode yang digunakan masih dominan bersifat verbal dan belum didukung media yang dirancang khusus untuk menanamkan nilai tanggung jawab melalui pengalaman konkret. Berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia dini yang belajar melalui bermain dan pengalaman langsung, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan. Oleh karena itu,

diperlukan mengembangkan sebuah media untuk membantu menanamkan karakter tanggung jawab secara lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran memegang peran strategis dalam memfasilitasi peserta didik usia dini untuk mengonstruksi pemahaman konsep dan internalisasi nilai melalui representasi pengalaman yang konkret [9]. Kendati demikian, pemanfaatan media di lingkungan PAUD dewasa ini sebagian besar masih berorientasi pada stimulasi aspek kognitif fundamental, seperti pengenalan literasi dan numerasi dasar, sementara penggunaannya sebagai instrumen pembentukan karakter masih sangat terbatas. Berbagai literatur terdahulu mengonfirmasi bahwa penggunaan media flashcard secara konvensional umumnya dioptimalkan untuk pengayaan kosakata, kemampuan pramembaca, dan retensi daya ingat [10],[11]. Media tersebut belum didayagunakan secara komprehensif sebagai sarana terstruktur untuk menstimulasi nilai tanggung jawab anak.

Berbeda dengan pendekatan konvensional, pendekatan Pembelajaran Berbasis Bermain (*Play-Based Learning/PBL*) diakui memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi terhadap karakteristik pedagogik anak usia dini. Melalui rancangan aktivitas bermain, anak-anak tidak sekadar bereksplorasi, tetapi juga belajar mengonstruksi kepatuhan terhadap aturan, menjalankan peran sosial, dan mengakuisisi tanggung jawab atas tindakan yang dilakukan [12],[13]. Meskipun para pendidik PAUD secara umum memiliki persepsi dan akseptabilitas yang positif terhadap pendekatan ini, implementasi PBL di lapangan kerap belum optimal akibat ketiadaan instrumen media pembelajaran yang didesain secara spesifik untuk tujuan pendidikan karakter [14]. Secara teoretis, struktur karakter moral diinternalisasi melalui proses pembiasaan (*habituation*) yang konsisten serta pengalaman sosial yang berkesinambungan [15],[16]. Oleh karena itu, konstruksi media pembelajaran seharusnya tidak hanya menyajikan informasi visual semata, melainkan harus diintegrasikan dengan aktivitas bermain terstruktur yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam mempraktikkan peran dan tanggung jawabnya [17].

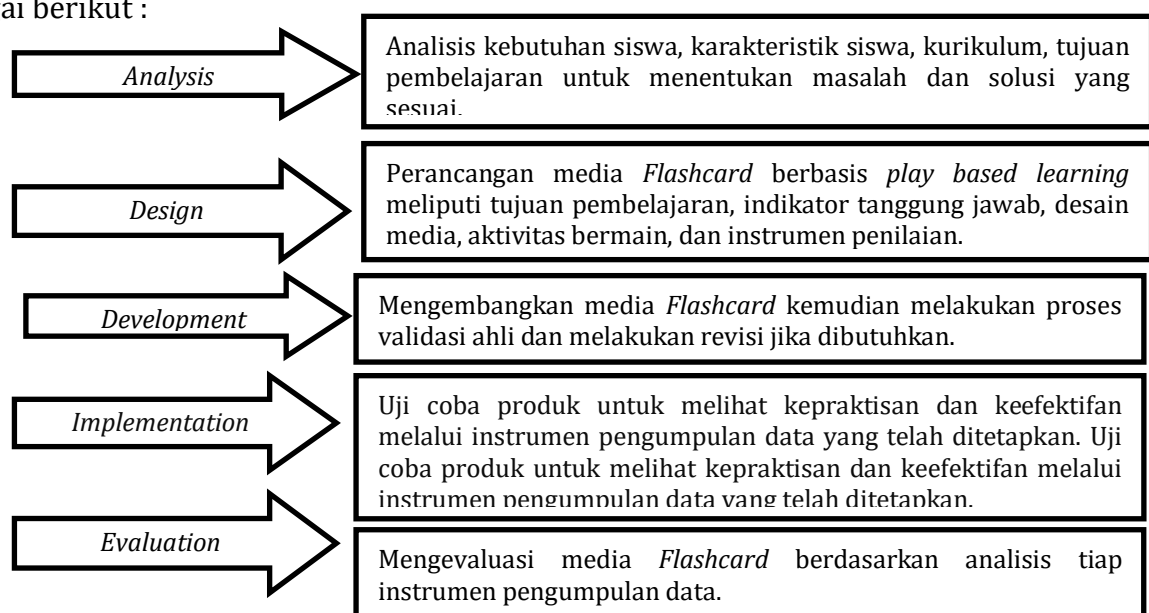
Merujuk pada kesenjangan antara realitas faktual dan proyeksi ideal tersebut, urgensi terhadap inovasi media pembelajaran menjadi suatu keniscayaan akademis [18]. Ketika penelitian terdahulu lebih memfokuskan pemanfaatan flashcard untuk ranah kognitif dan penggunaan media alternatif seperti boneka tangan untuk penanaman tanggung jawab, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan media flashcard berbasis PBL yang didesain secara eksklusif untuk menumbuhkan karakter tanggung jawab anak usia dini [19]. Integrasi media dan pendekatan ini memfasilitasi anak untuk belajar melalui medium permainan kartu yang mempersyaratkan kepatuhan pada regulasi main, penyelesaian tugas (*task completion*), serta partisipasi aktif dalam dinamika kelompok. Guna menjamin ketatnya standar akademik, media pembelajaran yang dikembangkan wajib memenuhi kriteria kelayakan (*validity*), kepraktisan (*practicality*), dan keefektifan (*effectiveness*) [20],[21]. Berlandaskan argumentasi tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada: "Bagaimana tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media flashcard

berbasis Play-Based Learning dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab pada anak usia dini?"

Berdasarkan permasalahan yang dideskripsikan diatas, penelitian ini menetapkan tiga tujuan utama yang berkesinambungan. Pertama, untuk menguji dan menentukan tingkat kelayakan media *flashcard* berbasis *Play-Based Learning* dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab, berdasarkan penilaian dan validasi dari ahli materi, ahli media, serta ahli desain pembelajaran. Kedua, untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan penggunaan media *flashcard* yang dikembangkan dalam menunjang proses pembelajaran pada peserta didik Kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Bunayya II Medan. Ketiga, untuk mengukur efektivitas media *flashcard* berbasis *Play-Based Learning* dalam menumbuhkan dan meningkatkan karakter tanggung jawab anak usia dini secara signifikan dan terukur.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) [22]. Pemanfaatan model ini secara khusus diarahkan untuk menghasilkan produk media pendidikan berupa *flashcard* Pembelajaran Berbasis Permainan yang valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada Kelompok B di TK Bunayya II Medan sebanyak 20 orang siswa pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025-2026 dengan fokus pada tema kegiatan sehari-hari, subtema "Tanggung Jawab Saya," serta mencakup topik yang berkaitan dengan tanggung jawab tugas dan pengelolaan peralatan bermain. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan model pengembangan yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 1. Bagan Rancangan model penelitian dan Pengembangan ADDIE dalam Pengembangan *Flashcard* Berbasis Pendekatan *Play Based Learning*.

Pada tahap Analisis (*Analysis*) kegiatan difokuskan pada identifikasi kesenjangan di lapangan melalui pengamatan awal terhadap perilaku bertanggung jawab anak dan menganalisis kebutuhan guru terhadap media visual interaktif. Tahap Desain (*Design*) dilakukan dengan menyusun rancangan awal media *flashcard*, mendesain ilustrasi kartu visual yang sesuai dengan indikator tanggung jawab, serta menyusun instrumen pengumpulan data. Selanjutnya, tahap Pengembangan (*Development*) mencakup produksi fisik media pembelajaran dan melakukan uji validitas bersama ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Uji validitas ini bertujuan untuk memastikan kelayakan teoretis produk sebelum masuk ke tahap uji coba.

Tahap Implementasi (*Implementation*) dilaksanakan melalui uji coba penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran nyata di kelas Kelompok B. Uji coba ini menggunakan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest* (Satu Kelompok Pretest-Postes). Melalui desain ini, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) dan setelah selesainya rangkaian perlakuan berbasis permainan kartu (*post-test*). Terakhir, tahap Evaluasi (*Evaluation*) dijalankan secara formatif dan sumatif di setiap fase untuk menganalisis data pencapaian anak, mengidentifikasi kendala operasional di kelas, serta melakukan revisi akhir demi menyempurnakan kualitas fungsional produk media yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah anak-anak di Kelompok B (usia 5–6 tahun) di TK Bunayya II Medan. Teknik pengumpulan data dilakukan secara menyeluruh menggunakan lembar penilaian validasi untuk para ahli, kuesioner respons pengguna untuk guru kelas, serta lembar observasi terstruktur. Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat munculnya indikator karakter tanggung jawab anak, seperti kemandirian dalam menyelesaikan tugas, kepatuhan terhadap peraturan kelas, dan kesadaran dalam merapikan kembali peralatan bermain.

Data kelayakan produk dari para ahli dan data kepraktisan yang diperoleh dari kuesioner tanggapan guru dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif. Persentase skor kelayakan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase berikut [21]:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan atau kepraktisan

f = Skor empiris total yang diperoleh dari validator atau guru

N = Skor total maksimum ideal dalam instrument

Sementara itu, analisis data untuk menguji efektivitas media dalam menumbuhkan karakter bertanggung jawab dihitung berdasarkan perbedaan skor antara sesi pra-perlakuan (O_1) dan sesi pasca-perlakuan (O_2). Untuk mengukur secara objektif tingkat peningkatan perkembangan karakter, data skor pra-uji dan pasca-uji dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) berikut [21]:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Nilai N-Gain yang dihitung kemudian diinterpretasikan ke dalam klasifikasi efektivitas untuk menentukan sejauh mana kontribusi media *flashcard* berbasis

permainan ini dalam meningkatkan pencapaian karakter tanggung jawab anak. Kriteria interpretasi untuk indeks N-Gain dirinci dalam tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi untuk Tes Efektivitas Pembelajaran (N-Gain)

Nilai Indeks N-Gain	Kategori Efektivitas
$\geq 0,7$	Efektivitas Tinggi
$0,3 - 0,7$	Efektivitas Sedang
$< 0,3$	Efektivitas Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis). Pada tahap awal pengembangan media *flashcard* Pembelajaran Berbasis Permainan, kegiatan difokuskan pada analisis kebutuhan guru dan analisis karakteristik anak-anak Kelompok B di TK Bunayya II Medan. Berdasarkan hasil observasi lapangan secara mendalam, ditemukan bahwa proses pembelajaran sehari-hari di kelas masih didominasi oleh stimulasi akademis yang bersifat linier, seperti pengenalan huruf dan angka secara konvensional. Pendekatan yang berorientasi verbalistik dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) tersebut dinilai belum mampu memfasilitasi penanaman nilai-nilai moral anak secara nyata dan konkret. Akibatnya, meskipun sebagian besar anak sudah menunjukkan kepatuhan dasar saat berada di bawah pengawasan guru, masih terdapat kesenjangan pada konsistensi perilaku mandiri anak. Fenomena ini terlihat dari adanya sebagian kecil anak yang enggan merapikan kembali peralatan bermain tanpa instruksi yang berulang-ulang, serta kurangnya ketekunan anak dalam menyelesaikan tugas kelas secara mandiri hingga selesai.

Sementara itu, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan adanya kebutuhan yang mendesak terhadap media visual inovatif. Media yang diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu perkembangan kognitif, melainkan dirancang khusus untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip bermain yang terstruktur. Guru memerlukan alat peraga pengajaran yang praktis, menarik, dan adaptif, yang mampu mengubah konsep aturan moral yang abstrak menjadi skenario permainan kartu yang menyenangkan bagi anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, pengembangan media kartu permainan berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan (*Play-Based Learning*) ini ditetapkan sebagai solusi yang relevan. Kehadiran media ini diharapkan dapat menjembatani kebutuhan teoretis dalam pembentukan karakter anak sekaligus memenuhi kebutuhan praktis guru akan metode pembelajaran yang menyenangkan di kelas PAUD.

Tahap *Design* (Perancangan). Tahap perancangan dilakukan dengan merumuskan cetak biru (*blueprint*) untuk produk media pembelajaran *flashcard* beserta instrumen evaluasinya. Struktur konten media dirancang secara tematik dengan mengadopsi tema aktivitas sehari-hari dan subtema "Tanggung Jawabku." Subtema tersebut kemudian diuraikan kembali menjadi dua topik utama, yaitu tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas individu dan tanggung jawab dalam pengelolaan serta merapikan peralatan bermain. Visualisasi *flashcard* dirancang menggunakan ilustrasi karakter anak yang ekspresif, perpaduan kontras warna yang tinggi, serta ukuran kartu yang ergonomis agar sesuai dan nyaman saat digenggam oleh tangan anak usia dini.

Selain merancang kartu secara fisik, pada tahap ini juga dihasilkan aturan permainan yang terstruktur. Aturan ini dirancang sedemikian rupa agar mengharuskan anak-anak berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil, mematuhi peraturan permainan secara kolektif, dan menyelesaikan misi permainan sebagai bentuk praktik langsung dari sikap tanggung jawab. Secara bersamaan, draf instrumen penilaian kelayakan (yang terdiri dari lembar validasi materi, media, dan bahasa), kuesioner respons kepraktisan untuk guru, serta rubrik observasi perilaku bertanggung jawab anak juga disiapkan. Penyusunan instrumen ini penting dilakukan untuk menjaga kualitas pengujian produk pada tahap selanjutnya. Visualisasi cetak biru desain media *flashcard* yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 2. Visualisasi Cetak Biru Desain Media *Flashcard* Berbasis Permainan

Tahap *Development* (Pengembangan). Selama tahap pengembangan, draf desain media diwujudkan menjadi produk fisik dan divalidasi secara objektif oleh para ahli sebelum didistribusikan ke seluruh kelas. Proses validasi ahli terjadi dalam dua fase utama, di mana fase pertama disertai dengan revisi produk berdasarkan catatan kritis dari para validator, seperti menyederhanakan instruksi teks kartu, meningkatkan ketajaman visual ilustrasi, dan menyesuaikan struktur tata bahasa agar lebih ramah anak. Data kuantitatif mengenai perbandingan tingkat kelayakan produk antara penilaian awal dan pasca-revisi dirinci dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kelayakan Media *flashcard* oleh Tim Ahli

Aspek Validasi	Persentase Tahap Awal	Persentase Setelah Revisi	Kriteria Kelayakan
Validasi Pakar Material	47,78%	81,11%	Sangat Layak
Validasi Pakar Media	66,67%	85,56%	Sangat Layak
Validasi Pakar Bahasa	60,00%	78,89%	Layak

Peningkatan persentase skor di ketiga komponen tersebut menegaskan bahwa proses rekonstruksi produk berhasil meningkatkan kualitas teoretis media. Produk akhir, yang dianggap sangat layak, kemudian dicetak secara massal menggunakan bahan-bahan berstandar keselamatan yang sesuai untuk anak usia dini sebagai persiapan untuk implementasi langsung di kelas.

Tahap *Implementation* (Penerapan). Setelah memenuhi persyaratan kelayakan dari para ahli, produk media *flashcard* Pembelajaran Berbasis Permainan ini diuji coba dalam proses pembelajaran nyata pada Kelompok B di TK Bunayya II Medan. Kegiatan implementasi diawasi dan diawali dengan pengukuran awal (*pre-test*) menggunakan lembar observasi terstruktur. Pengukuran awal ini bertujuan untuk memetakan kondisi dasar karakter tanggung jawab anak di lingkungan kelas sebelum menggunakan media. Selanjutnya, perlakuan (*treatment*) berupa proses pembelajaran menggunakan media *flashcard* berbasis permainan diberikan secara konsisten dalam siklus kegiatan harian anak. Pada akhir rangkaian perlakuan tersebut, dilakukan pengukuran akhir (*post-test*) untuk mengamati perubahan perilaku tanggung jawab yang muncul pada anak.

Selama proses uji coba lapangan, respons dari guru selaku pengguna utama media juga dikumpulkan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisannya. Berdasarkan hasil kuesioner respons guru Kelompok B, media *flashcard* ini memperoleh skor total 89 dari skor maksimal 100, sehingga menghasilkan persentase akhir sebesar 89,00%. Perolehan skor yang tinggi ini menunjukkan bahwa media kartu permainan yang dikembangkan memiliki kemudahan operasional yang sangat baik, tidak membebani manajemen waktu guru, serta adaptif terhadap suasana kelas PAUD. Dengan demikian, produk media *flashcard* ini termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Adapun perubahan capaian perilaku bertanggung jawab anak dari sesi sebelum perlakuan hingga sesudah perlakuan secara ringkas disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Skor Rata-Rata untuk Pencapaian Karakter Tanggung Jawab Anak

Sesi Pengukuran Perilaku	Skor Rata-Rata Prestasi Anak-Anak
Pengukuran Awal (Pra-uji)	71,05
Pengukuran Akhir (Pasca-uji)	91,50
Perbedaan Peningkatan Mutlak	20.45

Tahap *Evaluation* (Evaluasi). Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas produk secara matematis dan memeriksa pencapaian fungsional dari semua fase pengembangan ADDIE yang telah diselesaikan. Tingkat efektivitas media dalam meningkatkan pengembangan karakter tanggung jawab anak dihitung menggunakan analisis indeks *Normalized Gain* (*N-Gain*) yang diperoleh dari data skor empiris. Hasil perhitungan efektivitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Analisis Indeks Efektivitas N-Gain

Skor Maksimum	Selisih Skor (Pasca - Pra)	Nilai Indeks N-Gain	Kategori Efektivitas
100	20.45	0,706	Efektivitas Tinggi

Dengan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,706, yang termasuk dalam kategori tinggi, media kartu permainan terbukti secara empiris efektif dalam mempercepat pembentukan karakter anak. Sebagai bagian akhir dari siklus pengembangan produk, ringkasan komprehensif dari keluaran fungsional dari setiap tahap ADDIE dipetakan secara sistematis dalam Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Pencapaian Hasil untuk Setiap Tahap ADDIE dalam Media *flashcard*

Panggung ADDIE	Aktivitas Utama yang Dilaksanakan	Hasil Tahap Konkret
<i>Analysis</i>	Pengamatan lapangan dan wawancara dengan guru kelas	Matriks kebutuhan media dan dokumen analisis mahasiswa
<i>Design</i>	Perumusan rancangan kartu dan aturan permainan	Draf visual kartu, desain figur, dan instrumen penilaian.
<i>Development</i>	Pencetakan produk fisik dan pengujian	Media permainan kartu yang telah

Panggung ADDIE	Aktivitas Utama yang Dilaksanakan	Hasil Tahap Konkret
	oleh tim validator.	divalidasi siap untuk didistribusikan.
<i>Implementation</i>	Proses pengajaran dan pembelajaran serta kuesioner guru	Skor pra-uji, skor pasca-uji, dan nilai kepraktisan.
<i>Evaluation</i>	Analisis indeks N-Gain dan refleksi dampak media.	Efektivitas produk yang terbukti dalam kategori tinggi.

Keberhasilan pengembangan media *flashcard* Pembelajaran Berbasis Permainan ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis yang penting bagi metode penguatan pendidikan karakter pada anak usia dini. Temuan utama dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pengelolaan lingkungan belajar yang menggabungkan gambar visual yang jelas dengan kebebasan bermain secara aktif dapat mengubah pemahaman moral anak yang awalnya pasif menjadi tindakan nyata yang bertanggung jawab. Peningkatan yang nyata dari skor awal (*pre-test*) hingga capaian akhir (*post-test*) membuktikan bahwa pembentukan karakter tidak harus selalu bergantung pada pemberian nasihat atau instruksi lisan dari guru yang membosankan. Sebaliknya, pembentukan karakter anak dapat berjalan lebih cepat melalui penggunaan benda nyata yang melibatkan emosi dan perhatian anak secara langsung.

Secara konseptual, temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip penggunaan media visual dalam PAUD. Prinsip tersebut menyatakan bahwa penyampaian pesan moral akan lebih efektif jika media yang digunakan mampu menciptakan interaksi dua arah yang bermakna di dalam kelas [23]. Ketika kartu permainan digunakan tidak hanya untuk tebak gambar melainkan sebagai dasar dari aturan bermain, fungsi *flashcard* berkembang menjadi sarana interaksi sosial yang baik. Melalui permainan kartu secara berkelompok, anak-anak dirangsang untuk melatih fokus perhatian serta ingatan jangka panjang mereka tentang nilai-nilai kebaikan yang digambarkan pada kartu tersebut [24]. Hal ini membuktikan bahwa daya tarik visual yang kuat dapat menumbuhkan minat dari dalam diri anak untuk ikut serta secara aktif dalam pembelajaran karakter tanpa merasa terpaksa.

Dampak positif dari penggabungan metode bermain terstruktur ke dalam media kartu ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu. Penelitian tersebut menekankan pentingnya membuat pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak untuk merangsang perkembangan sosial-emosional mereka [25]. Dalam kegiatan Pembelajaran Berbasis Bermain menggunakan kartu ini, terdapat unsur pembiasaan aturan main yang melatih anak untuk patuh bersama, berbagi peran, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas dalam kelompok kecil [15]. Pengalaman langsung inilah yang menjadi dorongan utama bagi anak untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab secara alami. Saat bermain, anak belajar mengendalikan emosi, menghargai giliran teman, dan berkomitmen untuk merapikan kembali kartu setelah selesai bermain. Semua hal ini merupakan indikator utama dari kemandirian perilaku anak [26].

Kebaruan (*novelty*) yang dihasilkan dari penelitian ini terletak pada perubahan fungsi *flashcard* itu sendiri. Pada banyak penelitian sebelumnya, *flashcard* lebih sering digunakan sebagai alat bantu belajar berhitung, mengenalkan lambang, atau memperkaya kosakata dasar anak [27]. Namun, penelitian ini membuktikan bahwa *flashcard* dapat dirancang ulang secara sistematis sebagai alat untuk memperkuat

karakter moral anak. Selain itu, berbeda dengan media biasa yang hanya membuat anak mendengarkan cerita secara pasif dengan ruang gerak yang terbatas, media kartu berbasis permainan ini menuntut anak untuk aktif bergerak dan berinteraksi sosial dengan teman-temannya [13].

Proses perancangan media yang mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan secara terstruktur ini memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga isinya sudah sesuai dengan kebutuhan perkembangan psikologis anak usia dini [28]. Oleh karena itu, perpaduan antara gambar visual kartu yang jelas serta kebebasan berekspresi dalam bermain sambil belajar ini dapat menjadi model alternatif yang baik bagi para guru PAUD. Model ini dapat digunakan untuk menerapkan program penguatan karakter anak secara efektif, terukur, dan berkelanjutan di sekolah.

KESIMPULAN

Media flashcard berbasis Pembelajaran Berbasis Permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti layak, valid, dan efektif untuk memperkuat pendidikan karakter tanggung jawab pada anak usia dini, dengan novelty utama terletak pada perpaduan gambar kartu yang interaktif dan kebebasan berekspresi saat bermain, yang menawarkan pendekatan penanaman karakter secara langsung melalui praktik nyata, berbeda dari metode konvensional yang cenderung mengandalkan nasihat lisan guru. Kelayakan produk ini dibuktikan melalui skor validasi ahli materi sebesar 81,11%, ahli media 85,56%, dan ahli bahasa 78,89%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas isi, tampilan, maupun bahasa untuk digunakan di kelas PAUD. Selain itu, penilaian guru di lapangan menunjukkan tingkat kepraktisan operasional yang sangat tinggi, yaitu 89%, yang mengindikasikan bahwa media ini mudah diterapkan, hemat waktu, dan mampu menjadi variasi pembelajaran yang menarik bagi anak. Efektivitas media juga dikonfirmasi melalui peningkatan signifikan pada skor rata-rata karakter tanggung jawab anak, dari 71,05 pada pre-test menjadi 91,5 pada post-test, yang tercermin dalam perubahan perilaku nyata seperti kemandirian menyelesaikan tugas, kepatuhan terhadap aturan kelas, dan kesadaran merawat serta merapikan mainan setelah digunakan. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan kartu dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga berdampak langsung pada pembentukan karakter anak usia dini.

PENGHARGAAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Medan, sekolah TK inklusi di Kota Medan, dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

REFERENSI

- [1] OECD, *PISA 2022 Results (Volume II): Learning During – and From – Disruption*.

- Paris: OECD Publishing, 2023. doi: 10.1787/a97db61c-en.
- [2] D. Amanda dan T. Wahyuningsih, "Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, hal. 791–799, Jun 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1113.
- [3] J. Afnita dan E. Latipah, "Perkembangan Moral Anak Usia Dini Usia 0-6 Tahun dan Stimulasinya," *Yinyang J. Stud. Islam Gend. dan Anak*, vol. 9, no. 20, hal. 289–306, Nov 2021, doi: 10.24090/yinyang.v16i2.4421.
- [4] I. N. Suarta dan D. I. Rahayu, "Model Pembelajaran Holistik Integratif di PAUD Untuk Mengembangkan Potensi Dasar Anak Usia Dini," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 3, no. 1, Mei 2018, doi: 10.29303/jipp.v3i1.48.
- [5] I. Al Wahfiah dan J. Pamungkas, "Membentuk Karakter Anak Usia Dini: Integrasi Segitiga Cinta Maiyah dalam Inovasi Kurikulum," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, hal. 7214–7230, Des 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5685.
- [6] N. A. Isti Uwaka, R. Isa, dan S. Y. Mozin, "Kualitas Pelayanan Publik pada Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kota Gorontalo (Studi Kasus pada Bidang Pengembangan Destinasi Pariwisata dan Industri Pariwisata)," *RIGGS J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 4, hal. 9530–9537, Jan 2026, doi: 10.31004/riggs.v4i4.4350.
- [7] R. Septiadevana, L. Triani, dan M. Oktaviani, "Karakter Mandiri, Disiplin dan Tanggung Jawab untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 8, no. 5, hal. 4101–4110, Okt 2024, doi: 10.31004/basicedu.v8i5.8777.
- [8] D. Dela Selvia, A. Lestarinigrum, dan I. P. Wijaya, "Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Anak Kelompok A TK PKK Klepek dengan Metode Story Telling," *Abata J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, hal. 22–33, Mar 2025, doi: 10.32665/abata.v5i1.3625.
- [9] U. Umayah, V. P. Zamanina, T. Putri, D. Ayu, dan F. Fatkhurrohman, "Penggunaan Alat Peraga Edukatif Dalam Kegiatan Literasi Numerasi," *J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, hal. 85–94, 2024, doi: 10.54723/ejpau.v2i1.169.
- [10] A. F. Y. Anisa dan N. Attamimi, "Implementasi Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini," vol. 2, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/948>
- [11] Y. Maronta, J. Sutarto, dan B. Isdaryanti, "Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1142–1161, Feb 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4152.
- [12] I. Amir, P. S. Rohmadheny, S. Purnama, U. D. Rosada, dan E. A. Maharani, "Play-based learning in practice: An exploration of early childhood education teacher's experiences in Yogyakarta," *J. Early Child. Care Educ.*, vol. 7, no. 2, hal. 77–95, Jul 2024, doi: 10.26555/jecce.v7i2.10948.
- [13] G. M. Mwinsa dan M. Dagada, "Play-based learning: A pedagogical approach for social skills development in ECE learners in Zambia," *Soc. Sci. Humanit. Open*, vol. 11, hal. 101396, 2025, doi: 10.1016/j.ssaho.2025.101396.
- [14] D. N. Inten, Y. Nurani, dan S. Wulan, "Persepsi Guru PAUD tentang Bermain Berbasis Deep Learning dalam Pembelajaran Literasi Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 507–520, 2026, doi: 10.37985/murhum.v7i1.1906.
- [15] C. Anggraeni, E. Elan, dan S. Mulyadi, "Metode Pembiasaan untuk Menanamkan Karakter Disiplin dan Tanggungjawab di RA Daarul Falaah Tasikmalaya," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 5, no. 1, hal. 100–109, Okt 2021, doi: 10.17509/jpa.v5i1.39692.

- [16] L. F. Rahmawati, N. Cholimah, L. R. E. Basuki, dan M. Khusna, "Makna Pola Asuh Orang Tua terhadap Pembentukan Sikap Tanggung Jawab Anak Usia Dini: Studi Literatur," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, hal. 574–580, Feb 2026, doi: 10.31004/obsesi.v10i1.7652.
- [17] R. Nur, C. Widaty, R. P. F. Azis, dan N. Nursalam, "Moral Knowing, Feeling, Behavior Dalam Integrasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Smpn 24 Kota Banjarmasin," *J. Ilm. Mandala Educ.*, vol. 9, no. 2, hal. 2656–5862, Apr 2023, doi: 10.58258/jime.v9i2.4979.
- [18] R. Kemala, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini di PAUD," *Thufuli J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 8–13, Apr 2023, doi: 10.62070/thufuli.v1i1.17.
- [19] R. Rahnang, P. Widiatmaka, F. Aditya, dan A. Adiansyah, "Pembangunan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini dan Implikasinya terhadap Ketahanan Pribadi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 6993–7002, Des 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.2741.
- [20] S. R. Rindrayani, Rustiyana Rustiyana, L. Judijanto, G. Abdullah, dan A. D. Ardiyanti, *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. CV Alfabet, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=4nCDEQAAQBAJ>
- [21] S. Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2020. [Daring]. Tersedia pada: https://elibrary.stikesghsby.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1879
- [22] D. Hardiyanti, "Bermain: Perspektif Tentang Pengalaman Bermain Guru PAUD dan Praktik Bermain Pada Pembelajaran di PAUD," *Sentra Cendekia*, vol. 2, no. 2, hal. 38, Jul 2021, doi: 10.31331/sencenivet.v2i2.1762.
- [23] M. Muryanti, "Motives For Murder Based on News in Online Media Kompas.Com In 2023 From A Legal Sociology Perspective," *J. Sociol. Dialekt. Sos.*, vol. 10, no. 1, hal. 82–92, Mar 2024, doi: 10.29103/jsds.v10i1.13514.
- [24] D. P. Sari, S. Sujarwo, dan M. Masripah, "Pengaruh Pemanfaatan Flashcard terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata pada Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, hal. 6376–6385, Nov 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5234.
- [25] Z. Zulfiana, W. Kusumaningsih, dan R. Ginting, "Manajemen Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Mengucapkan Terima Kasih Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 6, hal. 1331–1342, Nov 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i6.6153.
- [26] Nurzhafirah, T. A. Lestari Natsir, N. Ashari, dan T. A. Palintan, "Pengembangan Media Maze Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Kaji. Anak*, vol. 6, no. 01, hal. 102–119, Des 2024, doi: 10.24127/j-sanak.v6i01.7600.
- [27] M. Masruroh, A. Hidayat, Y. Pahrul, M. Mutoharoh, dan U. Umalihayati, "Implementasi Media Flashcard dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Bintang Cendikia Ciomas," *J. Ilm. Guru Madrasah*, vol. 4, no. 2, hal. 582–591, Des 2025, doi: 10.69548/jigm.v4i2.97.
- [28] N. N. Ramadhani dan K. Masykuroh, "Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, hal. 190–201, 2022, doi: 10.30651/pedagogi.v8i2.13896.