

Penanaman Karakter Hormat dan Santun pada Anak Usia 4-6 Tahun melalui Media Character Smart Box di Rumah Baca Zhaffa

Kayla Riswanti¹, Aswinda Lase², Muhammad Resyad Alrayyan³, Maya Oktaviani⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

e-mail: kaylariswanti@gmail.com¹, aswindalase@gmail.com²,
resyad12alrayyan@gmail.com³, mayaoktaviani.unj@gmail.com⁴

Abstrak

Rumah Baca Zhaffa sebagai penyedia fasilitas pendidikan non-formal bagi anak-anak usia dini di Tebet, Jakarta Selatan. Pendidikan karakter menjadi isu sentral dalam dunia pendidikan, terutama pada anak-anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter pada anak usia 4-6 tahun melalui media pembelajaran inovatif bernama Character Smart Box. Media ini dirancang untuk mengajarkan nilai-nilai hormat dan santun serta Pancasila melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Kegiatan penelitian dilaksanakan di Rumah Baca Zhaffa, Jakarta Selatan dengan melibatkan 20 anak sebagai peserta. Dengan metode pre-experimental design menggunakan rancangan one-group pretest-posttest, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman anak terhadap nilai-nilai karakter setelah diberikan pembelajaran dengan Character Smart Box. Hasil pre-test dan post-test mengindikasikan peningkatan skor rata-rata dari 5,05 menjadi 9, yang menunjukkan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran karakter yang menarik, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: *Pendidikan Karakter, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Rumah Baca Zhaffa*

Abstract

Zhaffa Reading House as a provider of non-formal education facilities for early childhood children in Tebet, South Jakarta. Character education is a central issue in the world of education, especially for young children. This research aims to instill character education values in children aged 4-6 years through an innovative learning media called Character Smart Box. This media is designed to teach the values of respect and courtesy and Pancasila through an interactive and fun approach. The research was conducted at Zhaffa Reading House, South Jakarta, involving 20 children as participants. Using a pre-experimental design method using a one-group pretest-posttest design, this study showed an increase in children's understanding of character values after learning with Character Smart Box. The pre-test and post-test results indicated an increase in the average score from 5.05 to 8.5, indicating the effectiveness of the media in the learning process. This research makes a significant contribution in developing interesting character learning methods, as well as a reference for educators in improving the quality of early childhood education.

Keywords : *Character Education, Early Childhood, Learning Media, Zhaffa Reading House*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini cenderung berfokus pada pengetahuan dan mengikuti arus globalisasi modern, sehingga kurang memberikan perhatian pada nilai-nilai moral dan pembentukan karakter. Akibatnya, banyak peserta didik yang memiliki kecerdasan akademik tinggi namun kurang memiliki moralitas (Devianti, dkk. 2020). Oleh karena itu, kondisi ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk bertransformasi menjadi wadah yang mampu mencetak generasi bangsa yang berkarakter. Pendidikan karakter menjadi isu sentral dalam dunia pendidikan, terutama pada tahap perkembangan anak usia dini. Masa kanak-kanak, khususnya usia 4-6 tahun, merupakan periode kritis dalam pembentukan karakter individu. Salah satu karakter penting yang perlu ditanamkan sejak dini adalah hormat dan santun. Nilai-nilai ini menjadi fondasi bagi interaksi sosial yang positif dan harmonis.

Anak usia dini yang berada pada usia 0-6 tahun memiliki fase pertumbuhan dan perkembangan yang kompleks dan sangat unik. Pertumbuhan dan perkembangannya berkembang dengan sangat pesat tidak dapat diulang pada masa mendatang (Devianti, dkk. 2020). Pada usia dini pula dikatakan bahwa the golden age, dimana anak pada usia dini dapat dengan mudah meniru dan menyerap berbagai pengetahuan di lingkungannya, baik positif maupun negatif, sehingga pada waktu usia dini lah sangat baik diberikan pengetahuan yang positif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran semakin beragam dan inovatif. *Character Smart Box* sebagai salah satu media pembelajaran interaktif, menawarkan potensi dalam menunjang proses pembelajaran anak usia dini. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *Character Smart Box* dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai karakter. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas *Character Smart Box* dalam menanamkan karakter hormat dan santun pada anak usia 4-6 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran karakter yang efektif, khususnya dengan memanfaatkan media *Character Smart Box*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik, orang tua, dan pengembang media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan karakter anak usia dini.

Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu pendekatan yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama di tingkat dasar, untuk membentuk individu yang memiliki akhlak dan moral yang baik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter yang mencakup nilai-nilai moral, etika, dan budaya. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Muchtar dan Suryani, yang menyatakan bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia telah mencanangkan empat nilai karakter utama yang menjadi dasar penerapan pendidikan karakter di kalangan peserta didik (Muchtar & Suryani, 2019).

Pendidikan karakter di sekolah dasar juga berfungsi sebagai upaya untuk mencegah degradasi moral di kalangan siswa, yang semakin menjadi tantangan di era modern ini. Prihatmojo dan Badawi menekankan bahwa pendidikan karakter dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah

ini dengan membekali siswa dengan nilai-nilai yang kuat dan positif (Prihatmojo & Badawi, 2020). Selain itu, pendidikan karakter juga harus diintegrasikan ke dalam budaya sekolah, di mana pembiasaan, keteladanan, dan pelibatan semua pemangku kepentingan menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penguatan karakter (Indarwati, 2020). Lebih jauh, pendidikan karakter tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, tetapi juga melibatkan peran orang tua dan masyarakat. Setiardi dan Mubarok menekankan bahwa keluarga adalah sumber utama pendidikan karakter, di mana orang tua memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada anak (Setiardi & Mubarok, 2017). Dalam konteks ini, pendidikan karakter harus dilakukan secara holistik, melibatkan semua elemen masyarakat untuk menciptakan generasi yang berkarakter baik (Zubairi, 2022).

Pendidikan karakter juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, terutama di era digital saat ini. Fitrianingtyas mengungkapkan bahwa meskipun era digital membawa banyak kemudahan, namun juga menimbulkan tantangan dalam pembentukan karakter anak, sehingga penting untuk mengembangkan nilai-nilai karakter yang baik dalam konteks tersebut (Fitrianingtyas, 2023). Oleh karena itu, pendekatan yang beragam dalam pendidikan karakter, seperti melalui kegiatan keagamaan, literasi, dan penguatan nilai-nilai budaya, sangat diperlukan untuk memastikan bahwa pendidikan karakter dapat berjalan efektif dan relevan (Arianti, 2023). Secara keseluruhan, pendidikan karakter adalah proses yang kompleks dan multidimensional yang memerlukan kerjasama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Melalui pendekatan yang terintegrasi dan berkelanjutan, pendidikan karakter dapat membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Media Pembelajaran *Character Smart Box*

Media pembelajaran merupakan alat penting dalam membantu anak-anak memahami konsep-konsep abstrak, terutama untuk mengembangkan karakter dan nilai-nilai Pancasila. Bagi anak usia 4-6 tahun, media yang digunakan haruslah menarik, sederhana, dan interaktif agar dapat dengan mudah dipahami dan diterima. *Character Smart Box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak kardus dengan empat sisi, yang setiap sisinya dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran tentang Pancasila, sikap hormat dan sikap santun yang dapat dipraktikkan oleh anak-anak. Dengan menggunakan *Character Smart Box*, anak-anak dapat belajar melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan, yang memperkenalkan mereka pada nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Bagian pertama media pembelajaran adalah pancasila. Pada sisi pertama *Character Smart Box*, anak-anak diminta untuk mencocokkan lambang-lambang pancasila dengan sila-sila yang ada. Media ini bertujuan untuk mengenalkan dan memperkenalkan sila-sila pancasila kepada anak usia dini. Melalui permainan mencocokkan gambar lambang dengan teks sila, anak-anak dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep dasar Pancasila, yang menjadi dasar negara Indonesia. Tujuan pembelajarannya adalah mengenalkan anak kepada sila-sila pancasila secara visual dan teks dan memfasilitasi anak dalam mengenal lambang negara dan konsep-konsep dalam pancasila. Cara bermainnya anak-anak akan diberikan gambar lambang pancasila dan teks yang sesuai. Mereka diminta untuk mencocokkan lambang dengan teks yang tepat, misalnya gambar Bintang yang mewakili sila pertama, atau gambar pohon yang melambangkan sila ketiga.

berinteraksi dengan baik dalam masyarakat. Bagian ini bertujuan mengenalkan sikap santun dalam kehidupan sehari-hari dan mengajarkan anak bagaimana berbicara dan bertindak dengan sopan kepada orang lain. Cara bermainnya Anak-anak akan diberikan beberapa gambar situasi sosial, seperti anak yang menyapa temannya dengan baik, atau anak yang menggunakan kata-kata sopan seperti "tolong" dan "terima kasih". Tugas mereka adalah mencocokkan kalimat yang sesuai dengan gambar tersebut, misalnya "Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan" atau "Meminta dengan sopan saat meminta sesuatu".



Gambar 3. Desain Karakter Santun

Bagian terakhir dari *Character Smart Box* adalah *Games – Spin Wheel*. Bagian ini adalah sebuah permainan yang disebut "*Spin Wheel*". Dalam permainan ini, anak-anak akan memutar roda yang berisi kalimat perintah yang mengarahkan mereka untuk memberikan contoh sikap teladan yang mereka dapatkan dari putaran roda tersebut. Contoh kalimat perintah yang dapat muncul adalah "Berikan contoh sikap hormat kepada orang yang lebih tua" atau "Tunjukkan sikap santun kepada teman". Tujuan adanya game ini memberikan kesempatan kepada anak untuk menerapkan nilai-nilai karakter yang telah dipelajari dan juga meningkatkan partisipasi aktif dan kreatifitas anak dalam mempraktikkan sikap-sikap yang diajarkan. Cara bermain *game* ini anak-anak akan diminta untuk memutar roda dan mengikuti perintah yang muncul. Mereka akan diminta untuk memberikan contoh sikap yang sesuai dengan perintah tersebut. Misalnya, jika roda menunjukkan kalimat perintah untuk memberikan contoh sikap santun, anak dapat menunjukkan bagaimana cara meminta tolong dengan sopan. Permainan ini memberi kesempatan bagi anak untuk berlatih dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif.



Gambar 4. Desain Games Spin Wheel

Character Smart Box adalah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengajarkan karakter dan nilai-nilai Pancasila pada anak usia 4-6 tahun. Melalui aktivitas yang terstruktur dan berbasis permainan, anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai seperti hormat, santun, dan pentingnya Pancasila dalam kehidupan mereka. Dengan menggunakan media ini, anak-anak tidak hanya belajar teori,

METODE

Kegiatan penanaman dan penelitian tentang pendidikan karakter melalui media *Smart Box* dilaksanakan di Rumah Baca Zhaffa, di Jl. Menara Air Gg. Tanjakan IV No.43, RT.7/RW.11, Manggarai, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan pada tanggal 6-8 November 2024. Peneliti bekerja sama dengan pihak Rumah Baca Zhaffa. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang anak dengan usia 4-6 tahun. Dalam Pelaksanaan ini peneliti melakukan beberapa tahapan mulai dari perencanaan hingga evaluasi, penjabaran tersebut adalah sebagai berikut: (1) Tahap perencanaan dari kegiatan ini adalah mencari tempat yang akan dituju sebagai sasaran kegiatan pelaksanaan. (2) Tahap persiapan dari kegiatan ini adalah mensurvei tempat yang akan dijadikan tempat berlangsungnya kegiatan, menentukan tanggal dan waktu yang tepat untuk pelaksanaan kegiatan serta mempersiapkan administrasi persuratan dan juga media yang akan digunakan untuk penanaman pendidikan karakter anak usia dini. (3) Tahap pelaksanaan dari kegiatan ini berlangsung selama 3 hari, di hari pertama pembukaan, *pretest*, mendongeng dan memainkan *character smart box* bagian Pancasila. Di hari kedua melanjutkan belajar sambil bermain *character smart box* bagian pancasila, hormat, dan santun, serta games tantangan terkait hormat dan santun. Dihari ketiga pengulangan terkait *character smart box* dan mendongeng tentang karakter baik dan buruk, *posttest*, dan penutup. (4) Tahap evaluasi dari kegiatan ini adalah analisis hasil pretest dan posttest. Analisis yang digunakan adalah uji deskriptif, uji ini digunakan untuk melihat jawaban responden.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *pre-experimental design* dengan rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan. Tes yang diberikan terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang berjumlah 10 butir dengan isi yang sama tentang pertanyaan seputar karakter hormat dan santun. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan dan pemahaman peserta mengenai pendidikan karakter. *Posttest* bertujuan untuk melihat apakah terdapat peningkatan pengetahuan

dan pemahaman dari peserta mengenai penanaman pendidikan karakter melalui media *Character Smart Box*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Masa kanak-kanak, khususnya usia 4-6 tahun, merupakan periode kritis dalam pembentukan karakter individu. Salah satu karakter penting yang perlu ditanamkan sejak dini adalah hormat dan santun. Nilai-nilai ini menjadi fondasi bagi interaksi sosial yang positif dan harmonis. Kegiatan yang dilakukan di Rumah Baca Zhaffa diikuti oleh 20 orang anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun, yang berada pada tahap perkembangan awal dalam pembelajaran dan eksplorasi. Anak-anak di Rumah Baca Zhaffa menunjukkan minat yang besar terhadap media *Character Smart Box*, mereka terlihat antusias saat mendengarkan dongeng atau bermain sambil belajar menggunakan *Character Smart Box* serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap isi dari media belajar.



Gambar 5. Usia Responden

Gambaran Kegiatan

Kegiatan penerapan media *Character Smart Box* pada anak usia 4-6 tahun di Rumah Baca Zhaffa dilakukan dalam 3x pertemuan yaitu tanggal 6-8 November 2024 di jam 15.00 sd 17.00. Kegiatan ini dihadiri oleh 20 anak usia 4-6 tahun.

Pada hari pertama 06 November 2024 kegiatan diawali dengan presensi guna untuk mendata kehadiran anak dan usianya. Setelah itu dilanjutkan dengan pembukaan dan perkenalan oleh perwakilan mahasiswa serta dilanjutkan dengan kegiatan literasi yang menjadi pembiasaan di Rumah Baca Zhaffa guna meningkatkan minat baca pada anak-anak. Setelah dilakukannya pembukaan dan pembiasaan literasi, anak-anak kami pandu untuk melakukan pengisian *pretest*, *pretest* ini berguna untuk mengukur pengetahuan awal anak-anak sudah sejauh mana mereka mengetahui tentang karakter hormat dan santun sebelum diberi stimulus melalui dongeng serta belajar sambil bermain dengan Media *Character Smart Box*.

Setelah itu kami melanjutkannya dengan mengenalkan anak pada 2 lagu yaitu "4 Kata Ajaib : Tolong, Maaf, Permisi, dan Terima Kasih" dan "Adab Kepada Guru", dan dilanjutkan dengan bernyanyi bersama-sama. Kegiatan dilanjutkan dengan pembacaan dongeng tentang hormat dan santun kepada orang tua guna memantik anak untuk mendalami rasa ingin tahunya.

Pada kegiatan ini anak-anak sangat memperhatikan dan memiliki respon yang baik terhadap dongeng yang disampaikan. Beberapa anak-anak juga menceritakan pengalaman pribadi mereka terkait hormat dan santun kepada orang tua. Setelah dongeng selesai, kami melanjutkan dengan bermain *Character Smart Box* bagian pancasila. Diawali dengan penjelasan dan pencocokan

lambang dengan sila pancasila, selanjutnya anak diberi kesempatan untuk mencocokkan lambang dengan sila pancasila yang sesuai.

Pada hari kedua 7 November 2024 kegiatan awal sama dengan pada kegiatan hari pertama, yaitu presensi, kegiatan pembiasaan literasi dan bernyanyi bersama 2 lagu yaitu “4 Kata Ajaib : Tolong, Maaf, Permisi, dan Terima Kasih” dan “Adab Kepada Guru”. Kegiatan hari kedua yaitu melanjutkan belajar mengenai Hormat, Santun, dan Games tantangan yang merupakan bagian dari isi Karakter *Smart Box*. Belajar sambil bermain diawali dengan penjelasan dan pencocokan materi hormat dan santun oleh mahasiswa, dan dilanjutkan dengan anak diberi kesempatan untuk mencocokkan materi hormat dan santun. Kegiatan pada hari kedua dilanjutkan dengan bermain games tantangan hormat dan santun, anak-anak maju satu persatu untuk memutar ‘*spin whels*’ untuk mendapatkan tantangan.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan *Character Smart Box*

Pada hari ketiga 8 November kegiatan awal masih sama dengan kegiatan hari pertama dan kedua, yaitu presensi, kegiatan pembiasaan literasi dan bernyanyi bersama 2 lagu yaitu “4 Kata Ajaib : Tolong, Maaf, Permisi, dan Terima Kasih” dan “Adab Kepada Guru”. Kegiatan pada hari ketiga ini diawali dengan review kepada anak-anak mengenai materi hormat dan santun menggunakan media *Character Smart Box*. Kegiatan dilanjutkan dengan pembacaan dongeng yang mengandung nilai Hormat dan santun. Di akhir kegiatan kami meminta 3 orang anak untuk bercerita terkait pengalamannya dengan karakter hormat dan santun. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan anak-anak kami pandu untuk melakukan pengisian *post-test*, *post-test* ini berguna untuk mengukur pengetahuan anak-anak sejauh mana mereka mengetahui tentang karakter hormat dan santun setelah diberi stimulus melalui dongeng serta belajar sambil bermain dengan Media *Smart Box*.



Gambar 7. Foto bersama anak-anak rumah baca zhaffa

Sampailah di penghujung kegiatan ada pemmbagikan snack kepada anak-anak dan memberikan 17 buku cerita karakter dan kenang-kenangan ke pak Yudi selaku pemilik dari Rumah Baca Zhaffa dan ditutup dengan foto bersama.



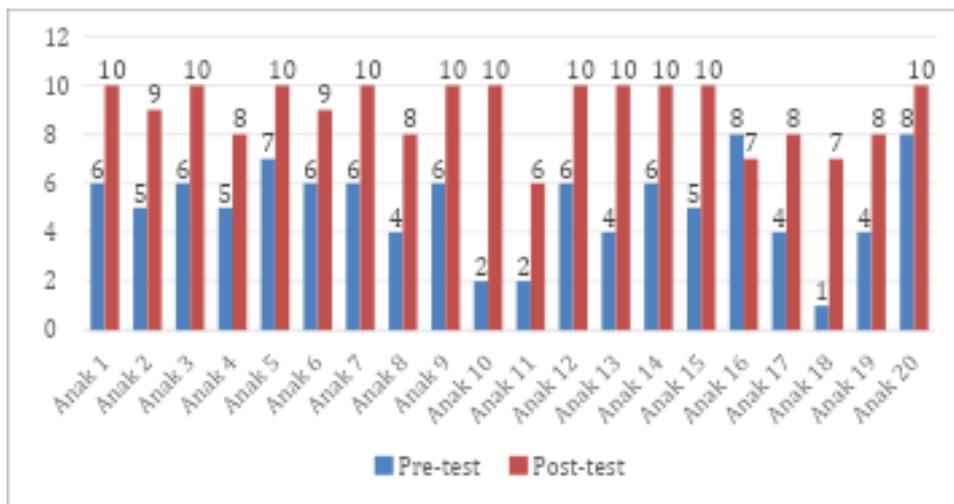
Gambar 8. Pemberian kenang-kenangan kepada pak Yudi

Hasil Kegiatan

Tabel 1. Skor Pengetahuan Masing-masing Anak

No.	Nama Anak	Pre-test	Post-test
1.	Anak 1	6	10
2.	Anak 2	5	9
3.	Anak 3	6	10
4.	Anak 4	5	8
5.	Anak 5	7	10
6.	Anak 6	6	9
7.	Anak 7	6	10
8.	Anak 8	4	8
9.	Anak 9	6	10
10.	Anak 10	2	10
11.	Anak 11	2	6

No.	Nama Anak	Pre-test	Post-test
12.	Anak 12	6	10
13.	Anak 13	4	10
14.	Anak 14	6	10
15.	Anak 15	5	10
16.	Anak 16	8	7
17.	Anak 17	4	8
18.	Anak 18	1	7
19.	Anak 19	4	8
20.	Anak 20	8	10
Total Skor		101	180
Rata-rata		5.05	9



Gambar 9. Grafik Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Masing-Masing Anak

Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences						
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pair 1	Pre-test - Post-test	-3,950	1,731	,387	-4,760	-3,140	-10,203	19,000

Berdasarkan tabel *Paired Sample Test* diatas, maka diketahui Sig. (2-Tailed) adalah sebesar 0,000<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan

posttest. Dijabarkan bahwa hasil rata-rata pretest sebedar 5.05, dan hasil posttest sebesar 9. Maka disini terdapat peningkatan nilai rata-rata antara Pre-test an Post-test sebesar 3,950.

Menurut Zubaedi (2013) dalam Jasmana (2021) mengatakan bahwa strategi yang memungkinkan pendidikan karakter dapat berjalan sesuai sasaran setidaknya meliputi tiga hal yaitu: 1) Menggunakan prinsip teladan dari semua pihak, baik orang tua, guru, masyarakat maupun pemimpinnya; 2) Menggunakan prinsip kontinuitas/rutinitas (pembiasaan dalam segala aspek kehidupan); 3) Menggunakan prinsip kesadaran untuk bertindak sesuai dengan nilai-nilai karakter yang diajarkan. Berdasarkan hasil pengujian melalui pretest dan post-test yang dikaitkan dengan pernyataan tersebut, maka perlu diadakannya pembiasaan secara rutin di dalam aspek kehidupan anak tersebut. Dengan adanya pembiasaan nilai karakter maka karakter akan tertanam dengan baik di dalam diri anak tersebut. Samani dan Haryanto (2013) juga mengatakan bahwa pendidikan karakter bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk memberikan keputusan baik maupun buruk, memelihara apa yang baik mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Edukasi penanaman nilai karakter bukanlah hanya tanggung jawab sekolah. Akan tetapi, edukasi penanaman nilai karakter kepada anak perlu dilakukan oleh orang tua maupun keluarga serta masyarakat. Hal ini diperlukan agar anak siap menjadi pribadi yang memiliki nilai karakter baik dan dapat diterapkan di dalam lingkup keluarga, sekolah, dan masyarakat.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Smart Box dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter, khususnya hormat dan santun, pada anak usia dini. Melalui metode interaktif seperti permainan, dongeng, dan aktivitas mencocokkan gambar, Karakter Smart Box mampu meningkatkan pemahaman anak tentang nilai-nilai moral. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor pre-test dari 5,05 menjadi 9 pada post-test. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan respons positif selama proses pembelajaran.

Media Smart Box memberikan pendekatan inovatif dalam pendidikan karakter dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan moral dalam pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini menegaskan pentingnya media interaktif dalam mendukung pendidikan karakter sejak dini, sekaligus memberikan panduan bagi pendidik untuk menciptakan metode pembelajaran yang relevan dan menarik bagi anak usia 4-6 tahun. Berdasarkan hasil pengujian pretest dan post-test, pembiasaan rutin dalam aspek kehidupan anak perlu dilakukan. Edukasi nilai karakter bukan hanya tanggung jawab sekolah, tetapi juga orang tua dan masyarakat untuk membentuk pribadi anak yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, F. (2023). Implementasi pendidikan karakter religius melalui kegiatan keagamaan pada siswa di sdn 4 sambik bangkol. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 784-791. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1373>
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(02), 67-78.

- Fitrianingtyas, A. (2023). Sosialisasi pentingnya pendidikan karakter anak usia dini di era digital. *Murhum Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 336-346. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.193>
- Indarwati, E. (2020). Implementasi penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar melalui budaya sekolah. *Media Manajemen Pendidikan*, 3(2), 163. <https://doi.org/10.30738/mmp.v3i2.4438>
- Indonesia Heritage Foundation. (2022). 9 Pilar Karakter : Hormat, Santun, dan Pendengar yang baik. Jakarta : Indonesia Heritage foundation.
- Jasmana, J. (2021). Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembiasaan Di Sd Negeri 2 Tambakan Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 164-172.
- Muchtar, D. and Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Pitunov, B. 13 Desember 2007. Sekolah Unggulan Ataukah Sekolah Pengunggulan ? *Majapahit Pos*, hlm. 4 & 11
- Prihatmojo, A. and Badawi, B. (2020). Pendidikan karakter di sekolah dasar mencegah degradasi moral di era 4.0. *Dwija Cendekia Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Samani, M., & Hariyanto. (2013). Pendidikan karakter konsep dan model. PT. Remaja Rosdakarya
- Setiardi, D. and Mubarak, H. (2017). Keluarga sebagai sumber pendidikan karakter bagi anak. *Tarbawi Jurnal Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v14i2.619>
- Waseso, M.G. 2001. *Isi dan Format Jurnal Ilmiah*. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel dan Pengelolaan jurnal Ilmiah, Universitas Lambungmangkurat, 9-11Agustus
- Zubairi, Z. (2022). Peran orang tua terhadap pendidikan islam anak usia dini. *Scaffolding Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 342-353. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1354>