

Media Paper Doll Interaktif Berbasis AI sebagai Penguat Nilai Pancasila untuk Peserta Didik Sekolah Dasar

Latifatul Jannah¹, Fernadiksa Rasta Putra Pratama²

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: latifaunublitar@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Paper Doll Interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai sarana penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan mampu menanamkan nilai toleransi, kebhinekaan, serta kerja sama sejak dini. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan. Penelitian dilaksanakan di SD Mungkung 2 Rejoso Nganjuk dengan subjek penelitian siswa kelas V. Produk yang dikembangkan berupa media Paper Doll Interaktif berbasis AI yang terdiri atas lima tokoh dengan latar belakang agama berbeda, lembar latar tempat, serta perlengkapan pendukung permainan peran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Paper Doll Interaktif berbasis AI dinilai layak dan menarik digunakan dalam pembelajaran, serta mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bermain peran dan pemecahan masalah. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran penguatan karakter di sekolah dasar.

Abstract: This study aims to develop an Artificial Intelligence (AI)-based Interactive Paper Doll learning media as a tool to strengthen Pancasila values among elementary school students. This research is motivated by the need for contextual and engaging learning media that can foster tolerance, diversity, and cooperation from an early age. The research method employed was Research and Development (R&D) using a simplified Borg and Gall model. The study was conducted at SD Mungkung 2 Rejoso Nganjuk with fifth-grade students as the research subjects. The developed product consists of AI-based Interactive Paper Doll media featuring five characters with different religious backgrounds, background setting sheets, and supporting role-play equipment. Data were collected through observation, questionnaires, and interviews. The results indicate that the AI-based Interactive Paper Doll media is feasible and attractive for use in learning activities and effectively facilitates students' understanding and practice of Pancasila values through role-playing and problem-solving activities. Therefore, this media has strong potential as an innovative alternative for character education.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 13 Desember 2025

Disetujui pada: 17 Desember 2025

Dipublikasikan pada: 18 Desember 2025

Kata kunci: Media Paper Doll, Kecerdasan

Buatan, Nilai-Nilai Pancasila, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Salah satu pandangan tentang hakikat manusia menurut Johan Huizinga adalah bahwa manusia merupakan Homo Ludens, yaitu makhluk yang secara alami gemar bermain dan bahkan memiliki potensi unik sebagai pelaku permainan sejati (Sari dalam Tedjasaputra, 2008: 12). Aktivitas bermain mencerminkan unsur kegembiraan, kebebasan, kesenangan yang mendalam, dan terbebas dari batasan peran atau status sosial. Aktivitas ini menciptakan ruang emansipasi yang hanya bisa tercapai dalam suasana yang bebas dan merdeka (Huizinga, 2008, 2014; Lambrow, 2021; Stelzer,

2023). Selain itu, Pasal 31 dalam Konvensi Hak-Hak Anak juga menegaskan bahwa bermain merupakan hak fundamental setiap anak menurut (Stelzer, 2023).

Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan berbagai aspek seperti kemampuan fisikmotorik, kecerdasan, serta keterampilan sosial-emosional, yang seluruhnya harus berkembang secara seimbang. Sebagai Homo Ludens, manusia memandang bahwa bermain adalah bagian dari kebutuhan dasar yang melekat dalam dirinya. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan akan selaras dengan kebutuhan tersebut. Anak-anak akan belajar dengan antusias, penuh semangat, dan tanpa tekanan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang optimal. Saat ini, persoalan serius muncul terkait dengan implementasi nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter bangsa.

Indonesia tengah menghadapi krisis identitas, krisis moral, bahkan krisis keteladanan. Beberapa pihak menilai bahwa institusi pendidikan belum secara optimal menanamkan pendidikan kepribadian kepada para peserta didik. Padahal, kepribadian merupakan aspek yang sangat mendasar dalam kehidupan manusia. Karakter, sebagai inti dari kepribadian, merupakan nilai berharga yang membedakan manusia dari makhluk lain. Oleh karena itu, penguatan pendidikan karakter menjadi sangat penting dalam menjawab tantangan krisis identitas dan krisis moral yang pada akhirnya dapat berdampak pada kemunduran arah dan jati diri bangsa Indonesia. fundamental yang merupakan hasil pemikiran visioner para pendiri bangsa. Meskipun perjuangan mereka dalam merumuskan dasar negara sangat besar, kenyataan saat ini menunjukkan bahwa banyak warga negara, khususnya generasi muda, kurang memahami makna mendalam dari nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, penguatan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai tersebut menjadi hal yang sangat mendesak agar tetap selaras dengan cita-cita nasional. Pancasila juga merepresentasikan keberagaman masyarakat Indonesia, yang diwujudkan melalui semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini menegaskan peran Pancasila sebagai alat pemersatu dalam menghadapi perbedaan yang ada. Namun demikian, implementasinya di berbagai aspek kehidupan berbangsa masih belum sepenuhnya maksimal. Sebagian generasi penerus bahkan belum memahami secara utuh isi dan makna Pancasila, yang mengakibatkan tantangan tersendiri dalam menanamkan dan menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan memanfaatkan media boneka kertas (Paper Doll). Media ini dapat menjadi alternatif yang efektif khususnya untuk peserta didik kelas rendah dalam merangsang kemampuan literasi (Ruhaena, 2018). Penggunaan boneka sebagai alat bantu visual juga mampu mendukung aktivitas mendongeng (Widowati, 2016). Selain itu, boneka dapat menciptakan suasana yang lebih hidup karena memiliki daya tarik visual yang mampu menarik minat dan perhatian anak-anak. Sehingga cerita yang disajikan dalam buku cerita pelengkap Paper Doll dapat dimainkan, menguatkan pemahaman anak tentang nilai Pancasila yang terkandung dalam cerita permainan Paper Doll. Selain keunggulan media permainan tersebut dukungan teknologi juga dibutuhkan sebagai dorongan minat anak dalam penggunaannya. Salah satunya dengan memanfaatkan Teknologi Kecerdasan Buatan atau sering dikenal dengan AI (Artificial Intelligence). Teknologi AI dalam media ini berfungsi dalam proses pembuatan karakter, desain dan juga visualisasi Paper Doll. Menurut pandangan para ahli seperti Brown dan Jones (2021), integrasi kecerdasan buatan (AI) dalam dunia pendidikan tidak hanya memberikan dampak positif dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki konsekuensi

penting untuk masa depan. Teknologi AI mendukung peningkatan efisiensi proses belajar, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, serta mendorong pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman digital.

Hal-hal tersebut menjadikan AI sebagai elemen kunci dalam pembentukan arah pendidikan di masa mendatang. Berdasarkan latar belakang teori bermain, nilai Pancasila, manfaat Paper Doll serta kebutuhan untuk mengatasi permasalahan dalam penguatan nilai Pancasila, penelitian ini bertujuan untuk berPengembangan media Paper Doli“Bepe-bepean” berbasis AI sebagai penguatan nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Penelitian ini difokuskan pada perancangan Pengembangan media Paper Doll berbasis AI yang ditujukan untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.

Pendidikan nilai merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai luhur dalam diri peserta didik agar tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari. Pendidikan nilai tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik (Lickona, 1991). Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai fundamental yang harus ditanamkan sejak dini, khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Nilai-nilai Pancasila meliputi nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial (Kaelan, 2013). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia (Suyanto, 2010). Menurut Tilaar (2012), pendidikan Pancasila tidak cukup diajarkan secara verbal dan teoritis, melainkan harus diwujudkan melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam aktivitas belajar peserta didi

Nilai- nilai pancasila

Pancasila merupakan dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia yang mengandung nilai-nilai luhur sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Kaelan : 2013). Nilai-nilai Pancasila meliputi nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Notonagoro (1984) menyatakan bahwa nilai-nilai Pancasila bersifat hierarkis, sistematis, dan integral, artinya setiap sila memiliki hubungan yang erat dan membentuk satu kesatuan nilai. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila harus disampaikan secara utuh dan tidak parsial. Tilaar (2012) menegaskan bahwa pendidikan Pancasila tidak boleh berhenti pada hafalan sila-sila, tetapi harus diwujudkan dalam sikap dan perilaku nyata melalui proses pendidikan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa Nilai-nilai Pancasila merupakan nilai fundamental bangsa Indonesia yang harus ditanamkan secara berkelanjutan melalui pendidikan. Pendidikan Pancasila yang efektif harus bersifat kontekstual, aplikatif, dan terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada peserta didik Sekolah Dasar membutuhkan media yang mampu menerjemahkan nilai abstrak menjadi bentuk konkret agar mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik.

Penguatan Nilai-Nilai Pancasila pada peserta didik Sekolah Dasar

Penguatan nilai merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk menanamkan, membiasakan, dan menginternalisasi nilai-nilai luhur dalam diri peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan yang berkelanjutan (Kemendikbud : 2020). Penguatan nilai-nilai Pancasila menjadi bagian penting dalam pembentukan

Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pada pembentukan karakter beriman, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Menurut Lickona (1991), penguatan nilai harus mencakup tiga komponen utama, yaitu keteladanan (modeling), pembiasaan (habituation), dan pengalaman langsung (experiential learning) agar nilai tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati dan diwujudkan dalam perilaku nyata. Pandangan ini diperkuat oleh Kohlberg (1984) yang menyatakan bahwa perkembangan moral anak dipengaruhi oleh pengalaman sosial dan kesempatan untuk mengambil keputusan moral dalam situasi nyata.

Piaget (1970) menjelaskan bahwa peserta didik Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga pembelajaran nilai harus disampaikan melalui aktivitas nyata, penggunaan media visual, dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Vygotsky (1978) menambahkan bahwa internalisasi nilai akan lebih efektif apabila terjadi melalui interaksi sosial dan pendampingan orang dewasa atau teman sebaya dalam konteks pembelajaran. Menurut Suyanto (2010), penguatan nilai pada anak usia sekolah dasar harus dilakukan secara konsisten dan terintegrasi dalam seluruh aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tilaar (2012) yang menekankan bahwa pendidikan nilai, termasuk nilai-nilai Pancasila, harus bersifat kontekstual dan aplikatif, bukan sekadar hafalan konsep.

Kaelan (2013) menyatakan bahwa nilai-nilai Pancasila memiliki sifat fundamental dan universal sehingga perlu diterjemahkan ke dalam perilaku konkret yang dapat dipahami oleh anak. Notonagoro (1984) juga menegaskan bahwa nilai-nilai Pancasila harus diajarkan secara utuh dan terpadu karena setiap sila saling berkaitan dalam membentuk karakter warga negara yang ideal. *Media Pembelajaran* Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik (Arsyad : 2017). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan, mengonkretkan konsep abstrak, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sadiman et al. (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal. Sudjana dan Rivai (2010) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran sikap dan nilai karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual bagi peserta didik.

Menurut Heinich et al. (2005), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan peserta didik belajar secara aktif. Hamalik (2011) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik serta memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Daryanto (2016) menekankan bahwa media pembelajaran harus dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran agar dapat memberikan dampak yang maksimal. Sejalan dengan itu, Munir (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, Gagné, Briggs, dan Wager (2005) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses kognitif peserta didik, seperti perhatian, persepsi, dan ingatan, sehingga membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dan media pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses belajar (Munir : 2012). Interaksi tersebut dapat berupa pemilihan menu, pemberian respon, manipulasi objek, maupun umpan balik langsung dari media. Mayer (2009) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena menggabungkan teks, gambar, audio, dan aktivitas yang mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Media interaktif mampu membantu peserta didik mengintegrasikan informasi visual dan verbal secara lebih optimal. Menurut Heinich et al. (2005), media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang. Sejalan dengan itu, Smaldino et al. (2011) menegaskan bahwa media interaktif memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan aktif sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing

Media Paper Doll sebagai Media Pembelajaran

Paper Doll merupakan media visual berupa boneka kertas yang dapat dimanipulasi dan digunakan dalam kegiatan bermain peran (role play) untuk mendukung proses pembelajaran (Sadiman et al. : 2014). Media ini memungkinkan peserta didik untuk berimajinasi, mengeksplorasi peran sosial, serta memahami situasi kehidupan nyata melalui aktivitas yang bersifat konkret dan menyenangkan. Hamalik (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan sangat efektif digunakan pada anak usia Sekolah Dasar karena dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan tidak monoton.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis manipulatif dan visual, seperti Paper Doll, efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep nilai sosial (Rahmawati : 2021). Sari dan Putra (2021) menyatakan bahwa penggunaan media bermain peran berbasis visual dapat membantu peserta didik Sekolah Dasar memahami nilai moral dan sosial secara lebih konkret dan kontekstual. Menurut Wulandari (2022), media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan simulasi peran sosial mampu menumbuhkan empati, tanggung jawab, dan sikap sosial positif pada peserta didik. Pendapat ini diperkuat oleh Hidayat dan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis role play visual efektif digunakan dalam pembelajaran nilai dan karakter karena mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Paper Doll Interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai sarana penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, karena penelitian ini berfokus pada proses perancangan, pengembangan, dan pendeskripsian media pembelajaran serta pemaknaan penggunaan media Paper Doll Interaktif berbasis AI dalam menguatkan nilai-nilai Pancasila. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh gambaran yang

mendalam mengenai proses pengembangan media dan pengalaman peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di SD Mungkung 2 Rejoso, Kabupaten Nganjuk. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut relevan dengan konteks penelitian serta memiliki kebutuhan akan media pembelajaran inovatif untuk penguatan nilai-nilai Pancasila.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dengan pertimbangan bahwa peserta didik kelas V memiliki kemampuan berpikir operasional konkret menuju formal, sehingga mampu memahami nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bermain peran dan pemecahan masalah menggunakan media Paper Doll. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan berupa media Paper Doll yang terdiri atas lima tokoh dengan latar belakang agama yang berbeda, yaitu Islam, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Perbedaan latar belakang ini sengaja dirancang untuk memberikan pengalaman belajar nyata kepada peserta didik mengenai keberagaman dan toleransi. Selain tokoh, media ini juga dilengkapi dengan lembar latar berupa setting tempat bermain Paper Doll, meliputi latar kelas, kantin, halaman sekolah, dan taman. Media dilengkapi pula dengan lembar atribut pendukung seperti tas, buku, makanan, dan perlengkapan lain yang membantu peserta didik membangun alur cerita secara lebih kontekstual. Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, proses penggunaan media Paper Doll Interaktif berbasis AI diawali dengan pembagian peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok memperoleh satu latar tempat, lima tokoh Paper Doll, dan atribut pendukung. Guru memberikan ema cerita yang mengandung nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi antarumat beragama, kerja sama dalam perbedaan, keadilan.

Selama kegiatan berlangsung, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif berdiskusi untuk menentukan alur cerita, membagi peran, serta menyelesaikan konflik yang muncul dalam cerita. Interaksi antarpeserta didik terlihat intens, terutama ketika terjadi perbedaan pendapat yang kemudian diselesaikan melalui musyawarah. Temuan ini menunjukkan bahwa media Paper Doll memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami secara langsung nilai-nilai Pancasila melalui kegiatan bermain peran. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengaitkan cerita yang dimainkan dengan nilai-nilai Pancasila. Misalnya, pada cerita dengan latar kantin sekolah, peserta didik menggambarkan sikap saling menghormati perbedaan makanan berdasarkan keyakinan agama masing-masing tokoh. Pada latar halaman sekolah dan taman, peserta didik menampilkan kerja sama dan kepedulian terhadap lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa media Paper Doll membantu peserta didik memahami nilai Pancasila secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Untuk memperkuat temuan observasi, peneliti juga mengumpulkan data melalui angket respons peserta didik dan wawancara dengan guru serta beberapa peserta didik. Hasil angket menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media Paper Doll Interaktif berbasis AI.

Tabel 1. Hasil Angket Respons Peserta Didik terhadap Media Paper Doll Interaktif Berbasis AI

Aspek yang dinilai	Presentase Respon Peserta Didik
Ketertarikan terhadap media	93%
Kemudahan penggunaan media	89%

Media membantu memahami nilai Pancasila	91%
Media meningkatkan kerja sama kelompok	94%
Media membuat pembelajaran lebih menyenangkan	95%

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan manfaat media Paper Doll dalam pembelajaran nilai Pancasila. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi. Hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa media Paper Doll Interaktif berbasis AI membantu guru dalam menyampaikan materi nilai Pancasila secara lebih konkret. Guru menyampaikan bahwa peserta didik lebih mudah memahami nilai melalui praktik bermain peran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat ceramah. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa mereka senang karena dapat bermain sekaligus belajar, serta lebih memahami cara bersikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Lickona (1991) yang menegaskan bahwa pendidikan nilai harus melibatkan pengalaman langsung agar nilai dapat terinternalisasi dengan baik. Melalui kegiatan bermain peran menggunakan Paper Doll, peserta didik tidak hanya mengetahui nilai Pancasila, tetapi juga mempraktikkannya dalam alur cerita dan penyelesaian masalah. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sudjana dan Rivai (2010) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Sikap dan nilai karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Dari sisi interaktivitas, temuan penelitian ini mendukung pendapat Munir (2012) dan Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Interaksi antara peserta didik, media, dan teman sebaya terlihat jelas selama kegiatan bermain peran. Selain itu, pemanfaatan AI dalam pengembangan media melalui Canva sejalan dengan pendapat Russell dan Norvig (2021) serta Holmes et al. (2022) yang menyatakan bahwa AI dalam pembelajaran dapat mendukung pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian oleh Sari (2021) tentang penggunaan media boneka dalam pembelajaran karakter menunjukkan bahwa media bermain peran mampu meningkatkan pemahaman nilai moral peserta didik Sekolah Dasar. Penelitian oleh Pratama dan Widodo (2022) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam menanamkan nilai toleransi dan kerja sama pada peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Rahmawati (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman nilai Pancasila. Persamaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media konkret dan interaktif sebagai sarana penguatan nilai, serta fokus pada pembelajaran nilai dan karakter peserta didik Sekolah Dasar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mengerucut pada kesimpulan bahwa pengembangan media Paper Doll Interaktif berbasis AI berhasil menjawab rumusan masalah penelitian, baik dari segi proses pengembangan media maupun dari segi penguatan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Media ini terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik Sekolah Dasar. Keberhasilan pengembangan produk ini menunjukkan bahwa media Paper Doll Interaktif berbasis AI layak digunakan

sebagai alternatif media pembelajaran untuk penguatan nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Paper Doll Interaktif berbasis Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran yang dapat menguatkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran nilai yang bersifat konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Paper Doll Interaktif berbasis AI mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Peserta didik menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran serta mampu memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi, kerja sama, musyawarah, dan keadilan. Hasil angket dan wawancara menunjukkan respons positif dari peserta didik dan guru terhadap penggunaan media ini. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Paper Doll Interaktif berbasis AI berhasil dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk menguatkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik Sekolah Dasar. Media ini juga memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dan digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran pendidikan karakter.

DAFTAR RUJUKAN

- Akgun, S., & Greenhow, C. (2022). Artificial intelligence in education: Addressing ethical challenges in K–12 settings. *Educational Technology Research and Development*, 70(4), 1437–1455. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10123-4>
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, X., Xie, H., & Hwang, G. J. (2021). A multi-perspective study on artificial intelligence in education: Analyzing the impact of AI-assisted learning environments. *Educational Technology & Society*, 24(3), 1–15.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Boston: Center for Curriculum Redesign.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). *Artificial intelligence and the future of learning*. London: Routledge.
- Karsenti, T. (2023). Artificial intelligence in education: Issues and opportunities for teaching and learning. *International Journal of Technologies in Higher Education*, 20(1), 1–12.
- Kemendikbud. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. New York: Bantam Books.
- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*. London: Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- OECD. (2021). Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child. New York: Viking Press.
- Pratama, A., & Widodo, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan untuk menanamkan nilai toleransi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 85–94.
- Rahmawati, D. (2023). Media pembelajaran visual interaktif dalam penguatan nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–56.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). Artificial intelligence: A modern approach (4th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, N. (2021). Pemanfaatan media boneka dalam pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 67–78.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2010). Media pengajaran. Bandung: Sinar Baru.