



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Cara Penerapan Nilai Demokrasi pada Anak Usia Dini pada Era Digital

Fika Nurul Fadhillah¹(✉), Cahyo Hasanudin², Ernia Duwi Saputri³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia

fikafadhillah1@gmail.com

abstrak— Penerapan nilai demokrasi perlu dimulai sejak usia dini, terutama melalui lingkungan keluarga dan masyarakat, agar anak terbiasa menghargai pendapat orang lain serta mampu bersikap terbuka saat berkomunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran demokrasi dapat menanamkan nilai-nilai seperti kebebasan berpendapat, tanggung jawab pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan sumber data sekunder berupa jurnal nasional yang relevan dengan topik penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan metode simak dan catat, sedangkan validasi data menggunakan teknik triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai demokrasi memiliki empat peran penting dalam membentuk karakter anak yaitu, 1). Menerapkan konsep edukasi mengacu pada penyelesaian masalah dengan Media Digital. 2). Menggunakan Digital Storytelling untuk Pengenalan Konsep Demokrasi 3). Penggunaan media game digital edukatif (*Game-Based Learning*) 4). Menggunakan pembelajaran partisipatif. Simpulan penelitian ini adalah terdapat empat penerapan nilai demokrasi pada anak usia dini di era digital.

Kata kunci— Era digital, Demokrasi, Anak usia dini.

Abstract— The application of democratic values needs to begin at an early age, especially through the family and community environment, so that children become accustomed to respecting the opinions of others and are able to be open in their interactions. The purpose of this study is to determine the role of democracy in instilling values such as freedom of expression and responsibility in early childhood. The method used is a Systematic Literature Review (SLR) with secondary data sources in the form of national journals relevant to the research topic. Data collection was carried out using the read and note method, while data validation used the theory triangulation technique. The results of the study indicate that democratic values have four important roles in shaping children's character, namely: 1) Using a Problem-Based Learning Model with Digital Media; 2) Using Digital Storytelling to Introduce the Concept of Democracy; 3) Using Educational Digital Games (*Game-Based Learning*); and 4) Using Participatory Learning. The conclusion of this study is that there are four applications of democratic values in early childhood in the digital era.

Keywords— Digital era, Democracy, Early childhood.

PENDAHULUAN

Era digital dapat dipahami sebagai teknologi modern saat ini yang dapat mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia (Salsabila et al., dalam Suryana dan Muhtar, 2022). Pendapat lain mengatakan bahwa era digital juga dapat diartikan sebagai sistem komunikasi masa kini yang digunakan manusia sehari-hari (Ngongo dkk. 2019). Jadi era digital merupakan masa ketika berbagai kehidupan manusia menjadi lebih efektif berkat kemajuan teknologi (Bengu dkk., 2024). Sehingga dapat diartikan bahwa era digital dapat dipahami sebagai teknologi modern saat ini yang merupakan sistem komunikasi manusia yang digunakan untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia.

Pada kehidupan manusia sekarang media digital telah digunakan oleh beberapa kalangan umum yang bermanfaat positif pada saat menunjukkan sikap dalam berkehidupan bermasyarakat (Indainanto, dalam Jaya & Zahara, 2020). Dan dalam proses belajar mengajar penggunaan media digital lebih banyak digunakan agar menjadi lebih praktis (Suroya, dalam Sulistyarini & Fatonah, 2022). Menurut Irsa et al., dalam Asmawati, (2021) dalam penelitiannya yakni penerapan permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran terbukti lebih efektif untuk menarik perhatian anak agar lebih fokus belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media digital juga berdampak positif di berbagai kalangan Masyarakat meskipun penggunaan media digital juga perlu diarahkan supaya tidak berdampak buruk bagi perkembangan anak.



Gambar 1. Era digital pada anak usia dini (coding bee academy, 2024)

Perkembangan anak saat ini bisa berpengaruh terhadap tingkah laku yang mengalami kecanduan media digital yang cenderung memiliki kemampuan berpikir dan perkembangan sosial emosional yang tidak optimal (Munawar dkk., dalam Rizkiyah, 2019). Sedangkan pembelajaran berbasis media digital dapat menimbulkan dampak negatif, diantaranya penggunaan layar berlebihan, risiko paparan konten tidak layak, menurunnya aktivitas fisik, pengaruh buruk dari iklan komersial, serta

gangguan pada kesehatan dan pola tidur (Gjelai et al., dalam Isrofah dkk., 2020). Efek samping lain yang muncul dari pemakaian media digital adalah perilaku yang tidak terkontrol yang membuat kecanduan (Prasetyo, dalam Lindriany & Hidayati 2013). Jadi disimpulkan bahwa dampak negatif media digital itu sangat berpengaruh pada pola pikir sampai dengan fisik yang cepat lelah terutama untuk kelompok usia awal

Kelompok usia awal merupakan kelompok anak yang berada dalam kisaran usia dibawah 7 tahun (Ghofururrohim dkk., 2023). Menurut Zaini dan Dewi, (2017) yang mengatakan bahwa usia tersebut adalah usia yang paling baik dikarenakan pola pikir mereka semakin meningkat. Di Masa tersebut anak lebih menunjukkan kemajuan yang pesat dalam berkembang (Devianti dkk., 2020). Jadi kelompok usia awal adalah anak yang masih dalam fase pertumbuhan.

Perkembangan tersebut dilakukan melalui Pendidikan kewarganegaraan yang sangat dibutuhkan agar membangun karakter anak (Setiawati dkk., 2024). Maka dari itu Pendidikan di usia dini diperlukan untuk menjadikan anak bangsa yang berkarakter kuat dan berakhlak terpuji (Sudaryanti, 2012). Selain itu, prinsip demokrasi bisa juga berupa pengenalan terhadap sikap menghargai antar individu dan kemampuan berkomunikasi dengan baik (Vichaully, & Dewi, 2021). Jadi, pembelajaran kewarganegaraan pada usia dini sangat penting terutama pada hal-hal yang terkait dengan demokrasi.

Demokrasi memiliki arti yakni rakyat memiliki kekuasaan tertinggi untuk menentukan kebijakan negara dan mengawasi secara langsung maupun lewat wakil tangan rakyat (Rosana, 2016). Artinya, wewenang rakyat dalam pemerintahan (Irawan, 2016). Sistem ini sudah banyak diterima dan digunakan di berbagai negara dan menggantikan sistem2 pemerintahan yang lain (Paralihan, 2019). Maka dengan adanya sistem demokrasi ini bisa menumbuhkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat.

Dalam Masyarakat sekarang nilai demokrasi harus dikembangkan dalam berkehidupan (Sulistiyono, 2021). Nilai-nilai ini yang harus diterapkan pada tiap individu karena pentingnya dalam berkomunikasi pada masyarakat (Rukmini, 2021). Menurut Sudrajat, (2016) Nilai tersebut bermanfaat dalam bentuk usaha untuk mendengarkan aspirasi rakyat. Penerapan nilai demokrasi juga dimulai sejak dini, terutama dalam keluarga, lingkungan agar anak-anak terbiasa menghargai pendapat dan belajar bersikap terbuka terhadap orang lain.

Pendekatan dengan secara terbuka terhadap anak membuat mereka lebih mengerti terhadap cara berinteraksi dengan orang lain, rasa tanggung jawab pada diri sendiri, kemampuan mengambil keputusan, dan kemandirian yang mulai tampak pada diri mereka (Nurfitri, 2021). Begitupun metode pengasuhan orangtua terhadap anak menggunakan sistem tersebut karena merupakan metode yang paling tepat dalam membentuk kepribadian anak (Marintan, & Priyanti, 2022). Maka dari itu,

pendekatan secara terbuka merupakan metode orang tua yang paling tepat dalam membentuk karakter anak.

Riset ini penting untuk diimplementasikan pada anak usia dini dalam memahami Pendidikan demokrasi untuk menanamkan sikap tanggung jawab pada diri sendiri, kebebasan berpendapat yang sesuai dengan nilai-nilai demokrasi. Di tengah era digital sekarang yang menjadi tantangan serius bagi anak-anak karena penggunaan teknologi seperti gawai dapat menimbulkan kecanduan dan menurunkan aktivitas sosial mereka maka pembelajaran demokrasi ini sangat diperlukan dukungan keluarga dalam proses pembentukan karakter anak sejak usia awal. Berdasarkan penjelasan diatas sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan nilai demokrasi pada anak usia dini sangat penting pada era digital saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR adalah penelitian dengan topik tertentu dengan cara mengevaluasi, menafsirkan dan menyelidiki (Triandini dkk., dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Seluruh informasi yang diolah dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) dapat berbentuk jurnal. Penelitian ini memanfaatkan data sekunder berupa kata, frasa, klausa, dan kalimat yang diperoleh dari artikel jurnal bereputasi nasional.

Penelitian ini menggunakan metode simak dan catat dalam proses pengumpulan data. Metode simak dan catat adalah metode dengan cara penyimakan melalui penyadapan kemudian mencatat data yang relevan dengan tujuan penelitian (Mahsun, 2013). Metode simak di dalam penelitian ini dengan cara membaca sumber data yang akan dikaji dan diteliti. Metode catat di dalam penelitian ini dengan cara menulis sumber data yang ditemukan dalam penelitian.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah cara untuk memastikan keakuratan data dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber, metode, atau teori agar data yang diperoleh lebih terpercaya. Triangulasi di dalam riset ini menggunakan teknik triangulasi teori. Penelitian ini memanfaatkan teori dari riset terdahulu dan konsep para pakar sebagai landasan untuk memvalidasi pernyataan atau konsep yang dipaparkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan nilai demokrasi pada anak usia dini pada era Digital dapat diwujudkan dengan berbagai metode. metode ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menerapkan konsep edukasi mengacu pada penyelesaian masalah dengan Media Digital

Penerapan nilai demokrasi dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang melibatkan penyelesaian masalah sederhana menggunakan media digital interaktif. Misalnya, guru dapat menyajikan permainan digital yang memerlukan pengambilan keputusan bersama mengenai pembagian mainan atau penetapan aturan bermain. Melalui aktivitas ini, anak belajar menghargai pendapat teman, menerima hasil voting, dan memahami konsep keadilan. Platform seperti *PBS Kids* atau *ABCmouse* dapat dimanfaatkan untuk simulasi situasi yang memerlukan musyawarah, sehingga anak terbiasa dengan proses demokratis sejak dini.

Pembelajaran menggunakan teknik *Problem Based Learning* yakni memunculkan sebuah masalah yang digunakan untuk melatih kemampuan berpikir, kemampuan mengatasi sebuah kesulitan dan meningkatkan kemampuan mengatur diri melalui pengalaman menghadapi tantangan nyata (Maskur et al., 2020; Nurrohma & Adistana, 2019 dalam Mella, Wulandari & Wiarta, 2022).

2. Menggunakan Digital Storytelling untuk Pengenalan Konsep Demokrasi

Pembuatan cerita digital bersama yang melibatkan partisipasi aktif anak dalam menentukan alur, karakter, dan penyelesaian konflik. Guru dapat memandu anak untuk menggunakan aplikasi pembuatan cerita sederhana seperti *Book Creator* atau *StoryJumper*, dimana setiap anak memberikan kontribusi ide melalui proses diskusi. Metode ini mengajarkan nilai-nilai demokrasi seperti kebebasan berekspresi, penghargaan terhadap perbedaan pendapat, dan gotong royong dalam menciptakan karya kolaboratif. Menurut Nurelah & Nuraeni, (2024) pembelajaran digital storytelling merupakan pembelajaran dengan cara penggunaan media teknologi yang didalamnya bermacam-macam fungsi yang menghasilkan sebuah tayangan menarik yang dapat diterapkan untuk sarana pembelajaran pendukung perkembangan anak.

3. Penggunaan media game digital edukatif (*Game-Based Learning*)

Media game digital edukatif menjadi sarana penting dalam mendukung penerapan nilai demokrasi. Guru dapat memanfaatkan video game pembelajaran, animasi edukatif, atau aplikasi permainan interaktif yang mengandung pesan moral seperti kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghormati. Penggunaan media game digital juga mendorong anak belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan selaras dengan dunia mereka yang dekat dengan teknologi. Namun demikian, pendampingan guru tetap diperlukan agar anak tidak hanya mengarah pada faktor hiburan, tetapi juga memahami pesan yang disampaikan. Menurut Pratiwi & Musfiroh, (2014)

yang berpendapat bahwa game edukatif sebaiknya dikemas secara menarik dan interaktif sehingga mampu membangkitkan motivasi peserta didik melalui tantangan dalam permainan serta dapat dimanfaatkan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Menggunakan pembelajaran partisipatif

Menyelenggarakan kegiatan pemilihan kelas menggunakan penerapan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran partisipatif. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapat, memilih kegiatan, serta mengambil keputusan sederhana di kelas. Misalnya, anak diminta memilih tema permainan, menentukan warna gambar, atau memberikan saran dalam kegiatan kelompok. Cara ini melatih anak untuk berani berpendapat, menghargai perbedaan, dan memahami konsep keadilan. Melalui pengalaman langsung tersebut, nilai demokrasi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan secara nyata. Menurut Alisalman, (2020) Kegiatan pembelajaran partisipatif berarti melibatkan keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Dalam interaksi antara pengajar dan anak didik, terjadi proses saling belajar yang memberikan manfaat bagi kedua belah pihak.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah terdapat empat cara penerapan nilai demokrasi pada anak usia dini yaitu:

- 1) Menerapkan konsep edukasi mengacu pada penyelesaian masalah dengan Media Digital.
- 2) Menggunakan Digital Storytelling untuk Pengenalan Konsep Demokrasi
- 3) Penggunaan media game digital edukatif (*Game-Based Learning*)
- 4) Menggunakan pembelajaran partisipatif

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia.

REFERENSI

- Alisalman, M. (2022). Pembelajaran partisipatif sebagai metode dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1), 66-77. <https://doi.org/10.21831/diklus.v6i1.48572>.
- Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>.

- Bengu, H., Kelin, S., & Hadjon, R. (2024). Penerapan etika bisnis dalam kegiatan UMKM di era digital. *TIMOR CERDAS-Jurnal Teknologi Informasi, Manajemen Informasi dan Rekayasa Sistem Cerdas*, 2(1), 1-7. https://ojs.cbn.ac.id/index.php/timor_cerdas/article/view/1243.
- 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. <https://doi.org/10.46963/mash.v3i02.150>.
- Ghofururrohim, N. M., Wicaksono, R. N., & Faristiana, A. R. (2023). Pengaruh Smartphone Terhadap Anak Usia Dini. *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 129-146. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.340>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>.
- Irawan, B. B. (2016). Perkembangan demokrasi di negara Indonesia. *Jurnal ilmiah hukum dan dinamika masyarakat*, 5(1). <https://files.core.ac.uk/download/pdf/249338105.pdf>.
- Isrofah, I., Sitisaharia, S., & Hamida, H. (2022). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1748-1756. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.626>.
- Jaya, M., & Zahara, R. (2023). Peran dan pengaruh media digital dalam issue pelecehan seksual di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 3(2), 189-200. <https://doi.org/10.55606/juitik.v3i2.530>.
- Lindriany, J., Hidayati, D., & Nasaruddin, D. M. (2023). Urgensi literasi digital bagi anak usia dini dan orang tua. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 4(1), 35-49. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.201>.
- Marintan, D., & Priyanti, N. Y. (2022). Pengaruh Pola Asuh Demokratis terhadap Keterampilan Sikap Toleransi Anak Usia 5-6 Tahun di TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5331-5341. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/96097226/pdflibre.pdf?1671544580=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPengaruh_Pola_Asuh_Demokratis_terhadap_K.pdf&Expires=1761740562&Signature=GDV8bLXn0NdJctM9llu4QmiL5A3kzIP6i1j9gWtf4BqupbLhMO3zKmDKbsoEVMtEyWRoB0wZ0fy3Kv3brSEdIEqK31HVVoCDzopQAYLXsQ8DHk4ONbiry8xf2dkbmSfkvGBuT27cDFE-Icg3b3yS1vqnE1zQssTOAzX2rDGVJ5oBzBH3bQ5FgXCJNPVIq~HNMK7SOw uqSA~lcsaBlqUkXcwEOA6jJgoZHLcQ2tL6~CIA7H-Udcr9MELrud3IolhddYuiTeJs903TYIt7FvzpMuR880mM8SqWBPljdDN7qgIgG

- [arwOhlnz6ZsXMqtXJaNyNd8iIErdUJQHVXBC9Ea~XA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.](https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368)
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan ajar digital interaktif berbasis *problem based learning* materi keragaman budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127-136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>.
- Mulyadi, Y. B. (2018). EKSISTENSI ANAK USIA DINI BERKARAKTER MANDIRI BERBASISPOLA ASUH DEMOKRATIS ORANG TUA. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19-33. <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/PAUD/article/view/274>.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>.
- Nurelah, E., & Nuraeni, L. (2024). Digital Storytelling: Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(2), 145-157. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22204>.
- Nurfitri, T. (2021). Pola Asuh Demokratis Dalam Menumbuhkan Kemandirian Anak. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 7(1), 31-36. <https://doi.org/10.22460/ts.v7i1p31%20-%2036.2611>.
- Paralihan, H. (2019). Islam Dan Demokrasi. *Aqlania*, 10(1), 63. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/93243484/1727-libre.pdf?1667021559=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DIslam_dan_Demokrasi.pdf&Expires=1761734885&Signature=UtX2Szyw5I6O-fNGEZ2D1AWyLOfFj6q9V28JKo20215oEqroXaGZjlq1V4TFrtJoQbJo8Sk3tqtixpK~VxSgNPD5xVJG0QcSvRDOK~KebURnRJdpdb~XNtLjD4LwltJ20MbCeCIGBj3HCksuQzbw5a5sppB0pZATPIIe7vjpBUI6P4D-kVkWGVCw5Zr60KajvKVfV1oRb8AGvJ-677VWO1f9xD3QyHoCyohjWpFmOTJJwvT3rEO9uneUzW~WJnb5itzyD6hb6J6PKtztZul98nZZPKgLuCwRrQrpEdN~pa2pjF8P1hgJgVg3U-MCUTHIeuyunCACDZtUYdHHFZbag_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp.1552-1561). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>.

- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan media game digital edukatif untuk pembelajaran menulis laporan perjalanan siswa sekolah menengah pertama. *LingTera*, 1(2), 123-135. <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=282795&val=7197&title=PENGEMBANGAN%20MEDIA%20GAME%20DIGITAL%20EDUKATIF%20UNTUK%20PEMBELAJARAN%20MENULIS%20LAPORAN%20PERJALANAN%20SISWA%20SEKOLAH%20MENENGAH%20PERTAMA>.
- Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital untuk meningkatkan kecakapan literasi digital anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115-133. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>.
- Rosana, E. (2016). Negara demokrasi dan hak asasi manusia. *Journal Tapis: Journal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 12(1), 37-53. <https://doi.org/10.24042/tps.v12i1.827>.
- Rukmini, B. S. (2021). Implementasi nilai-nilai demokrasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 40-47. <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/dewantara/article/view/102>.
- Setiawati, I., Mahfuroh, L., & Azha, N. F. (2024). Pentingnya pembelajaran PKn di SD untuk menumbuhkan kesadaran berdemokrasi sejak dini. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10-10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.472>.
- Sudaryanti, S. (2012). Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> https://journal.uny.ac.id/v3/jpa)*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2902>.
- Sudrajat, A. (2016). Demokrasi Pancasila dalam Perspektif Sejarah. *Mozaik Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/moz.v8i1.10763>.
- Sulistiyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh pemahaman literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap kompetensi pedagogik guru era digital learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42-72. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>.
- Sulistiyono, A. (2021). Peran guru dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi melalui budaya sekolah. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 1-8. <https://pdfs.semanticscholar.org/1923/20edef1d299e91e782d40954831fdf463879.pdf>.
- Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi konsep pendidikan karakter Ki Hadjar Dewantara di sekolah dasar pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117-6131. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3177>.

- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>.
- Vichaully, Y., & Dewi, D. A. (2021). Penerapan nilai demokrasi di kelas sekolah dasar sebagai bentuk bagian dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Rhizome: Jurnal Kajian Ilmu Humaniora*, 1(11). <https://pdfs.semanticscholar.org/d7ab/1c4c0e05af3bc6dfe3ef3789791d35d436a5.pdf>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/109451330/1173-libre.pdf?1703322415=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DPentingnya_Media_Pembelajaran_Untuk_Anak.pdf&Expires=1761669420&Signature=FXTIIdCTWa1jjY5jXsmcu~mS01L198PrOYtgLmyodOR7xYn5AYskWPLOECQuy44lsfnKkHM~NrKUbu86yun-bk8CtKMpSGk3bqMMb8WTvnwrV5XbbFjwrh5JYFlu-0HB0okJTLrliwgtW-RcG29Ki2HxzKQbnaq-GPxIjQ3MRhZDvyIN7DxxD0mW172Us~IkN0Fvn0yNWrrtnsxOsRjsBGYKejclmmgIZbyItF~if-SIUiFvLNyN9RhYajsM2IPXhSjX1vV~w6QGxuZXVdVVgzCGe06AoU~t2uONAXVolCJNtA-6MMG7wrIr-f1bBbWNEdbdPe-ZU1-V4fWkdnSvQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA.