



PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN *POWTOON* BERBASIS KEBUDAYAAN BALI DALAM MENSTIMULASI KESEHATAN MENTAL ANAK PADA KELOMPOK B TK NEGERI SELAT KLUNGKUNG

I Gusti Ayu Agung Mascintya¹ Putu Aditya Antara² Rendy Setyowahyudi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail korespondensi: masagung806@gmail.com

Abstract

The limited use of innovative and interactive Balinese culture-based digital learning media has led to low learning interest among children. This study aimed to develop Balinese culture-based digital learning media using Powtoon to stimulate early childhood mental health. This research employed a research and development approach using the ADDIE model. Product trials were conducted to evaluate feasibility, practicality, and effectiveness through questionnaires, with qualitative and quantitative descriptive analyses. The results showed that the learning media was highly feasible, practical, and effective, as indicated by expert validation, positive teacher and child responses, and significant differences between pre-test and post-test results. Therefore, Balinese culture-based digital learning media effectively supports early childhood mental health and strengthens local cultural values through interactive learning.

Keywords: *Mental Health, ADDIE Model, Learning Media, Powtoon.*

PENDAHULUAN

Kesehatan mental adalah kondisi terbebas dari gejala gangguan mental dalam bentuk apapun yang dialami oleh seseorang (Ridha dkk., 2023). Kesehatan mental dapat diartikan secara luas, bukan hanya sebatas kasus gangguan jiwa berat. Berdasarkan UU Nomor 18 Tahun 2014 tentang kesehatan jiwa, kesehatan jiwa/mental merupakan kondisi dari individu yang berkembang secara mental, fisik, spiritual dan sosial sehingga dapat menyadari kemampuan yang dipunyai untuk mengatasi tekanan, mampu produktif bekerja, mampu berkontribusi untuk masyarakat atau kelompoknya (Duriana Wijaya, 2019). World Health Organization (WHO) menyatakan bahwa kesehatan mental ialah kondisi kesejahteraan individu yang menyadari akan potensi yang dimiliki, dapat mengatasi dengan normal tekanan kehidupan, produktif dalam bekerja, dan dapat berkontribusi pada kelompoknya (Yusrani, 2023). Kesehatan mental ini merupakan aspek penting yang dapat mewujudkan kesehatan yang maksimal pada setiap individu. Menurut Antara, dkk (2025) pendidikan adalah hal yang penting perkembangan anak itu sendiri baik dari fisik, mental, dan emosionalnya. Pada usia dini, perkembangan Kesehatan mental sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diterima anak melalui lingkungan, interaksi sosial, dan kegiatan pembelajaran yang sesuai. Kesehatan mental yang optimal dapat membantu anak membangun rasa percaya diri, kemandirian, dan kemampuan mengelola stres sejak dini. Sebaliknya, gangguan Kesehatan mental pada anak, seperti kecemasan, stres, atau gangguan emosi, dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka (Elizabeth Bergner Hurlock, 2002).

Dalam beberapa tahun terakhir, isu kesehatan mental anak di lingkungan sekolah semakin memperoleh perhatian serius, baik dari kalangan akademisi, praktisi pendidikan, maupun pemerintah. Anak-anak sekolah dasar hingga menengah kini menghadapi berbagai tekanan yang jauh lebih kompleks dibandingkan generasi sebelumnya. Tekanan akademik, tuntutan mendapatkan prestasi tinggi, persaingan antarsiswa, serta padatnya jadwal kegiatan belajar menjadi faktor utama yang dapat memicu stres dan kecemasan pada anak.

Selain faktor internal dan sosial, struktur pembelajaran di sekolah juga memiliki kontribusi terhadap meningkatnya risiko gangguan kesehatan mental. Kurikulum yang padat, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya ruang bagi anak untuk mengekspresikan diri dapat menciptakan tekanan psikologis yang berkepanjangan. Di zaman era digital, maka dalam kondisi saat ini tampak adanya perkembangan teknologi yang dinilai memberikan dampak yang arahnya secara signifikan pada kehidupan manusia, dimana dampak ini juga mengarah pada kalangan anak yang berada dalam usia dini. Teknologi digital, seperti perangkat seluler, aplikasi, dan juga mencakup media sosial, maka dalam situasi ini dinilai telah menjadi bagian yang tanpa mampu dipisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia. Walaupun teknologi membawa berbagai manfaat, seperti akses informasi yang lebih luas dan metode pembelajaran yang interaktif, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat memunculkan tantangan terhadap Kesehatan mental anak. Menurut (Setiawan, 2020), paparan teknologi yang berlebihan pada anak usia dini dapat menyebabkan gangguan konsentrasi, kecemasan, hingga kesulitan dalam membangun hubungan sosial. Anak yang terlalu sering menggunakan perangkat digital cenderung kurang terlibat dalam aktivitas fisik, permainan sosial, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan kesehatan mental anak. Selain itu, anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan, termasuk konten yang tidak sesuai atau negatif dari dunia digital. Jika tidak diawasi dengan baik, maka paparan konten ini dapat memengaruhi pola pikir, perilaku, dan kesejahteraan emosional mereka

Namun, di Tengah globalisasi dan kemajuan teknologi, budaya lokal semakin terpinggirkan oleh arus budaya asing. Anak-anak, khususnya di usia dini, lebih sering terpapar pada konten digital yang tidak selalu mencerminkan nilai-nilai positif. Jika tidak diimbangi dengan Upaya pelestarian budaya lokal, kondisi ini dapat mengurangi rasa kebanggaan terhadap budaya sendiri dan memengaruhi pembentukan karakter anak (Setiawan, 2020). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran, terutama melalui media yang relevan dengan kebutuhan zaman. Salah satu contohnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang tidak hanya menarik, tetapi juga mengedukasi. Tari tradisional Bali, misalnya, memiliki potensi besar dalam membentuk karakter anak, seperti disiplin, kerja sama, dan rasa hormat terhadap tradisi. Melalui pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga memperkuat karakter anak sebagai individu yang memiliki identitas budaya yang kuat. Riset yang terlaksana dalam kesempatan ini dipakai untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan berbasis budaya lokal yang selanjutnya dapat memberikan bantuan serta mendukung pembentukan karakter pada anak yang prosesnya dilakukan dengan cara melalui metode yang secara menarik, dan inovatif serta juga relevan, sehingga generasi muda dapat terus menjaga dan melestarikan warisan budaya bangsa.

Bagi anak usia dini, *powtoon* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka. Dengan menggunakan *powtoon*, pendidik dapat mendesain video pembelajaran yang sesuai dengan tema budaya lokal, misalnya seni tari tradisional Bali, untuk tidak hanya mendukung pembelajaran kognitif tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya pada anak. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *powtoon* masih minim diterapkan, terutama dalam konteks atau dalam proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh para anak yang berada di usia dini yang secara khususnya hal ini ditemukan di kawasan wilayah Indonesia. Banyak para pihak guru yang ditemukan pada saat melakukan tugasnya mengajar yang masih menerapkan metode konvensional yang hal ini dinilai kurang menarik untuk diberikan kepada anak-anak, sehingga dalam kondisi saat ini dijumpai adanya tantangan dalam melakukan proses peningkatan semangat atau motivasi belajar anak agar dapat meningkat (Setiawan, 2020).

Oleh karena itu, diperlukan Upaya untuk mengintegrasikan teknologi seperti *powtoon* ke dalam proses pembelajaran dengan harapan agar proses kegiatan pembelajaran mampu terjadi lebih efektif dan juga mampu selaras dengan apa yang menjadi keinginan dan juga kebutuhan dari para peserta didik yang ada di masa era modern ini. Pelaksanaan riset dalam kesempatan ini memiliki tujuan untuk selanjutnya mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis *powtoon* yang dilakukan proses perancangan dengan secara khusus dimanfaatkan guna mendukung proses kegiatan pembelajaran pada para anak yang berada dalam usia dini. Dengan diterapkan media ini pada saat proses kegiatan pembelajaran, maka diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang secara menyenangkan,

dan interaktif serta juga penuh dengan makna, sekaligus juga dapat membantu dalam menanamkan nilai-nilai budaya pada para anak sejak dini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pengembangan media pembelajaran digital menjadi salah satu pendekatan yang relevan. Media digital seperti video animasi dapat membantu menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif, serta mudah diakses oleh anak-anak maupun pendidik (Prof. Dr. Munir, 2020). Dalam hal ini, penggunaan *platform* seperti *powtoon* dapat menjadi alternatif efektif guna selanjutnya menciptakan media pembelajaran yang secara kreatif dan juga inovatif. Video animasi berbasis budaya Bali tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga berkontribusi dalam menstimulasi kesehatan mental dengan cara melalui pengalaman belajar yang diberikan secara menyenangkan dan juga penuh makna. Dengan sebab inilah, maka melakukan pengembangan media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali dianggap sebagai salah satu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan secara maksimal. Desain *playground* budaya memberikan gambaran bahwa setiap kebudayaan dapat dikenalkan pada anak usia dini dengan cara yang menarik dan menyenangkan (Fadlillah et al., 2022). *laili*-nilai yang tertanam di dalamnya (Gunawan, 2018). Dijelaskan bahwa budaya Bali yang dengan kekayaan seni tari, musik, dan tradisinya telah dianggap mampu memiliki potensi besar untuk menjadi materi pembelajaran yang menarik sekaligus edukatif bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelompok B TK Negeri Selat Klungkung tahun ajaran 2024/2025, diperoleh gambaran bahwa sebagian anak masih menunjukkan kondisi kesehatan mental yang perlu mendapat perhatian. Pada tahun ajaran 2024/2025, tercatat 19 anak mengikuti kegiatan belajar, dan sebanyak 15 anak atau 26,32% menunjukkan kesehatan mental yang kurang baik. Anak-anak ini tampak mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, kurang percaya diri, serta menunjukkan hambatan dalam berinteraksi dengan teman sebaya, seperti mudah menangis ketika menghadapi konflik kecil dan cenderung menarik diri dari kegiatan kelompok. Sementara itu, 14 anak atau 73,68% berada dalam kategori baik, namun tetap memerlukan stimulasi lanjutan agar perkembangan sosial-emosional mereka dapat berlangsung secara optimal.

Pada tahun ajaran 2025/2026, jumlah anak kelompok B sebanyak 16 anak dan ditemukan 3 anak atau 18,75% yang masih berada pada kategori kesehatan mental kurang baik. Meskipun terjadi penurunan persentase dibandingkan tahun sebelumnya, permasalahan yang muncul relatif serupa dengan kondisi sebelumnya. Anak-anak yang mengalami hambatan tampak kurang aktif dalam pembelajaran, menunjukkan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial, serta mengalami kesulitan dalam mengekspresikan emosi secara tepat. Adapun 13 anak atau 81,25% berada dalam kategori baik, namun tetap membutuhkan dukungan stimulasi yang mampu memperkuat kemampuan sosial dan emosional mereka.

Secara umum, perbandingan dua tahun ajaran tersebut menunjukkan adanya penurunan jumlah anak yang mengalami masalah kesehatan mental dari 26,32% menjadi 18,75%. Meskipun demikian, data tersebut mengindikasikan bahwa sebagian anak masih memerlukan intervensi pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan mampu memberikan dukungan emosional. Kondisi ini menjadi dasar penting perlunya pengembangan media pembelajaran berupa video digital berbasis budaya Bali menggunakan *platform powtoon*. Media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan minat dan keterlibatan anak, serta memberikan stimulasi positif terhadap perkembangan kepercayaan diri, regulasi emosi, dan kemampuan interaksi sosial anak melalui penyajian unsur seni, musik tari, dan cerita rakyat Bali yang dekat dengan kehidupan mereka.

Berlandaskan pada uraian yang sudah dijelaskan di atas, maka berhasil disimpulkan secara akhir bahwa telah ditemukan adanya kesempatan atau peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan *powtoon* berbasis budaya Bali sebagai upaya stimulasi kesehatan mental anak usia dini. Media ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan anak-anak tetapi juga sesuai dengan visi sekolah dalam melestarikan budaya lokal. Dengan sebab inilah, maka pengembangan video pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali dapat dijadikan sebagai bentuk solusi inovatif untuk memberikan dukungan dalam proses belajar agar dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan penuh makna di TK Negeri Selat Klungkung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Dick et al., 2015). Model ADDIE merupakan kerangka kerja pengembangan pembelajaran yang sistematis dan berlandaskan teori, yang digunakan untuk memecahkan permasalahan belajar serta memastikan proses perancangan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Dick et al., 2015). Sedangkan untuk Uji coba produk dilakukan dalam beberapa tahap untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas video pembelajaran berbasis powtoon. Uji coba ini mencakup :

1) Uji coba ahli

- Ahli media : menilai kualitas tampilan video *powtoon* dari sisi visual, desain interaktif, dan kesesuaian dengan karakteristik anak usia dini.
- Ahli materi : memastikan isi video mengandung nilai-nilai budaya bali dan relevan dengan stimulasi kesehatan mental.

2) Uji coba perorangan/kelompok kecil

Dilakukan pada 3–5 anak kelompok B untuk mengamati pemahaman, minat, dan reaksi emosional terhadap video.

3) Uji coba lapangan/kelompok besar

Dilakukan pada seluruh anak kelompok B TK Negeri Selat Klungkung untuk menilai kepraktisan dan efektivitas produk setelah revisi.

Selain itu, desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu satu kelompok anak diuji sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media pembelajaran, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Pretest: mengukur kondisi awal kesehatan mental anak (misalnya aspek emosi, percaya diri, dan kemampuan sosial).
- Pemberian perlakuan : anak diberikan media video pembelajaran berbasis budaya bali yang dibuat dengan *powtoon*.
- Posttest : mengukur kembali kondisi kesehatan mental anak setelah pembelajaran berlangsung
- Analisis data : menggunakan analisis statistik deskriptif dan kuantitatif untuk membandingkan hasil pretest dan posttest serta menilai kelayakan dan kepraktisan media.
- menggunakan uji statistik deskriptif dan kuantitatif untuk membandingkan hasil pretest dan posttest, serta validasi kelayakan dan kepraktisan media.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah Anak usia dini kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung, yang berusia 5-6 tahun, Jumlah anak untuk uji coba lapangan disesuaikan dengan jumlah aktual siswa di kelompok B dan Guru TK dan ahli yang relevan juga menjadi subjek dalam validasi produk (sebagai penilai kelayakan, kepraktisan dan efektivitas). Adapun, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner untuk memperoleh hasil uji validitas media, desain, materi, serta respons siswa terhadap video pembelajaran digital (Hikmawati, 2017). Kuesioner disusun berdasarkan indikator kelayakan media video pembelajaran Powtoon berbasis kebudayaan. Penelitian ini menggunakan instrumen **rating scale** dengan skala 1–5, yaitu Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1) (Ilhami & Rimantho, 2017). Instrumen yang digunakan berupa kuesioner untuk menilai **validitas, kepraktisan, dan efektivitas** media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan untuk Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data: deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif adalah pengolahan data secara sistematis dalam bentuk kata, kalimat, atau kategori untuk menarik kesimpulan (Marinda Sari Sofiyana et al., 2022). Teknik ini digunakan untuk menganalisis tanggapan ahli dan hasil uji coba perorangan maupun kelompok kecil. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuesioner dalam bentuk skor atau persentase secara sistematis, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Analisis ini mencakup validitas media, kepraktisan media, dan efektivitas media pembelajaran dalam menstimulasi kesehatan mental anak kelompok B TK Negeri.

HASIL PENELITIAN

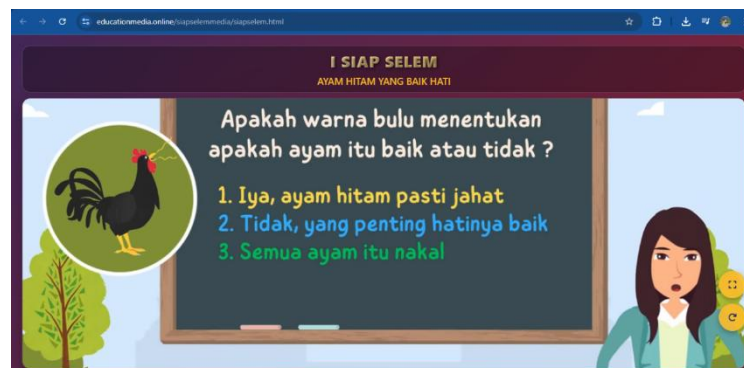
Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Rancang bangun media pembelajaran digital berbasis budaya Bali merupakan suatu inovasi dalam dunia pendidikan anak usia dini yang berupaya untuk mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran modern berbasis teknologi. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang dirancang adalah video pembelajaran tentang cerita rakyat (siap selem/ayam hitam) dengan menggunakan platform *Powtoon*, sebuah perangkat digital interaktif yang memungkinkan pembuatan video animasi secara menarik dan komunikatif. Media ini dikembangkan secara khusus agar ramah terhadap anak-anak di tingkat taman kanak-kanak (TK), baik dari segi tampilan visual, narasi, maupun konten pembelajaran yang disajikan.

Pemilihan cerita rakyat sebagai tema utama dalam media pembelajaran ini bukan tanpa alasan. Cerita rakyat adalah kisah dari masa lampau yang diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi, berasal dari Masyarakat, dan seringkali tidak diketahui siapa penciptanya. Cerita ini bersifat tradisional, memiliki banyak versi, dan mengandung nilai-nilai luhur serta pesan moral untuk mendidik, menghibur, serta memperkokoh nilai social dan budaya Masyarakat pemilikinya. Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk ditanamkan sejak dini kepada anak-anak, karena mengandung pesan moral mengenai pentingnya berbuat baik, menjunjung kebenaran, dan menjaga harmoni dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pengenalan budaya lokal melalui media digital seperti ini diharapkan tidak hanya memperkenalkan anak terhadap warisan budaya daerahnya, tetapi juga membentuk karakter positif dan rasa cinta terhadap budaya bangsa.

Proses rancang bangun media pembelajaran digital berbasis budaya Bali ini diawali dengan tahap analisis kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Anak-anak pada jenjang TK memiliki karakteristik khusus dalam belajar, di antaranya rentang konsentrasi yang pendek, rasa ingin tahu yang tinggi, serta ketertarikan terhadap hal-hal visual, warna-warni, dan suara yang ceria. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus mempertimbangkan unsur interaktivitas, visualisasi menarik, dan penyajian materi yang sederhana namun bermakna. Dalam hal ini, *platform Powtoon* dipilih karena memiliki kemampuan untuk menghasilkan animasi yang lembut, karakter yang ekspresif, dan alur cerita yang mudah diikuti oleh anak-anak.

Tahap berikutnya adalah perancangan konten yang mengacu pada prinsip pembelajaran anak usia dini. Materi tentang cerita rakyat disusun dalam bentuk narasi sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami. Konten video mencakup beberapa aspek penting seperti pengenalan karakter, warna ayam, nilai moral, dan unsur budaya bali. Semua elemen ini dikemas dalam alur cerita yang menghibur namun tetap edukatif. Selain itu, peneliti juga menambahkan unsur interaktif berupa pertanyaan reflektif sederhana, seperti “Kalau ada teman yang berbeda darimu, apa yang harus kamu lakukan?” atau “Menurut, adik-adik, apakah warna bulu menentukan apakah ayam itu baik atau tidak?”, untuk membantu anak berpikir kritis sekaligus memperkuat pemahaman konsep moral. Pertanyaan – pertanyaan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 4.1 Pertanyaan dari Video

Berdasarkan pertanyaan dan desain pertanyaan tersebut, dapat dilihat bahwa dalam proses desain visual dan audio, perhatian utama diberikan pada aspek psikologis anak usia dini. Pemilihan warna didominasi oleh warna-warna cerah seperti hitam, biru, dan hijau yang terbukti mampu merangsang perhatian dan rasa senang anak. Karakter animasi dibuat dengan bentuk yang lucu, bersahabat, dan tidak menakutkan agar anak merasa nyaman selama menonton. Suara narator menggunakan intonasi lembut dan

tempo bicara yang lambat, menyesuaikan dengan kemampuan pemahaman bahasa anak usia dini. Latar suara yang digunakan berupa instrument musik gamelan lembut dengan suara ayam berkokok, tanpa menimbulkan kesan bisung atau menegangkan. Semua elemen ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar digital yang menyenangkan, aman, dan edukatif bagi anak.

Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Instrumen media pembelajaran digital berbasis budaya Bali telah dianalisis secara komprehensif melalui serangkaian tahapan evaluasi yang meliputi uji materi, uji desain, dan uji media. Ketiga bentuk pengujian tersebut merupakan bagian penting dalam proses validasi untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*) di bidang teknologi pendidikan, proses uji kelayakan merupakan langkah yang krusial untuk menjamin kualitas, efektivitas, serta kesesuaian media terhadap karakteristik peserta didik dan konteks budaya yang diangkat. Uji materi berfokus pada isi atau konten pembelajaran yang disajikan dalam media digital berbasis budaya Bali.

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran substansi, relevansi dengan tujuan pembelajaran, serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Dalam konteks ini, materi yang diangkat berhubungan erat dengan kebudayaan Bali, seperti tokoh-tokoh budaya, nilai kearifan lokal, serta unsur-unsur tradisional yang mampu memperkenalkan peserta didik pada identitas budaya mereka sejak usia dini. Penilaian terhadap materi menunjukkan bahwa seluruh komponen isi telah memenuhi kriteria kelayakan secara menyeluruh. Para ahli materi menyatakan bahwa konten pembelajaran telah disusun secara sistematis, memiliki alur logis, serta mampu menstimulasi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

Selain itu, uji desain dilakukan untuk menilai tampilan visual dan tata letak media digital yang dikembangkan. Desain menjadi aspek yang sangat penting dalam media pembelajaran untuk anak usia dini karena anak-anak pada tahap ini memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan sangat sensitif terhadap rangsangan visual. Oleh karena itu, prinsip estetika, warna, animasi, dan karakter tokoh dalam media harus dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan dunia anak. Hasil uji desain menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya Bali ini berhasil mengintegrasikan elemen-elemen visual yang menarik, interaktif, dan ramah anak. Kombinasi warna-warna cerah yang identik dengan keceriaan anak-anak dipadukan dengan simbol-simbol budaya Bali seperti ornamen tradisional, pola kain songket, serta karakter tokoh barong yang digambarkan secara lembut dan tidak menakutkan. Uji desain juga menilai aspek navigasi dan kemudahan penggunaan. Anak-anak di usia taman kanak-kanak masih berada pada tahap awal pengenalan terhadap teknologi digital, sehingga antarmuka (*user interface*) harus dibuat sederhana, intuitif, dan mudah dioperasikan. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain, media ini telah memenuhi kriteria tersebut karena tombol-tombol navigasi ditampilkan dalam bentuk ikon yang mudah dikenali, seperti simbol panah, gambar rumah untuk menu utama, serta gambar suara untuk pengaturan audio. Selain itu, proporsi teks dan gambar telah disesuaikan agar tidak membebani kognisi anak. Semua aspek ini mendapat penilaian sempurna dengan poin 5 dari seluruh indikator penilaian desain.

Selanjutnya, uji media dilakukan untuk menilai aspek teknis dan fungsional dari media pembelajaran digital yang dikembangkan. Uji ini mencakup kecepatan akses, kompatibilitas dengan berbagai perangkat digital (seperti laptop, tablet, dan smartphone), serta stabilitas sistem saat digunakan. Berdasarkan hasil evaluasi, media digital berbasis budaya Bali ini menunjukkan kinerja yang sangat baik. Seluruh fitur interaktif berjalan lancar tanpa adanya kendala teknis seperti *error*. Selain itu, ukuran file media relatif ringan sehingga mudah diunduh dan dijalankan pada berbagai *platform*, termasuk perangkat dengan spesifikasi menengah ke bawah. Hal ini menjadikan media tersebut inklusif dan dapat diakses oleh berbagai kalangan pendidik di daerah dengan keterbatasan sarana teknologi.

Keunggulan lain dari media ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur budaya lokal Bali ke dalam bentuk pembelajaran yang modern dan menyenangkan. Dalam konteks pendidikan karakter dan pelestarian budaya, media ini memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai luhur budaya Bali seperti *tatwam asi* (kesetaraan dan empati), *tri hita karana* (harmoni antara manusia, alam, dan Tuhan), serta sikap hormat terhadap sesama makhluk hidup. Dengan mengemas nilai-nilai tersebut ke dalam bentuk animasi, video, dan permainan edukatif, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi

juga pengalaman emosional yang bermakna terhadap budayanya sendiri. Integrasi budaya ini dapat dilihat pada visualisasi video ini.

Gambar 4.2 Integrasi Budaya Bali Pada Video

Gambar 4.2 memperlihatkan integrasi budaya Bali yang terlihat pada penggunaan 2 orang dengan



berbeda jenis kelamin dengan memakai busana adat Bali yang berbeda antara pria dan wanita sehingga menjadi pembelajaran bagi anak TK dalam berbusana adat Bali yang sopan dan santun. Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga uji tersebut, media pembelajaran digital berbasis budaya Bali memperoleh skor sempurna dengan nilai rata-rata 5 pada seluruh indikator yang diujikan. Nilai ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi seluruh aspek kelayakan secara maksimal, baik dari sisi isi, desain, maupun teknis. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dinyatakan 100% layak digunakan tanpa memerlukan revisi.

Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Hasil efektivitas media pembelajaran digital menggunakan uji SPSS *Paired Sample T-Test*, berikut adalah hasil dari T-Test tersebut:

Tabel 4.1 Hasil Uji T

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PreTest - PostTest	-1.68750	.87321	.21830	-2.15280	-1.22220	-7.730	15	.000

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata perbedaan (*Mean*) antara hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah -1.68750. Tanda negatif menunjukkan bahwa nilai *Post-Test* lebih tinggi daripada *Pre-Test*, karena perhitungan dilakukan dengan rumus (*Pre-Test - Post-Test*). Artinya, setelah diberikan perlakuan atau pembelajaran, terdapat peningkatan skor yang signifikan pada hasil *Post-Test*. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran berbasis digital yang diberikan memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan peserta didik.

Nilai *Standard Deviation* sebesar 0.87321 menunjukkan tingkat variasi atau penyebaran data dari perbedaan skor antara *Pre-Test* dan *Post-Test*. Nilai ini tergolong kecil, yang berarti data relatif homogen atau perbedaan antar subjek tidak terlalu besar. Sementara itu, *Standard Error Mean* sebesar 0.21830 menggambarkan ketepatan estimasi rata-rata perbedaan; semakin kecil nilai ini, semakin tinggi tingkat keakuratan hasil pengukuran rata-rata perbedaan antar pasangan data.

Pada kolom *95% Confidence Interval of the Difference* tercantum rentang kepercayaan antara -2.15280 hingga -1.22220. Karena seluruh nilai interval berada di bawah nol, hal ini memperkuat bukti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Jika interval kepercayaan mencakup angka nol, maka tidak ada perbedaan yang signifikan. Namun, karena tidak ada nilai nol di dalam interval ini, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan “tidak ada perbedaan antara hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*” dapat ditolak.

Nilai t yang dihasilkan adalah -7.730 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 15. Nilai t negatif menunjukkan arah perbedaan (karena nilai *Post-Test* lebih tinggi), namun yang penting adalah besar absolutnya. Nilai t sebesar 7.730 termasuk sangat tinggi, yang berarti perbedaan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan semata, tetapi merupakan hasil dari perlakuan yang diberikan. Semakin besar nilai t , semakin kuat bukti adanya perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data yang diuji.

Selanjutnya, nilai signifikansi (*Sig. (2-tailed)*) adalah 0.000. Nilai ini jauh lebih kecil dari batas signifikansi umum yaitu 0.05 ($p < 0.05$). Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Artinya, perlakuan yang diberikan kepada peserta didik memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, hasil analisis pada tabel ini dapat diinterpretasikan bahwa media atau metode pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai *Post-Test* lebih tinggi dibandingkan *Pre-Test*, dan perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik secara bermakna. Hasil uji ini menjadi dasar kuat untuk mendukung hipotesis penelitian bahwa penerapan media pembelajaran digital memiliki efektivitas yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini menjelaskan temuan penelitian pengembangan video pembelajaran digital berbasis budaya Bali menggunakan Powtoon untuk menstimulasi kesehatan mental anak kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung. Pembahasan mengaitkan hasil penelitian dengan teori, temuan terdahulu, dan relevansi pendidikan anak usia dini di era digital, meliputi rancang bangun media, kelayakan (ahli materi, desain, media), kepraktisan, dan efektivitas terhadap kesehatan mental anak.

a) Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Berbasis Kebudayaan Bali.

Rancang bangun media pembelajaran digital dikembangkan menggunakan model ADDIE, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media berupa video animasi Powtoon berdurasi 3–5 menit dengan tema cerita rakyat Bali dirancang sesuai karakteristik anak usia dini, yang belajar melalui visual, audio, dan gerak. Setiap elemen video, seperti warna cerah, musik gamelan, narasi lembut, dan karakter animasi bersahabat, ditujukan untuk menstimulasi aspek emosional anak.

Rancangan ini menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keseimbangan psikologis anak. Hal ini sejalan dengan pandangan Suwardani (2014) bahwa budaya Bali mengandung nilai moral, sosial, dan spiritual yang dapat menjadi dasar pendidikan karakter, sehingga integrasi budaya dalam media digital menjadi strategi pembelajaran yang menarik sekaligus edukatif.

b) Kelayakan Media Berdasarkan Hasil Uji Ahli

Hasil validasi oleh ahli materi, desain, dan media menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis budaya Bali dinyatakan “sangat layak” digunakan tanpa revisi, dengan rata-rata skor 5, menandakan media memenuhi kriteria isi, tampilan, dan fungsionalitas. Dari aspek materi, video sesuai tujuan pembelajaran anak usia dini dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal dan nilai-nilai seperti keberanian, kerja sama, dan rasa hormat, sejalan dengan temuan Sudarma dkk. (2020) bahwa video budaya lokal efektif membentuk karakter positif. Aspek desain mendukung interaktivitas anak melalui aktivitas menirukan suara atau menjawab pertanyaan reflektif, sesuai teori konstruktivistik Piaget dan Vygotsky (Suyadi, 2018). Dari aspek media, visual, warna, animasi Powtoon, dan narasi harmonis serta menarik, memperkuat hasil Wahyuni dkk. (2021) bahwa animasi interaktif meningkatkan motivasi dan hasil belajar anak.

c) Efektivitas Media dalam Menstimulasi Kesehatan Mental Anak.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran sangat praktis. Guru memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan, baik secara teknis maupun pedagogis. Media dapat dijalankan dengan perangkat sederhana, durasinya sesuai rentang perhatian anak (3–5 menit), dan dapat diputar berulang tanpa kejenuhan.

Kepraktisan juga terlihat dari kemudahan guru mengintegrasikan video ke pembelajaran tematik, karena anak memahami materi melalui ilustrasi visual dan narasi sederhana. Temuan ini sejalan dengan Yunita (2020) yang menyatakan bahwa Powtoon mempermudah guru menyampaikan konsep secara efisien dan menarik, sehingga media berpotensi diterapkan luas pada pendidikan anak usia dini.

d) Efektivitas Media dalam Menstimulasi Kesehatan Mental Anak.

Efektivitas media diuji melalui observasi dan analisis perilaku anak setelah penerapan media pembelajaran. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada rasa percaya diri, pengelolaan emosi, dan kemampuan berinteraksi sosial. Anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, ekspresif, dan berani tampil, menandakan media berhasil menstimulasi aspek afektif dan sosial-emosional melalui pengalaman belajar positif.

Temuan ini mendukung teori Santrock (2011) bahwa stimulasi emosional yang menyenangkan memperkuat keseimbangan psikologis anak, serta sejalan dengan Rohimah dkk. (2021) bahwa media audiovisual berbasis budaya meningkatkan kesadaran emosional dan kesejahteraan mental. Integrasi elemen budaya Bali, seperti musik gamelan dan tarian tradisional, menenangkan anak, membantu mereka mengelola emosi, berinteraksi, dan menumbuhkan rasa bangga serta kesadaran terhadap budaya, keberagaman, toleransi, dan empati terhadap orang lain.

Hasil penelitian sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media digital berbasis budaya dan animasi dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif anak (Mandia et al., 2022; Maharani, 2022). Penelitian ini menambahkan kontribusi baru dengan fokus pada kesehatan mental anak usia dini, memperluas pemanfaatan media digital dari sekadar transfer pengetahuan menjadi alat untuk mendukung kesejahteraan psikologis anak.

Penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pendidik, orang tua, dan pengembang media. Guru dapat menggunakan media sebagai alternatif pembelajaran kreatif yang mendukung akademik sekaligus kesejahteraan mental anak, orang tua dapat memanfaatkannya untuk pendampingan belajar di rumah, dan lembaga pendidikan mendapat model integrasi budaya lokal dengan teknologi dalam kurikulum PAUD.

Namun, penelitian memiliki keterbatasan: uji efektivitas hanya dilakukan di satu lembaga dengan sampel terbatas, pengukuran kesehatan mental dilakukan jangka pendek, dan fitur Powtoon terbatas sehingga penggambaran budaya Bali tidak sepenuhnya kompleks.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali menggunakan Powtoon untuk menstimulasi kesehatan mental anak usia dini kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung, dengan proses pengembangan sistematis melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil uji kelayakan oleh ahli materi, desain, dan media menunjukkan bahwa video sangat layak digunakan tanpa revisi, dengan skor rata-rata tertinggi, sementara uji kepraktisan melalui respon guru dan anak membuktikan media menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan antusiasme serta fokus belajar anak. Uji efektivitas dengan paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test, termasuk peningkatan pengelolaan emosi, kepercayaan diri, interaksi sosial, dan pengurangan stres belajar. Dengan demikian, media ini efektif menstimulasi kesehatan mental anak sekaligus memperkuat nilai budaya lokal melalui pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

REFERENSI

- Antara, P. A. (2019). Strategi Pembelajaran PAUD Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 123–135.
- Antara, P. A., & Giri, M. K. W. (2025). Metode Pembelajaran Total Physical Response (TPR) Berbasis Media Realia dan Interaksi Sosial Terhadap Kemampuan Berbicara Informatif Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Anak TK B. *Journal Of Education Actoin Research*. 8(3), 454-458, <https://doi.org/1023887/jear.v8i3.80442>
- Antara, P. A., & Tegeh, I. M. (2025). Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning untuk Anak Usia Dini. *Journal Of Education Actoin Research*. 8(3), 523-530, <https://doi.org/1023887/jear.v8i3.83610>
- Ardoin, N. M., Wheaton, M., Bowers, A. W., Hunt, C. A., & Durham, W. H. (2015). Nature-based tourism's impact on environmental knowledge, attitudes, and behavior: a review and analysis of the literature and potential future research. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(6), 838–858. <https://doi.org/10.1080/09669582.2015.1024258>

- Brackett, M. (2019). *Permission To Feel: Unlocking The Power Of Emotions To Help Our Kids, Ourselves, And Our Society Thrive*. Celadon Books.
- Buckley, R. (2020). Nature tourism and mental health: parks, happiness, and causation. *Journal of Sustainable Tourism*, 28(9), 1409–1424. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1742725>
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). *A Tablet Computer for Young Children? Exploring Its Viability for Early Childhood Education* (Vol. 43, Issue 1). www.iste.org.
- Dick, W., James, F., & Carey, O. (2015). *The Systematic Design of Instruction*.
- Dinkes Sulteng. (2023). Pedoman Penggunaan Media Digital Bagi Anak Usia Dini. *Dinas Kesehatan Sulawesi Tengah*.
- Djuwita, L. (2018). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 77–85.
- Duriana Wijaya, Y. (2019). Kesehatan Mental Pada Anak Usia Dini Menurut UU Kesehatan Jiwa. *Jurnal Kesehatan Mental Indonesia*, 1(5), 102–110. <https://ugm.ac.id/id/berita/9715->
- Elizabeth Bergner Hurlock. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Erlangga.
- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361–3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>
- Gunawan, H. (2018). Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Untuk PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 7(3), 54–62.
- Hidayat, T. (2020). Pendampingan Orang Tua Dalam Penggunaan Teknologi Oleh Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 10(1), 45–52.
- Huda, M. (2019). Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 88–95.
- L. S. Vygotsky, & Michael Cole. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Maharani, D. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Lingkungan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi PAUDM. *Jurnal PAUD Indonesia*, 11(2), 67–76.
- Mahaswari, P. (2024). Seni Tari Bali Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Seni Dan Pendidikan*, 12–19.
- Mandia, K. S., Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pembelajaran Powtoon Berbasis Cerita Rakyat Bali. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(4), 98–107. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Prof. Dr. Munir, M. I. (2020). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Child Development* (13 th). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-Span Development* (17 th). McGraw-Hill.
- Setiawan, R. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Psikologi Anak*, 7(2), 110–122.
- Suwardani, N. (2014). Kebudayaan Bali Dalam Pembelajaran Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(3), 77–85.
- Suwija, I. (2018). Seni Budaya Dalam Pembentukan Karakter Anak Bali. *Jurnal Pendidikan Karakter Indonesia*, 5(2), 56–67.
- Suyadi. (2018). *Pembelajaran Digital Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group.
- Yunita, C. (2020). Pengaruh Video Animasi Powtoon Terhadap Kemampuan Kognitif PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 45–52.
- Yusrani. (2023). Konsep Kesehatan Mental Menurut WHO. *Jurnal Kesehatan Mental Indonesia*, 7(1), 22–31.