



DOI: <https://doi.org/10.38035/jim.v4i6>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Video Pembelajaran Digital dengan Menggunakan *Powtoon* Berbasis Kebudayaan Bali dalam Menstimulasi Kesehatan Mental Anak

I Gusti Ayu Agung Mascintya¹, Putu Aditya Antara², Rendy Setyowahyudi³

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, masagung806@gmail.com

²Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

³Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

Corresponding Author: masagung806@gmail.com¹

Abstract: *The lack of use of innovative and interactive Balinese culture-based digital learning media has resulted in low interest in learning for children. This study aims to develop Balinese culture-based digital learning media designed using Powtoon to stimulate mental health in early childhood. This study is a research and development study using the ADDIE model. Product trials were conducted in several stages to measure the feasibility, practicality, and effectiveness of Powtoon-based learning videos. Data collection techniques used questionnaires. Data analysis techniques used in this study include qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results of this study indicate that the results of the feasibility test by material, design, and media experts indicate that the developed learning video is very suitable for use without revision, the results of the practicality test through teacher and child responses indicate that this media is interesting, easy to understand, and able to increase children's enthusiasm and focus in learning and the results of the effectiveness test using a paired t-test showed a significant difference between the pre-test and post-test results on aspects of children's mental health. Thus, it can be concluded that Balinese culture-based digital learning media is effective in stimulating the mental health of early childhood and contributes to strengthening local cultural values through interactive and meaningful learning.*

Keyword: *mental health, ADDIE model, learning media, Powtoon*

Abstrak: Minimnya penggunaan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif menyebabkan rendahnya minat belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang dirancang menggunakan Powtoon untuk menstimulasi kesehatan mental anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian research and development dengan menggunakan model ADDIE. Uji coba produk dilakukan dalam beberapa tahap untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas video pembelajaran berbasis Powtoon. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan oleh ahli materi, desain, dan media menunjukkan

bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan tanpa revisi, hasil uji kepraktisan melalui respon guru dan anak menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan antusiasme serta fokus anak dalam belajar dan hasil uji efektivitas menggunakan paired sample t-test memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test terhadap aspek kesehatan mental anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis budaya Bali efektif dalam menstimulasi kesehatan mental anak usia dini serta berkontribusi dalam memperkuat nilai-nilai budaya lokal melalui pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: kesehatan mental, model ADDIE, media pembelajaran, Powtoon

PENDAHULUAN

Kesehatan mental pada anak merupakan aspek yang sangat fundamental dalam mendukung perkembangan holistik pada masa usia dini. Mengacu pada Santrock (2011), kesehatan mental anak mencakup kemampuan untuk mengelola emosi, menjalin hubungan sosial secara sehat, serta menghadapi berbagai persoalan atau tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap usia dini, perkembangan kesehatan mental dipengaruhi oleh kualitas stimulasi yang diterima anak melalui lingkungan, interaksi sosial, serta kegiatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan perkembangannya.

Kondisi kesehatan mental yang berkembang secara optimal akan membantu anak membangun rasa percaya diri, meningkatkan kemandirian, dan mengelola stres sejak awal kehidupan. Sebaliknya, gangguan kesehatan mental seperti kecemasan, stres, maupun gangguan emosional dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak (Hurlock, 2002). Oleh karena itu, pendidik dan orang tua memiliki peran penting dalam memberikan perhatian khusus melalui strategi pembelajaran yang kreatif, menarik, serta selaras dengan nilai-nilai budaya lokal. Budaya lokal, termasuk seni tari tradisional Bali, memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media stimulasi yang mendukung penguatan kesehatan mental anak.

Integrasi budaya dalam pembelajaran diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus menanamkan nilai-nilai luhur kepada anak sejak dini. Namun, dalam praktiknya masih banyak anak usia dini yang belum memperoleh stimulasi memadai untuk mendukung kesehatan mental mereka. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan video pembelajaran digital berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif yang efektif. Media video yang memanfaatkan teknologi modern seperti *Powtoon* memungkinkan anak untuk belajar secara lebih interaktif serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan stimulasi kesehatan mental pada anak kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung.

Dalam konteks era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk pada anak usia dini. Setiawan (2020) menjelaskan bahwa paparan teknologi yang berlebihan pada anak dapat memicu gangguan konsentrasi, menimbulkan kecemasan, bahkan menyebabkan kesulitan dalam membangun hubungan sosial. Melihat berbagai potensi dampak negatif tersebut, diperlukan strategi yang tepat agar teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung perkembangan mental anak, bukan sebaliknya menjadi penghambat. Salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah mengembangkan media pembelajaran digital yang secara khusus dirancang untuk mendukung kesehatan mental anak. Melalui integrasi antara teknologi digital dan budaya

lokal, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik sekaligus memperkuat identitas budaya anak sejak usia dini.

Di era digital saat ini, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah kebutuhan untuk menjawab tantangan pembelajaran yang semakin kompleks. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting karena berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan minat belajar, terutama bagi anak usia dini yang memiliki karakteristik belajar melalui visual dan pengalaman langsung (Nurhayati dkk., 2024). Salah satu bentuk media inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi berbagai kendala pembelajaran pada anak usia dini adalah *Powtoon*, sebuah platform animasi yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran dengan desain visual yang menarik dan dinamis. *Powtoon* memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menyampaikan materi secara kreatif melalui perpaduan elemen visual, audio, dan animasi. Prasetyo (2020) menegaskan bahwa media berbasis animasi seperti *Powtoon* mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan anak karena tampilannya yang interaktif dan menyenangkan.

Bagi anak usia dini, *Powtoon* dapat menjadi pilihan media yang relevan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Melalui platform ini, pendidik dapat merancang video pembelajaran yang selaras dengan tema budaya lokal. Namun, pemanfaatan media digital seperti *Powtoon* masih terbatas, khususnya dalam proses pembelajaran anak usia dini di Indonesia. Banyak guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik bagi anak, sehingga muncul tantangan dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka (Setiawan, 2020). Oleh sebab itu, integrasi teknologi seperti *Powtoon* ke dalam proses pembelajaran menjadi langkah penting agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, sesuai kebutuhan peserta didik, dan sejalan dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar pada anak usia dini. Dengan penerapan media ini, diharapkan anak dapat merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sekaligus memperoleh penguatan nilai-nilai budaya sejak dini.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pengembangan media pembelajaran digital menjadi pendekatan yang semakin relevan dalam menunjang proses pendidikan. Media digital, khususnya video animasi, mampu menyampaikan informasi secara menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh anak maupun pendidik (Munir, 2020). Dalam konteks ini, penggunaan platform seperti *Powtoon* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Video animasi berbasis budaya Bali tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan minat belajar anak, tetapi juga memberikan kontribusi dalam menstimulasi kesehatan mental melalui penyediaan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur budaya Bali perlu dimaksimalkan agar mampu memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri Selat Klungkung pada tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa dari total 19 anak pada kelompok B, terdapat 5 anak yang menunjukkan indikasi kesehatan mental yang kurang optimal. Anak-anak tersebut memperlihatkan gejala seperti rendahnya rasa percaya diri, kesulitan mengendalikan emosi, serta hambatan dalam berinteraksi sosial. Contohnya, terdapat anak yang terlihat ragu dan enggan berbicara di depan teman-temannya, mudah menangis ketika menghadapi konflik kecil dan cenderung menarik diri dari kegiatan bermain kelompok. Sementara itu, sebanyak 14 anak lainnya menunjukkan kondisi kesehatan mental yang baik, ditandai dengan partisipasi aktif dalam pembelajaran, kemampuan mengelola emosi secara stabil, serta interaksi sosial yang positif dengan guru maupun teman sebaya. Temuan ini menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan emosional dan sosial anak secara komprehensif.

Hasil observasi lanjutan pada tahun ajaran 2025/2026 juga menunjukkan pola serupa. Pada kelompok B1 yang berjumlah 16 anak, terdapat 3 anak yang menunjukkan tanda-tanda gangguan kesehatan mental seperti kurang percaya diri, menarik diri dari lingkungan sosial, serta ketidakstabilan emosi. Sementara 13 anak lainnya memperlihatkan kondisi mental yang baik dengan karakteristik seperti keterlibatan aktif dalam pembelajaran, kemampuan mengekspresikan perasaan secara positif, dan interaksi sosial yang sehat. Pada kelompok B2 yang terdiri dari 17 anak, ditemukan pula sebagian anak yang mengalami hambatan kesehatan mental, sedangkan 13 anak lainnya menunjukkan perkembangan mental yang stabil dan positif.

Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran yang mampu memberikan stimulasi menyeluruh terhadap aspek emosional, sosial, dan mental anak sangat diperlukan. Media video digital berbasis budaya lokal, seperti yang memadukan unsur tari dan musik tradisional Bali, diharapkan dapat menjadi solusi yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga memperkuat kesehatan mental, menumbuhkan rasa kebersamaan, serta meningkatkan kemampuan anak dalam mengelola emosi dan berinteraksi sosial. Media berbasis budaya lokal juga memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai budaya kepada anak sejak dini.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan banyak kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya bagi anak usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Hal ini menjadi penting karena pengalaman belajar yang positif dapat mendukung berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah kesehatan mental. Kesehatan mental anak usia dini memiliki peran fundamental sebagai dasar pembentukan karakter serta kemampuan sosial-emosional mereka. Oleh sebab itu, lingkungan pembelajaran yang mampu memberikan dukungan terhadap kesehatan mental anak sangat dibutuhkan, termasuk di TK Negeri Selat Klungkung.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri Selat Klungkung, kondisi kesehatan mental anak kelompok B masih tergolong kurang optimal sehingga memerlukan strategi stimulasi yang tepat untuk mendukung perkembangan mental dan emosional mereka. Meskipun demikian, sekolah belum memiliki program khusus yang secara langsung berfokus pada penguatan kesehatan mental anak. Di sisi lain, pengenalan budaya Bali telah terintegrasi dalam kurikulum sekolah, yang mencerminkan komitmen terhadap pelestarian budaya lokal sejak dini. Guru-guru juga telah familiar dengan penggunaan platform seperti Powtoon, sehingga memudahkan penerapan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali.

Integrasi budaya lokal dalam media digital dipandang penting oleh sekolah karena budaya Bali merupakan warisan yang harus dilestarikan dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Selain itu, penggabungan unsur budaya ke dalam media pembelajaran diyakini dapat menarik minat anak serta mendukung perkembangan mental mereka. Dalam rangka pelaksanaan uji coba media pembelajaran digital berbasis budaya Bali di kelompok B, pihak sekolah menunjukkan dukungan penuh dengan menyediakan fasilitas seperti laptop, layar proyektor, dan LCD. Hal ini menandakan adanya keterbukaan serta antusiasme sekolah terhadap inovasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peluang yang sangat 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, tetapi juga sejalan dengan visi sekolah dalam melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran digital berbasis budaya Bali dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan berkontribusi pada penguatan kesehatan mental anak di TK Negeri Selat Klungkung.

METODE

Riset yang terlaksana dalam kesempatan kali ini telah termasuk dalam penelitian *research and development* dengan memanfaatkan model ADDIE. Adapun beberapa tahapan atas prosedur pengembangan dalam riset ini yakni melakukan bagian tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan implementasi serta terakhir melakukan bagian tahapan evaluasi. Uji coba produk dilakukan dalam beberapa tahap untuk mengukur kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas video pembelajaran berbasis Powtoon. Desain penelitian yang dipakai oleh pihak peneliti yakni “*One Group Pretest-Posttest Design*”, di mana satu kelompok anak diuji dalam kondisi sebelum dan juga sesudah diberikannya perlakuan yang berbentuk media pembelajaran. Subjek uji coba yang digunakan yakni (1) anak yang termasuk dalam usia dini yang merujuk pada kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung, yang memiliki rentang usia 5–6 tahun, (2) jumlah anak untuk uji coba lapangan disesuaikan dengan jumlah aktual siswa di kelompok B, dan (3) guru TK dan ahli yang relevan juga menjadi subjek dalam validasi produk (sebagai penilai kelayakan, kepraktisan dan efektivitas).

Teknik yang dipakai dalam membantu melakukan proses pencarian sekaligus pengumpulan data dalam riset ini yakni memakai sarana berupa kuesioner. Instrumen penelitian yang selanjutnya dipakai mencakup validitas, kepraktisan, serta efektivitas. Data yang telah berhasil dikumpulkan selanjutnya dianalisis mempergunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan juga mencakup teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data yang dipergunakan dalam kegiatan riset ini yakni berupa statistik inferensial yang merupakan statistik yang dapat memberikan kemudahan untuk menganalisis data-data untuk kemudian dipakai untuk menggeneralisasikan kepada populasi tempat sampel tersebut diambil. Uji prasyarat analisis yang digunakan telah terdiri dari Uji normalitas dan uji Homogenitas varians. Metode analisis data yang dipergunakan selanjutnya untuk menguji hipotesis mencakup uji t sampel berkorelasi (*Paired Sample T-Test*). Pengujian hipotesis dalam pelaksanaan riset ini menggunakan bantuan komputer dengan aplikasi program IBM SPSS *Statistics for Windows versi 21.0*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

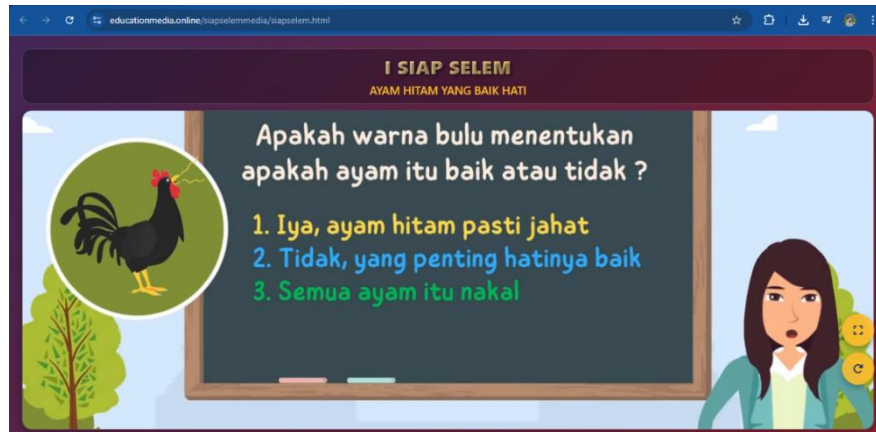
Hasil Penelitian

Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Media pembelajaran yang dirancang dalam riset ini yakni berupa video pembelajaran tentang cerita rakyat (siapa ayam hitam) dengan menggunakan platform *Powtoon*, sebuah perangkat digital interaktif yang memungkinkan pembuatan video animasi secara menarik dan komunikatif. Media ini secara khusus dikembangkan agar tepat digunakan untuk kalangan usia anak yang posisinya berada di tingkat taman kanak-kanak (TK), baik diperhatikan dari segi tampilan visual, narasi, maupun juga dari konten pembelajaran yang disajikan. 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, memiliki rasa keingintahuan yang besar, serta memiliki rasa tertarik pada hal-hal yang bersifat visual, warna-warni, dan juga suara yang terdengar 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 diperhatikan lebih jelasnya dalam Gambar 1.



Gambar 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 bising atau menegangkan. Semua bagian unsur ini memiliki tujuan yang sama yakni diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang berlangsung secara digital dengan memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan aman serta juga edukatif bagi para anak.

Kelayakan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Instrumen media pembelajaran yang ada dalam riset ini telah dilakukan analisis secara komprehensif melalui serangkaian proses atau tahapan evaluasi yang mencakup uji materi, uji desain, serta uji media. Dalam penelitian dan pengembangan di bidang teknologi pendidikan, maka dijelaskan bahwa proses uji kelayakan dianggap sebagai bagian langkah yang bersifat secara krusial untuk memberikan jaminan pada tingkat kualitas, efektivitas, serta juga adanya kesesuaian media yang dapat selaras dengan karakteristik peserta didik dan juga konteks budaya yang telah 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 juga merujuk pada nilai-nilai budaya yang berhasil terkandung di dalamnya. Dalam bagian ini, maka materi yang diangkat akan berhubungan erat dengan pemahaman 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, serta psikomotorik anak.

Selain itu, maka juga dijelaskan bahwa uji desain dalam hal ini dilakukan untuk melakukan penilaian pada bagian tampilan visual dan juga merujuk pada tata letak media digital yang telah dilakukan pengembangan. 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. Dengan mengemas nilai-nilai tersebut ke dalam bentuk animasi, video dan juga permainan edukatif, maka anak-anak tanpa hanya dapat memperoleh pengetahuan secara kognitif namun juga sekaligus memperoleh pengalaman emosional yang penuh makna pada pemahaman budayanya sendiri. Dengan demikian, integrasi budaya ini dapat secara jelas disajikan pada visualisasi video.



Gambar 2. Integrasi Budaya Bali Pada Video

Gambar 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 mampu menunjukkan bahwa media yang telah dilakukan

pengembangan berhasil memenuhi semua bagian aspek kelayakan dengan secara optimal baik dari bagian isi, desain maupun juga secara teknis. Dengan sebab inilah, maka media pembelajaran ini telah diberikan penilaian secara 100% layak untuk dipergunakan dengan tanpa adanya melakukan proses perbaikan atau revisi.

Efektivitas Media Pembelajaran Digital Berbasis Budaya Bali

Hasil efektivitas media pembelajaran digital dengan memakai uji SPSS *Paired Sample T-Test*, maka hasilnya telah dipaparkan secara jelas dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji T-Test

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

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata perbedaan (*Mean*) yang terjadi antara hasil *Pre-Test* dan juga *Post-Test* yakni -1.68750. Tanda negatif memberikan pemahaman bahwa nilai *Post-Test* lebih tinggi jika nilai ini dibandingkan dengan nilai *Pre-Test*, di mana hal ini terjadi sebab perhitungan dilakukan dengan mengaplikasikan rumus (*Pre-Test - Post-Test*). Artinya, setelah diberikannya perlakuan atau pembelajaran, maka berhasil selanjutnya ditemukan adanya peningkatan nilai skor yang secara signifikan pada hasil *Post-Test*. Hal ini memberikan tanda bahwa media pembelajaran berbasis digital yang telah diberikan kepada anak-anak memiliki pengaruh yang positif terhadap terjadinya peningkatan kemampuan para peserta didik.

Nilai *Standard Deviation* sebesar 0.87321 menunjukkan tingkat variasi atau penyebaran data dari perbedaan nilai skor yang berlangsung antara *Pre-Test* dan juga *Post-Test*. Nilai ini telah 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. Dalam bagian kolom *95% Confidence Interval of the Difference*, telah tercantum rentang kepercayaan yang tampak di antara angka 2.15280 dan angka -1.22220. Karena seluruh nilai interval berada di bawah nol, hal ini memperkuat bukti bahwa telah ditemukan adanya hasil ketidaksamaan yang bersifat signifikan yang terjadi antara hasil *Pre-Test* dan juga *Post-Test*. Jika interval kepercayaan mencakup angka nol, maka tanpa adanya perbedaan yang secara signifikan. Namun, karena tanpa ditemukan angka nilai nol yang terdapat dalam interval ini, maka diputuskan bahwa hipotesis nol (H_0) memberikan keputusan akhirnya, yakni “tanpa 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*. Dimana artinya dalam hal ini bahwa

perlakuan yang telah diberikan kepada peserta didik mampu memberikan kontribusi pengaruh yang secara nyata pada terjadinya peningkatan perolehan hasil belajarnya.

Hasil secara keseluruhan pada analisis ini, maka dapat diinterpretasikan secara langsung bahwa media atau metode pembelajaran yang diterapkan sudah mampu berlangsung secara efektif dalam membantu dan sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar dari para peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai perolehan rata-rata nilai *Post-Test* yang dihasilkan secara lebih tinggi pada saat dilakukan perbandingan dengan mempergunakan nilai *Pre-Test*, dan juga ditemukan adanya perbedaan tersebut yang arahnya signifikan secara statistik. Dengan begitu, maka dapat disimpulkan secara akhir bahwa intervensi yang dilakukan dalam pelaksanaan riset ini berhasil membantu dan juga memberikan dukungan terjadinya peningkatan pada kemampuan peserta didik dengan secara bermakna. Hasil ini dapat digunakan menjadi bukti yang kuat untuk mendukung hipotesis penelitian bahwa penerapan dari media pembelajaran digital telah dinyatakan memiliki efektivitas yang arahnya signifikan untuk berkontribusi dalam peningkatan hasil belajar.

Pembahasan

Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital Berbasis Kebudayaan Bali

Media yang dihasilkan dalam riset ini yakni berupa video pembelajaran berdurasi 3-5 menit yang dikemas dalam bentuk animasi *Powtoon* dengan tema kebudayaan Bali, khususnya cerita rakyat. Media ini dirancang telah selaras dengan karakteristik yang ada pada kalangan anak usia dini yang lebih memiliki sifat cenderung belajar melalui visual dan audio serta juga gerak, sehingga dalam hal ini sangat memerlukan adanya dukungan stimulus yang menarik dan konkret. Setiap elemen dalam video dirancang untuk menstimulasi aspek emosional anak melalui penggunaan warna cerah, musik tradisional gamelan Bali, narasi yang lembut, serta karakter animasi yang bersahabat. Rancangan ini menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal tidak hanya memberikan fungsi atau perannya sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga dapat dipakai sebagai alat yang membantu membentuk karakter dan keseimbangan psikologis para anak. Hal ini telah didukung oleh ungkapan dari Suwardani (2014) bahwa budaya Bali telah berhasil mengandung nilai-nilai moral, social, dan juga spiritual yang dapat dijadikan dasar yang kuat atas pendidikan karakter para anak. Dengan demikian, integrasi budaya Bali ke dalam media digital menjadi strategi inovatif untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya memberikan penampilan menarik secara visual, tetapi juga kaya akan nilai-nilai kehidupan secara mendalam.

Kelayakan Media Berdasarkan Hasil Uji Ahli

Hasil validasi yang telah dilaksanakan oleh beberapa pihak, yakni ahli materi, ahli desain, serta ahli media, berhasil memperlihatkan bahwa video pembelajaran berbasis kebudayaan Bali yang telah dikembangkan dalam kesempatan kali ini diberikan penilaian dengan dinyatakan “sangat layak” untuk selanjutnya dipakai tanpa perlu melakukan perbaikan atau revisi, dengan dibuktikan hasil berupa rata-rata skor penilaian yang masuk dalam kategori 5. Hasil ini selanjutnya memberikan indikasi bahwa media telah mampu memenuhi kriteria yang merujuk dari segi isi, tampilan dan juga mencakup fungsionalitas. Dari aspek materi, media dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia dini karena mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam aktivitas belajar yang sederhana, kontekstual, dan menyenangkan. Nilai-nilai yang ditanamkan melalui konten tari Barong seperti keberanian, kerja sama, dan rasa hormat dianggap relevan dengan penguatan kesehatan mental anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian I Made Sudarma dkk. (2020) yang menyatakan bahwa video berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya dan membentuk karakter positif.

Dari aspek desain pembelajaran, media telah memenuhi prinsip interaktivitas dan keterlibatan anak sebagaimana diuraikan oleh Suyadi (2018). Video didesain dengan pola

penyajian yang mendorong anak untuk aktif berpartisipasi, misalnya dengan ajakan menirukan suara ayam atau menjawab pertanyaan reflektif sederhana. Hal ini mendukung teori konstruktivistik Piaget dan Vygotsky yang telah memberikan penekanan bahwa kalangan anak usia dini telah belajar dengan cara optimal dengan cara melalui pengalaman yang diperolehnya secara langsung dan juga dari beberapa aktivitas yang secara bermakna. Sedangkan dari aspek media, tampilan visual, warna, tipografi dan juga narasi dinilai harmonis dan menarik bagi anak. Penggunaan animasi *Powtoon* dinilai efektif dalam mampu menciptakan adanya kondisi atau suasana belajar penuh makna dengan menyenangkan, sehingga pembelajaran ini tanpa membosankan. Penilaian ini memperkuat hasil penemuan dari Sri Wahyuni dkk. (2021) bahwa media animasi *Powtoon* mampu membantu dalam memicu atau meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar anak dengan melalui tampilan interaktif yang selaras dengan karakteristik dari perkembangan anak usia demikian.

Kepraktisan Media dalam Penggunaan Pembelajaran

Hasil dari melakukan uji coba kelompok kecil, maka telah memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang dilakukan pengembangan kali ini telah mempunyai tingkat kepraktisan dengan penilaian yang sangat baik. Guru di TK Negeri Selat Klungkung memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan media, baik dalam aspek teknis maupun pedagogis. Media dapat dijalankan menggunakan perangkat sederhana seperti laptop dan proyektor yang sudah tersedia di sekolah. Selain itu, video memiliki durasi yang sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini (3-5 menit) dan dapat diputar berulang kali tanpa menimbulkan kejenuhan. Kepraktisan media juga tampak dari kemudahan guru dalam mengintegrasikan video ke dalam kegiatan pembelajaran tematik. Guru tidak perlu melakukan penjelasan panjang karena anak dapat memahami pesan melalui ilustrasi visual dan narasi sederhana. Hasil ini selaras dengan temuan dari Citra Yunita dkk. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Powtoon* mampu dalam membantu dan juga sekaligus memberikan dukungan pada guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran dengan lebih efisien dan juga secara menarik. Dengan sebab inilah, maka media ini sangat berpotensi untuk diterapkan dengan jangkaun secara luas dalam konteks pendidikan anak usia dini, baik di sekolah negeri maupun juga pada lingkungan sekolah swasta.

Efektivitas Media dalam Menstimulasi Kesehatan Mental Anak

Efektivitas media diuji melalui observasi dan analisis hasil uji lapangan terhadap perubahan perilaku anak setelah penerapan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam beberapa indikator kesehatan mental anak, yaitu rasa percaya diri, kemampuan mengelola emosi, dan kemampuan berinteraksi sosial. Anak-anak yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, menunjukkan ekspresi bahagia, dan berani tampil di depan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media berhasil menstimulasi aspek afektif dan sosial-emosional anak melalui pengalaman belajar yang positif. Temuan ini memperkuat teori Santrock (2011) yang menjelaskan bahwa stimulasi emosional yang menyenangkan dapat memperkuat keseimbangan psikologis anak usia dini. Selain itu, maka hasil ini juga didukung oleh penemuan Rohimah dkk. (2021) yang menemukan bahwa media audiovisual berbasis budaya dapat meningkatkan kesadaran emosional dan kesejahteraan mental anak. Dalam konteks penelitian ini, integrasi elemen budaya Bali seperti musik gamelan dan tarian tradisional terbukti memberikan efek menenangkan yang mendukung stabilitas emosi anak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali dapat menjadi bentuk intervensi preventif dalam menjaga kesehatan mental anak. Melalui pendekatan yang menyenangkan, anak dapat belajar mengelola emosi, berinteraksi dengan teman, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budayanya.

KESIMPULAN

Berlandaskan pada perolehan hasil dan juga pembahasan yang dipaparkan, maka riset ini memberikan hasil akhir bahwa hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi, desain, dan media memperlihatkan bahwa video pembelajaran yang telah berhasil dikembangkan dalam kesempatan kali ini dengan penilaian yang sangat layak untuk dipergunakan dengan tanpa adanya perlu melakukan perbaikan atau revisi, dimana dibuktikan dengan nilai skor penilaian rata-rata yang telah mencapai kategori secara tertinggi. Hasil uji kepraktisan yang didapatkan melalui tanggapan atau respons guru dan anak menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah untuk dipahami, dan juga mampu membantu serta mendukung dalam meningkatkan semangat atau antusiasme serta fokus anak dalam kegiatan belajarnya. Selain itu uji efektivitas menggunakan *paired sample t-test* memperlihatkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap aspek kesehatan mental anak, mencakup peningkatan kemampuan pengelolaan emosi, kepercayaan diri, interaksi sosial, dan pengurangan stres belajar. Dengan begitu, maka berhasil dinyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis budaya Bali bersifat secara efektif dalam membantu menstimulasi kesehatan mental kalangan anak usia dini serta juga mampu memberikan dukungannya dalam berkontribusi dalam memperkuat nilai-nilai budaya lokal dengan cara melalui pembelajaran yang interaktif dan juga penuh makna.

REFERENSI

- Anderson, D. R., & Subrahmanyam, K. (2020). *Digital childhood: The role of technology in children's development*. Springer.
- Antara. (2019). *Strategi pembelajaran PAUD dalam membentuk karakter anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 123-135.
- Ardoyn, 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.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. (2017). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital untuk PAUD. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 45-53.
- 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 positive psychology. *Annals of Tourism Research*, 83, 102915.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-98.
- Dick, W., & Carey, L. (2005). *The systematic design of instruction* (6th ed.). Pearson.
- 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, dkk. (2019). Kesehatan mental pada anak usia dini menurut UU Kesehatan Jiwa. *Jurnal Kesehatan Mental Indonesia*, 5(2), 102-110.
- Fadlillah, M., et al. (2022). *Desain playground budaya untuk pembelajaran PAUD*. Graha Ilmu
- Frianda, N., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran powtoon dalam pembelajaran berbasis budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 112-121. *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.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.
- Huda, M. (2019). Pembelajaran berbasis masalah untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 88-95.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga.
- Johnson, S. (2020). The importance of secure attachment in early childhood mental health. *Journal of Child Psychology*, 12(3), 23-29.
- Kurniawati, T. (2017). Dampak penggunaan media digital terhadap anak usia dini. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 6(2), 56-65.
- Mahaswari, P. (2024). Seni tari Bali sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 10(1), 12-19.
- Maulani, L., dkk. (2024). Peran teknologi digital dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 33-44.
- Mandia, K. S., dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis cerita rakyat Bali. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 98-107.
- Maharani, D. (2022). Pengembangan video animasi berbasis lingkungan dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi PAUD. *Jurnal PAUD Indonesia*, 11(2), 67-76.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Mustafa, M., & Riyadi, S. (2017). Pembelajaran seni tari untuk PAUD. *Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*, 9(2), 45-52.
- Nurhadi. (2019). Variasi pembelajaran digital berbasis multisensori. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 12-20.
- Nurhayati, S., dkk. (2024). Pengembangan powtoon untuk media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Digital PAUD*, 5(1), 55-66.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2021). *Experience human development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.
- Prasetyo, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon untuk anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 99-108.
- Prastowo, A. (2017). Keamanan dan kesehatan digital dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 5(2), 100-109.
- Rohimah, A., dkk. (2021). Pengembangan media pop-up book berbasis AR untuk kesehatan mental siswa berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13(1), 45-58.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2019). *Life-span development* (17th ed.). 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.
- Suyadi. (2018). *Pembelajaran digital anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Sutarti. (2018). Pendidikan karakter perspektif Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Filsafat Pendidikan*, 8(2), 33-40.
- Suwija, I. (2018). Seni budaya dalam pembentukan karakter anak Bali. *Jurnal Pendidikan Karakter Indonesia*, 5(2), 56-67.
- Suhendi, A. (2019). Media interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 89-97.
- Utami, D. (2018). Media video dalam pembelajaran PAUD berbasis budaya lokal. *Jurnal PAUD Nusantara*, 3(1), 66-73.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yunita, C., dkk. (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.
- Zein, M. (2020). Teknologi dalam pendidikan anak usia dini: Tantangan dan peluang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 23-34.