

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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.

Kondisi kesehatan mental pada anak dalam hal ini dinilai sebagai aspek yang memiliki sifat yang begitu sangat fundamental dalam mendukung perkembangan holistik pada anak yang berada dalam usia dini. Menurut (Santrock, 2011), Kesehatan mental anak mencakup kemampuan untuk mengelola emosi, membangun hubungan sosial yang sehat, serta menghadapi tantangan sehari-hari.

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 itu, perkembangan teknologi digital yang begitu cepat turut memberikan dampak signifikan terhadap kondisi mental anak. Paparan terhadap media sosial, game online, serta berbagai konten digital yang tidak selalu sesuai dengan usia mereka dapat menimbulkan perasaan tidak aman, rendah diri, dan sulit berkonsentrasi. Di sisi lain, kasus perundungan atau *bullying*, baik secara langsung maupun melalui media digital (*cyberbullying*), juga menjadi masalah serius yang semakin meningkat dan berdampak pada menurunnya rasa percaya diri, munculnya kecemasan sosial, serta berkembangnya perasaan terisolasi pada diri siswa.

Menurut Antara & Tegeh (2025) dalam kegiatan belajar sambil bermain anak sulit konsentrasi dan mudah teralihkannya, dimana beberapa anak mengalami kesulitan juga untuk berinteraksi dengan temannya, sehingga berdampak pada kemampuan emosionalnya. Kondisi ini diperburuk oleh masih minimnya pemahaman sebagian pendidik dan orang tua tentang pentingnya kesehatan mental, sehingga gejala-gejala awal sering kali tidak terdeteksi atau bahkan dianggap sebagai perilaku nakal ataupun kurang disiplin.

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. Banyak siswa merasa pembelajaran hanya berfokus pada hasil, bukan proses, sehingga kreativitas, minat, dan kemampuan berpikir kritis mereka terpinggirkan. Kondisi ini menimbulkan ketidakseimbangan antara kebutuhan emosional dan tuntutan akademik, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan kesehatan mental secara keseluruhan. Lingkungan sekolah yang idealnya menjadi ruang belajar yang aman dan menyenangkan terkadang justru berubah menjadi sumber kecemasan dan tekanan bagi anak. Ketika hal ini terjadi, proses perkembangan psikologis anak menjadi terganggu, termasuk kemampuan mereka dalam membangun hubungan sosial, mengelola emosi, dan mengembangkan rasa percaya diri. Oleh karena itu, diperlukan intervensi holistic yang mencakup layanan konseling serta strategi pembelajaran dan aktivitas sekolah yang mendukung kesehatan mental secara berkelanjutan.

Dengan sebab inilah, maka begitu sangat pentingnya bagi pihak pendidik dan juga secara khususnya bagi orang tua agar mampu memberikan berbagai bentuk perhatian khusus yang mampu mendukung penguatan kesehatan mental melalui metode pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan budaya lokal. Budaya lokal, seperti seni tari tradisional Bali, memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai media stimulasi kesehatan mental anak. Seni tari tidak hanya mengajarkan nilai estetika, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk melatih konsentrasi, meningkatkan kebahagiaan, serta mempererat hubungan sosial (Sudarsana, 2018).

Nature tourism tidak hanya berdampak pada kesejahteraan mental tetapi juga berkontribusi pada perekonomian masyarakat lokal melalui interaksi dalam model Quintuple Helix, yang melibatkan pemerintah, akademisi, pelaku usaha, media, dan masyarakat (Buckley, 2020). Pemerintah berperan dalam kebijakan pembangunan berkelanjutan, akademisi menciptakan SDM unggul, pelaku usaha membuka lapangan kerja dan inovasi, media menyebarkan informasi, sementara masyarakat menjadi fokus utama dalam dinamika ini. Wisata alam yang menarik minat wisatawan, terutama Generasi Z, memberikan manfaat emosional dengan meningkatkan kebahagiaan dan mengurangi stres (Buckley, 2020). Selain itu, nature tourism juga mendorong kepedulian lingkungan dan perilaku pro-lingkungan melalui keterlibatan langsung dengan alam (Ardoin et al., 2015). Dengan daya tariknya yang kuat, sektor ini berkontribusi terhadap perekonomian lokal melalui peningkatan kunjungan wisatawan dan peluang usaha, sebagaimana yang terlihat dalam konteks Bali sebagai destinasi wisata utama.

Maka dari itu, integrasi budaya dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menanamkan nilai-nilai luhur kepada anak sejak dini. Namun dalam kondisi yang secara nyata, maka telah ditemukan begitu banyak anak usia dini yang belum memperoleh stimulasi yang memadai untuk mendukung kesehatan mental mereka. Kondisi ini terjadi sebab dipicu atau disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang diciptakan secara menarik dan juga secara relevan dengan kebutuhan anak. Sebagai solusi, pengembangan video pembelajaran digital berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif yang efektif. Video pembelajaran yang dirancang dengan teknologi modern seperti *powtoon*, dinilai sebagai sarana yang akan memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan belajarnya dengan secara lebih interaktif dan akan memperoleh suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dengan lewat pelaksanaan riset ini, maka begitu sangat diharapkan dapat terciptanya media pembelajaran yang dikembangkan dengan secara inovatif guna menciptakan atau meningkatkan stimulasi kesehatan mental pada anak kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung.

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 (Santrock, 2011).

Dengan terjadinya masalah seperti ini, maka sangat diperlukan adanya strategi yang dirancang secara tepat untuk membantu dalam mendukung pemanfaatan teknologi sebagai alat yang mendukung perkembangan mental anak, bukan justru menghambatnya. Dalam hal ini, maka ditemukan adanya salah satu alternatif atau solusi yang dapat dilakukan ialah melakukan pengembangan media pembelajaran digital yang dalam hal ini secara khususnya diterapkan untuk mendukung kesehatan mental anak. Media pembelajaran berbasis budaya lokal, seperti seni tari tradisional Bali, dapat menjadi alternatif yang efektif. Seni tari memiliki peran penting dalam melatih konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan membantu anak mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang positif (Sudarsana, 2018). Melalui integrasi teknologi digital dengan budaya lokal, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus memperkuat identitas budaya anak. Riset yang terlaksana dalam kesempatan ini memiliki tujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang memanfaatkan platform kreatif seperti *powtoon*. Dengan adanya penerapan media ini, maka begitu sangat diharapkan mampu mengatasi permasalahan atau

tantangan yang berkaitan secara langsung dengan kesehatan mental yang dialami oleh para kalangan anak dalam situasi yang berada di era digital dengan cara menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

Pembentukan karakter dalam hal ini telah dinilai sebagai bagian yang dianggap penting yang berhubungan secara langsung dalam melakukan kegiatan proses pendidikan, dimana terutama pada anak yang berada dalam usia dini, sebagai fondasi bagi perkembangan moral, sosial, dan budaya mereka. Menurut Ki Hajar Dewantara, Pendidikan sejati tidak hanya mencakup pengajaran akademik, tetapi juga penanaman nilai-nilai karakter yang mencerminkan kepribadian bangsa (Sutarti, 2018). Dalam konteks Indonesia, budaya lokal memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter anak karena penuh dengan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, hormat kepada orang tua, tanggung jawab, dan cinta tanah air. Budaya lokal, seperti seni, adat istiadat, dan tradisi, berfungsi sebagai alat untuk mengenalkan identitas dan kearifan lokal kepada generasi muda. Sudarsana (2018) menjelaskan bahwa budaya lokal tidak hanya menjadi warisan nenek moyang, tetapi juga merupakan media Pendidikan karakter yang efektif karena mencakup norma-norma kehidupan yang relevan dengan konteks sosial anak. Dengan mengenalkan anak pada budaya lokal, mereka dapat belajar memahami dan menghargai keberagaman, sekaligus menginternalisasi nilai-nilai yang dapat membimbing perilaku 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.

Di era digital, inovasi dalam dunia Pendidikan menjadi kebutuhan untuk menjawab tantangan pembelajaran yang semakin kompleks. Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa media pembelajaran yang secara menarik dan juga interaktif begitu sangat penting diterapkan untuk selanjutnya dijadikan sarana yang dapat membantu serta juga memicu rasa tertarik atau minat belajar, dimana hal ini diterapkan secara khususnya pada anak yang berada dalam usia dini yang mempunyai karakteristik belajar yang dilakukan dengan cara melalui visual dan juga diberikan pengalaman secara langsung (Karima & Ningsih, 2024). Dalam hal ini, maka dijelaskan bahwa ditemukan adanya salah satu media inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan dalam proses belajar yang saat ini terjadi

pada kalangan anak yang berada dalam usia dini ialah dengan memakai *powtoon* yang dimana telah menjadi sebuah platform animasi yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran dengan desain visual yang menarik dan dinamis. *Powtoon* memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang kreatif melalui kombinasi elemen visual, audio, dan animasi. Menurut (Prasetyo, 2020), media berbasis animasi seperti *powtoon* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena tampilannya yang interaktif dan menyenangkan.

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 median 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.

Proses kegiatan pembelajaran pada kalangan anak usia dini dalam kondisi saat ini dinilai telah memiliki peranan yang begitu sangat penting dalam pembentukan fondasi perkembangan anak, baik yang dilihat dari segi kognitif, sosial emosional, maupun juga dilihat dari kesehatan mentalnya. Menurut (Santrock, 2019) 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 m(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.

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). *lari-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.

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 bud(Antara, 2019).

Pengenalan budaya Bali di TK Negeri Selat Klungkung sudah menjadi bagian dari kurikulum dan diajarkan secara terintegrasi. Hal ini menunjukkan komitmen sekolah dalam melestarikan warisan budaya lokal sejak dini. Guru-guru di TK Negeri Selat Klungkung juga sudah familiar dengan *platform* seperti *powtoon* atau media serupa, sehingga memudahkan implementasi media pembelajaran digital berbasis budaya Bali. Integrasi budaya lokal ke dalam media digital dianggap penting oleh pihak sekolah, karena budaya Bali merupakan warisan yang harus diwariskan kepada generasi berikutnya. Selain itu, pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran juga dinilai mampu menarik perhatian anak-anak dan membantu mereka dalam pengembangan mental. Dalam mendukung uji coba media pembelajaran digital berbasis budaya Bali di kelompok B, pihak sekolah bersedia memberikan dukungan, terutama melalui penyediaan sarana seperti, laptop, layer proyektor, dan LCD. Hal ini menunjukkan adanya keterbukaan dan antusiasme sekolah terhadap inovasi dalam proses kegiatan pembelajaran.

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.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berlandaskan pada uraian yang sudah dijelaskan dalam bagian latar belakang, maka berhasil ditemukan beberapa identifikasi masalah dalam riset ini, ialah mencakup :

- 1) Utamanya adalah adanya masalah kesehatan mental pada anak di TK Negeri Selat Klungkung.

- 2) Ditemukan adanya kekurangan dalam stimulasi kesehatan mental anak usia dini melalui media pembelajaran.
- 3) Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal.
- 4) Belum adanya media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif.
- 5) Keterbatasan program khusus untuk mendukung kesehatan mental anak di sekolah.
- 6) Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menarik minat belajar anak.
- 7) Tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Mengacu pada pemaparan yang dijelaskan dalam bagian latar belakang dan juga mengacu pada beberapa identifikasi masalah yang akan ditelusuri dalam riset ini, maka begitu sangat diperlukan atau wajib adanya pembatasan masalah dengan maksud agar apa yang dilakukan dalam riset ini mampu lebih terfokus pada aspek-aspek yang memunculkan masalah yang hendak selanjutnya dipecahkan dengan cara melakukan proses pengujian, sehingga pada akhirnya dapat memperoleh hasil yang optimal. Riset ini dilakukan dengan menaruh titik fokusnya hanya pada pengembangan media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang menasar kalangan anak usia dini, dimana pelaksanaannya dengan secara khususnya pada kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung, dengan tujuan menstimulasi kesehatan mental anak yang mencakup aspek pengelolaan emosi, rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, dan pengurangan stres. Media ini dirancang menggunakan powtoon untuk membuat video pembelajaran yang secara interaktif dan juga menarik, dengan konten seni tari Bali untuk melestarikan

budaya lokal. Penelitian ini terbatas pada penggunaan teknologi digital dan tidak mencakup intervensi klinis. Pengujian media dilakukan dilakukan di TK Negeri Selat Klungkung dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berlandaskan pada uraian yang sudah dijelaskan dalam bagian identifikasi masalah, maka berhasil ditemukan beberapa rumusan masalah dalam riset ini, ialah mencakup :

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif yang diterapkan secara langsung untuk anak yang berada dalam usia dini pada kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung ?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif yang diterapkan secara langsung untuk anak yang berada dalam usia dini pada kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung ?
- 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang dirancang menggunakan Powtoon dalam menstimulasi kesehatan mental anak usai dini ?
- 4) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang dirancang menggunakan *powtoon* dalam menstimulasi kesehatan mental anak usai dini ?

1.5 TUJUAN PENGEMBANGAN

Pelaksanaan riset ini telah memiliki tujuan yang hendak dicapai oleh pihak peneliti, maka adapun dipaparkan beberapa tujuan pelaksanaan penelitian pengembangan ini, ialah :

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif yang diterapkan secara langsung untuk anak yang berada dalam usia dini pada kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung.
- 2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran digital dengan berbasis budaya Bali yang inovatif dan interaktif yang diterapkan secara langsung untuk anak yang berada dalam usia dini pada kelompok B yang ada di TK Negeri Selat Klungkung.
- 3) Menganalisis efektivitas media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang dirancang menggunakan *powtoon* dalam menstimulasi kesehatan mental anak usai dini.
- 4) Menganalisis kepraktisan media pembelajaran digital berbasis budaya Bali yang dirancang menggunakan *powtoon* dalam menstimulasi kesehatan mental anak usai dini.

1.6 MANFAAT HASIL PENGEMBANGAN

Merujuk pada apa yang menjadi tujuan dari pelaksanaan riset ini, maka selanjutnya adapun manfaat yang ingin dicapai dalam riset ini yang dapat bermanfaat bagi para pihak yang berkepenting, ialah :

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran anak usia dini dengan menghadirkan pendekatan inovatif berupa media pembelajaran digital berbasis budaya lokal, khususnya seni tari Bali, untuk menstimulasi kesehatan mental anak. Hasil penelitian ini juga memperkaya literatur tentang integrasi teknologi dan kearifan lokal dalam Pendidikan, yang relevan dalam mendukung aspek pengelolaan emosi, rasa percaya diri,

dan kemampuan sosial pada anak yang berada dalam usia dini.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Usia Dini

- Membantu anak memahami dan menghargai budaya Bali melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.
- Menstimulasi kesehatan mental anak dengan cara kreatif, seperti melakukan pengurang stres, memacu atau meningkatkan rasa percaya diri, dan juga kemampuan dalam bersosialisasi.

b. Bagi Guru

- Memberikan alternatif media pembelajaran yang secara menarik dan juga interaktif dalam membantu dan juga memberikan dukungan dalam melakukan proses kegiatan pengajaran, khususnya dalam mengenalkan seni budaya Bali kepada anak usia dini.
- Memberikan bantuan pada para pihak guru dalam menciptakan proses kegiatan pembelajaran yang secara efektif untuk selanjutnya dapat menstimulasi aspek kesehatan mental, seperti mengatur pengelolaan emosi dan juga pengembangan keterampilan sosial.

c. Bagi Orang Tua

Menyediakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendampingi kegiatan belajar anak yang dilakukan di rumah, sehingga para orang tua dalam kondisi ini lebih dapat terlibat dalam proses pendidikan anaknya.

d. Bagi Sekolah

- Mendukung pengembangan kurikulum yang berbasis budaya lokal dengan memanfaatkan teknologi digital.

- Menjadi model implementasi media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di berbagai jenjang Pendidikan Anak Usia Dini.

e. Bagi Peneliti Lain

- Memberikan referensi dan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut terkait penggunaan media digital berbasis budaya dalam pembelajaran anak usia dini.
- Mendorong pengembangan media pembelajaran lain yang lebih inovatif dengan berbasis kearifan lokal di berbagai daerah.

1.7 SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN

Produk yang dalam hal ini dilakukan pengembangan ialah dalam bentuk yang berupa video pembelajaran digital dengan berbasis animasi interaktif dengan memakai *powtoon* yang memiliki lama waktu durasi durasi 3-5 menit per video. Konten pembelajaran mengangkat nilai-nilai budaya Bali, seperti tarian tradisional (contoh : Tari pendet dan tari barong), cerita rakyat, dan simbol-simbol budaya khas Bali, yang disusun sesuai kebutuhan perkembangan mental anak usia dini 5-6 Tahun (kelompok B TK). Tujuan utamanya adalah untuk menstimulasi aspek kesehatan mental anak melalui konten yang mendukung rasa percaya diri, keberanian berekspresi, dan apresiasi terhadap budaya lokal. Video ini dirancang dengan elemen visual dan audio menarik, seperti ilustrasi ramah anak, warna cerah, animasi dinamis, serta musik tradisional Bali seperti gamelan untuk menciptakan suasana belajar yang relevan. Komponen interaktif juga ditambahkan, seperti pertanyaan reflektif dan aktivitas sederhana yang melibatkan anak secara langsung, seperti menirukan Gerakan tari atau mengenal elemen budaya. Dengan pendekatan pedagogis yang sesuai untuk anak usia dini, video ini menggunakan *story telling* untuk meningkatkan imajinasi serta mendukung perkembangan emosi positif

seperti rasa bangga, gembira, dan rasa aman. Konten dirancang sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran kelompok B TK, sehingga relevan dengan kurikulum Pendidikan anak usia dini. Video ini dapat diputar di berbagai perangkat digital, seperti komputer, laptop, atau proyektor, dan dilengkapi panduan penggunaan untuk guru dan orang tua agar dapat dimanfaatkan secara maksimal.

1.8 PENTINGNYA PENGEMBANGAN

Pengembangan video pembelajaran digital berbasis kebudayaan Bali dengan menggunakan *powtoon* memiliki signifikansi yang penting, khususnya Pendidikan anak usia dini. Pendidikan berbasis budaya lokal dapat membantu anak-anak mengenali dan mencintai warisan budaya mereka sejak dini. Melalui media digital yang interaktif dan menarik seperti *powtoon*, anak-anak dapat belajar tentang seni, tari, dan nilai-nilai budaya Bali dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, pada anak usia dini, kesehatan mental anak sangat dipengaruhi oleh stimulasi positif yang mereka terima. Video pembelajaran berbasis budaya yang menyisipkan unsur tari, musik, dan cerita tradisional Bali dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendukung perkembangan emosi, dan juga dapat memacu serta juga meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Dalam bagian konteks pendidikan modern, maka diketahui bahwa teknologi digital sudah dijadikan sebagai bagian integral yang sangat diperlukan dalam menjalani kegiatan sehari-hari ini, termasuk dalam mendukung pelaksanaan pendidikan agar dapat terlaksana dengan secara optimal.

Video pembelajaran yang digunakan dengan berbasis *powtoon* mampu menyajikan materi dengan secara visual dan juga interaktif, yang dalam hal ini dinilai telah selaras dengan gaya belajar pada anak yang berada dalam usia dini. Hal inilah yang selanjutnya menjadikan kegiatan proses pembelajaran dapat menjadi

lebih efektif, dan efisien, serta juga secara menarik. Media yang diterapkan ini juga dinilai relevan dengan Kurikulum yang diterapkan pada anak usia dini yang begitu sangat menekankan adanya pengembangan pada aspek sosial-emosional, aspek kognitif, dan juga aspek fisik motorik. Dengan melalui pengembangan video ini, maka akan membawa dampak yang baik bagi anak-anak yang dapat belajar berbagai keterampilan, seperti kerja sama, kreativitas, dan pemahaman budaya, yang sejalan dengan tujuan kurikulum. Selain memberikan pemahaman budaya, video pembelajaran berbasis animasi ini dapat meningkatkan minat belajar anak. Video *powtoon* yang dikembangkan dengan tema budaya Bali mampu membuat anak lebih antusias dan juga dapat dengan secara fokus mengikuti proses kegiatan pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah untuk dipahami dan juga diingat oleh anak. Dengan demikian, pengembangan video pembelajaran digital berbasis kebudayaan Bali ini sangat relevan dan berpotensi memberikan dampak positif yang signifikan dalam mendukung kesehatan mental serta perkembangan anak kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung.

1.9 ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN

Pengembangan video pembelajaran digital berbasis kebudayaan Bali dengan menggunakan *powtoon* berbasis kebudayaan Bali diasumsikan efektif dalam menstimulasi kesehatan mental anak kelompok B di TK Negeri Selat Klungkung, karena media digital dianggap menarik dan relevan dengan budaya lokal anak-anak di daerah tersebut. Namun, efektivitas ini bergantung pada beberapa hal pertama, ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah laptop, komputer, dan proyektor dapat menjadi hambatan jika tidak sepenuhnya memadai digunakan. Video ini juga diasumsi dapat diterima oleh anak-anak kelompok B, yang memiliki kemampuan kognitif dan emosional cukup untuk memahami pesan pembelajaran yang

disampaikan. Meski begitu, terdapat keragaman dalam perkembangan individu anak, sehingga tidak semua anak mungkin merespons video dengan cara yang sama. Durasi konsentrasi anak usia dini yang singkat juga menjadi tantangan, sehingga video harus dirancang dengan durasi dan dinamika yang sesuai.

Selain itu, *powtoon* sebagai platform pengembangan memiliki keterbatasan fitur yang dapat memengaruhi bagaimana unsur budaya Bali diintegrasikan dalam video. Dukungan dari guru sebagai fasilitator juga menjadi asumsi penting, tetapi tidak semua guru mungkin memiliki kemampuan teknis untuk mengoperasikan atau memanfaatkan video ini dengan optimal. Pengaruh eksternal, seperti keterlibatan orang tua dan lingkungan belajar di rumah, juga perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi hasil pembelajaran. Terakhir, meskipun video ini dirancang untuk menstimulasi kesehatan mental anak, dampak jangka Panjang dari penggunaannya sulit di ukur tanpa penelitian lanjutan. Dengan memperhatikan asumsi dan keterbatasan ini, pengembangan diharapkan tetap relevan dan realistis sesuai dengan konteks dan kondisi setempat.

1.10 DEFINISI ISTILAH

Agar tidak adanya kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang dipakai dalam riset ini, maka dijelaskan masing-masing istilah ini dengan penjelasan yang mudah dipahami, adapun beberapa istilah yang dipakai dalam riset ini, ialah mencakup:

1) Video pembelajaran digital

Media pembelajaran dengan berbasis teknologi yang dalam hal ini telah memanfaatkan kombinasi audio-visual untuk memudahkan dalam menyampaikan materi dengan secara interaktif dan juga menarik, sehingga dapat meningkatkan daya Tarik anak terhadap pembelajaran.

2) *Powtoon*

Sebuah platform digital untuk membuat video animasi yang interaktif dan menarik, yang memungkinkan pengguna untuk Menyusun presentasi atau konten pembelajaran dengan berbagai elemen visual, teks, dan audio.

3) Berbasis kebudayaan Bali

Pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan nilai, tradisi, seni, dan unsur budaya khas Bali, seperti tarian, pakaian adat, cerita rakyat, atau musik tradisional, untuk memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya pada anak.

4) Kesehatan mental anak

Kondisi emosional, psikologis, dan sosial anak yang mencakup kemampuan untuk mengelola emosi, membangun hubungan sosial yang baik, serta menghadapi tekanan dalam kehidupan sehari-hari secara positif.

5) Kelompok B TK Negeri Selat Klungkung

Kelompok anak yang berada dalam usia dini yang berada dalam rentan usia 5-6 tahun yang ada di TK Negeri Selat Klungkung, yang dalam hal ini telah menjadi subjek penelitian dan sasaran dalam pengembangan video pembelajaran ini.

