

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter, sikap, serta kemampuan dasar anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Antara, Dewi, et al., 2024). Masa ini sering disebut sebagai fase *golden age* atau masa keemasan, yaitu periode perkembangan yang sangat penting dan menentukan arah pertumbuhan serta pembentukan kepribadian anak di masa depan (Andari et al., 2025). Dalam rentang usia 0–6 tahun, seluruh potensi dasar anak meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, moral, dan spiritual mengalami percepatan perkembangan yang luar biasa. Pada fase inilah otak anak berkembang pesat hingga mencapai sekitar 80% kapasitas dewasa, menjadikannya waktu yang paling efektif untuk memberikan berbagai stimulasi positif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Mifroh, 2020).

Para ahli perkembangan anak seperti Jean Piaget dan Erik Erikson menegaskan bahwa pengalaman belajar pada masa usia dini akan memberikan dampak jangka panjang terhadap kepribadian, kecerdasan, serta pembentukan karakter anak (Suryana & Muhtar, 2022). Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional, di mana mereka belajar melalui pengalaman konkret, aktivitas bermain, dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar. Sementara itu, Erikson menekankan pentingnya pembentukan rasa percaya diri, kemandirian, dan inisiatif pada tahap ini sebagai dasar bagi perkembangan psikososial anak di masa selanjutnya.

PAUD tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengasuhan atau persiapan menuju sekolah dasar, tetapi juga sebagai fase krusial dalam pembentukan dasar karakter dan pola pikir anak (Mahmud et al., 2024). Pendidikan pada masa ini perlu dirancang dengan pendekatan yang holistik, berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak, serta menekankan pada keseimbangan antara pengembangan akademik dasar dan pembentukan nilai-nilai kehidupan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, PAUD berperan penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, membangun kepercayaan diri, serta menanamkan karakter positif seperti empati, tanggung jawab, dan kemandirian yang akan menjadi bekal penting bagi anak untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Fitrianingtyas et al., 2023).

Pembelajaran pada jenjang PAUD tidak dapat disamakan dengan pembelajaran di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran harus dirancang secara holistik, kontekstual, dan menyenangkan, dengan menekankan keseimbangan antara pengembangan kemampuan akademik dasar dan penanaman nilai-nilai kehidupan (Ujianti et al., 2021). Tujuan utama pendidikan anak usia dini bukan sekadar menyiapkan anak agar mampu membaca, menulis, dan berhitung, melainkan juga untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, membangun kepercayaan diri, serta membentuk karakter positif seperti empati, kejujuran, tanggung jawab, dan kemandirian (Kamala et al., 2023).

Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membangun dasar karakter luhur yang menjadi bekal anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Dengan demikian, pembelajaran di PAUD perlu dirancang secara terpadu agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, tidak hanya aspek

kognitif, tetapi juga emosional dan moral (Satriana et al., 2022). Guru dituntut untuk mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui penggunaan media, metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga anak dapat belajar sambil bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kesadaran emosi, yaitu kemampuan anak untuk mengenali, memahami, dan mengelola perasaannya sendiri serta menanggapi perasaan orang lain secara tepat. Kesadaran emosi tidak hanya berkaitan dengan perkembangan sosial-emosional anak, tetapi juga menjadi landasan bagi pembentukan karakter, empati, serta kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki kesadaran emosi yang baik cenderung lebih mampu mengendalikan diri, mengekspresikan perasaan secara positif, dan berperilaku sesuai dengan norma sosial yang berlaku.

Kenyataannya di lingkungan pendidikan anak usia dini masih ditemukan berbagai permasalahan umum, seperti anak yang mudah marah, sulit mengungkapkan perasaan dengan kata-kata, kurang mampu memahami emosi teman, serta belum dapat mengendalikan emosi saat menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginannya. Kondisi tersebut sering berdampak pada munculnya perilaku kurang kooperatif, konflik antar teman, serta rendahnya empati dalam interaksi sehari-hari. Permasalahan ini menunjukkan bahwa stimulasi kesadaran emosi anak belum sepenuhnya optimal dan masih memerlukan dukungan melalui strategi pembelajaran yang tepat dan bermakna.

Kesadaran emosi juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kemampuan membaca awal anak. Anak yang mampu memahami dan mengelola emosinya dengan baik cenderung lebih fokus, tertarik, serta mampu memahami konteks emosional dalam cerita. Sebaliknya, anak yang kesadaran emosinya belum berkembang secara optimal sering mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, mengaitkan cerita dengan pengalaman diri, serta menangkap pesan moral yang terkandung di dalam teks. Oleh karena itu, pengembangan kesadaran emosi sejak dini menjadi faktor penting dalam mendukung kemampuan membaca awal anak secara holistik.

Hasil observasi di beberapa Taman Kanak-Kanak di Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring ditemukan permasalahan serupa dimana masih ditemukan anak yang kesulitan mengenali dan mengungkapkan perasaan, mudah marah ketika bermain, serta belum mampu memahami emosi tokoh dalam cerita sederhana. Selain itu, dalam aspek membaca awal, sebagian anak masih kesulitan mengenali huruf, menghubungkan gambar dengan kata, atau memahami isi cerita. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang masih berfokus pada aspek kognitif, kurangnya media yang menarik dan interaktif, serta minimnya integrasi nilai-nilai budaya lokal yang relevan dengan kehidupan anak .

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan strategi pembelajaran dan media yang kontekstual serta bermakna bagi anak (Hendrayani et al., 2023). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah melalui media interaktif berbasis *Web Genially* yang dirancang dengan memuat kearifan lokal Bali. Penggunaan media ini memungkinkan anak belajar melalui pengalaman visual, audio, dan interaktif yang menyenangkan, sambil mengenal nilai-nilai

budaya daerahnya. Melalui cerita, tokoh, dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, anak dapat menumbuhkan kesadaran emosinya sekaligus berlatih kemampuan membaca awal dengan cara yang menyenangkan dan bermakna (Yuni, 2023).

Selain penguatan nilai karakter, anak usia dini juga perlu dipersiapkan dengan kemampuan membaca awal sebagai fondasi penting bagi pengembangan kemampuan literasi di jenjang pendidikan berikutnya. Membaca awal mencakup berbagai kemampuan dasar, seperti mengenali bentuk huruf dan simbol, memahami hubungan antara gambar dan teks, mengenali urutan peristiwa dalam cerita, serta menafsirkan makna sederhana dari ilustrasi atau kata (Suriyani et al., 2025). Melalui kegiatan membaca awal, anak belajar menghubungkan simbol visual dengan bunyi dan makna, yang menjadi langkah awal menuju kemampuan literasi yang sesungguhnya.

Kemampuan membaca awal tidak hanya berperan dalam pengembangan aspek kognitif, tetapi juga berhubungan erat dengan perkembangan bahasa, konsentrasi, dan kemampuan emosional anak. Anak yang memiliki kemampuan membaca awal yang baik cenderung memiliki kosa kata yang lebih luas, mampu memahami pesan dalam teks, serta menunjukkan kesiapan belajar yang lebih baik saat memasuki jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan membaca awal seharusnya menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di PAUD yang dilakukan secara bertahap, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca awal di berbagai lembaga PAUD masih didominasi pendekatan konvensional yang

menekankan aspek kognitif semata. Aktivitas pembelajaran umumnya masih berfokus pada pengenalan huruf melalui lembar kerja, latihan menebalkan huruf, atau menghafal alfabet tanpa konteks yang bermakna bagi anak. Metode seperti ini sering kali membuat anak cepat bosan karena bersifat monoton dan tidak melibatkan unsur bermain, eksplorasi, serta pengalaman emosional yang penting dalam perkembangan anak usia dini. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada bahan ajar cetak sederhana, kurang memanfaatkan unsur visual dan interaktif yang menarik perhatian anak.

Padahal, pada hakikatnya kegiatan membaca awal sebaiknya dilakukan melalui pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermuatan emosi positif, misalnya melalui kegiatan bercerita, bermain peran, atau membaca gambar yang menggugah imajinasi anak. Melalui kegiatan tersebut, anak tidak hanya belajar mengenali simbol dan bunyi, tetapi juga belajar memahami emosi, makna, dan pesan moral yang terkandung dalam cerita. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, agar proses pembelajaran membaca awal menjadi pengalaman yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Dalam konteks tersebut, pengembangan media interaktif berbasis *Web Genially* menjadi salah satu alternatif inovatif yang potensial untuk diterapkan di Taman Kanak-Kanak. *Web Genially* merupakan platform digital yang memungkinkan penyajian materi secara multimodal, yakni menggabungkan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan interaktivitas dalam satu tampilan yang menarik. Melalui media ini, anak dapat belajar dengan cara yang lebih aktif dan partisipatif,

sekaligus menstimulasi kesadaran emosi mereka melalui ekspresi tokoh, alur cerita, maupun situasi yang dihadirkan secara visual dan dinamis.

Agar pembelajaran lebih bermakna, media interaktif tersebut dikembangkan dengan memuat nilai-nilai kearifan lokal Bali. Kearifan lokal Bali yang sarat dengan ajaran moral, etika, serta nilai sosial seperti *tat twam asi* (aku adalah kamu, kamu adalah aku) dapat menjadi dasar penguatan kesadaran emosi dan empati anak. Cerita dan karakter yang diangkat dari budaya lokal Bali juga membuat anak lebih mudah mengaitkan pengalaman belajar dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, anak tidak hanya belajar mengenali huruf, kata, dan makna sederhana, tetapi juga belajar memahami perasaan, menghargai perbedaan, serta meneladani perilaku positif yang ditampilkan dalam cerita.

Pengembangan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali juga sejalan dengan upaya pelestarian budaya di era digital. Anak-anak masa kini hidup di tengah derasnya arus globalisasi dan paparan media digital modern yang sering kali kurang mencerminkan nilai-nilai budaya daerah. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media digital interaktif, pembelajaran tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif dan literasi anak, tetapi juga menanamkan rasa bangga terhadap identitas budaya daerahnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring, ditemukan bahwa sebagian besar guru telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat laptop, seperti menyalakan perangkat, menggunakan aplikasi presentasi sederhana, serta mengakses media pembelajaran digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara teknis guru memiliki potensi yang memadai untuk memanfaatkan media berbasis *Web* sebagai sarana

pembelajaran. Namun demikian, pemanfaatan perangkat laptop tersebut belum dioptimalkan untuk penggunaan media interaktif yang inovatif, khususnya yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Bali secara sistematis dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali diharapkan mampu memberikan kontribusi ganda dalam pembelajaran anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-Kanak Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring. Pertama, media ini dapat menstimulasi kesadaran emosi anak melalui pengalaman belajar yang visual, ekspresif, dan bermakna. Kedua, media ini dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Ketiga, media ini juga berperan dalam pelestarian nilai-nilai budaya lokal Bali yang luhur, sehingga pembelajaran tidak hanya membangun aspek akademik, tetapi juga karakter dan jati diri anak sejak dini.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian tiga aspek utama secara simultan, yaitu media interaktif berbasis *Web Genially*, penguatan kesadaran emosi, dan pengembangan kemampuan membaca awal anak usia dini yang dipadukan dengan kearifan lokal Bali. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengembangan literasi awal atau penggunaan media digital secara umum, penelitian ini menekankan pada pendekatan holistik yang mengaitkan aspek sosial-emosional, literasi awal, dan nilai budaya lokal dalam satu media pembelajaran interaktif. Selain itu, pemanfaatan *Web Genially* sebagai platform pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini berbasis budaya lokal Bali masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain pengembangan media yang hanya difokuskan pada anak usia kelompok B di Taman Kanak-Kanak Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis *Web Genially* masih bergantung pada ketersediaan perangkat pendukung seperti laptop dan akses internet, serta kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan media serupa pada konteks, jenjang, dan wilayah yang lebih luas dengan dukungan sarana prasarana yang lebih beragam.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berfokus pada pengenalan huruf dan latihan membaca secara mekanis, tanpa memperhatikan aspek kesadaran emosi anak. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, monoton, serta belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.
2. Kemampuan kesadaran emosi dan membaca awal anak usia kelompok B di Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media

pembelajaran interaktif dan bermakna. Media yang digunakan masih didominasi bahan ajar cetak sederhana, belum memanfaatkan teknologi digital seperti *Web Genially*, serta belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali yang potensial dalam menumbuhkan karakter dan kesadaran emosi anak sejak dini.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Kemampuan kesadaran emosi dan membaca awal anak usia kelompok B di Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring belum berkembang secara optimal, yang disebabkan oleh keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan bermakna. Media yang digunakan masih didominasi bahan ajar cetak sederhana, belum memanfaatkan teknologi digital seperti *Web Genially*, serta belum mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bali yang potensial dalam menumbuhkan karakter dan kesadaran emosi anak sejak dini”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang digunakan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal?.
2. Bagaimana validasi media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali menurut ahli?.

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran?.
4. Bagaimana efektivitas media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali terhadap kesadaran emosi dan membaca awal anak usia kelompok B pada Taman Kanak-Kanak di Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring?.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana rancang bangun media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat validasi media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kepraktisan media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali dalam pembelajaran.
4. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali terhadap kesadaran emosi dan membaca awal anak usia kelompok B pada Taman Kanak-Kanak di Gugus 1 Kecamatan Tampaksiring.

### 1.6 Manfaat Penelitian

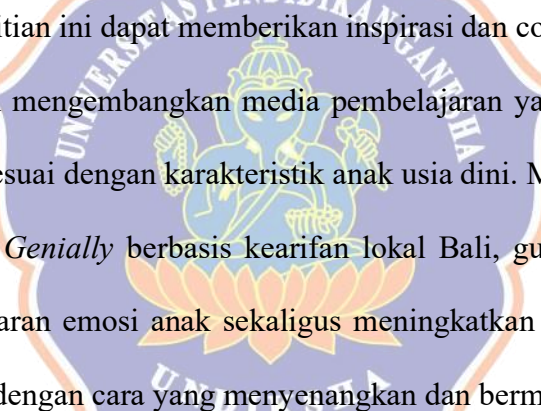
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan kearifan lokal. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan konsep pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara penguatan kesadaran emosi dan kemampuan membaca awal melalui pemanfaatan media digital interaktif seperti *Web Genially*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru PAUD



Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan contoh konkret bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui media interaktif *Web Genially* berbasis kearifan lokal Bali, guru dapat menstimulasi kesadaran emosi anak sekaligus meningkatkan kemampuan membaca awal dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

### b. Bagi Anak Didik

Media interaktif *Web Genially* diharapkan dapat membantu anak mengenali, memahami, dan mengelola emosinya melalui cerita, gambar, dan aktivitas yang interaktif, sekaligus meningkatkan minat serta kemampuan membaca awal melalui pengalaman belajar visual dan kontekstual yang dekat dengan kehidupan mereka.

c. Bagi Lembaga PAUD

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi dan budaya lokal yang kontekstual serta relevan. Dengan demikian, lembaga dapat memperkuat implementasi pembelajaran holistik yang mencakup pengembangan aspek sosial-emosional, kognitif, dan literasi anak sejak dini.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal guna meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti kesadaran emosi, karakter, dan kemampuan literasi dasar di era pembelajaran digital.

## 1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Web Genially* yang dirancang khusus untuk anak usia kelompok B (5–6 tahun) di taman kanak-kanak. Media ini dikembangkan dengan mengacu pada karakteristik belajar anak usia dini, yaitu belajar melalui bermain, visualisasi menarik, interaksi, dan pengalaman konkret. Adapun spesifikasi pengembangan media dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Bentuk Media

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *Web* interaktif *Genially*, yang dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, maupun tablet

dengan koneksi internet. Media ini menyajikan tampilan visual interaktif berupa cerita bergambar, animasi, suara, dan aktivitas permainan edukatif (game edukasi) yang dapat dioperasikan secara langsung oleh anak-anak maupun guru.

## 2. Isi dan Buatan Cerita

Konten dalam media diadaptasi dari kearifan lokal Bali, khususnya cerita dan tradisi yang sarat nilai moral, sosial, dan budaya. Setiap bagian media memuat narasi sederhana, dialog interaktif, dan aktivitas yang menstimulasi kesadaran emosi, seperti mengenali ekspresi wajah, memahami perasaan diri dan orang lain, serta belajar mengelola emosi. Selain itu, media juga mengintegrasikan aktivitas membaca awal, seperti mengenal huruf, kata sederhana, dan urutan cerita secara kontekstual.

## 3. Desain Visual

Desain media dibuat dengan tampilan warna cerah, karakter ekspresif, dan animasi menarik agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tata letak tombol navigasi dibuat sederhana dan intuitif untuk memudahkan anak mengoperasikan media secara mandiri. Font yang digunakan berukuran besar dan mudah dibaca, serta dilengkapi dengan audio narasi agar anak dapat belajar melalui visual dan auditori.

## 4. Bahasa yang Digunakan

Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, sederhana, dan kontekstual, disesuaikan dengan kemampuan bahasa anak usia kelompok B. Beberapa kosakata khas Bali tetap dipertahankan sebagai bentuk pengenalan kearifan

lokal, namun diberikan penjelasan atau terjemahan yang mudah dipahami anak-anak.

#### 5. Komponen Pembelajaran

Media interaktif ini dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru dan orang tua, yang berisi langkah-langkah kegiatan belajar, pertanyaan reflektif, serta aktivitas lanjutan untuk memperkuat kesadaran emosi dan kemampuan membaca awal. Selain itu, terdapat fitur evaluasi sederhana berupa kuis interaktif untuk memantau pemahaman anak.

#### 6. Karakteristik Media

Media dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal, kelompok kecil, maupun individual, baik dalam kegiatan bercerita, diskusi emosi, maupun pengenalan huruf dan kata. Media juga fleksibel untuk digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring (online) karena berbasis *Web* .

#### 7. Aspek Inovatif

Kebaruan (*novelty*) dari media ini terletak pada integrasi antara kesadaran emosi, kemampuan membaca awal, dan kearifan lokal Bali dalam satu platform digital interaktif. Media berbasis *Genially* ini tidak hanya menjadi sarana belajar literasi awal dan pengenalan emosi, tetapi juga alat pelestarian budaya lokal yang kontekstual dan modern sesuai perkembangan teknologi pendidikan anak usia dini.

### 1.8 Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Web Genially* ini, terdapat beberapa asumsi yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Anak usia kelompok B (5–6 tahun) memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung lebih mudah memahami konsep pembelajaran melalui media visual, audio, dan interaktif yang menarik serta dapat dioperasikan secara langsung.
2. Kesadaran emosi anak dapat distimulasi secara efektif melalui pengalaman belajar yang bersifat interaktif dan kontekstual, seperti mengenali ekspresi wajah, memahami perasaan diri dan orang lain, serta bermain peran dalam situasi sosial sederhana.
3. Kemampuan membaca awal anak dapat berkembang optimal apabila distimulasi melalui aktivitas digital yang menyenangkan dan bermakna, seperti mengenal huruf, kata, dan urutan cerita dalam konteks visual yang familiar bagi anak.
4. Kearifan lokal Bali, seperti nilai budaya, tradisi, dan cerita rakyat, mengandung pesan moral dan sosial yang relevan dengan kehidupan anak. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan sumber belajar kontekstual untuk membentuk karakter positif dan memperkuat identitas budaya sejak dini.
5. Guru taman kanak-kanak berperan penting dalam memanfaatkan media berbasis teknologi dengan pendekatan yang kreatif dan berpusat pada anak. Guru diharapkan mampu memandu anak mengeksplorasi media *Genially*, mengaitkannya dengan pengalaman emosional, serta membantu anak memahami isi dan makna pembelajaran.
6. Media pembelajaran interaktif berbasis *Web Genially* akan lebih efektif apabila digunakan dengan pendekatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif, di mana anak diberi kesempatan untuk

mengeksplorasi, berekspresi, dan berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran yang disajikan.

## 1.9 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut penjelasan istilah-istilah penting:

### 1. Media Pembelajaran

Merupakan segala bentuk alat bantu atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan dan isi pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar anak agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna.

### 2. Media Interaktif *Web Genially*

Adalah media pembelajaran digital yang dikembangkan menggunakan platform *Genially*, yaitu aplikasi berbasis *Web* yang memungkinkan pembuatan konten interaktif seperti gambar, animasi, audio, video, dan kuis. Media ini dirancang agar anak dapat berinteraksi secara langsung dengan tampilan visual dan audio, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

### 3. Kearifan Lokal Bali

Merupakan nilai-nilai budaya, tradisi, dan filosofi hidup masyarakat Bali yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks penelitian ini, kearifan lokal Bali diintegrasikan dalam media pembelajaran melalui cerita, simbol, dan tokoh

yang mencerminkan nilai-nilai budaya seperti gotong royong, kasih sayang, keselarasan, dan hormat terhadap sesama serta alam.

#### 4. Kesadaran Emosi

Adalah kemampuan anak untuk mengenali, memahami, dan mengungkapkan emosi diri sendiri serta mengenali emosi orang lain. Kesadaran emosi mencakup kemampuan mengidentifikasi perasaan (senang, sedih, marah, takut), memahami penyebab emosi, serta mengekspresikannya secara tepat. Aspek ini penting untuk membangun kecerdasan emosional dan keterampilan sosial anak usia dini.

#### 5. Anak Usia Dini (PAUD)

Anak yang berada pada rentang usia 0–6 tahun yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun moral. Pada masa ini, anak belajar secara alami melalui bermain, berinteraksi, dan bereksplorasi dengan lingkungannya.

