

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap pendidikan dasar yang berperan penting dalam mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak. Pada fase ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga sering disebut sebagai masa golden age. Periode tersebut menjadi tahap penting dalam pembentukan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral, serta motorik anak. Oleh sebab itu, proses pembelajaran pada usia dini perlu dirancang secara tepat melalui kegiatan yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal. (Mansur, 2019). Oleh karena itu, pendidikan pada tahap usia dini perlu diberikan secara optimal melalui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan pada anak usia dini tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan dasar dan pembentukan karakter anak sejak dini

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat turut membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran saat ini menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat modern.

Kondisi tersebut juga memengaruhi kehidupan anak usia dini yang sejak kecil telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, komputer, maupun media audiovisual berbasis internet. Anak-anak pada generasi saat ini dikenal sebagai generasi digital native karena tumbuh dan berkembang di tengah lingkungan yang dekat dengan teknologi digital.

Data statistik menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital pada anak terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, sekitar 34,44% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari baik untuk hiburan maupun kegiatan belajar. Selain itu, laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika (2023) juga menunjukkan bahwa akses internet pada kelompok usia anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan seiring dengan semakin mudahnya akses teknologi di masyarakat. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa anak-anak telah menjadi bagian dari masyarakat digital sejak usia dini sehingga perlu dibekali dengan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara tepat, bijak, dan bertanggung jawab.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh individu adalah literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi yang diperoleh melalui media digital secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Menurut Gilster (2017), literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggunakan teknologi, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan digital. Sementara itu, Agus et al, 2024 menjelaskan bahwa literasi digital mencakup delapan elemen penting yaitu keterampilan teknis, kreativitas, komunikasi, pemahaman budaya, kemampuan evaluasi informasi, serta etika dalam penggunaan teknologi digital (Agus et al., 2024).

Menurut (Lindriany et al., 2022) Pendidikan literasi digital untuk anak usia dini akan membuat seorang anak lebih cerdas secara psikologis, bahasa, kognitif, emosional, sosial akademik dan kritis. Selama ini, Pendidikan literasi

digital bagi anak usia dini hanya berjalan disekolah dengan bantuan guru. Padahal ada yang lebih penting dari hal itu yakni Pendidikan literasi digital anak usia dini di rumah melalui bantuan keluarga atau orang tua. Orang tua Bersama guru di sekolah harus bekerjasama Pendidikan meningkatkan Pendidikan literasi bagi anak. untuk mengajarkan Pendidikan literasi bagi anak usia dini di rumah sangat mudah dilakukan. Salah satu caranya dengan rutin membacakan buku dongeng atau cerita pada anak.

Namun, implementasi literasi digital di satuan PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi literasi digital guru PAUD masih berada pada kategori sedang hingga rendah, terutama dalam pemilihan dan pengembangan media digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Guru cenderung menggunakan media digital secara terbatas, seperti pemutaran video tanpa melibatkan anak secara aktif dalam proses pembelajaran. (Novitasari & Fauziddin, 2022) Kondisi tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Widya Insan Nugraha, di mana pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang monoton. Anak kurang terlibat secara aktif, mudah merasa bosan, serta belum mampu mengungkapkan kembali informasi yang diperoleh secara lisan. Dampaknya, kemampuan literasi awal dan literasi digital anak belum berkembang secara optimal.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media video animasi. Video animasi memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur visual dan audio sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta pemahaman anak terhadap materi pembelajaran. Media ini dinilai efektif dalam menstimulasi dan literasi awal anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang bersifat konkret dan visual. Media video animasi dapat merangsang siswa atau anak dan meningkatkan motivasi belajar mereka. 75% pembelajaran diserap melalui penglihatan (mata), 13% melalui pendengaran (telinga) dan sisanya lewat panca indra lainnya. Ciri khas dari video animasi ini adalah formatnya yang menarik dan karakter informatif Lukman dalam (Laiya et al., 2023).

Yang membuat media ini menarik karena video ini memiliki tampilan yang indah baik dalam format teks, warna maupun gambar bersifat informatif dan isi video sekaligus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi-informasi baru untuk anak-anak.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media video animasi perlu diintegrasikan dengan kearifan lokal Tri Hita Karana. Tri Hita Karana menekankan keseimbangan hubungan manusia dengan Tuhan (parahyangan), sesama manusia (pawongan), dan lingkungan (palemahan). Integrasi nilai-nilai ini dalam pembelajaran PAUD penting untuk menanamkan karakter, sikap empati, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini, termasuk dalam penggunaan teknologi digital PAUD menjadi landasan utama yang membentuk individu yang seimbang dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan selanjutnya. Penerapan filosofi ini penting untuk membangun karakter anak sejak dini. Dengan mengajarkan nilai-nilai Tri Hita Karana, anak-anak akan tumbuh menjadi individu yang memahami pentingnya menjaga hubungan harmonis dengan Tuhan, sesama, dan lingkungan.

Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan literasi digital pada anak usia dini merupakan kebutuhan yang semakin mendesak di era transformasi digital saat ini. Anak-anak tidak hanya perlu dikenalkan pada penggunaan teknologi, tetapi juga perlu dibimbing agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Namun, kenyataannya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD masih belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran yang inovatif serta kurangnya integrasi antara teknologi pembelajaran dengan nilai-nilai karakter dan budaya lokal. Di sisi lain, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan media digital untuk meningkatkan aspek kognitif atau hasil belajar semata, sementara penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran digital yang terintegrasi dengan nilai kearifan lokal masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pendidikan anak usia dini. Selain itu, belum banyak ditemukan penelitian yang mengembangkan media video animasi

berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut melalui pengembangan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan teknologi digital dengan budaya lokal.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal menjadi sangat penting untuk dilakukan. Media video animasi bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana tidak hanya berpotensi meningkatkan kemampuan literasi digital anak, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter seperti kepedulian terhadap lingkungan, sikap saling menghargai, serta keharmonisan dalam kehidupan sosial. Integrasi antara teknologi digital dan kearifan lokal dalam media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan media video animasi bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan anak usia dini sekaligus memperkuat pendidikan karakter di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Melalui pendidikan yang mengintegrasikan filosofi ini, anak-anak juga dapat belajar tentang kerjasama, empati, dan keberlanjutan hidup, yang merupakan nilai-nilai penting dalam membangun masyarakat yang lebih baik di masa depan. Pendidikan PAUD yang mengutamakan filosofi Tri Hita Karana membantu menciptakan generasi yang peduli terhadap lingkungan serta mampu menjaga keberlanjutan alam. Selain itu, pengajaran nilai-nilai kerjasama dan empati membentuk anak-anak menjadi individu yang peka terhadap kebutuhan orang lain dan mampu bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Tika, 2024).

Mengacu pada permasalahan di atas, peneliti mengujicobakan suatu pembelajaran dengan penerapan media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karana untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. Pembelajaran dengan media video animasi merupakan salah satu pemberian

pengalaman belajar anak di Taman Kanak-Kanak dengan mengajak anak mengenal tri hita karena untuk kemampuan literasi digital.

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian ini yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan "*research and developmen*". Pengertian Model ADDIE merupakan Model penelitian yang lebih rasional dan menyeluruh serta dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkahlangkah pengembangan produk. penelitian pada pemberian tugas membuat anak merasa bosan. Setelah melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 6 Oktober 2025 dengan guru TK Widya Insan Nugraha ditemukan hasil bahwa setelah diterapkan media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena untuk meningkatkan kemampuan literasi digital anak-anak sangat terlihat bersemangat antusias untuk mengikuti proses pembelajaran dan anak dapat menceritakan kembali siapa dan apa yang terjadi pada video pembelajaran yang ditayangkan dengan bahasanya sendiri.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan literasi digital anak usia dini, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Tri Hita Karana sebagai dasar pembentukan karakter anak. Integrasi teknologi digital dan budaya lokal dalam media pembelajaran PAUD masih jarang ditemukan pada penelitian sebelumnya, khususnya pada pengembangan media video animasi untuk anak usia dini di Bali. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal di era digital.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, mendorong peneliti untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha Tahun Pelajaran 2025/2026".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan awal literasi digital pada anak TK
2. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang bermuatan nilai-nilai Tri Hita Karana di taman kanak-kanak masih belum optimal.
3. Belum tersedianya media video animasi yang layak dan teruji kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video animasi bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana yang ditujukan untuk anak TK Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha Tahun Pelajaran 2025/2026. Pembatasan penelitian difokuskan pada empat aspek utama, yaitu: pengembangan produk hanya sampai pada tahap pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Efektivitas media dibatasi pada peningkatan kemampuan literasi digital anak usia 5–6 tahun. Integrasi nilai budaya lokal hanya mencakup nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi parahyangan, pawongan, dan palemahan serta produk yang dihasilkan berupa video animasi digital yang dapat dioperasikan melalui smartphone, tablet, laptop, maupun proyektor kelas sebagai media pembelajaran pendamping guru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karana dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di taman kanak-kanak Widya Insan Nugraha?

2. Bagaimana validitas media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena menurut ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha?
4. Bagaimana efektivitas media video animasi menarik dan mudah dipahami oleh anak dalam meningkatkan literasi digital pada anak di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di taman kanak-kanak Widya Insan Nugraha.
2. Mengetahui seberapa valid media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena menurut ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui praktis media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karena digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha.
4. Mengetahui efektivitas media video animasi menarik dan mudah dipahami oleh anak dalam meningkatkan literasi digital pada anak di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang didapat melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Bagi pengembangan teori pembelajaran, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan literasi digital pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk guru dalam membantu anak menerapkan dan mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif agar proses pembelajaran senantiasa berlangsung secara menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan media video animasi.

b. Bagi Anak

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi bermuatan Tri Hita Karana terhadap kemampuan literasi digital diharapkan anak dapat positif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan suatu kontribusi dalam pengembangan Pendidikan serta dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan pembelajaran yang bervariasi guna untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, Khususnya dalam kemampuan literasi digital pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha Tahun Pelajaran 2025/2026.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pedoman untuk melaksanakan penelitian-penelitian selanjutnya guna untuk menyempurnakan kualitas pembelajaran dimasa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, berikut adalah Spesifikasi Produk Pengembangan (Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Tri Hita Karana) yang akan menjadi luaran utama dari penelitian sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan literasi digital dan menanamkan nilai Tri Hita Karana pada anak TK Kelompok B.
2. Dapat diputar melalui proyektor/layar di kelas (pendampingan guru) atau perangkat gawai (pendampingan orang tua).

3. Kesadaran untuk meminta izin sebelum menggunakan gawai (etika)
4. Pengenalan ikon/tombol dasar (keterampilan teknis)
5. Pentingnya menjaga rahasia pribadi (*online safety* sederhana).
6. Pemanfaatan gawai untuk hal positif.

1.8 Asumsi Pengembangan

Berikut adalah asumsi-asumsi yang mendasari pengembangan video animasi bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana untuk meningkatkan literasi digital pada anak TK:

1. Anak Dapat Belajar Nilai Melalui Tontonan: Diasumsikan bahwa anak usia dini berada dalam fase yang sangat imitatif (meniru) dan sensitif terhadap pesan yang diterima melalui media visual, sehingga pesan moral dan etika (termasuk etika digital) dapat diserap dan ditiru dari tontonan yang edukatif.
2. Sesuai Fase Perkembangan: Diasumsikan bahwa materi literasi digital dan nilai Tri Hita Karana dapat disederhanakan dan divisualisasikan sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkat kognitif dan psikologis anak usia 5-6 tahun (TK Kelompok B).
3. Peran Pendampingan: Diasumsikan bahwa video animasi ini akan digunakan dengan pendampingan dan arahan yang tepat dari guru di sekolah atau orang tua di rumah, sehingga efektivitasnya dalam menanamkan nilai menjadi optimal.

1.9 Penjelasan Istilah

Maka produk video animasi yang Anda kembangkan akan memiliki potensi besar untuk menjadi media yang layak dan efektif dalam mencapai tujuan ganda, yaitu melestarikan nilai lokal sekaligus mempersiapkan anak menghadapi era digital. Kemampuan individu untuk menggunakan, mengelola, dan memahami informasi secara efektif menggunakan teknologi digital (seperti gawai dan internet) secara aman, etis, dan bertanggung jawab.

