

# LAMPIRAN





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 1046/UN48.14.1/PT.02.05/2026  
Lamp : -  
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

Yth. KETUA YAYASAN SARASWATI SATRIYA NUGRAHA TK WIDYA INSAN NUGRAHA  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : NI KADEK JULIANI

NIM : 2429171004

Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)

Judul Penelitian : 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

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.  
Demikian disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 20 Februari 2026

a.n Direktur,

Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana  
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Balai Besar  
Sertifikasi  
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 603/UN48.14.22/KM/2026  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Kadek Juliani  
NIM/Semester : 2429171004 / III  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
Judul Tesis : 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

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 5 Pebruari 2026  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 604/UN48.14.22/KM/2026  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Kadek Juliani  
NIM/Semester : 2429171004 / III  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
Judul Tesis : 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

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 5 Pebruari 2026  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 08199944644 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 601/UN48.14.22/KM/2026  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada


Yth. : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd  
Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Kadek Juliani  
NIM/Semester : 2429171004 / III  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
Judul Tesis : 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

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 5 Pebruari 2026  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
Nice Maylani-Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 602/UN48.14.22/KM/2026  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada

Yth. : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
Di - Tempat


Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : Ni Kadek Juliani  
NIM/Semester : 2429171004 / III  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
Judul Tesis : 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

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.



Singaraja, 5 Pebruari 2026  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
Nica Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI 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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen penilaian ahli materi merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai kelayakan isi materi pada media pembelajaran ditinjau dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia dini, capaian pembelajaran PAUD, serta integrasi nilai kearifan lokal. Materi pembelajaran pada anak usia dini harus disusun secara kontekstual, sederhana, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif serta bahasa anak agar mudah dipahami dan bermakna (Suyanto, 2020; NAEYC, 2020). Dalam konteks pembelajaran berbasis digital, materi juga harus memuat konsep literasi digital yang tepat, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta mendorong penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab (UNESCO, 2022; Kemendikbudristek, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran terbukti dapat memperkuat pemahaman konsep, nilai karakter, dan kedekatan anak dengan lingkungan sosial budayanya (Suastra, 2017).

Dalam penelitian ini, materi yang dimaksud adalah konten video animasi yang memuat nilai Tri Hita Karana sebagai kearifan lokal Bali yang meliputi aspek Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan. Oleh karena itu, penilaian ahli materi difokuskan pada indikator kesesuaian materi dengan perkembangan anak usia 5–6 tahun, kesesuaian dengan capaian pembelajaran PAUD, ketepatan konsep literasi digital, kejelasan dan kebermaknaan penyajian materi, penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta integrasi nilai Tri Hita Karana. Penilaian ahli materi dinyatakan memenuhi kelayakan apabila indikator penilaian pada instrumen,

yaitu indikator 1 sampai dengan indikator 12, terpenuhi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan..

## **B. Definisi Operasional**

Berdasarkan definisi konseptual tersebut, indikator penilaian materi diturunkan menjadi aspek-aspek operasional yang digunakan dalam instrumen validasi ahli materi, yaitu kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun, kesesuaian dengan capaian pembelajaran PAUD, ketepatan konsep literasi digital, kejelasan penyajian materi, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta integrasi nilai Tri Hita Karana dalam media video animasi. Indikator-indikator tersebut dijabarkan ke dalam 12 butir pernyataan yang dinilai oleh ahli materi menggunakan skala penilaian empat tingkat. Rentang penilaian yang digunakan yaitu skor 1 = tidak setuju, skor 2 = kurang setuju, skor 3 = setuju, dan skor 4 = sangat setuju. Skor yang diperoleh dari setiap indikator kemudian dihitung untuk menentukan tingkat kelayakan materi pada media video animasi. Media dinyatakan layak secara materi apabila hasil penilaian ahli materi terhadap indikator 1 sampai dengan indikator 12 mencapai kriteria minimal baik sesuai dengan konversi skor yang digunakan dalam penelitian pengembangan.

## **C. Instrumen**

Pedoman Pengisian Instrumen:

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju

- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.				✓
2	Materi mendukung capaian pembelajaran PAUD terkait literasi digital.				✓
3	Konten media memuat nilai Tri Hita Karana (Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan).				✓
4	Konsep literasi digital disajikan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
5	Materi disajikan secara bertahap dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.				✓
6	Media menstimulasi kemampuan literasi digital anak usia dini.			✓	
7	Media mendorong penggunaan media digital secara positif dan bertanggung jawab.			✓	
8	Media menanamkan nilai karakter berbasis Tri Hita Karana.				✓
9	Aktivitas dalam media mendukung pemahaman materi pembelajaran.				✓
10	Ilustrasi, animasi, dan audio memperkuat penyampaian materi.				✓
11	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami anak.				✓
12	Bahasa yang digunakan mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.				✓

**A. Identitas Judges**

Hari/Tanggal : 5 Januari 2026

Validator : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

**B. Validasi Instrumen Ahli Materi**

Petunjuk pengisian

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian ahli sesuai dengan setiap pernyataan dalam kuesioner
2. Apabila Bapak/Ibu memiliki kritik, saran, atau usulan perbaikan instrument, silahkan dituliskan pada masukan dan saran yang disediakan

**Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi**

No. Pernyataan	Penilaian ahli		Catatan
	Relevan	Tidak relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		

### C. Kesimpulan

Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha ini dinyatakan :

- √  Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi  
 Dapat untuk digunakan uji coba setelah di revisi sesuai saran  
 Tidak dapat digunakan

\*(Mohon beri tanda centang (√) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

### D. Masukan dan Saran:

*Indikator yang digunakan pada instrumen sudah sesuai dan layak untuk digunakan. **Saran:** lengkapi rujukan pada definisi konsep dan operasional menguatkan indicator yang digunakan pada instrument.*



Validator

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198307262009121004

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI 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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran, kurikulum PAUD, serta nilai kearifan lokal yang diintegrasikan. Materi dalam media pembelajaran anak usia dini harus kontekstual, sederhana, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan karakter anak karena relevan dengan lingkungan sosial budaya mereka (UNESCO, 2022; Kemendikbudristek, 2022).

Dalam penelitian ini, materi yang dimaksud adalah konten video animasi yang memuat nilai Tri Hita Karana sebagai kearifan lokal Bali. Validasi materi diperlukan untuk memastikan bahwa isi video telah sesuai dengan tujuan pembelajaran literasi digital anak usia dini.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dalam video animasi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan pesan, penggunaan bahasa, serta integrasi nilai Tri Hita Karana. Penilaian menggunakan skala 1–4. Skor yang diperoleh dihitung untuk menentukan kelayakan materi dalam media pembelajaran. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum PAUD, ketepatan integrasi nilai Tri Hita Karana (Parahyangan, Pawongan, Palemahan), kejelasan bahasa, serta dukungan komponen media dalam memperkuat pemahaman

anak.

### C. Instrumen

Pedoman Pengisian Instrumen:

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5–6 tahun.				✓
2	Materi mendukung capaian pembelajaran PAUD terkait literasi digital.				✓
3	Konten media memuat nilai Tri Hita Karana (Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan).				✓
4	Konsep literasi digital disajikan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
5	Materi disajikan secara bertahap dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.				✓
6	Media menstimulasi kemampuan literasi digital anak usia dini.			✓	

7	Media mendorong penggunaan media digital secara positif dan bertanggung jawab.			✓	
8	Media menanamkan nilai karakter berbasis Tri Hita Karana.				✓
9	Aktivitas dalam media mendukung pemahaman materi pembelajaran.				✓
10	Ilustrasi, animasi, dan audio memperkuat penyampaian materi.				✓
11	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami anak.				✓
12	Bahasa yang digunakan mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.				✓

#### D. Validasi Instrumen Ahli Materi

Petunjuk pengisian

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian ahli sesuai dengan setiap pernyataan dalam kuesioner
2. Apabila Bapak/Ibu memiliki kritik, saran, atau usulan perbaikan instrument, silahkan dituliskan pada masukan dan saran yang disediakan

#### Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No. Pernyataan	Penilaian ahli		Catatan
	Relevan	Tidak relevan	
1	v		sesuai
2	v		sesuaio
3	v		Perlu dikembangkan, dlm instrumen perlu dipisahkan antara Parhyagan, Pawongan, dan Palemahan
4	v		sesuai

5	v		sesuai
6	v		sesuai
7	v		sesuai
8	v		Seuai hanya perlu nilai-nilai karakter yang dikembangkan
9	v		sesuai
10	v		Sesuai, Komponen media perlu juga dijabarkan
11	v		
12	v		

### E. Kesimpulan

Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Kearifan Lokal Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Di Taman Kanak-Kanak Widya Insan Nugraha ini dinyatakan :

- Dapat untuk digunakan uji coba tanpa revisi
- Dapat untuk digunakan uji coba setelah di revisi sesuai saran
- Tidak dapat digunakan

\*(Mohon beri tanda centang (√) sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

### F. Masukan dan Saran:

Secara umum dapat dilanjutkan dan upayakan untuk mengembangkan beberapa hal sesuai masukan yang diberikan seperti pengembangan komponen THK, dan masing-masing komponen media Disamping itu perlu diupayakan hal-hal berikut telah terkandung dalam instrument, sehingga instrument yang dikembangkan mampu mengungkap kebermaknaan media video animasi bermuatan kearifan lokal tri hita karana untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di taman kanak-kanak. Untuk itu setiap komponen materi harus mampu mengungkapkan Kesesuaian kurikulum PAUD, Kesesuaian

perkembangan anak, Akurasi konsep, ,Integrasi nilai local, Keterukuran indikator literasi digital, dan keberfungsian media dengan memperhatikan bahwa media telah Menyajikan visual konkret, Meningkatkan perhatian, Mempermudah pemahaman, Menstimulasi emosi dan kognisi

Ahli Materi



Prof. Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si NIP.  
196012311987031015



**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA 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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran dari aspek desain visual, audio, tipografi, animasi, dan kemudahan penggunaan. Media digital yang baik harus memenuhi prinsip multimedia learning, yaitu memadukan teks, gambar, dan suara secara efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak usia dini dalam pembelajaran berbasis digital (Mayer, 2021; OECD, 2021).

Validasi ahli media dilakukan oleh pakar teknologi pembelajaran atau desain media untuk memastikan media yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip desain pembelajaran digital anak usia dini, yaitu sederhana, menarik, aman, dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media video animasi berdasarkan aspek tampilan, kualitas audio, kejelasan teks, animasi, serta kemudahan penggunaan. Penilaian menggunakan skala 1–4. Skor kemudian dihitung untuk menentukan kategori kelayakan media dan menjadi dasar revisi produk.

**C. Instrumen**

Pedoman Pengisian Instrumen:

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Warna yang digunakan dalam video animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.				✓
2	Tata letak gambar dan teks dalam video animasi tersusun rapi dan proporsional.				✓
3	Penempatan komponen visual dalam video animasi tidak mengganggu fokus anak.				✓
4	Ukuran dan jenis huruf pada teks mudah dibaca oleh anak usia dini.				✓
5	Kontras warna antara teks dan latar belakang mendukung keterbacaan.				✓
6	Animasi yang ditampilkan mampu mendorong keterlibatan aktif anak.			✓	
7	Media memberikan respon berupa suara atau animasi saat anak berinteraksi.			✓	
8	Umpan balik yang diberikan membantu anak memahami aktivitas yang dilakukan.			✓	
9	Alur penyajian video animasi mudah dipahami oleh anak.				✓

10	Keterpaduan teks, gambar, suara, dan animasi tersaji secara harmonis.			✓	
11	Media dapat dioperasikan dengan baik pada perangkat yang tersedia (HP/laptop).				✓
12	Media mudah diakses dan memiliki waktu pemuatan yang cepat.				✓
13	Media menampilkan nilai kearifan lokal Tri Hita Karana secara kontekstual.				✓
14	Tampilan visual dan animasi memiliki nilai estetika yang mendukung pembelajaran.				✓

D. Masukan dan Saran:

- *Permasalahan pada video adalah suaranya yang terasa sangat artifisial, corak suara tidak konsisten*
- *Menit 2.09 → kata “anak-anak” yang diucapkan Guru terputus*
- *Pada segmen ceritera implementasi tri hita karana, suara terdengar tenggelam*
- *Suara Guru, baik saat pemaparan konsep THK maupun pada cerita sebaiknya di konsistenkan*
- *Corak suara anak-anak terdengar seperti suara anak remaja*
- *Pada rubrik disebutkan ada unsur interaksi antara video dan siswa, tp saya tidak temukan unsur interaktivitasnya*

Ahli Media



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana,  
S.Kom.,M.Pd. NIP. 198807082014041003

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA 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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran dari aspek desain visual, audio, tipografi, animasi, dan kemudahan penggunaan. Media digital yang baik harus memenuhi prinsip multimedia learning, yaitu memadukan teks, gambar, dan suara secara efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media video animasi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak usia dini dalam pembelajaran berbasis digital (Mayer, 2021; OECD, 2021).

Validasi ahli media dilakukan oleh pakar teknologi pembelajaran atau desain media untuk memastikan media yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip desain pembelajaran digital anak usia dini, yaitu sederhana, menarik, aman, dan mudah digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media video animasi berdasarkan aspek tampilan, kualitas audio, kejelasan teks, animasi, serta kemudahan penggunaan. Penilaian menggunakan skala 1–4. Skor kemudian dihitung untuk menentukan kategori kelayakan media dan menjadi dasar revisi produk.

**C. Instrumen**

Pedoman Pengisian Instrumen:

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
  - Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

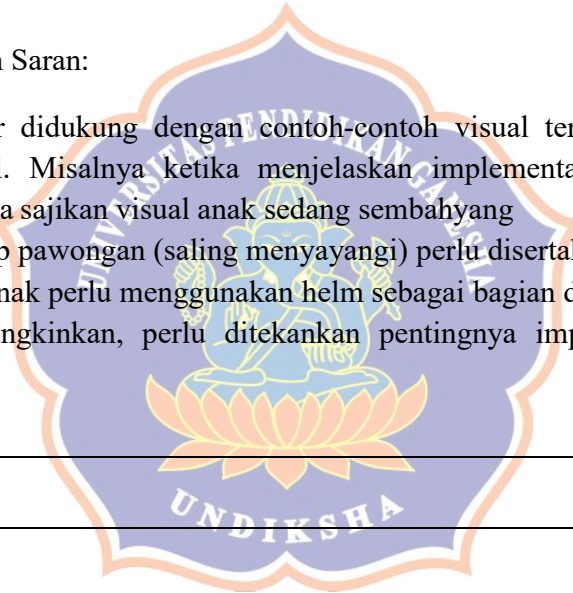
No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Warna yang digunakan dalam video animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun.				✓
2	Tata letak gambar dan teks dalam video animasi tersusun rapi dan proporsional.				✓
3	Penempatan komponen visual dalam video animasi tidak mengganggu fokus anak.				✓
4	Ukuran dan jenis huruf pada teks mudah dibaca oleh anak usia dini.				✓
5	Kontras warna antara teks dan latar belakang mendukung keterbacaan.				✓
6	Animasi yang ditampilkan mampu mendorong keterlibatan aktif anak.			✓	
7	Media memberikan respon berupa suara atau animasi saat anak berinteraksi.				✓
8	Umpan balik yang diberikan membantu anak memahami aktivitas yang dilakukan.				✓
9	Alur penyajian video animasi mudah dipahami oleh anak.			✓	

10	Keterpaduan teks, gambar, suara, dan animasi tersaji secara harmonis.				✓
11	Media dapat dioperasikan dengan baik pada perangkat yang tersedia (HP/laptop).				✓
12	Media mudah diakses dan memiliki waktu pemuatan yang cepat.				✓
13	Media menampilkan nilai kearifan lokal Tri Hita Karana secara kontekstual.				✓
14	Tampilan visual dan animasi memiliki nilai estetika yang mendukung pembelajaran.				✓


D. Masukan dan Saran:

1. Narasi agar didukung dengan contoh-contoh visual terutama di menit-menit awal. Misalnya ketika menjelaskan implementasi paharayanan berdo'a maka sajikan visual anak sedang sembahyang
2. Pada konsep pawongan (saling menyayangi) perlu disertakan visual konkretnya
3. Ayah dan anak perlu menggunakan helm sebagai bagian dari edukasi
4. Jika memungkinkan, perlu ditekankan pentingnya implementasi THK.

Bisa diilustrasikan



Ahli Media

  
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd,  
M.Pd. NIP. 198908082024211004

**MODUL PEMBELAJARAN MENDALAM (PM)  
MENGENAL BUDAYA**

Guru Kelas : Ni Kadek Juliani	Semester : II
Asal Sekolah : TK Widya Insan Nugraha	Minggu/ Tanggal : 4/26-02-2026
Fase : Fondasi	Bulan : Pebruari
Jenjang : B (5-6 tahun)	Alokasi : 2 x 30 menit (2JP)
Model Pembelajaran : Kolaborasi, STEAM, Jati diri	Jumlah Anak : 20
Topik/Sub Topik : Budaya/Budaya Daerah	

A. IDENTITAS			
Peserta Didik	Anak kelompok B 5-6 Tahun yang mempunyai kemampuan dasar untuk mengenal dan menyebutkan tentang namun dalam kegiatan ini masih memerlukan bimbingan yang maksimal dalam mengucapkan dan menunjukkan kepercayaan diri, tanggung jawab, kolaborasi. Anak-anak memiliki rasa ingin tau tinggi tentang budaya daerah memahmi perbedaan tentang tri hita karena budaya bali. Anak-anak TK B dalam kegiatan ini sangat senang, antusias, senang berinteraksi sosial dan mampu mengikuti aturan sederhana dalam permainan kelompok.		
Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran minggu ini tentang mencakup pengetahuan tentang budaya yang ada di bali dan mengaitkan dengan tri hita karena. Pengetahuan yang dapat dikembangkan meliputi kemampuan menyebutkan budaya daerah yang ada di Indonesia , beriteraksi dengan guru dan teman, menunjukkan kemampuan tanggung jawab. Pengetahuan nilai dan karakter berfokus pada rasa syukur atas keunikan diri, menghargai perbedaan dan mengembangkan kepercayaan diri sebagai individu yang berharga.		
Dimensi Lulusan	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%;">Profil</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SPL 1 (KEIMANAN DAN Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa)</li> <li>2. DPL 2 (Kewarganegaraan)</li> <li>3. DPL 3 (penalaran Kritis)</li> <li>4. DPL 4 (Kreativitas)</li> <li>5. DPL 5 (Kolaborasi)</li> <li>6. DPL 6 (Kemandirian)</li> <li>7. DPL 7 (Kesehatan)</li> </ol> </td> </tr> </table>	Profil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SPL 1 (KEIMANAN DAN Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa)</li> <li>2. DPL 2 (Kewarganegaraan)</li> <li>3. DPL 3 (penalaran Kritis)</li> <li>4. DPL 4 (Kreativitas)</li> <li>5. DPL 5 (Kolaborasi)</li> <li>6. DPL 6 (Kemandirian)</li> <li>7. DPL 7 (Kesehatan)</li> </ol>
Profil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SPL 1 (KEIMANAN DAN Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa)</li> <li>2. DPL 2 (Kewarganegaraan)</li> <li>3. DPL 3 (penalaran Kritis)</li> <li>4. DPL 4 (Kreativitas)</li> <li>5. DPL 5 (Kolaborasi)</li> <li>6. DPL 6 (Kemandirian)</li> <li>7. DPL 7 (Kesehatan)</li> </ol>		

8. DPL 8 (Komunikasi)

**B. DESAIN PEMBELAJARAN**

<p>Tujuan pembelajaran</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid mengenal budaya daerah di sekitarnya.</li> <li>2. Murid menerima ajakan dan kreativitas bersama teman</li> <li>3. Murid melakukan gerakan motorik halus (koordinasi mata dan tangan).</li> <li>4. Murid menyebutkan berurutan (membilang/rote counting) bilangan</li> </ol>
<p>Praktik pedagogis</p>	<p>Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar melalui eksplorasi langsung, bercerita interaktif dan bernyanyi tematik.</p> <p>Pembelajaran inkuiri mendorong anak mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban melalui observasi. Pendekatan ini mendukung prinsip berkesadaran dengan melibatkan seluruh indra anak, bermakna karena terhubung dengan pengalaman nyata dan menggembirakan melalui aktivitas yang menyenangkan.</p>
<p>Lingkungan pembelajaran</p>	<p>Ruang kelas diatur dengan area ekplorasi yang dilengkapi berbagai macam gambar budaya yang ada didaerah di sekitar lingkungan sekolah dan media visual. Area bermain disediakan untuk aktivitas motorik kasar</p> <p>Lingkungan virtual memanfaatkan video pembelajaran interaktif</p> <p>Budaya belajar dikembangkan melalui sikap saling menghormati, Kerjasama dan apresiasi terhadap ciptaan Tuhan</p> <p>Alat dan bahan yang bisa dipergunakan, gambar budaya daerah, gambar pakaian dadaerah, makna daerah , alat mencocok, pensil, penghapus, krayon dan LKPD,</p>

Kemitraan pembelajaran	Kemitraan dengan orangtua atau masyarakat di lingkungan sekolah untuk menyediakan sumber belajar berupa gambar budaya daerah Kemitraan dengan orang tua untuk mendukung bekal murid berbagai budaya yang ada disekitar
Pemanfaatan digital	<p>Penggunaan video edukatif tentang budaya yang berkaitan dengan tri hita karena untuk pengenalan konsep, penggunaan media digital untuk menunjukkan budaya yang ada didaerah yang ada disekitar kita dan dokumentasi digital untuk portofolio anak.</p> <p>Teknologi digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung pengalaman langsung anak.</p> <p>Menggunakan LCD link : <a href="https://youtu.be/r_k2wqCagq8?si=8DuUEgH9HGvJ2P8I">https://youtu.be/r_k2wqCagq8?si=8DuUEgH9HGvJ2P8I</a></p>

### C. Pengalaman Belajar

Langkah-Langkah Pembelajaran	<p>Dalam merancang kegiatan, pendidik menerapkan prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan untuk membantu murid mencapai tujuan pembelajaran. Saat murid melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik dapat memberikan pilihan, bantuan, atau pertanyaan pemantik untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan begitu, murid-murid dapat memilih kegiatan sesuai dengan minat dan kebutuhannya.</p>
Memahami (berkesadaran, bermakna)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid diajak untuk berdiskusi objek yang ada di sekitarnya mana yang ciptaan Tuhan dan buatan manusia.</li> <li>2. Murid diajak untuk mengamati video yang ditonton tentang budaya berkaitan dengan tri</li> </ol>

	<p>hita karena.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Murid diajak untuk mengamati dan mengeksplorasi tentang budaya daerah mulai dari setiap masing daerah yang ada di bali.</li> <li>4. Murid diajak untuk menonton video budaya berkaitan dengan tri hita karena dalam kehidupan sehari-hari.</li> </ol>
<p>Mengaplikasi (mengembirakan)</p>	<p>Pendidik menyediakan berbagai ragam main yang kaya akan alat dan bahan untuk mendorong murid melakukan eksplorasi sesuai dengan minatnya secara berkelompok. Kegiatan yang dapat difasilitasi pendidik antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat bentuk dengan manik-manik secara berkelompok</li> <li>2. Mewarna pakaian dari masing-masing budaya sesuai dengan kreasi anak</li> <li>3. Mencocok gambar pakaian daerah menggunakan alat mencocok.</li> <li>4. Menarik garis gambar rumah masing-masing budaya sesuai dengan jumlahnya.</li> <li>5. Menebalkan tulisan yang ada pada gambar.</li> </ol> <p>Murid diajak untuk menyampaikan hasil pengamatan/diskusi dan dikaitkan dengan pengalamannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendidik memfasilitasi dengan pertanyaan pemantik, misalnya:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceritakan apa saja objek di sekitarmu yang merupakan ciptaan Tuhan dan buatan manusia!</li> <li>2. Dapatkah kamu menyampaikan pengalamanmu mengamati video tentang budaya berkaitan dengan tri hita karena?</li> <li>3. Apa perbedaan dari beberapa dari masing-masing budaya yang sudah diamati?</li> </ol>
<p>Merefleksi (berkesadaran, bermakna)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid diajak untuk menyampaikan apa yang telah dilakukan secara berkelompok.</li> <li>2. Murid menyampaikan kegiatan apa yang paling disukai dalam pekan ini dan tantangan yang</li> </ol>


	<p>dialami saat membuat karya.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Pendidik menanyakan apa yang akan dilakukan murid setelah mengetahui mana yang berupa ciptaan Tuhan dan buatan manusia.</li> <li>4. Pendidik memberikan dukungan agar murid dapat menghubungkan antara kegiatan yang dilakukan dengan konsep pengetahuan yang ingin dibangun (sebagai ciptaan Tuhan, huruf, ukuran serta mengumpulkan dan mengelompokkan data).</li> </ol>
--	---

D. ASESMEN

- a. Asesmen awal pembelajaran (*assessment as learning*) dengan teknik observasi dan instrumen ceklis.
- b. Asesmen dalam pembelajaran (*assessment for learning*) dengan teknik penilaian kinerja dan instrumen ceklis.
- c. Asesmen hasil pembelajaran (*assessment of learning*) dengan teknik penilaian kinerja dan instrumen ceklis dengan cara murid menyampaikan hasil karya yang dibuatnya dalam kelompok, pendidik memberikan pertanyaan pemantik terkait perbedaan ciptaan Tuhan dan buatan manusia menurut murid dan simpulan murid terkait pengamatan ukuran yang dibuat dalam karyanya atau penjelasan murid tentang menjaga alam atau merawat ciptaan Tuhan.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

TK Widya Insan Nugraha  
  
 (Ni Kadek Juliani, S.Pd)

Wali Kelas  
  
 (Ni Wayan Fitri Antari, S.Pd)

## DOKUMEN RESPON GURU

### **INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU 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**

#### **A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

#### **B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

#### **C. Instrumen**

##### **Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.				✓
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.				✓
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.			✓	
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.			✓	
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.			✓	
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			✓	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				✓
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				✓
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.			✓	
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif			✓	

	anak terhadap budaya Bali.				
--	----------------------------	--	--	--	--

**D. Masukan dan Saran:**

Menurut saya video tersebut sudah bagus dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran buat anak-anak.

Ahli



Ni Wayan Artaningsih, S.Pd

NIP.



**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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju

- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.			√	
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.			√	
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.				√
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				√
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.			√	
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			√	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.			√	
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.			√	

#### D. Masukan dan Saran:

Dari video yang telah ditonton materi sama video yang dibuat sesuai dengan usia anak usia dini, serta cocok diterapkan pada anak agar semangat belajar dengan video lebih menarik untuk anak.

Ahli



Ni Wayan Fitri Antari, S.Pd

NIP.



**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.			√	
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.			√	
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.				√
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.			√	
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.			√	
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			√	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.			√	
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.				√
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.				√

**D. Masukan dan Saran:**

Materi yang diberikan di video ini sudah sesuai dengan RPM, suara dan gambar sudah sesuai dengan usia anak.

Ahli



Ni Putu Artanti

NIP.



**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.			√	
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.				√
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.				√
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				√
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.				√
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			√	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.				√
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.				√

**D. Masukan dan Saran:**

Materinya sudah sesuai dengan RPM yang ada di TK, warna dan animasi videonya sudah menarik untuk diberikan kepada anak didik.

Ahli



Ni Luh Widiani, S.Pd

NIP.



**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.				√
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.				√
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.			√	
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				√
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.				√
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			√	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.				√
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.				√

**D. Masukan dan Saran:**

Materi yang ada di video sudah bagus dan sudah sesuai dengan perkembangan anak.

Ahli



Ni Kadek Ayu Artati, S.Pd

NIP.



**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.				√
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.			√	
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.				√
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				√
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.				√
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.			√	
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.			√	
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Materi, video sudah sesuai anak-anak

Ahli



Ni Wayan Sairendri, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON GURU  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kepraktisan media merujuk pada kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan kondisi kelas, serta manfaat media dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Media yang praktis adalah media yang mudah digunakan, tidak memerlukan persiapan rumit, dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran (Plomp & Nieveen, 2022).

Respon guru penting dalam penelitian pengembangan karena guru merupakan pengguna utama media pembelajaran. Penilaian guru dapat menunjukkan apakah media dapat digunakan secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas PAUD.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen respon guru digunakan untuk menilai kepraktisan media video animasi dalam pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik bagi anak, serta kebermanfaatan media dalam meningkatkan literasi digital. Penilaian menggunakan skala 1–4 dan hasilnya dianalisis untuk menentukan tingkat kepraktisan media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Media video animasi sesuai dengan kurikulum PAUD dan capaian perkembangan anak.				√
2	Media mengintegrasikan nilai Tri Hita Karana sesuai dengan tema pembelajaran.			√	
3	Media mudah dioperasikan oleh guru dan anak usia dini.				√
4	Navigasi dalam media mudah dipahami dan tidak membingungkan.				√
5	Tampilan visual media menarik perhatian anak.			√	
6	Media meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak.				√
7	Media membantu meningkatkan kemampuan literasi digital anak.				√
8	Media mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.				√
9	Media menampilkan nilai budaya Bali secara kontekstual.			√	
10	Media menumbuhkan sikap apresiatif anak terhadap budaya Bali.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Materi di video sudah sesuai dengan perkembangan

Ahli



Ni Putu Pratna Wati

NIP.

## **DOKUMEN HASIL PREE TEST**

### **INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK 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**

#### **A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

#### **B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

#### **C. Instrumen**

##### **Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap

butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		✓		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		✓		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		✓		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		✓		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		✓		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		✓		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		✓		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Airin menonton video, anak mulai muncul minat untuk mengaplikasikan media digital.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Handso menonton video, Handso mulai mampu berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari dan mulai antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Wrendra menonton video, Wirendra mulai memahami arti Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Kanasha menonton video, diharapkan Kanasha dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Diharapkan Uci mampu menggunakan video tanpa pendampingan orang tua

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video Indira mampu menceritakan isi cerita pada video tersebut.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK**

**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**

**A. Definisi Konseptual**

strumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Komang Agus mampu menerapkan kegiatan sesuai dengan isi dari video

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Mei Rahayu menonton video, Mei mulai mampu berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari dan mulai antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.		√		
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Damar menonton video, Damar mulai memahami arti Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Arvin menonton video, diharapkan Arvin dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video diharapkan Ranendra mampu menceritakan isi cerita yang ada di video tersebut.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Devita Sari mampu memahami isi cerita.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.	√			

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Elina mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Darma mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**4. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.	√			
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.	√			
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.	√			
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.	√			

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Gus De mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Juna mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.	√			

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Mesha mampu menggunakan media tanpa bantuan dari guru

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.	√			
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Dipta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.		√		
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.	√			

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Devina Laksmi mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Wisna mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

## **DOKUMEN POST TEST**

### **INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK 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**

#### **A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

#### **B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

#### **C. Instrumen**

##### **Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video

animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
- Skor 2 = Kurang Setuju
- Skor 3 = Setuju
- Skor 4 = Sangat Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				✓
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				✓
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				✓
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				✓
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			✓	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				✓
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				✓

#### D. Masukan dan Saran:

Airin sudah mampu mengaplikasikan media digital.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
4. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
5. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Handso menonton video, Handso sudah mampu berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari dan mulai antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

Ahli



Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.			√	
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Wrendra menonton video, Wirendra mulai memahami arti Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.			√	
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Kanasha menonton video, Kanasha dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.			√	
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Uci mampu menggunakan video tanpa pendampingan orang tua

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.			√	
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video Indira mampu menceritakan isi cerita pada video tersebut.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**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**

**A. Definisi Konseptual**

strumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.			√	
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Komang Agus mampu menerapkan kegiatan sesuai dengan isi dari video

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.			√	
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Mei Rahayu menonton video, Mei mampu berinteraksi dalam kegiatan sehari-hari dan mulai antusias dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.			√	
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Damar menonton video, Damar mulai memahami arti Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.			√	
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah Arvin menonton video, Arvin dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang

telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video Ranendra mampu menceritakan isi cerita yang ada di video tersebut.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.			√	
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Devita Sari mampu memahami isi cerita.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.			√	
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Elina mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Darma mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Gus De mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.				√
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.				√
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, Juna mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, Mesha mampu menggunakan media tanpa bantuan dari guru

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERMUTUAN  
KEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL  
DI TAMAN KANAK-KANAK WIDYA INSAN NUGRAHA  
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.				√
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Dipta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**B. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**C. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.			√	
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.				√
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.				√
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.				√
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.			√	
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.			√	
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.				√

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Devina Laksmi mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

**INSTRUMEN PENILAIAN OBSERVASI LITERASI DIGITAL ANAK  
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**

**A. Definisi Konseptual**

Instrumen observasi digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan kemampuan literasi digital anak usia dini. Literasi digital anak usia dini mencakup kemampuan mengenali media digital, memahami informasi visual dan audio, mengikuti instruksi sederhana, serta menunjukkan sikap positif dalam penggunaan media digital. Penggunaan media digital yang tepat dapat mendukung perkembangan kognitif dan literasi anak sejak dini (UNESCO, 2022; OECD, 2021).

Efektivitas media pembelajaran diukur melalui perubahan kemampuan anak setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Observasi langsung merupakan metode yang tepat untuk menilai kemampuan anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

**4. Definisi Operasional**

Secara operasional, instrumen observasi digunakan untuk mengamati kemampuan literasi digital anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengikuti instruksi, memahami isi video, mengenali simbol digital, dan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media. Penilaian menggunakan skala 1–4 oleh guru/observer, kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas media.

**5. Instrumen**

**Pedoman Pengisian Instrumen:**

4. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran
5. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar penilaian rancang bangun media video animasi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

- Skor 1 = Tidak Setuju
  - Skor 2 = Kurang Setuju
  - Skor 3 = Setuju
  - Skor 4 = Sangat Setuju
6. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Anak mampu mengikuti instruksi sederhana dalam menggunakan media digital.	√			
2	Anak mampu menggunakan media dengan bantuan minimal dari guru.		√		
3	Anak menggunakan media digital secara tertib dan aman.		√		
4	Anak mampu merespons gambar, animasi, dan suara yang ditampilkan dalam media.		√		
5	Anak mampu mengaitkan isi media dengan pengalaman sehari-hari.		√		
6	Anak aktif berinteraksi dengan media selama kegiatan berlangsung.	√			
7	Anak menunjukkan antusiasme dan fokus hingga kegiatan pembelajaran selesai.		√		

#### D. Masukan dan Saran:

Setelah menonton video, diharapkan Wisna mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ahli

Ni Kadek Juliani, S.Pd

NIP.

# **PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

## **BERMUATAN KEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA**

### **A. Deskripsi Penggunaan Media**

Media video animasi bermuatan kearifan lokal Tri Hita Karana digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Penggunaan media ini terintegrasi dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan dilaksanakan pada tahap kegiatan inti pembelajaran. Media ini digunakan untuk mendukung pencapaian indikator perkembangan, khususnya dalam aspek literasi digital anak. Penggunaan media dilakukan secara terstruktur melalui tahapan kegiatan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### **B. Tujuan Penggunaan Media**

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk:

- Meningkatkan kemampuan literasi digital anak sebagai bagian dari indikator pencapaian perkembangan
- Mengenalkan penggunaan teknologi secara sederhana kepada anak
- Menanamkan etika dalam penggunaan perangkat digital
- Mengembangkan kemampuan anak dalam memahami informasi yang disajikan melalui media digital
- Melatih kemampuan anak dalam menceritakan kembali informasi yang diperoleh dari media
- Menanamkan nilai-nilai Tri Hita Karana dalam kegiatan pembelajaran

### **C. Perangkat dan Media Pendukung**

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media ini digunakan dengan bantuan:

- Perangkat pemutar video (laptop, komputer, atau smartpone)
- Aplikasi pemutar video
- Proyektor (untuk pembelajaran klasikal)
- Speaker (opsional)
- File video animasi yang telah disiapkan oleh peneliti/guru

## D. Prosedur Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Penggunaan media dilaksanakan sesuai dengan prosedur pembelajaran dalam RPPH, yang terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

### 1. Kegiatan Pendahuluan

Pada tahap kegiatan pendahuluan, guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Guru menyiapkan kondisi kelas dan memastikan kesiapan subjek penelitian (anak)
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan apersepsi
- Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari anak
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Guru memperkenalkan media video animasi yang akan digunakan

### 2. Kegiatan Inti (Penggunaan Media)

Penggunaan media video animasi dilaksanakan pada tahap kegiatan inti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Guru menyiapkan perangkat dan memastikan media siap digunakan
- Guru mengoperasikan perangkat dan membuka file video animasi
- Guru memutar video dengan menekan tombol play
- Anak sebagai subjek penelitian diarahkan untuk menyimak dan mengamati isi video
- Guru melakukan observasi terhadap keterlibatan dan respons anak selama kegiatan berlangsung
- Guru dapat menghentikan sementara (pause) video untuk memberikan penjelasan atau penekanan materi
- Guru melanjutkan pemutaran video hingga selesai
- Jika diperlukan, guru dapat memutar kembali video untuk memperkuat pemahaman anak

### 3. Kegiatan Penutup (Tindak Lanjut)

Setelah penggunaan media, guru melaksanakan kegiatan penutup sebagai berikut:

- Guru mengajukan pertanyaan sederhana terkait isi video
- Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk merespons pertanyaan
- Guru meminta anak untuk menceritakan kembali isi video
- Guru memberikan penguatan terhadap jawaban anak
- Guru bersama anak menyimpulkan isi pembelajaran
- Guru menekankan nilai-nilai Tri Hita Karana yang terdapat dalam video
- Guru menutup kegiatan pembelajaran

#### **E. Ketentuan Penggunaan Media dalam Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian, penggunaan media dilakukan dengan memperhatikan ketentuan sebagai berikut:

- Media digunakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun
- Penggunaan media dilakukan pada setiap pertemuan sesuai desain penelitian
- Guru berperan sebagai pelaksana tindakan pembelajaran
- Anak sebagai subjek penelitian berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan
- Observasi dilakukan selama penggunaan media berlangsung
- Penggunaan media disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini

#### **F. Peran Guru dan Anak dalam Penggunaan Media**

a. Peran guru:

- Melaksanakan pembelajaran sesuai RPPH
- Mengoperasikan media pembelajaran
- Membimbing dan mengarahkan anak selama kegiatan
- Melakukan observasi terhadap perkembangan anak
- Memberikan penguatan terhadap hasil belajar anak

b. Peran anak (subjek penelitian):

- Mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif
- Menyimak dan mengamati isi media
- Menjawab pertanyaan yang diberikan guru
- Menceritakan kembali informasi yang diperoleh
- Menunjukkan perilaku sesuai nilai yang dipelajari

### **G. Indikator Keberhasilan Penggunaan Media**

Penggunaan media dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada indikator berikut:

- Anak mampu memahami penggunaan teknologi sederhana
- Anak menunjukkan perilaku yang sesuai dalam penggunaan media digital
- Anak mampu memahami isi video yang ditayangkan
- Anak mampu menceritakan kembali isi video
- Anak menunjukkan penerapan nilai Tri Hita Karana dalam kegiatan

### **H. Penutup**

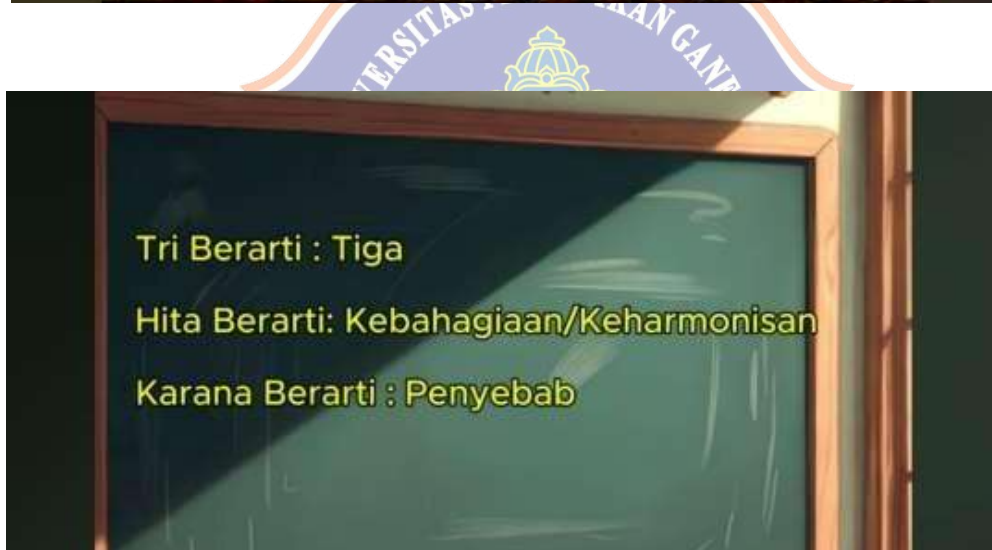
Petunjuk penggunaan media ini disusun sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis Tri Hita Karana. Penggunaan media yang terintegrasi dalam RPPH dan dilaksanakan secara sistematis diharapkan dapat mendukung pencapaian indikator perkembangan anak, khususnya dalam aspek literasi digital.



## LINK DAN SCREENSHOT MEDIA VIDEO ANIMASI

LINK MEDIA VIDEO ANIMASI :

[https://youtu.be/r\\_k2wqCagq8?si=tcdj8f6kNXENMRCX](https://youtu.be/r_k2wqCagq8?si=tcdj8f6kNXENMRCX)







## DATA OBSERVASI SISWA TK WIDYA INSAN NUGRAHA

### NILAI PRE TES SISWA

No	Nama Siswa	Nilai							Total Skor
1	A1	2	2	1	1	2	1	2	11
2	A2	1	1	2	2	1	1	2	10
3	A3	2	2	1	1	2	2	1	11
4	A4	1	2	1	2	1	2	2	11
5	A5	1	1	2	1	1	1	2	9
6	A6	2	1	1	2	1	1	2	10
7	A7	2	1	1	2	1	1	2	10
8	A8	2	1	1	1	1	1	2	9
9	A9	2	1	1	2	1	1	2	10
10	A10	1	1	1	1	1	1	2	8
11	A11	1	1	1	1	1	1	2	8
12	A12	1	1	2	1	1	1	2	9
13	A13	1	1	1	1	1	1	1	7
14	A14	1	2	2	2	2	2	2	13
15	A15	1	1	2	1	1	1	2	9
16	A16	1	2	2	2	2	2	2	13
17	A17	1	2	2	2	2	2	1	12
18	A18	1	1	2	2	2	2	1	11
19	A19	1	2	2	2	2	1	2	12
20	A20	1	2	2	2	2	2	1	12



## DATA OBSERVASI SISWA TK WIDYA INSAN NUGRAHA

### NILAI POST TES SISWA

No	Nama Siswa	Nilai							Total Skor
1	A1	4	4	4	3	4	4	4	27
2	A2	4	4	4	3	3	4	4	26
3	A3	4	4	4	4	4	4	4	28
4	A4	4	4	4	4	3	4	4	27
5	A5	3	4	4	4	4	3	4	26
6	A6	3	4	4	4	3	4	4	26
7	A7	4	4	3	4	3	4	4	26
8	A8	4	3	4	4	4	4	4	27
9	A9	4	4	4	3	3	4	4	26
10	A10	3	4	4	3	3	4	4	25
11	A11	4	4	4	4	3	4	4	27
12	A12	4	4	3	4	3	4	4	26
13	A13	4	4	3	4	4	4	4	27
14	A14	4	4	4	4	3	4	4	27
15	A15	3	4	4	4	3	4	4	26
16	A16	4	4	4	4	4	4	4	28
17	A17	3	4	4	4	3	4	4	26
18	A18	3	4	4	4	3	4	4	26
19	A19	4	4	4	3	3	4	4	26
20	A20	3	4	4	4	3	3	4	25

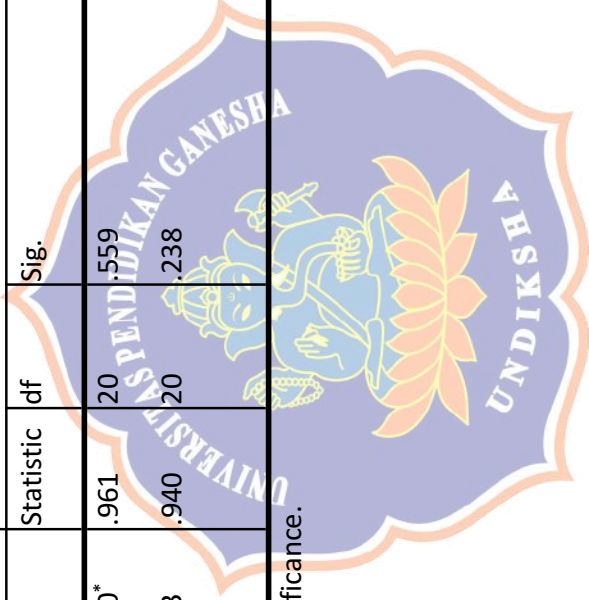


DATA SPSS

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Statistic	df
Pretest_observasi_sis wa	.122	20	.961	20
Posttest_observasi_sis wa	.182	20	.940	20
				Sig.
				.559
				.238

\*. This is a lower bound of the true significance.



## UJI VALIDITAS

### Ahli Materi

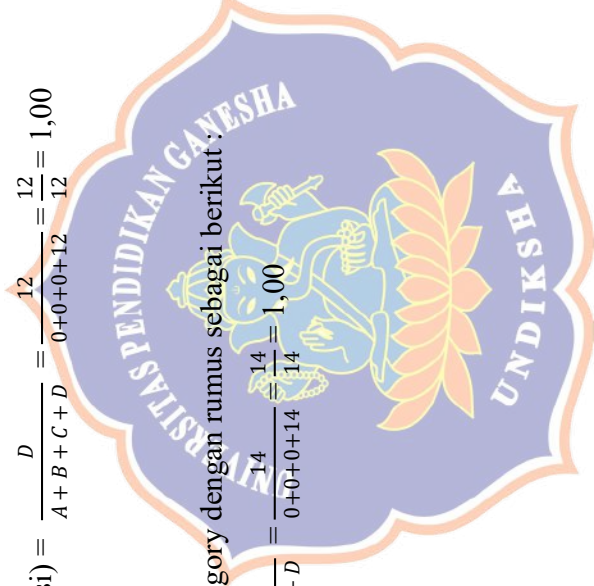
Dalam menghitung ahli materi menggunakan analisis validasi isi dengan rumus Gregory (Dalam Wiranata, I.2023) yaitu sebagai berikut :

$$\text{Validitas Ahli materi ( Validasi Isi)} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = \frac{12}{12} = 1,00$$

### Ahli Media

Analisis validitas isi menurut Gregory dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Validitas ahli media} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{14}{0+0+0+14} = \frac{14}{14} = 1,00$$

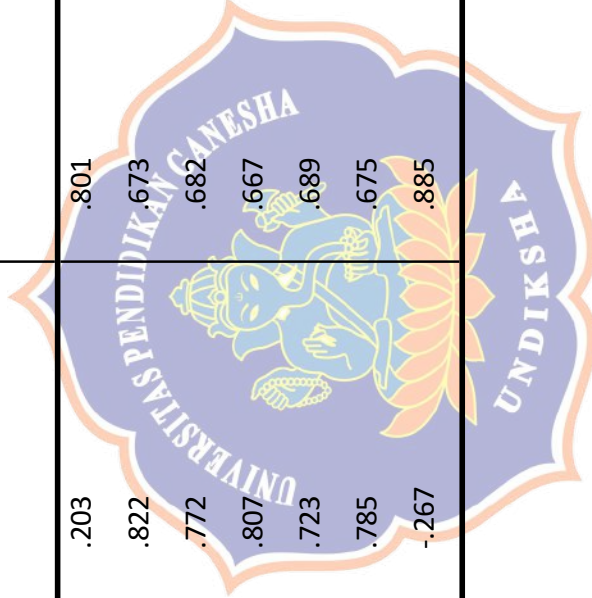


**UJI RELIABILITAS**  
**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V1	16.50	9.632	.203	.801
V2	15.45	7.839	.822	.673
V3	15.35	7.924	.772	.682
V4	15.45	7.524	.807	.667
V5	15.40	7.937	.723	.689
V6	15.30	7.695	.785	.675
V7	16.35	12.239	-.267	.885

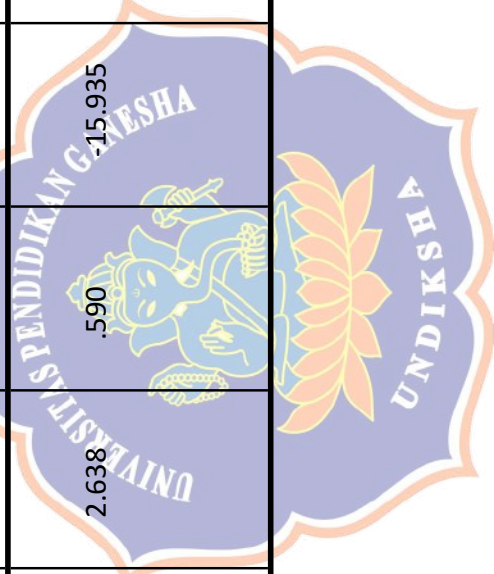
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.767	7



**UJI T-TES**  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 Pretest_observasi_sisw a - Posttest_observasi_sisw a	-14.700	2.638	.590	-15.935	-13.465	24.923	.000	



## DOKUMENTASI





STAS PENDIDIKAN







Singaraja, 19 April, 2026

## **LETTER OF ACCEPTANCE**

Ref. No. 377/IJERR/IV/2026

Dear Authors,

Based on the recommendations from reviewers, I am delighted to inform you that the following manuscript has been **ACCEPTED** for the publication in **Indonesian Journal of Educational Research and Review** and the manuscript will be published in **Vol. 9 No. 2 (2026): July**

111956	113144
Title	PENGUATAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA ANIMASI BERBASIS KEARIFAN LOKAL : TINJAUAN SISTEMATIS LITERATUR
Authors	Ni Kadek Juliani, Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd , Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

Thank you very much for submitting your article to **Indonesian Journal of Educational Research and Review**. We look forward to receive more articles in future.

Best Regards,



**Ni Putu Sinta Dewi, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 199804282025062013

Indonesian Journal of Educational Research and Review (IJERR) is indexed by:



REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002026064251, 13 Mei 2026

**Pencipta**

Nama : Ni Kadek Juliani, S.Pd., Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. dkk  
Alamat : Br. Lumbuan, Desa Sulahan, Susut, Kab. Bangli, Bali  
Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha  
Alamat : Jalan Udayana No. 11, Singaraja, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : Karya Rekaman Video  
Judul Ciptaan : Video Animasi Implementasi Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran di PAUD

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 13 Mei 2026, di Singaraja

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor Pencatatan : 001231110

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasonko, SH., MH.  
NIP. 196912261994031001



**Disclaimer:**

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Ni Kadek Juliani, S.Pd.	Br. Lumbuan, Desa Sulahan Susut, Kab. Bangli
2	Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.	Perum Banyuning Indah Blok A No. 21 Singaraja Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.	Jl. Bisma No. 78, Banjar Tegal Buleleng, Kab. Buleleng



**Disclaimer:**

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.