

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan potensi anak secara optimal. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPPA) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan. Standar ini mencakup seluruh aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak yang terbagi menjadi enam aspek yakni, nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Aspek perkembangan tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk fondasi kepribadian serta kemampuan anak di masa depan. Misalnya, perkembangan agama dan moral membentuk anak yang berakhlak mulia; aspek fisik motorik membantu mengembangkan keterampilan gerak dasar, juga keseimbangan; aspek kognitif melatih kemampuan berpikir, memecahkan masalah; aspek bahasa dapat mengasah kemampuan berkomunikasi; aspek sosial emosional membantu anak memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain, mampu berinteraksi dengan lingkungan secara positif; aspek seni menumbuhkan ekspresi diri dalam bentuk karya dan mengasah kreativitas (Setiyawati *et al.*, 2021). Aspek perkembangan tersebut saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk fondasi kepribadian serta kemampuan anak di masa depan. Salah satu

aspek yang memegang peranan penting adalah perkembangan sosial emosional karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengenali, mengelola, serta mengomunikasikan emosi yang dimiliki, sekaligus memahami emosi orang lain. (Ayu *et al.*, 2024) menjelaskan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses anak belajar beradaptasi dengan lingkungan sosialnya melalui kemampuan mengenali emosi diri, memahami emosi orang lain, membangun empati, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah sosial. Kemampuan tersebut menjadi dasar bagi anak dalam menjalin hubungan sosial yang sehat dengan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya, (Antara *et al.*, 2025) menegaskan bahwa perkembangan sosial emosional yang optimal dapat membantu anak membangun keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, serta mendukung keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, stimulasi sosial emosional perlu diberikan secara optimal sejak usia dini agar anak mampu berkembang secara menyeluruh.

Pembentukan seluruh aspek perkembangan ini sebaiknya dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan dimulai sejak dini dari lingkungan rumah sebagai tempat pendidikan pertama dan utama, serta lingkungan sekolah sebagai penguatan dan stimulasi yang masing-masing memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan optimal anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu jenjang pendidikan penting sebagai fondasi awal pembentukan karakter anak. Pada fase ini anak mengalami perkembangan yang krusial dalam mengenal diri sendiri dan memahami lingkungan sekitar. Salah satu aspek penting untuk membentuk karakter anak adalah pengendalian emosi, yang mencakup berbagai jenis emosi seperti emosi positif dan negatif (Krisnaningsih *et al.*, 2024).

Menurut Santrock (2002) dalam (Puspita, 2019) emosi dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu emosi positif dan emosi negatif. Emosi positif mencakup antusiasme, kegembiraan, kesabaran, ketenangan, sukacita, dan tawa; sementara emosi negatif meliputi kecemasan, kemarahan, rasa bersalah, dan kesedihan. Emosi tidak hanya bersifat psikologis semata tetapi juga memiliki dimensi fisiologis yang nyata sejalan dengan pendapat Hude (2006) dalam (Puspita, 2019) yang menyatakan bahwa emosi adalah gejala psiko-fisiologis yang mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku seseorang, sehingga terwujud dalam ekspresi tertentu secara *verbal* maupun *nonverbal*.

Salah satu aspek penting perkembangan sosial emosional dalam proses pembelajaran di taman kanak-kanak, adalah *achievement emotions* atau emosi pencapaian. *Achievement emotions* merupakan jenis emosi yang muncul sebagai respons terhadap keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Pekrun, 2024) menyebutkan bahwa emosi pencapaian dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu, emosi yang berhubungan dengan aktivitas seperti kebosanan atau ketertarikan saat belajar, emosi yang berhubungan dengan keberhasilan seperti kebanggaan atau kegembiraan setelah menyelesaikan tugas, dan emosi yang berhubungan dengan kegagalan seperti kecemasan atau rasa kecewa saat tidak mencapai target. *Achievement emotions* yang bersifat positif seperti ketertarikan, kesenangan, kebanggaan, dan harapan sangat penting untuk dibangun, karena hal ini berkaitan langsung dengan motivasi belajar, keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, serta penguatan karakter dan rasa percaya diri. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Antara *et al.*, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang dirancang

sesuai karakteristik anak mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan perkembangan sosial emosional anak dalam kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan emosi positif akan membantu anak lebih aktif berpartisipasi serta menikmati proses pembelajaran. Penelitian (Gintulangi, 2024) menemukan bahwa anak-anak yang merasa bangga atas hasil kerja mereka, senang mengikuti kegiatan pembelajaran, dan memiliki rasa ketertarikan untuk mencoba hal-hal baru menunjukkan bahwa mereka memiliki emosi pencapaian yang positif. Sebaliknya apabila anak lebih sering merasa cemas, frustrasi, bahkan tidak bersemangat, dapat menandakan bahwa emosi pencapaian mereka tidak terbentuk secara optimal.

Emosi ini berpengaruh besar terhadap cara interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya hingga mempengaruhi kecerdasan emosional mereka. Maka dari itu, pendidikan di TK harus dirancang sedemikian rupa agar mampu memfasilitasi pertumbuhan anak secara menyeluruh, termasuk aspek perkembangan sosial emosional. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa aspek *achievement emotions* belum mendapat perhatian yang memadai dalam praktik pendidikan anak usia dini.

Idealnya, pembelajaran *achievement emotions* di Taman Kanak-Kanak dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Anak-anak usia dini membutuhkan lingkungan belajar yang memungkinkan mereka merasakan keberhasilan, menerima apresiasi, serta mendapat tantangan yang sesuai dengan perkembangan mereka. Pembelajaran ideal mencakup aktivitas yang mampu menumbuhkan emosi positif seperti rasa senang saat terlibat dalam proses belajar, rasa bangga setelah menyelesaikan tugas, serta

rasa ingin tahu yang muncul ketika anak menjumpai hal-hal baru. Untuk mendukung hal tersebut, media pembelajaran yang digunakan seharusnya bersifat interaktif, visual, serta mengandung unsur umpan balik positif agar anak dapat merasakan penghargaan atas usahanya. Selain itu, penyajian materi sebaiknya dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan lingkungan budaya anak, agar tercipta kedekatan emosional yang mendalam.

Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan *achievement emotions* belum sepenuhnya terfasilitasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu lembaga PAUD yaitu TK Lila Hita, diperoleh temuan bahwa kegiatan pembelajaran masih bersifat umum dan belum secara khusus dirancang untuk menumbuhkan emosi pencapaian anak. Aktivitas belajar yang diberikan belum sepenuhnya mampu membangun pengalaman emosional yang positif, seperti rasa senang ketika belajar, rasa bangga terhadap keberhasilan yang dicapai, atau rasa penasaran terhadap materi yang disajikan. Anak-anak dalam beberapa kegiatan pembelajaran masih menunjukkan ekspresi jenuh, enggan, atau tidak antusias ketika dihadapkan pada aktivitas yang kurang memberikan tantangan dan apresiasi secara langsung.

Pengembangan media pembelajaran yang mampu menstimulasi *achievement emotions* menjadi strategi penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media tersebut harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu, memberikan tantangan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, dan memberikan umpan balik positif atas keberhasilan mereka. Dalam era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi yang tepat dapat

meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam pelaksanaan pembelajaran. (Ayu *et al.*, 2024) mengemukakan bahwa anak-anak saat ini merupakan bagian dari generasi yang telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital sejak usia dini sehingga media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung proses belajar mereka. Melalui pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, (Antara *et al.*, 2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis adaptive mobile learning mampu memberikan stimulasi yang positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan untuk mendukung perkembangan aspek sosial dan emosional anak apabila dirancang secara tepat sesuai kebutuhan perkembangan mereka. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah siswa memahami materi, menarik perhatian agar dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa media fisik, digital, maupun gabungan keduanya yang dirancang agar penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami (F. Pratiwi *et al.*, 2023). Pengembangan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan anak usia dini. Media yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Penelitian (Ayu *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis adaptive mobile learning memperoleh kategori sangat baik dari ahli maupun

pengguna serta berpotensi menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Ke depan, perlu dikembangkan model pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk mendukung stimulasi *achievement emotions* pada anak usia dini dengan memperhatikan indikator emosi pencapaian, seperti kesenangan, kebanggaan, dan harapan, sekaligus mengurangi munculnya emosi negatif, seperti kecemasan, kemarahan, serta kebosanan selama kegiatan belajar berlangsung. Model pembelajaran tersebut diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak melalui pemberian tantangan yang proporsional, umpan balik yang bersifat positif dan membangun, serta kesempatan bagi anak untuk merasakan keberhasilan sehingga tumbuh rasa bangga terhadap pencapaian yang diperolehnya.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi stimulasi *achievement emotions* secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan ialah media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali. Media ini dipilih karena memiliki karakteristik yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam (*immersive*), sehingga anak tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran serta memperoleh pengalaman emosional yang beragam selama proses belajar berlangsung (Siahaya, 2024).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan (Hasanah *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *virtual reality* tidak hanya meningkatkan

pengetahuan kognitif anak, tetapi juga membangun rasa ingin tahu, ketertarikan, dan emosi positif lainnya. Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media virtual reality memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang nyata, personal, dan menyenangkan bagi anak (Siahaya, 2024). Oleh karena itu, pengembangan media *virtual simulation* perlu didukung dengan pemilihan konten pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan memiliki kedekatan dengan lingkungan sosial budaya anak. Penelitian oleh (N. K. D. Pratiwi & Bayu, 2024) menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis Augmented Reality mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui visualisasi yang lebih konkret dan pengalaman belajar yang menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital yang bersifat interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran.

Salah satu sumber belajar yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam media pembelajaran digital adalah cerita rakyat Bali. Sebagai warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun, cerita rakyat Bali mengandung berbagai nilai filosofis, moral, dan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini. Selain memperkenalkan budaya lokal, cerita rakyat juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Melalui alur cerita dan tokoh-tokohnya, anak dapat memahami berbagai peristiwa sekaligus belajar menerapkan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari, seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, keberanian, kasih sayang, serta kepedulian terhadap lingkungan sosial (Redhana *et al.*, 2021).

Dalam pembelajaran anak usia dini, cerita rakyat dapat menjadi media yang membantu anak memahami suatu konsep melalui pengalaman yang konkret dan bermakna. Penyajian cerita melalui tokoh, alur, konflik, dan penyelesaian masalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati berbagai perilaku serta memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita. Proses tersebut memungkinkan anak memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya berkaitan dengan pemahaman cerita, tetapi juga dengan perkembangan sosial emosional melalui pengenalan berbagai bentuk perasaan dan respons terhadap suatu peristiwa.

Integrasi cerita rakyat Bali ke dalam media pembelajaran juga sejalan dengan kebutuhan anak usia dini terhadap pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dekat dengan lingkungan kehidupan mereka. Pembelajaran berbasis budaya yang dikemas dalam bentuk media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Penelitian (Antara *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis budaya Bali mampu mendukung pengembangan karakter anak melalui penyajian materi yang sesuai dengan konteks kehidupan dan budaya anak.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk mengembangkan inovasi pembelajaran melalui media *virtual simulation*. Media *virtual simulation* memungkinkan penyajian cerita secara lebih interaktif melalui kombinasi visual, audio, animasi, dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung. Melalui media tersebut, anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat mengalami proses pembelajaran yang memberikan kesempatan

untuk bereksplorasi, menyelesaikan tantangan, serta memperoleh pengalaman keberhasilan.

Salah satu cerita rakyat Bali yang berpotensi dikembangkan sebagai konten pembelajaran adalah cerita I Cupak lan I Grantang. Cerita tersebut dipilih karena memiliki alur yang menarik serta memuat berbagai nilai karakter serta memberikan gambaran mengenai pengalaman tokoh dalam menghadapi tantangan, sehingga dapat menjadi stimulus bagi anak untuk mengenali dan memahami berbagai emosi.

Penggunaan cerita rakyat Bali dalam media *virtual simulation* memiliki keterkaitan dengan *achievement emotions* anak usia dini. *Achievement emotions* merupakan emosi yang muncul selama proses pembelajaran sebagai respons terhadap aktivitas maupun pencapaian yang dialami anak. Emosi tersebut dapat berupa kesenangan (*enjoyment*), kebanggaan (*pride*), harapan (*hope*), ketertarikan, maupun emosi negatif seperti kecemasan dan kebosanan. Melalui pengalaman belajar berbasis cerita, anak dapat terlibat secara emosional ketika mengikuti perjalanan tokoh, memahami konflik, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran yang diberikan.

Melalui media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali, anak memperoleh kesempatan untuk merasakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Ketika anak mampu mengikuti alur cerita, memahami pesan moral, dan menyelesaikan aktivitas dalam media, anak dapat membangun rasa percaya diri, merasakan kesenangan dalam belajar, serta muncul rasa bangga terhadap kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, cerita I Cupak lan I Grantang memberikan gambaran mengenai perjuangan tokoh dalam menghadapi permasalahan sehingga

dapat menumbuhkan harapan dan motivasi anak dalam menghadapi tantangan pembelajaran.

Dengan demikian, pengembangan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali melalui cerita I Cupak lan I Grantang diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan budaya kepada anak usia dini, tetapi juga memberikan pengalaman belajar interaktif yang mampu menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-Kanak masih didominasi oleh pendekatan konvensional.
2. Media pembelajaran *virtual simulation* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.
3. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang memfasilitasi pembelajaran konkret dan bermakna tentang budaya lokal Bali.
4. Media pembelajaran yang ada belum dirancang khusus untuk menstimulasi *achievement emotions* anak.
5. Penyajian pembelajaran berbasis budaya masih minim dilakukan di Taman Kanak-Kanak karena terbatasnya media pembelajaran.
6. Belum ada pengembangan media berbasis *virtual simulation* yang mengangkat cerita rakyat Bali di Taman Kanak-Kanak.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini yang sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar peneliti terfokus pada masalah-masalah utama yang perlu diselesaikan untuk mendapatkan hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali I Cupak lan I Grantang untuk menstimulasi *achievement emotions* anak di taman kanak-kanak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dibahas, maka rumusan masalah yang dirancang pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak di Taman Kanak-Kanak?
2. Bagaimana validitas media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak?
3. Bagaimana kepraktisan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak?
4. Bagaimana efektivitas media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak.
2. Untuk menganalisis validitas media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak.
4. Untuk mengetahui efektivitas *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *virtual simulation* yang mengangkat cerita rakyat Bali “I Cupak lan I Grantang”, yang bertujuan untuk menstimulasi *achievement emotions* pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. Media ini dikemas dalam bentuk tautan digital (*link*) yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti telepon pintar (HP) maupun laptop, sehingga penggunaannya *fleksibel* baik oleh guru di kelas maupun anak secara mandiri di rumah.

Media virtual simulation ini menyajikan cerita rakyat Bali I Cupak lan I Grantang dalam bentuk animasi visual interaktif. Animasi dirancang dengan tampilan yang menarik, ekspresif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang cenderung memahami pembelajaran melalui visual, suara, dan cerita. Penyajian cerita dilakukan melalui tokoh, alur, konflik, serta penyelesaian masalah yang terdapat dalam cerita sehingga anak dapat memahami pesan moral dan nilai karakter yang terkandung di dalamnya, seperti kejujuran, kerja keras, keberanian, tanggung jawab, dan kepedulian.

Setelah penyajian cerita, media akan menyediakan aktivitas interaktif berupa pertanyaan atau permainan sederhana yang berkaitan dengan isi cerita. Aktivitas tersebut dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran sekaligus menstimulasi *achievement emotions*, seperti rasa senang, bangga, tertarik, dan harapan ketika anak mampu menyelesaikan aktivitas yang diberikan. Ketika anak memberikan jawaban yang tepat, media akan menampilkan umpan balik berupa animasi apresiasi dan suara positif sebagai bentuk penguatan terhadap keberhasilan anak. Sementara itu, apabila anak memberikan jawaban yang kurang tepat, media akan memberikan umpan balik korektif melalui tampilan yang menarik dan tetap memberikan dorongan agar anak mencoba kembali.

Secara keseluruhan, desain media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan cerita rakyat Bali kepada anak usia dini, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif,

merasakan keberhasilan, serta mengembangkan pengalaman emosional positif dalam proses belajar.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak TK, memiliki beberapa asumsi yang mendasari proses pengembangan media adalah sebagai berikut.

1. Anak usia dini akan memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, animatif, dan disertai audio menarik.
2. Guru dan orang tua sebagai pendamping anak memiliki kemampuan dasar menggunakan perangkat teknologi sederhana (HP atau laptop) yang dapat membantu anak mengakses serta menjalankan media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Anak-anak yang tinggal dan tumbuh di wilayah Bali umumnya telah memiliki pengalaman awal terhadap berbagai bentuk cerita rakyat Bali yang berkembang di lingkungan masyarakat. Kedekatan anak dengan cerita yang berasal dari lingkungan budaya mereka dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami

Sementara itu keterbatasan dalam pengembangan media *virtual simulation* berbasis cerita rakyat Bali untuk menstimulasi *achievement emotions* anak Taman Kanak-Kanak sebagai berikut.

1. Pengembangan media ini hanya difokuskan pada satu bentuk aktivitas budaya lokal, yakni cerita I Cupak lan I Grantang.

2. Proses penelitian dan uji coba media hanya dilakukan secara terbatas pada satu sekolah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi untuk seluruh wilayah atau Lembaga PAUD lainnya.
3. Penggunaan media *virtual simulation* membutuhkan perangkat dan jaringan yang memadai, yang mungkin tidak tersedia di semua sekolah.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, diperlukan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan, berikut beberapa istilah dalam penelitian ini.

1. *Virtual simulation* adalah bentuk simulasi digital yang menyajikan representasi situasi nyata maupun imajinatif secara visual dan interaktif, bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep atau peristiwa dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Simulasi ini memanfaatkan teknologi multimedia seperti gambar, suara, dan animasi agar anak-anak dapat belajar melalui eksplorasi dan keterlibatan emosional dalam situasi yang disimulasikan (Siahaya, 2024).
2. *Achievement emotions* (emosi pencapaian) merupakan jenis emosi yang timbul saat anak mengalami pengalaman belajar yang bermakna, baik dalam proses maupun hasil kegiatan belajar. Emosi seperti rasa bangga ketika berhasil menyelesaikan tugas, senang ketika mendapatkan pujian, atau penasaran ketika menghadapi sesuatu yang baru merupakan contoh dari emosi pencapaian yang esensial bagi perkembangan anak usia dini. (Pekrun, 2024) menjelaskan bahwa *achievement emotions* dapat muncul saat individu merasa memiliki kontrol dan menilai positif aktivitas atau

hasil belajar yang dijaninkannya. Pada anak usia dini, emosi ini dapat tumbuh secara optimal jika mereka diberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, salah satunya melalui pendekatan pembelajaran berbasis media virtual yang sesuai dengan dunia imajinasi dan kebutuhan eksplorasi anak.

3. Cerita rakyat Bali merupakan cerita yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Bali secara turun-temurun dan mengandung nilai budaya, moral, serta pesan kehidupan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran bagi anak usia dini. Dalam penelitian ini, cerita rakyat Bali yang digunakan sebagai konten dalam pengembangan media *virtual simulation* adalah cerita I Cupak lan I Grantang. Cerita I Cupak lan I Grantang dipilih karena memiliki tokoh, alur, konflik, dan penyelesaian masalah yang memuat berbagai nilai karakter seperti kejujuran, keberanian, kerja keras, tanggung jawab, serta konsekuensi dari setiap tindakan. Melalui penyajian cerita tersebut dalam media *virtual simulation*, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menstimulasi *achievement emotions*.