

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL BEBASIS JAGAT KERTI DAN FUN LEARNING UNTUK MOTORIK HALUS DAN KARAKTER ANAK USIA DINI

I Nyoman Agus Suarya Putra^a, Putu Gede Surya Cipta Nugraha^a, Ni Wayan Wardani^b

^aInstitut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia; *nyoman.suarya@instiki.ac.id

^bInstitut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia; surya.cipta@instiki.ac.id

^aInstitut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia; niwayan.wardani@instiki.ac.id

^bCorresponding author; E-mail addresses: nyoman.suarya@instiki.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received June 14, 2025

Revised June 18, 2025

Accepted October 26, 2025

Available online October 31, 2025

Keyword: media komunikasi visual, pendidikan anak usia dini, kemampuan motorik halus, Jagat Kerti, fun learning, plastisin

Copyright ©2025 by Author. Published by Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. The use of digital-based technology in classroom learning can enrich teachers' instructional resources, especially through access to various verbal and nonverbal presentation modes. In the context of early childhood education, the development of fine motor skills often poses a sensitive challenge. This study aims to explore the value of visual communication media in the form of video tutorials by integrating the Balinese cultural character concept of Jagat Kerti and the fun learning approach to train fine motor skills and foster character development in early childhood. The video activities include shaping objects with plasticine and storytelling of the folk tale "The Monkey and the Turtle." The media production process is divided into three stages: pre-production, production, and post-production. Observations revealed that before watching the video, children were able to recognize shapes and colors but faced difficulties in manipulating plasticine. After watching the video and receiving guidance from the teacher, the children succeeded in forming objects such as apples and turtles and grasped the moral messages conveyed in the story. Feasibility testing conducted in a small group of early childhood learners concluded that this educational media is highly suitable for use as a learning tool in early childhood education.

PENDAHULUAN

Manusia tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Segala bentuk kegiatan manusia telah terbantu oleh teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan sebagai proses penanaman

pengetahuan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Teknologi berbasis digital memberikan dampak positif yang signifikan bagi perkembangan pendidikan dengan menjawab berbagai tantangan informasi yang kompleks. Dalam konteks ini, pengembangan ekologi pembelajaran digital menjadi tantangan sekaligus peluang, terutama karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara manusia membangun dan mengelola pengetahuan [1](Buitrago & Chiappe, 2019).

Tahun-tahun awal kehidupan sangat penting bagi perkembangan anak, ditandai dengan gerakan, rasa ingin tahu, kreativitas, dan perilaku impulsif. Masa ini juga dikenal sebagai "masa keemasan" karena anak mulai mengembangkan kecerdasannya. Namun, mereka memerlukan perhatian ekstra dari lingkungan sekitarnya serta pendidikan anak usia dini (PAUD) yang tepat untuk memastikan pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, PAUD juga mengalami perubahan. Anak usia dini dalam konteks PAUD di Kota Denpasar merujuk pada anak-anak berusia 4 hingga 6 tahun yang tengah mengalami pertumbuhan pesat secara fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Pendidikan pada tahap ini bertujuan memberikan dasar yang kuat bagi perkembangan anak secara holistik melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan mereka.

Dari data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tahun 2022, Kurikulum Merdeka untuk jenjang PAUD lebih dikenal dengan istilah "Merdeka Bermain", yang bertujuan menanamkan persepsi bahwa belajar adalah hal yang menyenangkan. Bermain adalah bentuk belajar yang paling esensial bagi anak usia dini. Pendekatan saintifik yang diatur dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 menekankan proses pembelajaran yang melibatkan observasi, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Selain itu, pendekatan ini dilengkapi dengan penilaian autentik yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Namun, hasil observasi dan wawancara di beberapa TK di Kota Denpasar pada periode 2021–2023 menunjukkan bahwa kearifan lokal masih diajarkan secara konvensional melalui pengetahuan lisan dan contoh dari guru. Minimnya penggunaan media digital menjadi tantangan utama dalam mengembangkan imajinasi anak. Guru hanya menggunakan media mainan sederhana seperti kertas, balok, dan plastisin. Padahal, media digital berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap kearifan lokal melalui pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual.

Dalam hal ini, ilmu seni memiliki peran sentral dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. Anak-anak sangat tanggap terhadap rangsangan visual dan estetika. Oleh karena itu, prinsip-prinsip dasar seni seperti warna, bentuk, dan komposisi perlu diintegrasikan secara kreatif dalam media pembelajaran agar mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Desain komunikasi visual menjadi kunci penting dalam konteks pembelajaran digital untuk anak usia dini. Desain yang baik tidak hanya memikat secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pesan edukatif secara efektif. Elemen visual seperti ikon, gambar, dan animasi dapat menyederhanakan konsep kompleks sehingga mudah dipahami anak-anak. Penerapan

desain komunikasi visual yang tepat terbukti dapat meningkatkan retensi informasi serta keterlibatan aktif anak dalam proses belajar.

Lebih lanjut, keterampilan motorik halus juga menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan melalui media pembelajaran. Keterampilan ini mencakup kemampuan seperti mencubit, memegang, dan koordinasi tangan-mata yang esensial dalam berbagai aktivitas seperti menulis, menggambar, dan merangkai. Media edukatif yang dirancang untuk mendukung aspek ini dapat mendorong keterlibatan emosional dan kognitif anak, sekaligus membangun kecerdasan kinestetik mereka. Guru berperan penting dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai untuk menstimulasi kemampuan ini melalui aktivitas seperti melipat kertas, menyusun manik-manik, atau memasukkan benang ke dalam lubang.

Dengan demikian, penggabungan teknologi digital, ilmu seni, dan pendekatan edukatif berbasis keterampilan motorik halus dalam media pembelajaran PAUD diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan perkembangan zaman serta karakter budaya lokal khususnya budaya Bali.

METODE

Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian media pembelajaran digital anak usia dini berlandaskan kearifan lokal, beberapa teknik pengumpulan data dapat diterapkan. Teknik pengumpulan data dibagi dalam dua kategori yaitu teknik pengumpulan data primer dan teknik pengumpulan data sekunder.

Pengumpulan Data Primer

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian merujuk pada proses pengumpulan informasi atau data yang dilakukan secara langsung oleh peneliti dari sumber yang bersangkutan. Data primer bersifat asli dan belum pernah dikumpulkan atau digunakan sebelumnya oleh pihak lain. Teknik pengumpulan data primer melibatkan interaksi langsung peneliti dengan objek penelitian atau partisipan penelitian. Beberapa contoh teknik pengumpulan data primer yang digunakan meliputi:

1. Wawancara:

Proses tanya jawab antara peneliti dan responden secara langsung. Wawancara dapat bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur tergantung pada kerangka penelitian. Wawancara dengan stakeholder lokal seperti guru, orang tua, dan tokoh masyarakat setempat dapat dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai kearifan lokal yang ingin disertakan dalam media pembelajaran.

Wawancara dilakukan terhadap guru AUD di kota Denpasar, wawancara dilakukan pada 18 Desember 2021, dengan kepala Taman Kanak-Kanak (TK), Ni Wayan Kasning, S.Pd. di TK Widya Kumara Sari secara non formal, menanyakan tentang bentuk dan jenis materi yang diajarkan. Hasil yang diperoleh, bahwa siswa diajarkan mewarnai, dan membuat bentuk dengan plastisin.

Sebagai dukungan guru memberikan data kurikulum ke peneliti. Wawancara kedua dilakukan pada 21 maret 2024 terhadap Ibu Ketut Devi Rusnawati, S.Pd. pada TK Dharma Kumara Denpasar Selatan. Beliau menyampaikan bahwa :

TK ini merupakan TK berbasis Agama Hindu baik dari sisi kurikulum dan ekstra kurikuler anak. Ibu devi menyampaikan terkait prilaku siswa dalam proses belajar mengajar, menyampaikan bahwa TK memiliki suatu cara penilaian observasi dalam pembelajaran anak usia dini melalui catatan anekdot. Kegiatan kegiatan yang dilakukan

oleh anak usia dini seperti berbaris, bernyanyi, berdoa dan melatih motorik kasar dan motrik halus.

Wawancara ketiga pada tanggal, 4 Desember 2024, terhadap ibu Ni Nyoman Sriyotini, Kepala PAUD & TK Dwijendra yang berbasis Agama Hindu. Beliau menyampaikan tentang cara pola asuh anak usia dini di TK tersebut serta tanggapan orang tua terhadap pemilihan dan pelayanan Pendidikan di TK Dwijendra.

2. Observasi

Pengamatan langsung terhadap perilaku, kejadian, atau situasi tertentu. Observasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu seperti *checklist* atau catatan lapangan. Observasi terhadap interaksi anak-anak dengan prototipe media pembelajaran dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mereka merespons konten yang mengandung unsur-unsur kearifan lokal. Observasi dilakukan pada tanggal 18 Desember 2021, dimana peneliti langsung memperoleh data dari lapangan terkait dengan kegiatan-kegiatan dalam nilai agama dan toleransi. Guru mengajarkan siswa cara menyampaikan salam “Om Swastyastu”, cara bersembahyang, tidak boleh ribut dan menghargai teman untuk bersembahyang bersama.

Pada tanggal 21 Maret 2024, di TK Dharma Kumara Denpasar, peneliti melihat proses belajar dan mengajar, bagaimana guru menyampaikan materinya. Anak-anak diperkenalkan budaya Bali, menari dan megamel (instrument musik). Pada tanggal 4 Desember 2024, peneliti mengamati di TK Dwijendra Denpasar, bagaimana keakraban guru dan siswa dalam belajar dan bermain.



Gambar 1. Observasi Anak Usia Dini di TK Denpasar

3. Survei

Penyebaran kuesioner atau angket kepada responden dengan tujuan mengumpulkan data secara sistematis. Survei dapat dilakukan secara tatap muka, telepon, atau melalui media online. Survei dapat digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif terkait preferensi dan efektivitas media pembelajaran digital. Metode survei peneliti lakukan saat melakukan uji terhadap narasumber. Peneliti memberikan daftar pertanyaan untuk menghasilkan data yang dapat dianalisis dan diolah menjadi sebuah kesimpulan data.

4. Fokus kelompok

Diskusi kelompok kecil dari partisipan terpilih untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pandangan, sikap, atau pengalaman mereka terkait topik penelitian. Fokus kelompok dalam kegiatan anak-anak usia dini dapat memberikan ruang untuk diskusi terbuka dan pemahaman lebih mendalam tentang persepsi mereka terhadap kearifan lokal yang diimplementasikan. Data primer memberikan keuntungan karena dapat diadaptasi sesuai kebutuhan penelitian dan memberikan kontrol langsung kepada peneliti. Dalam cakupan penelitian, peneliti melakukan diskusi fokus kelompok yang memaparkan tentang desain, media pembelajaran digital melalui seminar. Pada seminar, peneliti mengundang para pakar di bidang pendidikan anak usia dini, pakar desain komunikasi visual, pakar komputer hingga pengguna dari pihak TK.

Pengumpulan Data Sekunder

Teknik pengumpulan data sekunder dalam penelitian merujuk pada penggunaan informasi atau data yang sudah ada dan dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya untuk tujuan selain dari tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Data sekunder bersifat tidak langsung dikumpulkan oleh peneliti dan dapat mencakup berbagai jenis informasi seperti publikasi, laporan, dan dokumen-dokumen lainnya. Keuntungan dari penggunaan data sekunder melibatkan efisiensi waktu dan biaya, karena data sudah ada dan tidak perlu dikumpulkan kembali. Namun, ada beberapa tantangan terkait ketersediaan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, kualitas data yang mungkin bervariasi, serta kebutuhan untuk memastikan kecocokan data dengan konteks penelitian.

Pemilihan antara pengumpulan data primer dan sekunder tergantung pada tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan ketersediaan data yang sesuai. Dalam banyak penelitian, kombinasi kedua jenis data ini sering digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan di Taman Kanak-Kanak Dwijendra, Denpasar, Bali, Indonesia, dengan mencatat bagaimana kegiatan pembelajaran melatih keterampilan motorik halus dan penanaman karakter yang baik. Observasi didefinisikan sebagai "metode pengumpulan data di mana seseorang (biasanya terlatih) mengamati subjek dari fenomena dan mencatat informasi tentang karakteristiknya" (Sproull, 1988). Ilmu pengetahuan dimulai dengan observasi dan juga menggunakan observasi untuk validasi akhir dari temuan. Beberapa teknik pengumpulan data sekunder yang digunakan meliputi:

1. Literatur dan Publikasi:

Adalah teknik pengumpulan data melalui penggunaan buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan publikasi lainnya yang telah ada sebagai sumber informasi. Literatur atau artikel yang dipergunakan adalah literatur nasional, internasional hingga jurnal bereputasi terindex Scopus.

2. Data Statistik:

Adalah teknik pengumpulan data melalui pemanfaatan data yang telah dikeluarkan oleh lembaga statistik, pemerintah, atau organisasi terkait, seperti data sensus, survei, atau statistik kependudukan.

3. Dokumen Resmi:

Adalah teknik pengumpulan data melalui penggunaan dokumen resmi seperti catatan sekolah, dokumen sekolah, atau dokumen pemerintah sebagai sumber informasi. Sumber yang dipergunakan adalah Kurikulum Merdeka pada capaian pembelajaran fase pondasi, pada pendidikan anak usia dini. Serta Peraturan Pemerintah Provinsi Bali no 79 dan 80 tahun 2018 tentang penggunaan pakaian adat serta bahasa, aksara Bali dalam mendukung Sad Kerti Loka Bali.

4. Arsip Media Massa

Adalah teknik pengumpulan data melalui penggunaan artikel berita, rekaman video, atau materi media massa lainnya sebagai sumber informasi.

Penyajian Analisis Karya

Penyajian analisis terhadap karya seni memainkan peran penting dalam memahami dan menghargai nilai artistik serta pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta. Analisis karya desain melibatkan pemeriksaan mendalam terhadap elemen visual, teknik, dan konteks kreatif yang membentuk karya tersebut. Langkah-langkah yang akan digunakan oleh pencipta dalam penyajian analisis karya seni:

1. Penciptaan akan diawali dengan deskripsi objektif mengenai karya cipta. Identifikasi elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan komposisi. Dari pemahaman tersebut akan ditarik garis besar hubungan interaksi elemen-elemen dalam mengkomunikasikan karya visual.
2. Meninjau teknik desain yang digunakan oleh pencipta. Analisis yang dilakukan adalah pencipta menggunakan teknik digital atau eksperimental, dan apakah ada keunikan atau inovasi terbaru dalam penciptaan karya yang dilakukan.
3. Interpretasi dan makna, pencipta dalam hal ini berupaya menginterpretasikan pesan atau makna yang ingin disampaikan melalui karya yang ditampilkan. Pencipta akan memperhatikan elemen simbolik, metafora, atau naratif yang ada dalam karya cipta.
4. Memahami konteks kearifan lokal Jagat Kerti dari sisi sejarah dan budaya serta implementasinya di masyarakat saat ini.
5. Memperhatikan respon emosional dan subyektif terhadap karya cipta. Dalam hal ini pencipta akan memperhatikan apakah karya cipta mampu membangkitkan perasaan tertentu atau memberikan kesan mendalam, serta bagaimana karya tersebut mempengaruhi atau merangsang perasaan penikmatnya. Mampu menjadi sebuah daya tarik dalam media pembelajaran digital baik bagi guru, orang tua, maupun anak-anak. Dengan demikian dapat diketahui persepsi atas karya cipta yang telah diciptakan.
6. Kesimpulan dan Evaluasi, dimana pencipta akan menganalisa karya dalam bentuk kesimpulan yang merangkum poin-poin utama dan memberikan evaluasi keseluruhan terhadap karya cipta. Karya cipta mampu menjadi solusi baru dan inovasi baru dalam pengembangan media ajar digital untuk anak usia dini. Dalam evaluasi, dapat disampaikan peran teknologi digital pada media pembelajaran mampu meningkatkan nilai budi pekerti anak usia dini.

Pengujian Karya

Dalam mendukung data tersebut, peneliti melakukan pengujian terhadap kelompok kecil anak usia dini untuk mengujikan media pembelajaran di kalangan pengguna dan mengetahui ketepatan fungsi media sebagai sarana pembelajaran pada pendidikan anak usia dini.

Validasi Karya

Pada tahapan validasi, keseluruhan data dikumpulkan. Analisis data merupakan sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013).

Format nilai media mempergunakan format sederhana dari skala *Likert*. Tujuan dari uji ini adalah mengetahui kesesuaian perangkat desain dalam mendukung media teknologi pembelajaran. Informasi yang tersaji dalam kuisioner merupakan dasar pengambilan keputusan kualitas dari media yang dirancang. Berikut format dasar nilai skala penilaian ahli :

Tabel 1. Tabel format nilai skala

1	2	3	4	5
Sangat kurang sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Baik sesuai	Sangat sesuai
Sangat kurang jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Baik jelas	Sangat jelas
Sangat kurang menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Baik menarik	Sangat menarik
Sangat kurang tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Baik tepat	Sangat tepat

Terdapat dua jenis data yang akan digunakan dalam analisis penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\sum X \times 100\%}{SMI}$$

Keterangan:

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = Skor Maksimal Ideal

(cara mendapatkan SMI = jumlah item angket x bobot tertinggi).

Dalam mengambil keputusan mengenai layak tidaknya produk pengembangan ini, maka digunakan kriteria pengambilan keputusan yang mengacu pada skala *Likert*, yaitu pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Penilaian Produk

No	Interval Nilai	Kriteria	Tindak Lanjut
1	80 % - 100 %	Sangat Layak	Tidak perlu direvisi
2	60 % - 79%	Layak	Tidak perlu direvisi
3	40 % - 59 %	Cukup	Perlu direvisi
4	20 % - 39%	Kurang baik	Perlu direvisi
5	0 % - 19 %	Sangat Kurang Baik	Perlu direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra produksi

Dalam pra produksi dirancang sebuah konsep karakter budaya lokal yaitu Jagat Kerti dengan mendasari bahwa menjaga kebersihan adalah hal utama dalam menjaga lingkungan. Saling menghormati dan sikap toleransi ingin diperkenalkan dalam Jagat Kerti. Oleh karenanya, diciptakan sebuah media pembelajaran yang berorientasi dalam melatih motorik anak usia dini. Permainan plastisin melalui sebuah video tutorial pembelajaran mampu memvisualisasikan proses terbentuknya sebuah wujud seperti apel dan kura kura. Setelah motorik dilatih selanjutnya dibidik rasa toleransi, gotong-royong, tenggang rasa melalui cerita “Monyet dan Kura kura” yang diambil dari cerita Bali I Bojog teken I Kekua. Penokohan dibuat dengan bentuk plastisin yang dibuat. Dengan demikian, proses bermain plastisin akan lebih menarik dan menyenangkan.

1. Ilustrasi.

Ilustrasi dibuat dengan peran seorang wanita bernama “Kak Tata” mengajak anak-anak membersihkan tempat bermain serta membuat plastisin. Kak Tata mempergunakan pakaian identitas Bali dengan kebaya dan kamen sehingga mencitrakan kearifan lokal di Bali. Kemudian setelah bentuk terwujud, kak Tata pun bercerita tentang Monyet dan Kura kura. Cerita yang disampaikan memiliki makna toleransi, kerja sama dan tenggang rasa.

2. Audio

Audio yang dipergunakan dalam mendukung video adalah audio yang diciptakan sendiri dengan mengambil ide dari lagu Bali berjudul “Ratu Anom”. Susunan nada terdengar berirama khas budaya Bali, sehingga antara ilustrasi dan audio menjadi menyatu.

3. Typografi

Typografi dibuat dengan mempergunakan jenis *Sans Serif*, dan lebih mengarah pada jenis *typografi script*. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan karakter anak usia dini.

Produksi

Proses produksi dilaksanakan di studio Talkshow milik Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI). Setting didesain dengan ruangan seperti di dalam rumah. Penataan cahaya mempergunakan *continues lighting godox* dari dua sisi area serta diatur dalam gelap terang cahaya untuk menampilkan gambar menjadi berkualitas baik. Kamera yang dipergunakan adalah jenis camera Sony A73 dengan lensa 24-70 mm. Visual gambar diproyeksikan melalui video capture “*black magic*”. Rekaman audio mempergunakan alat *ceremonic*. Hasil output berupa video dengan format MP4. Berikut tampilan visual Jagat Kerti.



Gambar 1. Menunjukkan jenis bentuk yang akan dibuat dengan plastisin.



Gambar 2. Penyampaian jenis-jenis bahan yang dipergunakan dalam membuat sebuah bentuk.



Gambar 3. Penyampaian langkah-langkah pembuatan plastisin sehingga dapat ditiru oleh anak-anak.



Gambar 4. Perwujudan bentuk buah dan binatang dari plastisin



Gambar 5. Penanaman nilai budi pekerti melalui cerita Moyet dan Kura-kura

Distribusi

Media edukatif didistribusikan ke TK Widya Kumara Sari Denpasar dengan cara ditayangkan di sekolah dan ditonton oleh 18 siswa anak usia dini. Sebelum video diputar, kami melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Sebagian besar dari mereka sudah familiar dengan media plastisin. Kami meminta siswa untuk membuat berbagai bentuk sesuai dengan kreasi mereka. Dari hasil observasi, sebagian besar dari mereka mampu menentukan bentuk yang ingin dibuat dan memilih warna plastisin yang akan digunakan. Namun, sebagian besar masih perlu fokus dalam melembutkan plastisin, sehingga mereka sering gagal dalam membentuk objek. Anak-anak masih membutuhkan bimbingan dan arahan dari guru agar dapat fokus melembutkan plastisin dan membentuk sesuai keinginan.

Setelah video ditayangkan dan diarahkan oleh guru, sebagian besar siswa mulai mampu fokus dan berkonsentrasi pada proses melembutkan plastisin, sehingga mereka berhasil membuat bentuk apel dan kura-kura. Selain itu, saat video ditayangkan, anak-anak tampak antusias dan terhibur dengan cerita tentang monyet dan kura-kura. Guru menekankan pesan moral dari cerita tersebut kepada para siswa.

Pengujian Kelompok Kecil Anak Usia Dini

No	Kriteria	Responden					
		1	2	3	4	5	6
1	Anak dapat memunculkan banyak ide dari setiap halaman / gambar/ video	4	4	4	4	4	3
2	Anak dapat memberikan banyak jawaban dari satu pertanyaan terkait dengan gambar/ video/ cerita di buku	4	4	4	4	4	4
3	Anak mampu menceritakan gambar/ video dari berbagai sudut pandang	4	4	4	4	4	4
4	Anak mampu mengekspresikan ide dari gambar/ video dengan kalimatnya sendiri	4	4	4	4	4	4
5	Anak mampu bercerita tanpa menghiraukan narasi yang tertulis dalam buku namun tetap sesuai gambar/ video	4	4	4	4	4	4

6	Anak mampu menyampaikan ide yang berbeda atau tidak terduga dan dapat di terima	4	4	4	4	4	4
7	Anak dapat mengkombinasikan berbagai ide menjadi satu ide yang baru	4	4	4	4	4	4
8	Anak dapat menambahkan atau memerinci suatu cerita dalam gambar	4	4	4	4	4	4
9	Anak dapat memberikan penilaian pada gambar atau cerita yang ditonton/dibaca	4	4	4	4	4	4
Jumlah Skor		36	36	36	36	36	33
Prosentase		100%	100%	100%	100%	100%	91%
Kategori		Sangat Layak					

Pengujian ini dilakukan oleh ibu guru TK, bernama Ni Putu Neny Kristina.S.Pd terhadap 6 siswa anak usia dini. Saran yang dapat disampaikan oleh ibu guru Ni Putu Neny Kristina.S.Pd adalah sarana dan media pembelajaran sudah sangat sesuai dengan anak usia dini. Dalam uji kelompok kecil , responden siswa dapat dikategorikan berkembang sangat baik. Dengan mengacu perhitungan skala *Likert* dari tiap tiap penilaian maka dapat dinyatakan bahwa media sangat layak untuk dipergunakan.



Gambar 6. Distribusi dan pengujian kepada anak usia dini di TK Widya Kumara Sari Denpasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan validasi, media komunikasi visual berbasis video dengan konsep pembelajaran menyenangkan (*fun learning*) yang sesuai karakter budaya lokal (*Jagat Kerti*) dengan menggunakan plastisin terbukti efektif untuk melatih kreativitas dan motorik halus anak usia dini. Media ini memudahkan anak memahami materi karena disajikan secara visual, serta memungkinkan mereka belajar sambil bermain dengan membentuk objek seperti apel dan kura-kura. Nilai-nilai pendidikan karakter juga disisipkan melalui cerita rakyat, yang diperkuat oleh guru dengan penekanan pada pesan moral. Setelah menonton video dan dengan bimbingan guru, anak-anak menunjukkan peningkatan fokus dan keberhasilan dalam membentuk plastisin. Media ini telah dinyatakan sangat layak digunakan setelah dilakukan pengujian terhadap kelompok kecil anak usia dini, sehingga direkomendasikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniazzi, A. (2016). Masha and the bear: A new educational paradigm. *Journal of Theories and Research in Education*, 11(3).
- Buitrago, M., & Chiappe, A. (2019). Representation of knowledge in digital educational environments: A systematic review of literature. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(4).
- Mirsa, I Gusti Ngurah Rai. 1994. Wrehaspati Tattwa, Kajian Teks dan Terjemahan. Penerbit PT. Upada Sastra.
- Monkeviciene, O., Autukeviciene, B., Kaminskiene, L., & Monkevicius, J. (2020). Impact of innovative STEAM education practices on teacher professional development and 3-6 year old children's competence development. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(4), 1-27.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. Kencana.
- Palupi, AN (2020). Use of Manipulative Media as A Stimulation of Ability To Understand The Concept of Early Children's Age (ECRJ) , 3 (2), 41-57.
- Rony, R., & Jariyah, S. A. (2020). Urgensi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Akhlak Peserta Didik. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 79-100.
- Sandseter, E. B. H., Storli, R., & Sando, O. J. (2020). The dynamic relationship between outdoor environments and children's play. *Education 3-13*, 1-14.
- Sproull, N. L. (1988). *Handbook of research methods: A guide for practitioners and students in the social sciences*. Scarecrow Press.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana
- Widagdo. (2011). Desain dan kebudayaan. Bandung: ITB Press.