



Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran untuk Menstimulasi Literasi Budaya dan Motorik Halus Anak Usia Dini

Rizka Aisyah¹, Ruqoyyah Fitri², Nurul Khotimah³, Mustaji⁴, dan Wulan Patria Saroingsong⁵

^{1,2,3,5,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang akurat sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini. Kurangnya ketersediaan video pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan anak seperti pada kemampuan literasi budaya dan motorik halus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) Penggunaan video pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus. (2) Kebutuhan pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan subyek 50 guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Lamongan yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data secara online menggunakan google form dan dianalisis secara kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan video pembelajaran dalam menstimulasi literasi budaya sebanyak 26% sangat sering, 32% sering, 40% kadang-kadang, dan 2% tidak pernah, sedangkan dalam menstimulasi motorik halus sebanyak 24% sangat sering, 44% sering, dan 32% kadang-kadang (2) Kebutuhan pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi literasi budaya sebanyak 72% sangat penting dan 28% penting, sedangkan untuk menstimulasi motorik halus sebanyak 74% sangat penting dan 26% penting. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus anak usia dini.

Kata Kunci : Video; Literasi Budaya; Motorik Halus; Pendidikan Berkualitas; Anak Usia Dini

ABSTRACT. Learning videos are an accurate learning medium that can help teachers convey learning to early childhood. The lack of availability of learning videos can affect children's abilities such as cultural literacy and fine motor skills. This research aims to describe: (1) The use of learning videos to stimulate cultural literacy and fine motor skills. (2) The need for developing learning videos to stimulate cultural literacy and fine motor skills. The research method used was a survey with subjects of 50 Early Childhood Education teachers in Lamongan who were selected randomly. Online data collection techniques use google forms and are analyzed quantitatively. The results of this research show that: (1) The use of learning videos in stimulating cultural literacy was 26% very often, 32% often, 40% sometimes, and 2% never, while in stimulating fine motor skills it was 24% very often, 44% % often, and 32% sometimes (2) The need for developing learning videos to stimulate cultural literacy is 72% very important and 28% important, while to stimulate fine motor skills it is 74% very important and 26% important. This research concludes that there is a need to develop learning videos to stimulate cultural literacy and fine motor skills in early childhood.

Keyword : Video; Cultural Literacy; Fine Motor; Quality Education; Early Childhood

Copyright (c) 2024 Rizka Aisyah dkk.

✉ Corresponding author : Rizka Aisyah

Email Address : rizka.22002@mhs.unesa.ac.id

Received 28 Mei 2024, Accepted 20 Juli 2024, Published 20 Juli 2024

PENDAHULUAN

Budaya lokal daerah merupakan budaya yang harus diwarisi oleh penduduk lokal setempat agar kelak budaya tetap ada dan berkembang. Dua cara yang dapat dilakukan dalam rangka melestarikan budaya lokal yaitu melalui *Culture Experience* dan *Culture Knowledge* [1]. *Culture Experience* dengan cara terjun langsung, sedangkan *Culture Knowledge* dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk edukasi. Budaya sangat penting bagi generasi millennial yang kurang tertarik dengan budaya dan tradisi karena kurangnya pemahaman dan pengetahuan serta memori budaya [2]. Berbagai upaya dalam pengembangan pembelajaran Anak Usia Dini tentunya dapat memberikan kontribusi pada *EfSD (Education for Sustainable Development)*, pada tujuan keempat yaitu pendidikan berkualitas (*quality education*) [3]. Pengenalan budaya diterapkan kepada anak-anak agar mereka memahami budaya leluhurnya yang penuh dengan nilai kearifan dimana pengenalannya dibingkai berupa literasi budaya [4]. Literasi budaya diartikan sebagai kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa dan menjadi hal yang penting untuk dikuasai di abad ke-21 [5].

Sehubungan dengan pelestarian budaya lokal secara *culture experience* tentunya membutuhkan gerakan-gerakan yang mana berhubungan dengan kemampuan motorik halus Anak Usia Dini. Perkembangan motorik halus merupakan bagian dari perkembangan motorik yang dimaknai sebagai gerak terbatas pada anak usia dini [6]. Perkembangan motorik halus sangatlah penting untuk dilatih karena nantinya akan dibutuhkan oleh anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, Agar perkembangan motorik halus anak dapat berkembang dengan optimal maka perlu untuk distimulasi. Stimulasi diberikan bertujuan agar otot-otot yang dimiliki oleh anak lebih matang [7]. Penelitian awal juga dilakukan dengan wawancara dengan kepala sekolah di salah satu TK di Kabupaten Lamongan, peneliti memperoleh hasil dari wawancara bahwa kegiatan literasi budaya yang dilakukan di sekolah masih kurang karena hanya dilakukan pada waktu tertentu saja sehingga anak pemahaman anak usia dini akan budaya lokal masih belum berkembang. Begitupun pada kemampuan motorik halus yang dilakukan di sekolah antara lain menggambar, mewarnai, kolase, menggunting, dan meronce. Kegiatan yang tersebut seringkali dilakukan di sekolah sehingga anak memerlukan kegiatan-kegiatan baru agar pembelajaran lebih bervariasi dan dapat memotivasi anak.

Guru dalam memberikan stimulasi membutuhkan suatu alat yang mana dalam dunia pendidikan disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu sebagai perlengkapan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan alat untuk merangsang merangsang pikiran anak, perasaan, dan minat [8]. Salah satunya yaitu media video pembelajaran, yang mana media ini dapat dengan mudah untuk kegiatan menyimak [9]. Kelebihan media video pembelajaran yaitu video (disertai suara atau tidak) dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu; menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu; informasi disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan

menempatkan monitor di setiap kelas; anak dapat belajar secara mandiri [10]. Kombinasi media pembelajaran menghasilkan pembelajaran terbaik, yang selanjutnya dapat mendorong anak untuk lebih banyak menggunakan jenis media dalam proses pembelajaran. Anak memerlukan banyak bantuan dan pendampingan guru dalam proses pembelajaran terkait dengan pemilihan media pembelajaran [11]

Studi pendahuluan terkait dengan kemampuan literasi budaya pada penelitian mengenai *Video-Blogging* untuk pengenalan literasi budaya Minangkabau membuat pembelajaran menjadi interaktif sehingga terdapat daya tarik tersendiri bagi Anak Usia Dini [12]. GRADASI yaitu Game Literasi Budaya Anak Usia Dini yang berisi kuis-kuis seputar budaya di Indonesia seperti makanan, tarian, rumah adat, serta bangunan yang menjadi ciri khas masing-masing provinsi [13]. Media video edukasi gizi berbasis makanan tradisional dalam pengenalan budaya Minangkabau menghasilkan anak dapat mengenalkan budaya Minangkabau sebagai jati dirinya yang membedakannya dengan budaya masyarakat lainnya [14]. Studi pendahuluan terkait dengan kemampuan motorik halus anak dengan media berbasis media audio visual melipat kertas warna pada kelompok B1 di TK Ananda Kecamatan Jeunieb Kabupaten Bireuen [15]. Pengembangan media video pembelajaran untuk melatih kemampuan koordinasi motorik halus anak usia dini pada kelompok B di TKK ST. Paulus Waepana Kecamatan Soa Kabupaten Ngada [16]. Media video pembelajaran 3M (Melipat, Menempel, dan Menggunting) aspek motorik halus anak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan peserta didik dalam mengembangkan aspek motorik halus anak [17].

Beberapa penelitian survei terkait media pembelajaran seperti pada survei media pembelajaran yang diliha dari segi keberadaan media dan kondisi media menghasilkan kurangnya media pembelajaran di lembaga PAUD kecamatan Ketahun [18]. Penelitian survei selanjutnya tentang survei pengembangan media yang dinyatakan setuju dengan mengembangkan media multisensori untuk stimulasi literasi awal perlu memperhatikan pemahaman guru terhadap literasi awal [19]. Survei media pembelajaran juga berkaitan dengan penggunaan media yang mana menunjukkan bahwa terdapat kendala dalam penggunaan media visual, audio, dan audio visual berada pada kategori tinggi [20]. Berdasarkan penelitian survei yang pernah dilakukan, sejauh ini belum ada penelitian survei untuk mengetahui kebutuhan guru PAUD terkait pengembangan media video pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemui, penelitian ini mendeskripsikan penggunaan dan kebutuhan guru PAUD dalam pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan pengembangan akan media video pembelajaran sebagai penelitian awal dan dasar untuk merancang media video pembelajaran serta buku panduan yang perlu dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus Anak Usia Dini pada Lembaga PAUD yang ada di Kabupaten Lamongan.

METODE

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket yang telah divalidasi oleh *expert judgement* yaitu berisi pertanyaan mengenai stimulasi dan kebutuhan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus anak usia dini. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi [21]. Penelitian ini menggunakan subjek 50 guru PAUD di wilayah Kabupaten Lamongan. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan *google form* yang disebarakan kepada guru PAUD. Hasil dilakukan analisis data secara deskriptif dengan menghitung persentase respon guru PAUD dimana pengolahan data dilakukan dengan berdasarkan hasil diagram persentase yang dihasilkan oleh *google form*. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti terdiri dari 2 indikator dan 16 pertanyaan. Indikator pada angket yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Dan Motorik Halus

No	Pertanyaan	SS	S	K	TP
1	Apakah Bapak/Ibu sudah menstimulasi kemampuan literasi budaya Anak Usia Dini?				
2	Apakah Bapak/Ibu sudah menstimulasi kemampuan motorik halus Anak Usia Dini?				
3	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya Anak Usia Dini?				
4	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus Anak Usia Dini?				
5	Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui media pembelajaran dalam bentuk video?				
6	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?				
7	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?				
8	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?				
9	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?				
10	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini?				
11	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini?				
Total					

Keterangan

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

Tabel 2. Instrumen Pertanyaan Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Dan Motorik Halus

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SP	P	KP	TP
1	Apakah Bapak/Ibu memerlukan pengembangan video pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan literasi budaya?				
2	Apakah Bapak/Ibu memerlukan pengembangan video pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan motorik halus?				
3	Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk Anak Usia Dini?				
4	Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?				
5	Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?				
Total					

Keterangan

SP : Sangat Penting

P : Penting

KP : Kurang Penting

TP : Tidak Penting

Selanjutnya, hasil persentase diinterpretasikan dalam bentuk tabel dan dianalisis menggunakan kriteria analisis [22].

Tabel 3. Kriteria Analisis dan Kategori Presentase

Kriteria	Presentase
Sebagian besar	76% – 100%
Lebih dari setengahnya	50,1% – 75,9%
Kurang setengahnya	26% – 50%
Sebagian kecil	2% – 25,9%
Tidak	0%– 1,9%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada 50 guru PAUD di Lamongan ini dilakukan dengan penyebaran angket yang memberikan informasi tentang penggunaan dan kebutuhan pengembangan media video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan kemampuan motorik halus Anak Usia Dini, berikut hasil presentase angket *google form*.

Tabel 4. Hasil Survei Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Dan Motorik Halus

Pertanyaan	Jawaban			
	SS	S	KK	TP
Pertanyaan 1	76%	24%	0%	0%
Pertanyaan 2	76%	24%	0%	0%
Pertanyaan 3	62%	38%	0%	0%
Pertanyaan 4	60%	40%	0%	0%
Pertanyaan 5	58%	42%	0%	0%
Pertanyaan 6	30%	44%	24%	2%
Pertanyaan 7	26%	32%	40%	2%
Pertanyaan 8	30%	50%	20%	0%
Pertanyaan 9	24%	44%	32%	0%
Pertanyaan 10	0%	0%	20%	80%
Pertanyaan 11	0%	0%	16%	84%

(Sumber: data penelitian)

Pertanyaan pertama *“Apakah Bapak/Ibu sudah menstimulasi kemampuan literasi budaya Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil sangat sering 76%, sering 24%, 0% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 76% termasuk dalam rentangan 76%–100%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori sebagian besar sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti sebagian besar guru sangat sering menstimulasi kemampuan literasi budaya anak usia dini.

Pertanyaan kedua *“Apakah Bapak/Ibu sudah menstimulasi kemampuan motorik halus Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil sangat sering 76%, sering 24%, 0% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 76% termasuk dalam rentangan 76%–100%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori sebagian besar sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti sebagian besar guru sangat sering menstimulasi kemampuan motorik halus anak usia dini.

Pertanyaan ketiga *“Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil sering 62%, sering 38%, 0% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 62% termasuk dalam rentangan 50,1%–75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru sangat sering menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

Pertanyaan keempat *“Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil sering 60%, sering 40%, 0% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 60% termasuk dalam rentangan 50,1%–75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru sangat sering menggunakan media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

Pertanyaan kelima *“Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui media pembelajaran dalam bentuk video?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 58%

sangat sering, 42% sering, 0% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 58% termasuk dalam rentangan 50,1%–75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru sangat sering mengetahui media pembelajaran dalam bentuk video.

Pertanyaan keenam *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 30% sangat sering, 44% sering, 24% kadang-kadang, dan 2% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 30% termasuk dalam rentangan 26% – 50%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori kurang setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti kurang dari setengah subyek guru sangat sering menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

Pertanyaan ketujuh *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 26% sangat sering, 32% sering, 40% kadang-kadang, dan 2% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 26% termasuk dalam rentangan 26% – 50%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori kurang setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti kurang dari setengah subyek guru sangat sering menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

Pertanyaan kedelapan *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 30% sangat sering, 50% sering, 20% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 30% termasuk dalam rentangan 26% – 50%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori kurang setengahnya sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti kurang dari setengah subyek guru sangat sering menemui media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

Pertanyaan kesembilan *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 24% sangat sering, 44% sering, 32% kadang-kadang, dan 0% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 24% termasuk dalam rentangan 2% – 25,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori sebagian kecil sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti sebagian kecil subyek guru sangat sering menggunakan media berupa video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

Pertanyaan kesepuluh *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menemui video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 0% sangat sering, 0% sering, 20% kadang-kadang, dan 80% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 0% termasuk dalam rentangan 0% – 1,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori tidak sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti tidak ada subyek guru

yang sangat sering menemui video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini.

Pertanyaan kesebelas *“Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 0% sangat sering, 0% sering, 16% kadang-kadang, dan 84% tidak pernah. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 0% termasuk dalam rentangan 0% – 1,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori tidak sangat sering. Berdasarkan hal ini berarti tidak ada subyek guru yang sangat sering menemui video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk Anak Usia Dini.

Tabel 5. Hasil Survei Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Budaya Dan Motorik Halus

Pertanyaan	Jawaban			
	SP	P	KP	TP
Pertanyaan 1	70%	30%	0%	0%
Pertanyaan 2	72%	28%	0%	0%
Pertanyaan 3	70%	30%	0%	0%
Pertanyaan 4	72%	28%	0%	0%
Pertanyaan 5	74%	26%	0%	0%

(Sumber: data penelitian)

Pertanyaan pertama *“Apakah Bapak/Ibu memerlukan pengembangan video pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan literasi budaya?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 70% sangat penting, 30% penting, 0% kurang penting, dan 0% tidak penting. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 70% termasuk dalam rentangan 50,1% – 75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya menganggap sangat penting. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru menganggap sangat penting pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

Pertanyaan kedua *“Apakah Bapak/Ibu memerlukan pengembangan video pembelajaran yang mampu menstimulasi kemampuan motorik halus?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 72% sangat penting, 28% penting, 0% kurang penting, dan 0% tidak penting. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 72% termasuk dalam rentangan 50,1% – 75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya menganggap sangat penting. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru menganggap sangat penting pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

Pertanyaan ketiga *“Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk Anak Usia Dini?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 70% sangat penting, 30% penting, 0% kurang penting, dan 0% tidak penting. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 70% termasuk dalam rentangan 50,1% – 75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya menganggap sangat penting. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru menganggap sangat penting jika dilakukan

pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk anak usia dini.

Pertanyaan keempat *“Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 72% sangat penting, 28% penting, 0% kurang penting, dan 0% tidak penting. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 72% termasuk dalam rentangan 50,1% – 75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya menganggap sangat penting. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru menganggap sangat penting jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya.

Pertanyaan kelima *“Apakah Bapak/Ibu setuju jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus?”* mendapatkan hasil bahwa guru PAUD menyatakan sebanyak 74% sangat penting, 26% penting, 0% kurang penting, dan 0% tidak penting. Nilai presentase pada pertanyaan menghasilkan nilai 74% termasuk dalam rentangan 50,1% – 75,9%. Interpretasi ini termasuk ke dalam kategori lebih dari setengahnya menganggap sangat penting. Berdasarkan hal ini berarti lebih dari setengah subyek guru menganggap sangat penting jika dilakukan pengembangan video pembelajaran berbasis budaya lokal Lamongan untuk menstimulasi kemampuan motorik halus.

Berdasarkan hasil kuisioner telah didapat, peneliti menyimpulkan bahwa guru TK dalam memberikan stimulasi pada Anak Usia Dini, khususnya stimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus membutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran di PAUD. Stimulasi harus diberikan pada anak, apabila guru yang tidak memberikan stimulasi, maka kemampuan anak tidak dapat berkembang dengan baik. Stimulasi anak usia dini maka perlu diberikan bimbingan dan motivasi kepada anak, sebagai guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang bisa mengoptimalkan kemampuan anak [23].

Periode kepekaan pada anak usia prasekolah merupakan waktu yang tepat untuk memberikan rangsangan karena anak memiliki potensi maksimal untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan. Fungsi-fungsi seperti bahasa, kognitif, motorik, sosial, dan emosional berkembang pesat pada periode ini [24]. Guru sebagai fasilitator di sekolah harus memberikan rangsangan yang tepat dan mendukung agar anak dapat mengoptimalkan potensi mereka. Perlu adanya media sebagai alat bantu dalam memperlancar stimulasi, guru menggunakan media pembelajaran, sumber belajar, serta metode pembelajaran yang bervariasi untuk menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan [25].

Media pembelajaran bagi penggunaannya, yang dapat membantu masyarakat, baik seorang pendidik maupun calon pendidik dalam belajar secara mandiri [26]. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak [15]. Media video adalah media unggul daripada media lainnya, karena memadukan gambar dan suara menjadikan penggunaan media ini lebih unggul jika dibandingkan dengan media lainnya

[27]. Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), akan membawa perubahan bergesernya peranan guru, termasuk guru TK sebagai penyampai informasi di kelas [28].

Peran perangkat multimedia dalam pendidikan anak terlihat pada laporan dan posisi guru sekolah, kesadaran guru selama pelatihan anak usia dini meningkatkan pemahaman tentang multimedia, video terutama mengandalkan kondisi nyata dan ramah anak, dan penggunaan video digital juga dipertimbangkan sebagai alat pendidikan yang berharga, dan Itu adalah alat yang berharga untuk belajar dan peduli untuk anak-anak [29]. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar anak [30]. Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan Anak Usia Dini [31]. Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media berupa video memiliki banyak manfaat bagi anak. pengajaran akan lebih menarik dengan memberikan materi yang mendalam dan kepercayaan anak akan apa yang disampaikan guru [32].

Guru memerlukan pengembangan video pembelajaran untuk kemampuan literasi budaya, dikarenakan ketercapaian konsep-konsep yang diberikan oleh guru ternyata dapat lebih dicapai dengan menggunakan bantuan media. Pembelajaran akan lebih efektif karena menarik dan konkrit bagi anak usia dini [33]. Selain itu juga guru memerlukan pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motorik halus karena dalam video dapat mengetahui penjelasan seperti petunjuk langkah-langkah [34]. Papalia, perkembangan motorik halus merupakan keterampilan fisik yang melibatkan otot halus dan juga mata dan tangan. serta kegiatan motorik halus antara lain mengancingkan baju, menggambar, dan koordinasi mata dan otot halus [35]. Dengan begitu akan mudah dalam menjelaskan kegiatan pada anak. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak jika guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas [15].

Hasil penelitian ini merupakan *need assesment* yang berkaitan dengan kebutuhan guru TK di wilayah Kabupaten Lamongan mengenai pengembangan media video pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan penelitian pengembangan produk media video pembelajaran berbasis budaya lokal Kabupaten Lamongan untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus Anak Usia Dini.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan video pembelajaran dalam menstimulasi literasi budaya sebanyak 26% sangat sering, 32% sering, 40% kadang-kadang, dan 2% tidak pernah, sedangkan dalam menstimulasi motorik halus sebanyak 24% sangat sering, 44% sering, dan 32% kadang-kadang (2) Kebutuhan pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi literasi budaya sebanyak 72% sangat penting dan 28% penting, sedangkan untuk menstimulasi motorik halus

sebanyak 74% sangat penting dan 26% penting. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan video pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus anak usia dini. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan video pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus pada Anak Usia Dini, sehingga dapat membantu guru PAUD dalam memberikan stimulasi kemampuan literasi budaya dan motorik halus pada Anak Usia Dini di Lembaga PAUD yang ada di Kabupaten Lamongan.

PENGHARGAAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dosen S2 PAUD Universitas Negeri Surabaya dan seluruh guru PAUD di wilayah Kabupaten Lamongan yang telah berkontribusi sebagai responden dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] H. M. . Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi," *J. Sosiol. Nusantara*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, Jun. 2019, doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- [2] R. Yusuf, Sanusi, Razali, Maimun, I. Putra, and I. Fajri, "Tinjauan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SMA se-Kota Banda Aceh," *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 91–99, 2020, doi: 10.23887/jpku.v8i2.24762.
- [3] S. G. Primasti, "Implementasi Program Education for Sustainable Development di SMA Tumbuh," *Spektrum Anal. Kebijak. Pendidik.*, vol. 10, no. 3, pp. 80–100, Oct. 2021, doi: 10.21831/sakp.v10i3.17465.
- [4] I. J. Triwardhani, D. Mulyani, and R. Pratama, "Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, pp. 1818–1827, Mar. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3962.
- [5] Kemendikbud, *Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kemendikbud, 2017.
- [6] O. D. Tanto and A. H. Sufyana, "Stimulasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini dalam Seni Tradisional Tatah Sungging," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 575, Jan. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.421.
- [7] D. G. Rezieka, E. Munastiwi, N. Na'imah, A. Munar, A. Aulia, and A. B. F. M. Bastian, "Memfungsikan Jari Jemari melalui Kegiatan Mozaik sebagai Upaya Peningkatan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 5, pp. 4321–4334, May 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i5.2501.
- [8] A. M. D. Rafael and J. Einstein, "Pemanfaatan Google Jamboard Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Di Kelas Rendah Sekolah Dasar," *JUKANTI J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 181–187, 2022, doi: 10.37792/jukanti.v5i1.483.
- [9] F. Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 02, p. 91, Feb. 2020, doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.
- [10] F. Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 02, p. 91, Feb. 2020, doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.
- [11] Z.-G. Ge, "Does mismatch between learning media preference and received

- learning media bring a negative impact on Academic performance? An experiment with e-learners," *Interact. Learn. Environ.*, vol. 29, no. 5, pp. 790–806, Jul. 2021, doi: 10.1080/10494820.2019.1612449.
- [12] I. Royanti and D. Eliza, "Pengembangan Video-Blogging untuk Pengenalan Literasi Budaya Minangkabau Anak Usia Dini 5-6 tahun," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 219–234, May 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i1.5313.
- [13] M. A. Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, "Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game Edukatif," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4(2), no. 2, pp. 80-93., 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.287.
- [14] D. Eka Putra and D. Eliza, "Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 7977–7991, Dec. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5312.
- [15] D. Hendraningrat and P. Fauziah, "Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 58–72, Mar. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1205.
- [16] M. M. Uko, G. P. A. Oka, and K. D. Dhiu, "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Melatih Kemampuan Koordinasi Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok B di TKK St. Paulus Waepana Kecamatan Soa Kabupaten Ngada," *J. Citra Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 281–294, Apr. 2022, doi: 10.38048/jcp.v2i2.601.
- [17] G. Nahung, K. D. Dhiu, and E. Ita, "Pengembangan Media Video 3M Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun dengan Tema Binatang," *J. Citra Pendidik. Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 436–451, May 2023, doi: 10.38048/jcpa.v2i2.1633.
- [18] C. Dasriana, D. Suryadi, and Delrefi, "Kondisi Media Pembelajaran Di Lembaga PAUD Se-Kecamatan Ketahun Kabupaten Bengkulu Utara," *Ilm. Potensia*, vol. 5, no. 1, pp. 65–73, 2020, doi: 10.33369/jip.5.1.65-73.
- [19] K. Novitasari and N. R. Utami, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Multisensori Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dini," *J. Cikal Cendekia*, vol. 2, no. 2, pp. 55–65, 2022, doi: 10.31316/jcc.v2i2.2258.
- [20] R.- Anggeraini, M. Nasirun, and Y. Yulisdeni, "Kendala Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran," *J. PENA PAUD*, vol. 1, no. 1, pp. 19–26, Dec. 2020, doi: 10.33369/penapaud.v1i1.13968.
- [21] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [22] Y. H. Arosyidah, S. Akbar, and S. K. Handayanto, "Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran dan Pemberian Scaffolding dalam Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 6, no. 11, p. 1813, Nov. 2021, doi: 10.17977/jptpp.v6i11.15151.
- [23] D. N. Aini and Y. S. Hijriyani, "Stimulasi Pengembangan Fisik Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Handicraft Dengan Kertas Origami," *Kindergarten J. Pendidik. Anak Usia Dini Indones.*, vol. 2, no. 2, pp. 65–78, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/2039>
- [24] G. A. P. W. Andari and I. M. G. Anadhi, "Permainan Squishy Pop Up Sebagai Media Stimulasi Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Lingga Kumara Kelurahan Cempaga Kecamatan Bangli Kabupaten Bangli," *J. Ilm. Potensia*, vol. 8, no. 2, pp. 312–323, Jul. 2023, doi: 10.33369/jip.8.2.312-323.
- [25] S. A. Fauzi and D. Mustika, "Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 3, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i3.5113.

- [26] H. Sofyan, E. Anggereini, N. Muazzomi, and N. Larasati, "Developing an electronic module of local wisdom based on the area learning model at Kindergarten Jambi city," *Int. J. Innov. Creat. Chang.*, vol. 11, no. 2, pp. 216–231, 2020, [Online]. Available: <https://www.ijicc.net/index.php/ijicc-editions/2020/153-vol-11-iss-2>
- [27] S. Riayah and D. Fakhriyana, "Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa," *J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, p. 19, Jun. 2021, doi: 10.21043/jmtk.v4i1.10147.
- [28] F. Mayar, R. Sakti, L. Yanti, B. Erlina, O. Osriyenti, and W. Holiza, "Pengaruh Video Pembelajaran Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Fisik Motorik pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, pp. 2619–2625, Jan. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2081.
- [29] M. Mohammad and H. R. Boushehry, "The influence of using video media on basic movement skills in kindergarten," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 28, no. 8, pp. 9635–9654, Aug. 2023, doi: 10.1007/s10639-022-11511-9.
- [30] S. Azizah, M. Widjanarko, E. Darmanto, and H. Pratama, "Interactive Learning Media 2D Educational Game to Improve Learning Effectiveness in Kindergarten Students," *ICCCM J. Soc. Sci. Humanit.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–38, Feb. 2022, doi: 10.53797/icccmjssh.v1i1.4.2022.
- [31] N. W. Aryani and D. P. Ambara, "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, p. 252, Jul. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.36043.
- [32] I. Syafi'i, C. Sa'diyah, E. W. Wakhidah, and F. M. Umah, "Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19," *Al-Athfaal J. Ilm. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 140–160, Dec. 2020, doi: 10.24042/ajipaud.v3i2.7315.
- [33] E. I. Apriliani, K. Y. Purwanti, and R. W. Riani, "Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 150, May 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.319.
- [34] S. Agustin, H. Hasanah, and P. H. Pradana, "Kegiatan Seni Melipat Kertas melalui Youtube untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini," *J. Simki Pedagog.*, vol. 7, no. 1, pp. 205–214, Apr. 2024, doi: 10.29407/jsp.v7i1.600.
- [35] O. S. Tawulo and L. Anhusadar, "Membatik Jumpsuit untuk Meningkatkan Motorik Halus pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Home Visit," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 1, p. 37, Apr. 2022, doi: 10.24014/kjiece.v5i1.13064.