



Pengaruh Video Animasi Bermuatan Moral terhadap Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun

The Effect of Morally Contained Animated Video on Independence in 5-6 Years Old

Asih Budi Kurniawati^{1*}, Leny Aam Safitri², Sugiana³

asihbudi.kurniawati@fkip.unila.ac.id¹, lenyaam17@gmail.com², sugiana@mail.unnes.ac.id³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lampung^{1,2}

Universitas Negeri Semarang³

Diunggah: 15/10/2024, Direvisi: 08/11/2024, Diterima: 15/11/2024, Terbit: 25/11/2024

Abstract

A spectacle is often used as guidance, one of the positive and educational spectacles is an animated video. Through video animation children not only fantasize or imagine, but can see and imitate it. The formation of independence is very important, because if taught from an early age it will be well embedded. Therefore, the provision of animated videos can be done to stimulate independence in early childhood. The purpose of this study was to determine the effect of video animation on independence in children aged 5-6 years. This study uses quantitative research with pre-experimental design. The method used is one-group pretest-posttest design. There is a positive influence of video animation on the independence of children aged 5-6 years. The difference in the results of the average ability of children before and after treatment using video animation is 11.29, meaning that video animation can be used as a learning medium to stimulate independence in children aged 5-6 years.

Keywords: animation videos, early childhood, independence

Abstrak

Tontonan sering dijadikan pedoman, dan salah satu bentuk yang konstruktif adalah video animasi. Melalui video animasi, anak-anak tidak hanya berimajinasi, tetapi juga dapat mengamati dan menirukan. Pembentukan kemandirian merupakan aspek yang sangat penting, karena jika diajarkan sejak usia dini, nilai-nilai tersebut akan terinternalisasi dengan baik. Oleh karena itu, penyajian video animasi dapat digunakan untuk merangsang kemandirian pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak berusia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, khususnya menggunakan one-group pretest-posttest design. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dari video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun, dengan perbedaan rata-rata kemampuan anak sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 11,29. Hal ini mengindikasikan bahwa video animasi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam mendukung kemandirian anak-anak pada usia tersebut.

Kata kunci: anak usia dini, kemandirian, video animasi

*Penulis Korespondensi: Asih Budi Kurniawati

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak tontonan yang tidak mendidik dan hanya menyajikan konten viral. Tontonan sering dijadikan referensi, tidak hanya untuk orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak yang cenderung meniru apa yang mereka lihat. Secara umum, tontonan dapat dikategorikan menjadi dua jenis: negatif dan positif. Tontonan negatif berpotensi merusak, sementara tontonan positif bersifat mendidik, memberikan pelajaran, dan menyajikan informasi yang bermanfaat. Salah satu bentuk tontonan positif adalah video animasi, yang merupakan media pembelajaran yang menyajikan gambar dan teks dengan cara menarik, mudah dipahami, dan dapat ditiru, sehingga efektif dalam mendukung proses belajar. (Pratiwi & Ridwan, 2021). Video animasi termasuk dalam kategori media audio-visual, karena terdiri dari elemen suara dan gambar. Agar efektif, video animasi haruslah menarik dan memiliki karakteristik yang disukai oleh anak-anak.

Dalam konteks pembelajaran, anak perlu terlibat secara aktif saat menggunakan video animasi. Keterlibatan langsung diharapkan dapat memudahkan anak dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Penggunaan video animasi secara intensif atau berkelanjutan diharapkan dapat membantu anak menyerap informasi dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka untuk mempelajari hal-hal

baru. Salah satu aspek baru yang dapat diajarkan melalui video animasi adalah kemandirian. Kemandirian merujuk pada kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugasnya secara mandiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuan mereka. Kemandirian anak sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan di masa depan. (Sukatin et al., 2019). Kemandirian diharapkan dapat memungkinkan anak untuk mengambil keputusan dan menentukan pilihan secara mandiri, yang akan memberikan dampak positif dalam mempersiapkan mereka menghadapi masa depan.

Anisah dalam (Anggraeni et al., 2023) Kemandirian juga akan membawa pengaruh yang besar bagi pengalaman kehidupan selanjutnya, karena dalam kehidupan sehari-hari anak, diharapkan mampu melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, bertanggung jawab akan tugasnya, semangat dalam bekerja serta menghargai dan memelihara hasil karyanya sendiri (Kemandirian yang terbangun pada anak dapat meningkatkan prestasi karena mereka mampu menyelesaikan tugas-tugas sendiri dan yakin dalam menghadapi berbagai masalah. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (PERMENDIKBUD) No. 137 Tahun 2014, aspek kemandirian yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun mencakup kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan situasi, mengenali dan mengelola perasaan secara wajar, memahami hak-haknya, serta mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab atas perilakunya demi kebaikan pribadi. Pengembangan kemandirian pada anak seharusnya melibatkan pemberian kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas; semakin banyak kesempatan yang diberikan, semakin terampil anak dalam mengembangkan keterampilan dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. (Sukatin et al., 2019). Ketika anak telah terbiasa mandiri, mereka akan mampu melakukan berbagai hal dengan percaya diri dan tanpa rasa takut terhadap kegagalan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan terkait perilaku anak, antara lain: ketidakmampuan anak dalam menyelesaikan tugas, kurangnya perhatian terhadap barang miliknya sendiri, enggan membereskan mainan yang telah digunakan, serta sering meniru apa yang dilihat dan ditontonnya. Dari permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemandirian anak belum terstimulasi dengan baik, dan mereka masih sering terpengaruh oleh lingkungan teman-temannya. Penelitian yang dilakukan oleh Euis dkk menunjukkan bahwa film animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif, asalkan pendidik menggunakannya dengan tepat. (Fatimah et al., 2020). Pembentukan kemandirian sangatlah penting, karena jika diajarkan sejak usia dini, nilai-nilai tersebut akan tertanam dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dapat dilakukan untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia dini. Penelitian lain yang dilakukan oleh Rantina berfokus pada proses pembelajaran praktik kehidupan (*practical life*) sebagai upaya untuk meningkatkan kemandirian anak. (Rantina, 2015).

Dalam PERMENDIKBUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) No. 137 tahun 2014, aspek kemandirian yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yaitu memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, tahu akan haknya, mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. (Permendikbud RI, 2014) Untuk melatih kemandirian tersebut, bisa dilakukan dengan berbagai hal. Misalnya dari apa yang dilihatnya, didengarnya, ataupun dari lingkungan tempat tinggal, lingkungan sekolah, lingkungan bermain dan dari kesempatan yang diberikan oleh orang tua untuk melakukan sesuatu secara mandiri. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Anak-anak pada usia dini cenderung meniru dan mencontoh apa yang mereka lihat dan lakukan oleh orang lain, sehingga segala sesuatu yang mereka lihat, dengar, dan contohkan akan terinternalisasi dengan baik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian "Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun."

Kegiatan sehari-hari yang mencerminkan kemandirian anak meliputi kemampuan berpakaian, melakukan kegiatan makan, mengurus diri sendiri saat buang air, serta keberanian untuk pergi sendiri. Menurut Nurfalah, terdapat beberapa bentuk kemandirian anak, yaitu kemandirian fisik dan kemandirian psikologis. (Fitriani dan Rohita, 2019). Kemandirian fisik penting bagi anak untuk dapat mengurus diri

sendiri, termasuk kemampuan mandi, makan, berpakaian, mengenakan sepatu, dan membereskan mainan. Sementara itu, kemandirian psikologis berfungsi untuk membantu anak dalam membuat keputusan serta menyelesaikan masalah yang muncul dari keputusan yang telah diambil.

Menurut Desmita, kemandirian dapat dibedakan menjadi tiga jenis berdasarkan karakteristiknya, yaitu kemandirian emosional, kemandirian tingkah laku, dan kemandirian nilai (Riadi, 2020). Kemandirian emosional merujuk pada perubahan dalam kedekatan hubungan emosional antar individu. Kemandirian tingkah laku mengacu pada kemampuan untuk membuat keputusan secara mandiri tanpa bergantung pada orang lain, serta melaksanakan keputusan tersebut dengan tanggung jawab. Sementara itu, kemandirian nilai adalah kemampuan untuk memahami dan memaknai prinsip-prinsip mengenai benar dan salah, serta apa yang penting dan tidak penting. Semua jenis kemandirian tersebut merupakan keterampilan hidup (*lifeskill*) yang penting untuk mempermudah kehidupan anak dan memastikan mereka diterima dengan baik di lingkungan sosialnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Soejtiningsih menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi kemandirian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Firdausa, 2017). Faktor internal yang mempengaruhi kemandirian mencakup kecerdasan serta kecerdasan intelektual, sedangkan faktor eksternal meliputi pola asuh orang tua dalam lingkungan keluarga, pengalaman yang dialami anak di sekolah atau masyarakat, serta interaksi dengan teman sebaya. Dari penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa tidak hanya faktor yang berasal dari dalam diri anak yang berpengaruh, tetapi juga faktor eksternal. Peran orangtua atau lingkungan dan pendidik dalam mengawasi, membimbing dan mengarahkan serta memberi contoh teladan tetap sangat diperlukan, agar anak tetap berada dalam kondisi atau situasi yang tidak membahayakan (Nawangsa et al., 2022). Misalnya, lingkungan sekolah perlu memberikan dukungan kepada anak dalam mengembangkan kemandirian mereka dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah video animasi. Menurut Kustandi, video berfungsi sebagai alat yang dapat menyajikan informasi, menampilkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu, serta mempengaruhi sikap (Kustandi dan Sutjipto, 2013). Video animasi dapat digunakan untuk membantu anak mempelajari sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret (Nurdiana et al., 2021). Melalui video animasi anak tidak hanya menghayal atau membayangkan saja, tetapi bisa melihat dan menirukannya. Sebuah informasi yang ditampilkan melalui video animasi mencakup proses terjadinya suatu hal, menjelaskan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami, serta mengajarkan keterampilan dalam bentuk media yang menarik. Video animasi dapat mempercepat dan memperlambat waktu, sehingga mampu mempengaruhi sikap anak dalam belajar dan mempercepat proses pembelajaran. Menurut Elliot dalam jurnal *PROCEDIA-Social and Behavioral Science*, animasi didefinisikan sebagai penciptaan beberapa gambar stabil yang menunjukkan pergerakan objek (Kor et al., 2014). Animasi merupakan proses menciptakan sejumlah gambar yang menunjukkan objek bergerak, dengan memainkan gambar-gambar tersebut secara berurutan dan cepat, sehingga memberikan kesan bahwa objek tersebut benar-benar bergerak. Jika objek terlihat bergerak secara realistis, animasi tersebut dianggap berhasil dan mampu menarik perhatian banyak orang. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media audio-visual yang menyajikan informasi, konsep, proses, dan keterampilan dalam bentuk gambar yang tampak hidup, ditampilkan secara bergantian dan berurutan dalam suatu transisi atau kurun waktu tertentu.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran yaitu pertama, guru menayangkan video animasi bermuatan moral 2 kali dalam satu minggu. Ada 5 video animasi yang diputar secara bergantian selama dua minggu. Kedua, selesai menonton, guru memberikan beberapa informasi mengenai kemandirian yang ada pada video animasi bermuatan moral tersebut. ketiga, selanjutnya, guru memilih ciri-ciri kemandirian yang dapat diterapkan oleh anak sesuai tingkat usia dan lingkungannya. Keempat, guru membimbing anak untuk menerapkan kemandirian yang dipilih di hari setelahnya. Kelima, setelah dua minggu, guru meminta anak untuk memberikan kesan dan pesan

tentang penerapan ciri kemandirian dari setiap anak. Terdapat kelebihan saat menggunakan video animasi saat pembelajaran diantaranya yaitu, mampu merangsang keaktifan anak, membangkitkan motivasi belajar anak, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat menyajikan laporan yang aktual dan orisinal dibandingkan menggunakan media lain, menyajikan pesan dan informasi kepada anak secara bersamaan, dan mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak. Menurut Kustandi, video berfungsi sebagai alat yang dapat menyajikan informasi, menampilkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu, serta mempengaruhi sikap (Kustandi dan Sutjipto, 2013).

Sebuah informasi yang ditampilkan melalui video animasi mencakup proses terjadinya suatu hal, menjelaskan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih mudah dipahami, serta mengajarkan keterampilan dalam bentuk media yang menarik. Video animasi dapat mempercepat dan memperlambat waktu, sehingga mampu mempengaruhi sikap anak dalam belajar dan mempercepat proses pembelajaran. Menurut Elliot dalam jurnal *PROCEDIA-Social and Behavioral Science*, animasi didefinisikan sebagai penciptaan beberapa gambar stabil yang menunjukkan pergerakan objek (Kor et al., 2014). Animasi merupakan proses menciptakan sejumlah gambar yang menunjukkan objek bergerak, dengan memainkan gambar-gambar tersebut secara berurutan dan cepat, sehingga memberikan kesan bahwa objek tersebut benar-benar bergerak. Jika objek terlihat bergerak secara realistis, animasi tersebut dianggap berhasil dan mampu menarik perhatian banyak orang. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media audio-visual yang menyajikan informasi, konsep, proses, dan keterampilan dalam bentuk gambar yang tampak hidup, ditampilkan secara bergantian dan berurutan dalam suatu transisi atau kurun waktu tertentu.

Menurut Nimah, kelebihan penggunaan video animasi meliputi: kemampuan untuk merangsang keaktifan anak, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta menyajikan laporan yang lebih aktual dan orisinal dibandingkan dengan media lainnya. Selain itu, video animasi juga dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada anak secara bersamaan serta mengembangkan daya imajinasi yang abstrak (Putriani, 2016). Dari berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yang diharapkan dapat menarik minat anak dalam belajar serta secara tidak langsung menstimulasi kemandirian mereka. Jika guru memanfaatkan video animasi dengan baik, tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai secara optimal. Video animasi dapat menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun, terutama karena karakter-karakternya yang unik sehingga mudah diingat oleh anak. Selain itu, video animasi mampu mengembangkan imajinasi anak, karena dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka. Hal ini diharapkan dapat membantu anak menemukan hal-hal baru untuk dipelajari dan ditiru. Video animasi yang digunakan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun yaitu dengan menggunakan video animasi yang bermuatan moral yang diambil dari youtube. Dengan video animasi yang bermuatan moral yang diambil dari youtube maka anak akan dijelaskan tentang kemandirian yang ada di dalam video animasi tersebut, anak juga akan diajak tanya jawab terkait video animasi yang telah ditonton, serta anak akan mempraktekan kemandirian yang ada pada video tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimen. Metode yang diterapkan adalah one-group pretest-posttest design. Dalam penerapannya, kelompok yang digunakan tidak diambil secara acak atau berpasangan, dan tidak ada kelompok pembanding; melainkan dilakukan *pretest* dan *posttest* di samping perlakuan yang diberikan (Syadiah, 2011). Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat, karena memungkinkan perbandingan antara kondisi sebelum dan setelah perlakuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode purposive sampling, yaitu memilih subjek berdasarkan tujuan tertentu, bukan

berdasarkan strata, acak, atau daerah. Berdasarkan pertimbangan peneliti yang didasarkan pada permasalahan dan tujuan penelitian, sampel yang digunakan adalah anak usia 5-6 tahun di TK ABA Sukanegara, yang berjumlah 17 anak. Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi, yaitu instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Setiap butir kegiatan atau perilaku yang diamati dinilai dengan kriteria seperti belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Indikator kemandirian yang diamati dari aspek tingkah laku yaitu anak berani mengambil resiko, anak mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik, dan anak mampu mengandalkan kemampuan diri sendiri. Indikator kemandirian dari aspek inisiatif yaitu anak mampu berfikir dan bertindak secara kreatif. Indikator kemandirian dari aspek kontrol diri yaitu anak mampu mengendalikan tindakan dan emosi, anak mampu mengatasi masalahnya sendiri dan anak mampu berempati. Indikator kemandirian dari aspek tanggung jawab yaitu anak mampu bertanggung jawab dalam melakukan banyak hal. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon pada SPSS 25..

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Perlakuan pada penelitian ini berupa pemberian video animasi terkait kemandirian. Pemberian video animasi dilakukan pada hari pertama minggu ketiga, hari ketiga minggu ketiga, hari kedua minggu keempat dan hari ke empat minggu keempat. Selanjutnya pada hari kedua minggu ketiga, hari keempat minggu ketiga, hari ketiga minggu keempat dan hari kelima minggu keempat anak-anak mempraktekkan kemandirian yang dilihatnya pada video animasi tersebut.

Setelah peneliti memperoleh data anak-anak, langkah selanjutnya adalah melakukan *pre-test* kepada mereka. Tes dilakukan menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang diberikan sebelum perlakuan kepada 17 anak. Langkah ini bertujuan untuk mengukur kemampuan awal anak sebelum mereka mendapatkan intervensi. Kegiatan ini dilakukan oleh dua orang, peneliti berperan langsung dan guru kelas sebagai mitra agar data yang didapatkan objektif. Untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak, digunakan skor berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut: skor 1-25 untuk kategori belum berkembang, skor 26-50 untuk kategori mulai berkembang, skor 51-75 untuk kategori berkembang sesuai harapan, dan skor 76-100 untuk kategori berkembang sangat baik. Berdasarkan *pre-test* yang sudah dilakukan, didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pre-test*

No	Nama	Nilai <i>pre-test</i>
1	Az	65
2	Gh	55
3	Ai	51
4	Mi	69
5	Asy	60
6	Ilm	61
7	Ha	63
8	Nis	66
9	Af	56
10	Ja	55
11	Hi	56
12	Ak	55
13	Bil	57
14	Al	54
15	Bi	56
16	Zam	56
17	Haf	57

Jumlah	992
--------	-----

Dari hasil penghitungan statistik, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemandirian anak sebelum diberi perlakuan sebesar 58,35 (lima puluh delapan koma tiga puluh lima) dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Selanjutnya data tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang berkisar enam angka dan dimulai dari nilai terendah sampai nilai tertinggi. Nilai distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi frekuensi *pre-test*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	51	11	64,70%
2	57	3	17,64%
3	63	2	11,76%
4	69	1	5,88%
Jumlah		17	100%

Dari tabel 2, terlihat bahwa nilai terendah adalah 51 (lima puluh satu) dan nilai tertinggi adalah 69 (enam puluh sembilan). Berdasarkan data yang disajikan, anak yang memperoleh nilai 51 berjumlah 11 orang, anak yang memperoleh nilai 57 sebanyak 3 orang, anak yang memperoleh nilai 63 sebanyak 2 orang, dan anak yang memperoleh nilai 69 sebanyak 1 orang. Selanjutnya, deskripsi nilai sebelum perlakuan berdasarkan indikator dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator kemampuan anak sebelum perlakuan (*pre-test*)

No	Indikator	Nilai	Persentase
1	Berani mengambil resiko	38	10,82%
2	Mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik	49	13,96%
3	Mengandalkan kemampuan diri sendiri	50	14,24%
4	Berfikir dan bertindak secara kreatif	42	11,96%
5	Pengendalian tindakan dan emosi	42	11,96%
6	Mengatasi masalahnya sendiri	47	13,39%
7	Anak mampu berempati	40	11,39%
8	Bertanggung jawab dalam melakukan banyak hal	43	12,25%

Dari tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rata-rata indikator kemampuan anak sebelum diberi perlakuan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Setelah *pre-test* dilakukan, langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*). Setelah *treatment* diberikan, *post-test* kembali dilaksanakan untuk mengevaluasi pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Berikut dijabarkan data hasil *post-test*:

Tabel 4. Hasil *post-test*

No	Nama	Nilai <i>post-test</i>
1	Az	82
2	Gh	69
3	Ai	62
4	Mi	71
5	Asy	73
6	Ilm	75

No	Nama	Nilai <i>post-test</i>
7	Ha	74
8	Nis	73
9	Af	66
10	Ja	66
11	Hi	65
12	Ak	64
13	Bil	71
14	Al	69
15	Bi	73
16	Zam	65
17	Haf	66
Jumlah		1184

Dari tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes akhir sebesar 69,64 (enam puluh sembilan koma enam puluh empat). Hasil tes mengalami peningkatan sebesar 11,29, yakni dari 58,35 menjadi 69,64 dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Distribusi frekuensi data sesudah perlakuan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Distribusi frekuensi *post-test*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	62	7	41,17%
2	68	7	41,17%
3	74	2	11,76%
4	80	1	5,88%
Jumlah		17	100%

Dari tabel 5, diketahui nilai sesudah perlakuan untuk nilai terendah adalah 62 (enam puluh dua) dan nilai tertinggi 80 (delapan puluh). Dari distribusi frekuensi pada tabel diatas, terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai 62 sebanyak 7 orang, anak yang memperoleh nilai 68 sebanyak 7 orang, anak yang memperoleh nilai 74 sebanyak 2 orang dan anak yang memperoleh nilai 80 sebanyak 1 orang.

Hasil peningkatan antara nilai sebelum perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) dapat dilihat pada diagram batang pada gambar 1.

	Pre-test	Post-test
Kemandirian	58,35	69,64

To resize chart data range, drag lower

Gambar 1. Bagan hasil peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test*

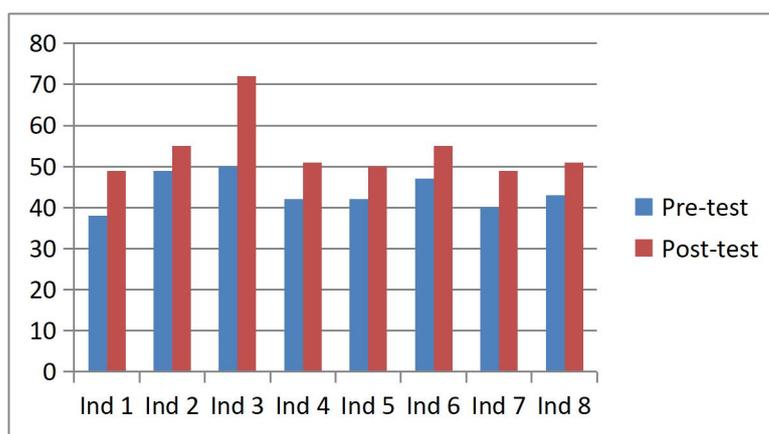
Dari gambar 1, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata kemandirian anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu 58,35 dan 69,64. Artinya ada peningkatan rata-rata

kemandirian anak sebesar 11,29, dari 58,35 menjadi 69,64 dengan nilai terendah 51 menjadi 62 dan nilai tertinggi 69 menjadi 80. Selanjutnya, deskripsi nilai sesudah perlakuan berdasarkan indikator dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Indikator kemampuan anak sesudah perlakuan (*post-test*)

No	Indikator	Nilai	Persentase
1	Berani mengambil resiko	49	11,34%
2	Mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik	55	12,76%
3	Mengandalkan kemampuan diri sendiri	72	16,66%
4	Berfikir dan bertindak secara kreatif	51	11,80%
5	Pengendalian tindakan dan emosi	50	11,57%
6	Mengatasi masalahnya sendiri	55	12,73%
7	Anak mampu berempati	49	11,34%
8	Bertanggung jawab dalam melakukan banyak hal	51	11,80%

Dari tabel 6, dapat diketahui bahwa rata-rata indikator kemampuan anak sesudah diberi perlakuan meningkat dan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Data rekapitulasi nilai berdasarkan indikator penilaian kemandirian sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan disajikan dalam diagram batang pada gambar 2.



Gambar 2. Rekapitulasi nilai berdasarkan indikator *pre-test* dan *post-test*

Dari gambar 2, dapat diketahui bahwa setiap indikator mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan.

1. Aspek Tingkah laku

Pada aspek tingkah laku terdiri dari 3 indikator, yaitu indikator satu berani mengambil resiko, indikator dua mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik, indikator tiga mengandalkan kemampuan diri sendiri. Dimana ketiga indikator tersebut mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

2. Aspek inisiatif

Pada aspek inisiatif terdiri dari 1 indikator, yaitu indikator empat berfikir dan bertindak secara kreatif. Indikator empat juga mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

3. Aspek kontrol diri

Pada aspek kontrol diri terdiri dari 3 indikator, yaitu indikator lima pengendalian tindakan dan emosi, indikator enam mengatasi masalahnya sendiri, indikator tujuh anak mampu berempati. Ketiga indikator tersebut juga mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

4. Aspek bertanggung jawab

Pada aspek bertanggung jawab terdiri dari 1 indikator, yaitu indikator delapan bertanggung jawab dalam melakukan banyak hal. Indikator delapan mengalami peningkatan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji Wilcoxon untuk mengevaluasi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hipotesis yang diuji adalah: terdapat pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil uji statistik yang dilakukan pada SPSS 25, diketahui bahwa *negative ranks* atau selisih (negatif) antara hasil kemandirian untuk *pre-test* dan *post-test* adalah 0. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. *Positif Ranks* atau selisih (positif) antara hasil kemandirian untuk *pre-test* dan *post-test* pada 17 anak mengalami peningkatan. *Mean Ranks* atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 9,00, sedangkan jumlah ranking positif atau *Sum of Ranks* adalah sebesar 153,00. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya ada pengaruh video animasi terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang positif terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Penggunaan video animasi, membuat anak bisa melihat, memahami dan mempraktikkan langsung apa yang dilihatnya. Dari 17 anak yang diteliti, semua mengalami pengaruh yang positif terhadap kemandiriannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki pengaruh terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Video animasi juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun sudah berada pada tahap pra-operasional yaitu pada tahap ini anak sudah mampu menemukan masalah dan mampu menyelesaikan masalah dengan baik, anak juga mampu mengenal perbedaan, dan anak sudah mampu membilang dan mengenal konsep bilangan. Untuk itu dalam perkembangan kognitif anak perlu diberikannya stimulasi yang baik agar perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangannya. Dalam tahap ini anak masih kurang mampu berpikir abstrak, sehingga dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang dapat memenuhi standar perkembangan anak.

Media video animasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak karena anak bisa menonton video yang diberikan secara langsung dan anak juga diajak untuk mereview kembali dan menceritakan ulang kemandirian apasaja yang terdapat pada video animasi tersebut. Anak akan diberikan video animasi yang bermuatan moral dari youtube dan nantinya anak akan dijelaskan kemandirian apasaja yang ada di dalam video animasi tersebut sehingga anak dan guru bisa melakukan tanya jawab terkait video animasi yang ditonton, dan anak juga bisa langsung mempraktekkan kemandirian yang terdapat pada video animasi itu. Anak usia dini adalah pembelajar yang kreatif dan suka dengan hal-hal baru, maka dari itu dengan menggunakan video animasi yang berbeda-beda setiap hari akan membuat anak semakin antusias. Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Nurdiana dkk, video animasi dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk membantu anak memahami materi dengan lebih nyata (Nurdiana et al., 2021). Ketika sebuah pembelajaran dilakukan secara nyata, maka dapat menstimulasi anak untuk melakukannya secara langsung.

Menurut Walyanto, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, yaitu lebih mudah diingat, efektif, efisien, fleksibel, dan dapat dikombinasikan dengan live action (Putriani, 2016). Video animasi lebih mudah diingat berkat penggambaran karakter yang unik, efektif karena dapat langsung digunakan untuk menstimulasi kemampuan yang diinginkan pada anak, efisien karena dapat ditampilkan secara berulang, fleksibel karena mampu menghidupkan imajinasi,

dan dapat dikombinasikan dengan live action untuk memberikan pengalaman praktis. Dengan video animasi, anak diharapkan semakin kreatif dalam menirukan atau menemukan hal-hal yang terdapat dalam video untuk dipelajari. Hal itu bisa membuat anak mengeksplor hal-hal baru dan secara tidak langsung menstimulasi kemampuannya. Kemampuan anak usia dini berbeda-beda sesuai dengan usianya. Dalam PERMENDIKBUD (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan) No. 137 tahun 2014, aspek kemandirian yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yaitu memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar, tahu akan haknya, mengatur diri sendiri dan bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.

Terdapat delapan indikator yang digunakan untuk menilai kemandirian anak usia 5-6 tahun. Indikator yang paling banyak dicapai adalah indikator ketiga, yaitu "mengandalkan kemampuan diri sendiri," di mana rata-rata anak sudah mampu mengandalkan diri dalam kegiatan sehari-hari. Indikator kedua adalah "mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik," di mana rata-rata anak sudah dapat membedakan dan menyaring pengaruh yang positif dan negatif untuk dirinya. Indikator keenam, yaitu "mengatasi masalahnya sendiri," menunjukkan bahwa rata-rata anak mampu menyelesaikan masalah tanpa meminta bantuan.

Sebaliknya, indikator yang paling sedikit dicapai adalah indikator kelima, yaitu "pengendalian tindakan dan emosi." Masih ada beberapa anak yang belum berani menyampaikan pendapat atau jujur saat melakukan kesalahan, di mana indikator ini termasuk dalam aspek kontrol diri. Dalam hal pengendalian diri, kemampuan antar anak dapat bervariasi, dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor bawaan diri anak, lingkungan keluarga, serta tontonan yang mereka lihat. Pemberian treatment yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian anak yaitu dengan menayangkan video animasi 2x dalam satu minggu dan ada 5 video yang diputar secara bergantian selama dua minggu. Selesai menonton guru akan memberikan informasi mengenai kemandirian yang terdapat pada video animasi bermuatan moral tersebut. Dengan pemberian treatment seperti itu maka anak lama-lama akan terbiasa dan menjadi berani menyampaikan pendapatnya di depan umum. Contoh video animasi bermuatan moral yang akan ditayangkan untuk anak diambil dari channel youtube "Riri Cerita Anak Inspiratif", "Cerdas Berkarakter KEMENDIKBUD RI", "Sye Family", dan "Shimajiro Club Indonesia". Contoh untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak bisa diajak untuk menonton channel youtube Shimajiro Club Indonesia.

Dalam jurnal Edukids, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemandirian anak diantaranya orang tua, pendidikan disekolah dan lingkungan yang dihadapi anak (Rizkyani et al., 2019). Orang tua lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak, karenanya orang tua memiliki banyak kesempatan untuk membentuk kepribadian dan menstimulasi kemampuan anak. Ketika anak diberi kepercayaan untuk melakukan banyak hal, maka anak akan mencapai banyak hal. Selain itu pendidikan di sekolah juga berperan penting dalam perkembangan anak, karena sekolah adalah tempat kedua setelah orang tua untuk anak mengembangkan potensinya. Pendidikan di sekolah harus terencana supaya dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Anak mendapatkan bimbingan untuk mengenal dirinya sendiri serta lingkungannya, supaya anak dapat menyesuaikan diri dengan baik. Kegiatan belajar menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menstimulasi kemandirian anak. Melalui media tersebut, anak dapat berfikir lalu menyimpulkan apa yang dilihatnya dan mempraktekkan langsung bersama teman-temannya. Sejalan dengan pendapat Kustandi, video berfungsi sebagai alat yang dapat menyajikan informasi, menampilkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, serta mempercepat atau memperlambat waktu, dan mempengaruhi sikap (Kustandi dan Sutjipto, 2013). Ketika video animasi yang dilihatnya baik, maka sikap anak juga akan terstimulasi menjadi baik. Keterbatasan dalam penelitian ini hanya membahas masalah penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Sebaiknya untuk peneliti lain bisa mengembangkan variabel bebas (x) pada penelitian ini untuk melihat apa saja dapat mempengaruhi kemandirian selain variabel yang sudah diteliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Perbedaan rata-rata kemampuan anak sebelum dan setelah perlakuan menggunakan video animasi sebesar 11,29 menunjukkan bahwa video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia tersebut. Artinya, terdapat pengaruh video animasi terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perilaku anak setelah menonton video animasi, di mana anak dapat menemukan hal-hal baru untuk dipelajari dan kemudian menirunya.

Keterbatasan dalam penelitian ini hanya membahas masalah penggunaan video animasi terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Sebaiknya untuk peneliti lain bisa mengembangkan variabel bebas (x) pada penelitian ini untuk melihat apa saja yang dapat mempengaruhi kemandirian selain variabel yang sudah diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Y. Y., Kurniawati, A. B. (Universitas L., & Pradini, S. (Universitas L. (2023). Hubungan Kelekatan Aman Anak Pada Orangtua dengan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9, No.2, 53.
- Fatimah, E. L., Yulianingsih, Y., & Syam'iyah. (2020). Kemandirian Anak Usia Dini dengan Penggunaan Media Film Animasi "Nussa dan Rara." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 74–83. <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i2.10>
- Firdausa, I. B. (2017). *Analisi Faktor-Faktor Kemandirian Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun) Yang Di Titipkan Di Tempat Penitipan Anak*.
- Fitriani, R., & Rohita, R. (2019). Penanaman Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Di Sentra Balok. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i1.324>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor). Ghalia Indonesia.
- Nawangsasi, D. (Universitas L., Lampung), N. (Universitas, & Kurniawati, A. B. (Universitas L. (2022). Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Program Pengembangan Kemandirian. *El Athfal, Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2, No. 2, 114.
- Nurdiana, A. S., Hanafi, S., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1554.
- Permendikbud RI. (2014). Kemendikbud RI.
- Rantina, M. (2015). Peningkatan Kemandirian Melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life (Penelitian Tindakan Di TK B Negeri Pembina Kabupaten Lima Puluh Kota, Tahun 2015). *Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 181–200.
- Riadi, M. (2020). *Kemandirian (pengertian, aspek, jenis, ciri, tingkatan dan faktor yang mempengaruhi)*.
- Rizkyani, F., Adriany, V., & Syaodih, E. (2019). Kemandirian Anak Usia Dini Menurut Pandangan Guru Dan Orang Tua. *Edukids*, 16(2), 121–129. <https://doi.org/10.17509/edukid.v16i2.19805>
- Sukatin, Karmila, P., Marini, Risky, H. N., Nursavitri, R., & Saumi, P. V. (2019). *Mendidik Kemandirian Anak Usia Dini*. VI, 172–184.