

**PENGARUH PENGGUNAN VIDEO ANIMASI BERMUATAN MORAL
TERHADAP KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**Leny Aam Safitri
NPM 1813054046**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERMUTAN MORAL TERHADAP KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

Leny Aam Safitri

Kemandirian pada anak usia dini saat ini belum berkembang dengan baik, hal itu dapat dibuktikan dengan anak yang masih belum mandiri dengan hal-hal yang terbiasa dilakukan di sekolah seperti menaruh sepatu pada tempatnya, mengerjakan tugasnya sendiri, dan membereskan mainan setelah digunakan. Maka dari itu, pemberian video animasi bisa digunakan untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimen*, desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Desa Sukanegara. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dengan hasil sampel berjumlah 17 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun, artinya video animasi bermuatan moral dapat dijadikan sebagai strategi untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan variabel lain untuk melihat apa saja yang dapat mempengaruhi kemandirian selain variabel yang sudah diteliti sebelumnya.

Kata Kunci: video animasi, kemandirian, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING ANIMATED VIDEOS WITH MORAL CONTENT ON INDEPENDENCE IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS

By

Leny Aam Safitri

Independence in early childhood is not yet well developed. It can be known that children are still dependent on things that are accustomed to being done at school, such as putting shoes in place, doing their tasks, and cleaning up toys after us. Therefore, animated videos help stimulate independence in early childhood. This study aims to determine the effect of using animated videos with moral content on independence in children aged 5-6 years. This research uses a quantitative method with a pre-experimental approach and a one-group pretest-posttest design. The population in this study is children aged 5-6 years in kindergartens in Sukanegara Village. This study uses purposive sampling, with the results of a sample of 17 children. This study showed the effect of using animated videos with moral content on independence in children aged 5-6 years, meaning they can stimulate independence in children aged 5-6 years. Future researchers can refer to this research to develop other variables to see what can affect independence in addition to the previously studied variables.

Keywords: animated video, independence, early childhood

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERMUATAN MORAL
TERHADAP KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

Leny Aam Safitri

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAN VIDEO ANIMASI
BERMUATAN MORAL TERHADAP KEMANDIRIAN
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Tery Aam Safitri**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054046**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Asih'.

Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.
NIP 19840214 200801 2 007

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sugiana'.

Sugiana, M.Pd.
NIK 231804901208101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

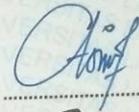
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Muhammad Nurwahidin'.

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

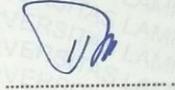
Ketua : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd



Sekretaris : Sugiana, M.Pd.



Penguji : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Juni 2023

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leny Aam Safitri
NPM : 1813054046
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Bermuatan Moral Terhadap Kemandirian Pada Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntt berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandarlampung,
Yang membuat Pernyataan



Leny Aam Safitri
NPM. 1813054046

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Leny Aam Safitri, dilahirkan di Sukanegara pada tanggal 17 Mei 2000 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Mungaliman dan Ibu Amriyah, S.Pd.

Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak pada tahun 2005-2006 di TK ABA Sukanegara, penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2006-2012 di SD Muhammadiyah Sukanegara, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2012-2015 di SMP Muhammadiyah 1 Bangunrejo, dan penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2015-2018 di MA Muhammadiyah Metro. Pada tahun 2018 atas rahmat Allah SWT dan doa kedua orang tua, penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi PG-PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri).

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti organisasi internal BEM FKIP Unila sebagai anggota Dinas KOMINFO pada semester 1 dan sebagai anggota Dinas Pemberdayaan Wanita pada semester 2, kemudian pada semester 3 penulis menjadi Panitia PEMIRA (Pemilihan Raya) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pada semester 6 penulis melaksanakan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Sukanegara, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah dan melaksanakan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di TK ABA Sukanegara. Kemudian pada semester 9 penulis menjadi CO (Koordinator) Konsumsi pada acara Entrepreneur Expo 2022 yang diselenggarakan oleh CCED Unila (Center For Career and Entrepreneurship Development University Of Lampung) di pelataran GSG (Gedung Serba Guna) Universitas Lampung.

MOTTO

Ikatlah ilmu dengan menulis.

(Ali bin Abi Thalib)

Ilmu itu seperti udara, ia begitu banyak dan mudah kita dapatkan di manapun dan kapanpun.

(Socrates)

Proses setiap orang berbeda-beda, tergantung dari jalan mana yang diambil untuk mencapai keberhasilan.

(Leny Aam Safitri)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmanirrahiim...

Kuprsembahkan karya ini sebagai wujud syukur kepada Allah SWT yang telah memberi nikmat dan anugerah, serata ucapan terima kasih serta rasa bangga

Kepada:

Mamak (Amriyah S.Pd.)

Yang telah memberikan dukungan dan semangat sampai sejauh ini, terima kasih atas doa-doa yang tiada henti, serta mengajarkanku untuk menikmati setiap proses tanpa banyak mengeluh.

Bapak (Mungaliman)

Yang telah mendampingi dan mengantarkanku sampai sejauh ini, terima kasih karena tidak pernah lelah dalam membimbingku.

dan

Almamater Universitas Lampung

Sebagai tempat menuntut ilmu dan mendapatkan pengalaman hidup yang berharga.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan Kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi., selaku Ketua Program Studi S1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Pembimbing 1 yang telah bersedia memberikan arahan, membimbing, memberikan motivasi dan kepercayaan sampai skripsi ini selesai.
7. Ibu Sugiana, M.Pd., selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dan kepercayaan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.

9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf PG PAUD, yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.
10. Ibu Umi Karimah, S.Pd., selaku Kepala TK ABA Sukanegara yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, serta seluruh guru dan di TK ABA Sukanegara yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan anak-anak serta wali murid kelas B TK ABA Sukanegara yang telah berpartisipasi sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
11. Keluargaku, yang selalu memberikan doa terbaik, dukungan, nasihat, motivasi, semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Teman sekamar beserta teman-teman online, yang selalu mendengarkan keluh kesahku setiap hari dan menghibur disaat sedih.
13. Teman seperbimbingan yang selalu memberikan semangat, bantuan, dan motifasi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan di PG PAUD UNILA 2018.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, namun besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang. Semoga dukungan serta bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT, aamiin...

Bandarlampung



Leny Aam Safitri

DAFTAR ISI

	halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kemandirian.....	8
2.2. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun .	17
2.3. Media Audio Visual	20
2.4. Kerangka Pikir	27
2.5. Hipotesis Penelitian	28
III METODE PENELITIAN	29
3.1. Jenis Penelitian.....	29
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.3. Populasi dan Sampel	30
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5. Definisi Konseptual dan Operasional	31
3.6. Instrumen Penelitian	33

3.7. Uji Instrumen Penelitian	33
3.8. Teknik Analisis Data.....	35
IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Hasil	36
4.2. Pembahasan.....	55
V KESIMPULAN DAN SARAN	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1 Kisi-kisi instrumen penelitian video animasi.....	33
2 Kisi-kisi instrumen penelitian kemandirian	33
3 Hasil uji validitas pada SPSS 25	34
4 Hasil uji realibilitas pada SPSS 25.....	35
5 Penilaian perkembangan kemampuan anak	37
6 Data sebelum perlakuan variabel kemandirian	38
7 Distribusi frekuensi sebelum perlakuan variabel kemandirian	38
8 Indikator kemampuan sebelum perlakuan variabel kemandirian	39
9 Data sesudah perlakuan variabel kemandirian.....	40
10 Distribusi frekuensi sesudah perlakuan variabel kemandirian.....	41
11 Indikator kemampuan sesudah perlakuan variabel kemandirian	41
12 Indikator kemampuan sesudah perlakuan variabel video animasi.....	42
13 Selisih antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> variabel kemandirian.....	42
14 Tabel silang (<i>crosstabulation</i>) antara variabel video animasi bermuatan moral (x) dan variabel kemandirian (y)	47
15 Hasil uji <i>Wilcoxon Ranks</i> pada SPSS 25.....	53
16 Hasil uji <i>Wilcoxon Tes Statistic</i> pada SPSS 25.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1 <i>One grup pretest-posttest design</i>	29
2 Peningkatakah hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	43
3 Rekapitulasi nilai berdasarkan indikator.....	44

I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memiliki peran utama agar anak dapat mencapai perkembangan yang berkelanjutan. Perkembangan yang berkelanjutan tidak terbatas pada usia atau pendidikan anak, tetapi akan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hidupnya. Moral adalah salah satu aspek perkembangan berkelanjutan yang harus distimulasi pada anak sejak usia dini. Moral selalau terikat dengan kebiasaan, aturan atau tata cara masyarakat tertentu, dengan demikian pentingnya setiap anak harus dibiasakan, ditanamkan dan dibina sejak usia dini terkait pendidikan moralnya. Salah satu pendidikan moral pada anak usia dini dapat dilakukan dengan memperhatikan tontonan yang dilihatnya. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak tontonan yang tidak mendidik dan hanya menyajikan hal-hal yang viral. Sebuah tontonan seringkali dijadikan tuntunan, tidak hanya bagi orang dewasa. Anak-anak juga sering melakukannya, bahkan tidak jarang anak-anak meniru apa yang dilihatnya.

Secara umum tontonan dibagi menjadi dua, yaitu tontonan negatif dan tontonan positif. Tontonan negatif bersifat merusak, sedangkan tontonan positif bersifat mendidik, memberikan pengajaran serta memberikan banyak informasi. Salah satu tontonan yang positif dan mendidik yaitu video animasi. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang menampilkan gambar serta tulisan yang menarik, mudah dipahami dan ditiru, sehingga membantu proses pembelajaran secara efektif (Pratiwi & Ridwan, 2021). Video animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdiri dari suara dan gambar. Video animasi haruslah menarik dan berciri khas, sehingga menarik dan disukai oleh anak-anak.

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. Saat menggunakan video animasi dalam pembelajaran, anak harus terlibat langsung. Ketika anak terlibat secara langsung, diharapkan akan memudahkannya dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Ketika sebuah video animasi dalam pembelajaran digunakan secara intens atau terus-menerus, maka hal itu diharapkan membuat anak menyerap informasi yang dilihatnya dan hal itu dapat meningkatkan minat anak untuk mempelajari sesuatu hal yang baru.

Salah satu hal baru yang bisa diajarkan menggunakan video animasi adalah kemandirian. Kemandirian merupakan kemampuan anak untuk melakukan tugas-tugasnya secara mandiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahap perkembangan dan kemampuannya. Kemandirian perlu dilatih sejak dini. Kemandirian anak sangat diperlukan untuk membekali mereka menjalani kehidupan yang akan datang (Sukatin et al., 2019). Kemandirian diharapkan dapat membuat anak bisa mengambil keputusan atau menentukan pilihan untuk melakukan suatu hal secara sendiri. Kemandirian yang terbentuk pada anak bisa menjadi hal yang positif untuk menghadapi masa depan, menjadi lebih berprestasi karena dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dan yakin untuk menyelesaikan masalah yang ada.

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. 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.

Salah satu lingkungan yang dapat membentuk dan meningkatkan kemandirian anak adalah lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah adalah lingkungan yang cocok atau disiapkan bagi anak untuk beradaptasi dan mempelajari hal-hal baru atau pengetahuan baru. Mengembangkan kemandirian pada anak prinsipnya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan, anak akan semakin terampil mengembangkan *skill*nya dan membuat anak lebih percaya diri (Sukatin et al., 2019). Ketika anak sudah terbiasa mandiri, maka anak bisa melakukan apapun dengan percaya diri dan tidak takut gagal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yaitu; pertama, anak tidak tuntas dalam menyelesaikan tugasnya. Hal itu terjadi karena sifat anak yang mudah meniru temannya dan gampang terpengaruh. Ketika anak sedang fokus menyelesaikan tugas, lalu ada temannya yang datang dan mengajaknya bermain. Anak akan ikut bermain dan meninggalkan tugasnya. Awalnya anak tidak tertarik bermain, namun saat melihat temannya yang asik bermain anak akan mengikutinya. Ini menunjukkan bahwa anak mudah meniru atau terpengaruh oleh orang lain.

Kedua, anak tidak menjaga barang miliknya sendiri. Hal ini sering terjadi dikarenakan anak lupa, atau anak keasikan bermain hingga melupakan apa yang harus dijaganya. Ketika kembali maka anak akan bertanya letak barangnya dan terkadang menyalahkan temannya yang mengambil. Padahal anak sendiri yang melupakan barangnya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa anak belum bisa bertanggung jawab dan mudah berprasangka buruk pada teman-temannya. jika dilakukan terus-menerus, teman-temannya akan kesal dan anak menjadi tidak memiliki teman.

Ketiga anak tidak meminta maaf setelah berbuat kesalahan. Seringkali anak melupakan hal ini dan dianggapnya hanya main-main. Anak sering bertengkar, lalu berakhir dengan tangisan. Jika tidak segera didamaikan, maka hal itu tidak akan selesai. Karena biasanya akan kurang menyadari apa kesalahannya. Sikap tersebut menunjukkan bahwa anak masih egois, selalu ingin menang sendiri dan tidak mau memikirkan perasaan temannya.

Keempat, anak tidak mau membereskan mainan yang telah digunakannya. Ini adalah hal yang sangat tidak baik, sejak usia dini harusnya anak-anak sudah diajarkan bertanggung jawab. Setelah bermain anak harus membereskan mainannya dan mengembalikan ke tempat semula, karena jika tidak seperti itu maka anak akan berlarian kesana-kemari dan mainan itu akan semakin berantakan. Anak juga menjadi tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan belajarnya.

Kelima, anak sering meniru apa yang dilihat dan ditontonnya. Seringkali ketika anak menonton film kesukaannya, anak akan mempraktekkan kembali ketika bertemu dengan teman-temannya. Jika hal itu baik, maka anak akan menirunya dan menjadi baik. Begitupun jika hal itu buruk, anak juga akan menirunya dan itu bisa menjadi lebih buruk. Di usia ini anak belum bisa memilih mana yang baik atau buruk untuk dirinya sendiri, jadi apa yang menjadi tontonan anak harus diperhatikan.

Dari beberapa permasalahan di atas, ditemukan bahwa kemandirian anak belum terstimulasi dengan baik. Anak masih sering terpengaruh oleh teman-temannya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Euis dkk, film animasi bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif jika pendidik menggunakannya dengan benar (Fatimah et al., 2020). Pembentukan kemandirian sangat penting, karena jika diajarkan sejak usia dini akan tertanam dengan baik. Maka dari itu, pemberian video animasi bermuatan moral bisa dilakukan untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia dini. Berdasarkan penelitian terdahulu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada pokok bahasannya.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Silranti dan Yaswinda berfokus pada deskripsi pengembangan kemandirian (Silranti & Yaswinda, 2019). Sedangkan peneliti berfokus pada media yang digunakan untuk menstimulasi kemandirian. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Rantina berfokus pada proses pembelajaran *practical life* untuk meningkatkan kemandirian anak (Rantina, 2015). Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Anak usia dini memiliki sifat yang suka meniru dan mencontoh apa yang dilihat dan dilakukan oleh orang lain, membuat apa yang dilihat, didengar dan dicontohkan akan tertanam dengan baik pada diri anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak tidak tuntas dalam menyelesaikan tugasnya
2. Anak tidak menjaga barang miliknya sendiri
3. Anak tidak meminta maaf setelah berbuat kesalahan
4. Anak tidak mau membereskan mainan yang telah digunakannya
5. Anak sering meniru apa yang dilihat dan ditontonnya.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada anak belum mandiri dan sering meniru apa yang dilihat serta di tontonnya.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah dijabarkan, diajukan rumusan masalah sebagai berikut: apakah ada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan permasalahan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian di harapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Pendidikan Anak Usia Dini, untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dapat pemahaman mengenai kemandirian yang distimulasi dengan video animasi bermuatan moral, dapat tertanam dengan baik pada anak usia 5-6 tahun.

2) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh kepala sekolah, supaya guru menggunakan video animasi bermuatan moral agar kemandirian pada anak usia 5-6 tahun meningkat sesuai harapan.

3) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau data awal bagi peneliti lain untuk menyempurnakan penelitiannya.

4) Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bahwa video animasi bermuatan moral dapat mempengaruhi kemandirian anak usia 5-6 tahun.

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kemandirian

Kemandirian adalah sesuatu hal yang harus dimiliki setiap orang. Menurut Steinberg kemandirian merupakan kemampuan individu untuk bertindak laku sesuai dengan keinginannya (Puri dan Hartati, 2016). Ketika anak sudah mampu untuk bertindak laku sesuai keinginannya, maka anak akan merasa bebas dan tidak tertekan. Hal itu membuat anak senang dan menciptakan energi positif pada dirinya sendiri untuk mengatur hidupnya. Ketika energi positif timbul pada diri anak, maka anak akan kreatif dan mengembangkan imajinasinya, membuat anak bisa mempelajari hal-hal baru dan bisa memuaskan rasa penasarannya dengan mencoba berbagai hal.

Sejalan dengan hal itu, Chaplin mendefinisikan kemandirian sebagai keadaan pengaturan diri untuk dapat menentukan, memilih dan menguasai perilakunya (Puri dan Hartati, 2016). Ketika anak sudah menentukan pilihannya, maka mereka harus bertanggung jawab terhadap pilihan tersebut. Anak diberi kebebasan untuk memilih apa yang ingin dilakukannya, tetapi anak juga harus siap dengan akibat dari pilihannya tersebut. Anak harus dibiasakan untuk bertanggung jawab terhadap pilihannya, karena hal itu dapat melatih anak untuk menyelesaikan satu persatu apa yang menjadi pilihannya. Ketika anak sudah berhasil menyelesaikan satu persatu tugasnya, itu berarti anak mampu memahami apa yang harus dilakukan sebagai konsekuensi atas pilihannya.

Pada pendapat lain, Watson mengatakan bahwa kemandirian adalah kebebasan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan serta melakukan sendiri segala sesuatu tanpa mengandalkan bantuan dari orang lain (Fajrin, 2015). Itu berarti anak dibebaskan untuk memilih, mengatasi dan melakukan sesuatu tanpa bantuan dari orang lain. Ketika anak dibebaskan dalam mengambil inisiatif, maka banyak

kemampuan anak yang meningkat. Anak bisa berfikir apa yang akan dilakukannya dan apa yang akan menjadi hambatan dalam melakukan hal tersebut. Kebebasan tersebut diharapkan dapat membuat kemandirian pada anak terstimulasi dan bermanfaat bagi dirinya.

Menurut Bernadib, kemandirian mencakup perilaku mampu berinisiatif, mengatasi masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bergantung pada orang lain (Fajrin, 2015). Ketika anak berinisiatif melakukan sesuatu hal, itu menandakan bahwa rasa ingin tahu anak mulai timbul. Ketika anak mulai mampu mengatasi masalah yang diciptakannya, secara tidak langsung anak meningkatkan skillnya dan mulai percaya diri dengan apa yang dilakukan. Ketika anak mampu melakukan sesuatu hal sendiri dan tidak bergantung pada orang lain, mereka memiliki berbagai macam ide untuk menyelesaikan sesuatu-persatu masalah yang ada. Anak mulai percaya diri pada kemampuannya, karena dapat melakukan banyak hal tanpa meminta bantuan dari orang lain.

Berbeda dengan Bernadib, Johnson mengatakan bahwa kemandirian merupakan salah satu ciri kematangan yang memungkinkan individu berusaha ke arah prestasi pribadi dan tercapainya tujuan (Fajrin, 2015). Anak mulai belajar banyak hal untuk mengasah kemampuan untuk menacapai tujuan yang diinginkannya. Dalam pelajaran, anak akan aktif bertanya untuk memuaskan rasa keingintahuan akan banyak hal. Membuat anak banyak tahu dan berusaha untuk meningkatkan prestasinya. Anak dikatakan mandiri ketika mampu menyusun beberapa kegiatan yang akan dilakukan, termasuk membuat tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam hidupnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mandiri berarti dalam keadaan dapat berdiri sendiri, tidak bergantung pada orang lain. Mandiri meliputi aktivitas sehari-hari, misalnya makan sendiri, mandi sendiri, memakai dan melepas pakaian sendiri, membuka dan memakai sepatu sendiri dan masih banyak lagi. Sementara kemandirian berarti, keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain.

Kemandirian adalah sikap diri yang tidak bergantung pada orang lain dan memandang manusia sebagai satu kesatuan jasmani dan rohani yang sempurna untuk dapat direalisasikan dalam kehidupan (Gistiani, 2020). Artinya kemandirian adalah kemampuan untuk tidak bergantung pada orang lain dan memandang manusia sebagai sosok yang sempurna serta bisa melakukan banyak hal dalam kehidupannya. Menurut Hurlock kemandirian adalah individu yang memiliki sikap mandiri dalam cara berpikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan serta menyesuaikan diri sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya (Fitriani & Rohita, 2019). Memiliki sikap mandiri artinya anak mampu mengandalkan dirinya sendiri dalam berfikir, bertindak dan mengambil keputusan dalam hidupnya. Serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggalnya dan memahami norma serta aturan yang berlaku.

Berbeda dengan Hurlock, menurut Monks orang yang mandiri akan memperlihatkan perilaku eksploratif, mampu mengambil keputusan, percaya diri dan kreatif (Fitriani & Rohita, 2019). Anak yang mandiri akan memperlihatkan keingintahuannya dan mengeksplorasi apa saja yang membuatnya tertarik, mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalahnya sendiri serta anak mampu percaya diri untuk melakukan berbagai kegiatan dan kreatif dalam melakukan banyak hal. Dalam jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, kemandirian adalah nilai inti dari pendidikan kemandirian yang akan melahirkan anak untuk memiliki rasa percaya diri dan motivasi intrinsik yang tinggi, serta kemampuan untuk bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya tanpa membebani orang lain (Silranti & Yaswinda, 2019). Pendidikan kemandirian akan membuat anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi dengan keputusan atau tindakannya, memiliki motivasi yang tinggi untuk menghadapi berbagai macam masalah yang datang di hidupnya, serta membuat anak mampu bertanggung jawab dengan apa yang dilakukannya tanpa bergantung pada orang lain.

Aktivitas sehari-hari yang ingin dilakukan anak dan ketika itu mendapatkan dukungan atau sambutan yang baik dari orang tuanya. Membuat anak bersemangat dan dengan senang hati membuktikan bahwa anak mampu untuk melakukan hal tersebut. Kemandirian juga berkaitan erat dengan kemampuan

menyelesaikan masalah, yaitu: mengambil inisiatif, mengatasi masalah sehari-hari, tekun, serta melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain. Dalam menyelesaikan masalah, anak mengambil inisiatif untuk memecahkannya sendiri dan mencoba banyak hal sampai dirasa cocok. Kemudian anak akan membuktikan kemampuannya dalam mengatasi hal tersebut. Ketika kemandirian sudah terstimulasi dengan baik, diharapkan anak mampu dalam menyelesaikan masalah sehari-hari tanpa bergantung pada orang lain lagi.

Dari uraian tersebut, kemandirian adalah kemampuan anak untuk bertindak laku sesuai dengan keinginannya, berinisiatif melakukan berbagai hal, percaya diri, serta mampu bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya tanpa bergantung pada orang lain. Ketika anak melakukan apa yang diinginkannya, anak akan merasa puas. Ketika anak mempunyai berbagai pilihan dan dibebaskan untuk memilih, maka anak akan berfikir mana yang akan dipilihnya. Anak juga dapat melakukan banyak hal dengan percaya diri serta menyusun beberapa kegiatannya dan bertanggung jawab dengan yang dilakukannya. Hal itu dapat membuat anak menjadi pribadi yang menyenangkan dan tidak bergantung pada orang lain.

2.1.1. Nilai yang Terkandung dalam Sikap Mandiri

Sikap mandiri adalah inisiatif melaksanakan kewajiban untuk memenuhi kebutuhan diri sendiri. Sikap mandiri meliputi sikap kreatif, percaya diri, puas dengan usaha sendiri serta tanggung jawab (Widodo et al., 2016). Sikap kreatif anak dapat berupa kemampuan untuk mencari informasi serta menemukan jawaban atas pertanyaannya dan membuat perencanaan tugas yang akan dikerjakan. Sikap percaya diri dan puas dengan usaha sendiri dapat dilihat dari anak yang tidak sering meminta temannya untuk membantu mengerjakan hal yang bisa dilakukannya sendiri. Sedangkan sikap tanggung jawab dapat dilihat dari anak yang melaksanakan tugas piket harian atas keinginannya sendiri dan menyiapkan keperluan untuk diskusi kelompok dengan usaha dan keinginannya sendiri.

Sikap mandiri perlu dimiliki oleh anak untuk membuatnya bisa diterima dengan baik di lingkungannya. Nilai-nilai yang terkandung dalam sikap mandiri yaitu: (Tim Bina Karakter Bangsa, 2019)

1. Memberikan kepuasan bagi pelakunya
Itu berarti anak merasa puas, karena sudah bisa melakukan segala sesuatu sendiri tanpa meminta bantuan dari orang lain.
2. Memiliki karakter kritis dan kreatif
Dengan menstimulasi kemandirian pada anak, maka anak akan berfikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan sebuah permasalahan.
3. Melahirkan karakter tidak mudah menyerah, selalu bekerja keras dan ingin selalu belajar memahami sesuatu hal yang baru.
Anak akan bekerja keras untuk menyelesaikan permasalahan yang diterimanya, tidak akan mudah menyerah untuk menemukan solusi dari sebuah permasalahan dan akan belajar banyak hal-hal baru yang sebelumnya tidak diketahui.
4. Memunculkan jiwa berani mengambil keputusan dan bertanggung jawab atas keputusan yang telah diambil.
Anak akan merasa bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambilnya, karena itu adalah kewajiban yang harus diselesaikannya sebagai konsekuensi karena sudah memulainya.
5. Melatih kepercayaan diri
Anak akan menjadi lebih percaya diri, karena merasa bisa mengatasi masalahnya dan merasa menang.

Dari beberapa uraian tersebut, nilai yang terkandung dalam sikap mandiri dapat membuat anak menjadi pribadi yang sangat positif. Ditunjukkan dari berbagai hal yang dilakukannya yaitu, melakukan berbagai hal tanpa meminta bantuan dari orang lain, mampu berpikir kritis dan kreatif untuk menyelesaikan banyak hal, anak belajar hal-hal baru yang belum diketahuinya, anak berani mengambil keputusan dan bertanggung jawab untuk menyelesaikannya, serta anak percaya diri karena berhasil melakukan banyak hal tanpa meminta bantuan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Menurut Widayati aspek-aspek kemandirian adalah sebagai berikut: (Riadi, 2020)

1. Tanggung Jawab

Kemampuan untuk memikul tanggung jawab, menyelesaikan suatu tugas, mempertanggungjawabkan hasil kerjanya, menjelaskan peranan baru, memiliki prinsip mengenai apa yang benar dan salah dalam berfikir dan bertindak.

2. Otonomi

Dengan mengerjakan tugas sendiri, tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri, tidak tergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri dan kemampuan untuk mengurus diri sendiri.

3. Inisiatif

Kemampuan berfikir dan bertindak secara kreatif. Anak mampu berfikir untuk melakukan banyak hal dan berfikir kreatif untuk melakukannya secara bersamaan.

4. Kontrol Diri

Kontrol diri yang kuat ditunjukkan dengan pengendalian tindakan dan emosi, mampu mengatasi masalah dan mampu melihat sudut pandang orang lain.

Dari uraian tersebut, aspek kemandirian perlu dimiliki oleh setiap anak. Karena sangat berperan penting dalam kehidupannya. Beberapa aspek yang perlu dimiliki oleh anak yaitu bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dan mengerti apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan, mengerjakan tugasnya dengan percaya diri, berinisiatif untuk berfikir dan melakukan banyak hal serta mampu mengontrol dirinya sendiri.

2.1.2. Bentuk Kemandirian

Perkembangan kemandirian sangat dipengaruhi oleh perubahan-perubahan fisik yang dapat memicu perubahan emosional, perubahan kognitif tentang cara berfikir yang mendasari tingkah laku, serta perubahan nilai dalam sosial melalui aktifitas individu.

Kegiatan anak sehari-hari dalam bentuk kemandirian meliputi kemampuan anak dalam berpakaian, kemampuan anak dalam kegiatan makan, kemampuan anak untuk mengurus diri sendiri ketika buang air, dan kemampuan untuk berani pergi sendiri.

Menurut Nurfalalah ada beberapa bentuk kemandirian anak, yaitu: (Fitriani dan Rohita, 2019)

1. Kemandirian Fisik, yaitu kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri.
Anak mampu mencari dan mendapatkan kebutuhannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain, misalnya makan, mandi, menyikat gigi, memakai pakaian, memakai sepatu, membereskan mainan yang telah digunakan dan sebagainya.
2. Kemandirian Psikologis, yaitu kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah yang dihadapinya.
Itu berarti anak mampu mengambil keputusan tanpa pengaruh dari orang lain, anak mampu berhubungan baik dengan orang lain, anak mampu bertindak sesuai dengan apa yang diyakininya, anak mampu memilih apa yang seharusnya dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan, anak kreatif dalam mencari dan menyampaikan idenya dan sebagainya.

Dari uraian tersebut, bentuk kemandirian sangat dibutuhkan dan akan sangat berguna bagi anak. Diantaranya yaitu kemandirian fisik yang berguna bagi anak untuk dapat mengurus dirinya sendiri seperti mandi, makan, memakai pakaian, memakai sepatu dan membereskan mainannya. Serta kemandirian psikologis yang berguna bagi anak untuk membuat keputusan serta menyelesaikan masalah dari keputusan yang telah dibuatnya. Dua hal itu merupakan kemampuan yang bisa distimulasi sejak usia dini, karena di usia dini anak dapat menyerap segala informasi yang diberikan dengan baik.

Menurut Desmita, berdasarkan karakteristiknya kemandirian dibagi menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut: (Riadi, 2020)

1. Kemandirian emosional

Kemandirian yang menyatakan perubahan kedekatan hubungan emosional antar individu. Ditunjukkan dengan tiga hal yaitu tidak bergantung secara emosional dengan orang tua namun tetap mendapatkan pengaruh dari orang tua. Itu berarti anak dibebaskan untuk melakukan sendiri beberapa hal, dan orang tua sedikit ikut campur dalam hal yang tidak anak mengerti. Memiliki keinginan untuk berdiri sendiri, itu berarti anak ingin melakukan apapun yang bisa dia lakukan sendiri tanpa mau orang tuanya ikut campur. Mampu menjaga emosi di depan orang tuanya, itu berarti anak mampu mengontrol emosi di depan orangtuanya, tidak marah-marah jika yang diinginkannya tidak dituruti.

2. Kemandirian tingkah laku

Kemampuan untuk membuat keputusan-keputusan tanpa tergantung pada orang lain dan melakukannya secara bertanggung jawab. Memiliki tiga aspek, yaitu perubahan kemampuan dalam membuat keputusan dan pilihan, itu berarti anak yang awalnya tidak mampu, menjadi mampu membuat keputusan dan pilihan ketika menemukan masalah. Perubahan dalam penerimaan pengaruh orang lain, itu berarti anak yang sebelumnya tidak mampu, menjadi mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik untuk dirinya sendiri. Perubahan dalam merasakan pengendalian pada dirinya sendiri (*self-resilience*), itu berarti anak yang sebelumnya tidak bisa melakukan banyak hal tanpa bantuan dari orang lain, menjadi bisa melakukan berbagai hal dengan kemampuannya sendiri dan tidak bergantung lagi pada orang lain.

3. Kemandirian nilai

Kemampuan memaknai seperangkat prinsip tentang benar dan salah, tentang apa yang penting dan tidak penting. Kemandirian nilai merupakan seperangkat nilai-nilai yang dikonstruksikan sendiri dan menyangkut baik-buruk, benar-salah, atau komitmennya terhadap nilai-nilai agama.

Karakteristik kemandirian terdiri atas kemandirian emosional, kemandirian tingkah laku dan kemandirian nilai. Dimana semua kemandirian itu merupakan *lifeskill* untuk mempermudah hidup dan agar anak diterima dengan baik di lingkungannya.

2.1.3. Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian

Kemandirian sangat diperlukan oleh anak, itu adalah kemampuan dasar untuk menajani hidup kedepannya. Dalam Jurnal Edukids, disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemandirin anak diantaranya orang tua, pendidikan disekolah dan lingkungan yang dihadapi anak (Rizkyani et al., 2019). Banyak orang tua tidak menyadari potensi yang dimiliki anak, sehingga orang tua ikut campur dalam pengambilan keputusan, padahal seharusnya anak dibiarkan untuk menentukan keputusannya sendiri. Orang tua adalah guru yang pertama dan utama bagi seorang anak. Karena orang tua yang paling banyak mempunyai kesempatan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan anak (Kurniawati, 2013). Saat anak diberi kepercayaan oleh orang tuanya untuk menentukan keputusannya sendiri, anak merasa aman dan lebih percaya diri untuk melakukan penjelajahan dan mampu mengelola perasaannya untuk dapat mencapai banyak hal.

Pendidikan disekolah juga harus dilakukan secara terencana dan pendidik harus memperhatikan beberapa aspek perkembangan anak. Hal itu akan membuat anak mendapatkan bimbingan untuk mengenal dirinya dan lingkungan terdekatnya. Sehingga anak dapat menyesuaikan diri dari tahap peralihan kehidupan di rumah, kehidupan di sekolah dan di kehidupan di masyarakat sekitar untuk membentuk kemandiriannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian menurut Soejtiningsih yaitu: (Firdausa, 2017)

1. Faktor internal (faktor yang ada dalam diri anak)

Faktor internal terdiri atas kecerdasan emosi, dimana anak mampu mengontrol emosinya sendiri tanpa bergantung dengan orang tuanya. Serta kecerdasan intelektual, dimana anak mampu mengatasi berbagai masalah yang dihadapinya.

2. Faktor eksternal (faktor yang datang dari luar diri anak)

Meliputi pola asuh orang tua dalam lingkungan keluarga, pengalaman dalam kehidupan anak di lingkungan sekolah atau masyarakat, serta interaksi dengan teman sebayanya.

Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa tidak hanya faktor dalam diri anak yang berpengaruh, tetapi faktor dari luar juga berpengaruh. Seperti lingkungan sekolah yang perlu memberikan dukungan pada anak dalam mengembangkan kemandiriannya dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai tahap perkembangan anak serta komunikasi dan pola asuh. Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting untuk kemandiriannya. Orang tua secara tidak langsung menjadi *role model* dan ditiru oleh anak dalam pembentukan karakternya.

2.2. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan sosial emosional merupakan proses sosialisasi, dimana anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang diterima oleh masyarakat. Terdapat tiga tujuan dalam perkembangan sosial emosional, yaitu mencapai pemahaman diri dan berhubungan dengan orang lain, bertanggung jawab atas diri sendiri dan menampilkan perilaku sosial (Maria dan Amalia, 2018). Dalam mencapai pemahaman diri, anak mengerti akan dirinya sendiri serta dapat beradaptasi dengan baik ketika bersama orang lain. Bertanggung jawab atas diri sendiri yaitu kemampuan anak dalam mengikuti aturan, mengambil inisiatif dan menghargai orang lain. Sedangkan menampilkan perilaku sosial seperti berbagi dan mengantri dengan tertib.

Dalam Jurnal Ilmu keperawatan dan Kebidanan, Karakteristik perkembangan sosial-emosional sebagai berikut: (Indanah dan Yulisetyaningrum, 2019)

1. Anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dan menimbulkan keinginan terhadap apa yang dilihatnya
Anak mencoba melakukan berbagai kegiatan, namun karena ada keterbatasan anak mengalami beberapa kegagalan dan membuatnya merasa bersalah. Untuk sementara waktu, sebagai reaksi atas perbuatannya anak tidak mau berinisiatif atau melakukan suatu hal.
2. Anak cenderung bersifat egosentris
Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri dan dibatasi oleh perasaan serta pemikirannya yang masih sempit. Membuat anak terpengaruh dengan pemikirannya yang masih sederhana, sehingga tidak mampu memahami perasaan dan pikiran orang lain.
3. Memiliki jiwa sosial yang masih primitif
Anak belum bisa berempati dengan lingkungan sekitar, belum sadar dan mengerti tentang adanya orang lain dan benda lain selain dirinya yang memiliki sifat yang berbeda dengan dirinya.
4. Memiliki sifat hidup yang fisiognomis
Anak memandang bahwa apa yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa, atau makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani seperti dirinya. Karenanya anak sering bercakap-cakap dengan binatang, boneka dan sebagainya.

Dari uraian tersebut, karakteristik perkembangan sosial emosional anak yaitu anak yang mulai berinteraksi dengan lingkungannya, membuat anak memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap apa yang dilihatnya. Anak cenderung bersifat egosentris, karena pemikirannya yang masih sederhana dan belum mampu memahami perasaan orang lain. Anak belum bisa berempati, belum sadar dan mengerti dengan adanya orang lain selain dirinya serta menganggap bahwa apa yang ada di sekitarnya memiliki jiwa, sehingga anak sering bercakap-cakap dengan boneka, binatang dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Seomariati karakteristik perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: (Maria dan Amalia, 2018)

1. Anak memiliki satu atau dua sahabat, tetapi mudah berganti
Karena sifat anak yang masih suka berubah-ubah, maka terkadang anak memiliki teman dekat, namun bisa berganti sesuai dengan keinginannya.
2. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisir dengan baik, sehingga mudah berganti-ganti.
Karena anak mudah bosan dan ingin melakukan apapun sesuai dengan kehendak dirinya, jadi secara tidak langsung anak akan mencari kecocokan dan kenyamanan ketika bermain.
3. Anak lebih mudah bermain bersebelahan dengan teman yang lebih besar
Ini dikarenakan anak yang lebih besar bisa mengerti dan terkadang memahami keinginan si kecil.
4. Perselisihan sering terjadi, namun hanya sebentar karena mereka kembali baik.
Hal itu sering terjadi, pagi mereka berselisih namun siang hari sudah kembali bermain bersama. Karena pemikiran anak yang tidak terlalu rumit, jadi apa yang terjadi tidak terlalu dipusingkan.

Dari uraian tersebut, diketahui bahwa karakteristik perkembangan sosial-emosional anak usia 5-6 tahun sangat menarik. Terlihat dari anak yang memiliki beberapa teman dekat, namun bisa berganti sesuai dengan keinginannya. Kelompok bermain yang cenderung kecil dan mudah berganti-ganti, karena anak mudah bosan dan mencari kecocokan serta kenyamanan ketika bermain. Anak lebih mudah bermain dengan teman yang lebih besar dan anak yang sering berselisih paham di pagi hari namun siang harinya sudah bermain bersama.

2.3. Media Audio Visual

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengaran. Jenis media ini hanya melibatkan indera dengar serta memanipulasi suara semata. Dilihat dari pesan yang diterima media audio bisa menyampaikan pesan verbal ataupun non verbal (Waryanto, 2014). Pesan verbal berupa bahasa lisan atau kata-kata, sedangkan pesan non verbal berupa bunyi-bunyian atau vokalisasi seperti gerutuan, gumaman, musik dan lainnya.

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual. Wujud visual disini berarti menampilkan materi pembelajaran dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor melalui media perangkat lunak (*soft ware*) yang akan menghasilkan suatu bias cahaya atau gambar sesuai materi yang akan disampaikan.

Media audio visual merupakan perpaduan audio dan visual atau disebut juga media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada anak semakin lengkap dan optimal. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dan media ini dibagi kedalam dua jenis, yaitu: (Waryanto, 2014)

1. Audio visual diam, menampilkan suara dan visual diam, seperti film sound slide.
2. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, video *cassete* dan VCD.

2.3.1. Video Animasi

Video adalah media elektronik yang menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan dan menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yudianto, 2017). Dikatakan dinamis karena dikemas dalam bentuk VCD (*video compact disc*) atau DVD (*digital video disc*) sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan. Serta dapat menarik banyak orang untuk melihat dan memahaminya, sehingga sebuah informasi akan tersebar dengan cepat dan tersampaikan ke banyak orang.

Video bisa dijadikan alternatif untuk menyebarkan informasi tanpa memerlukan biaya yang banyak. Serta bisa menyampaikan informasi yang sama dan secara bersamaan. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Kustandi video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, menampilkan proses, menjelaskan konsep, mengajarkan keterampilan, menyingkat dan memperlambat waktu serta mempengaruhi sikap (Kustandi dan Sutjipto, 2013). Sebuah Informasi yang ditampilkan mencakup proses terjadinya sesuatu. Menjelaskan konsep yang terlalu rumit menjadi mudah untuk dipahami. Mengajarkan sebuah keterampilan secara bersamaan dalam sebuah media yang menarik. Menyingkat dan memperlambat waktu sehingga dapat mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Serta mempercepat proses pembelajaran.

Berbeda dengan Kustandi, menurut Sadiman video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara (Sadiman, 2009). Ketika gambar dan suara ditampilkan secara bersamaan, akan terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Hal itu akan memudahkan dalam penyampaian sebuah informasi. Karena secara tidak langsung gambar dan suara yang digabungkan sudah melalui penyuntingan dan diringkas secara profesional untuk disampaikan pada banyak orang. Video juga mudah diakses dan didistribusikan dalam waktu yang cepat secara bersamaan.

Animasi adalah gambar yang membuat objek seolah-olah hidup, karena gambar tersebut berubah beraturan dan ditampilkan bergantian (Purnama, 2016). Objek dalam gambar tersebut bisa berupa tulisan, warna, bentuk benda dan spesial efek yang dibuat sedemikian rupa sehingga mendapatkan hasil yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Ketika sebuah gambar dijadikan seolah-olah hidup, akan menarik banyak orang untuk melihatnya. Gambar yang berubah bergantian dan ditampilkan secara bergantian menjadi unik dan berbeda dari yang lainnya. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami.

Berbeda dengan pendapat tersebut, Menurut Elliot dalam jurnal *PROCEDIA-Social and Behavioral Science*, *Animation is defined as creating several stable images which show an object really moves* (Kor et al., 2014). Animasi didefinisikan sebagai menciptakan beberapa gambar yang menunjukkan suatu objek bergerak dan memainkan gambar-gambar tersebut secara berurutan dengan cepat, sehingga membuat kita berfikir bahwa objek tersebut benar-benar bergerak. Menciptakan beberapa gambar yang menunjukkan suatu objek bergerak bisa dikatakan sebagai proses pembuatan awal animasi. Serta memainkan gambar-gambar tersebut secara beraturan dan cepat merupakan proses akhir dalam penciptaan sebuah animasi. Ketika objek tersebut terlihat benar-benar bergerak, maka animasi tersebut dikatakan berhasil dan dapat menarik banyak orang untuk melihatnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Fanani mendefinisikan animasi sebagai sebuah proses perubahan objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan transisi dan dalam suatu kurun waktu (Nurharyani et al., 2015). Dalam proses perubahan objek yang ditampilkan, gerakan atau teks diatur sedemikian rupa sehingga terlihat menarik dan lebih hidup. Dari yang awalnya diam menjadi bergerak dan diatur dalam suatu kurun waktu tertentu. Itu berarti dalam pemutarannya sudah ditentukan berapa lama transisi tersebut berubah dan berganti dengan objek yang lainnya. Kegiatan menyingkat dan mengatur objek tersebut, dapat menentukan seberapa menarik animasi yang dihasilkan.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa video animasi adalah media audio visual yang menyajikan informasi, konsep, proses, dan keterampilan dalam sebuah gambar yang dibuat seolah-olah hidup dan ditampilkan secara bergantian, berurutan, dalam suatu pergerakan transisi atau kurun waktu.

2.3.2. Kelebihan Penggunaan Video Animasi

Penggunaan video animasi merupakan sesuatu hal yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Menurut Waluyanto, kelebihan dari Video Animasi sebagai berikut: (Putriani, 2016)

1. Lebih mudah diingat karena penggambaran karakter yang unik
Anak akan lebih mudah mengingat sesuatu hal yang menurut mereka unik, menarik dan beda dari yang lainnya.
2. Efektif karena langsung pada sasaran yang dituju
Sebuah video animasi akan langsung menampilkan apa yang memang menjadi tujuannya. Misalnya ingin mengajarkan tentang kemandirian, maka sepanjang video yang dibahas adalah kemandirian dengan diselingi hal lain.
3. Efisien sehingga bisa dilakukan dalam frekuensi yang tinggi
Video animasi lebih singkat, padat dan jelas. Tidak membuang-buang waktu, karenanya bisa ditampilkan berkali-kali.
4. Lebih fleksibel, karena mewujudkan hal-hal khayalan
Video animasi adalah perwujudan dari sebuah khayalan atau imajinasi, karenanya anak akan merasa senang ketika khayalan atau imajinasi mereka benar-benar menjadi nyata.
5. Dapat dibuat pada setiap waktu
Karena hasil dari sebuah karya, video animasi bisa dibuat kapan saja dan bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
6. Dapat dikombinasikan dengan *live action*
Sebuah video animasi bisa dipraktikkan dan itu membuat anak semakin tertraik, karena senang bisa menjadi apa yang mereka suka.
7. Kaya akan ekspresi warna
Sebuah video animasi terdiri dari unsur gambar dan suara, lalu unsur gambar bisa diberikan warna bermacam-macam agar semakin menarik.

Dari uraian tersebut, video animasi memiliki banyak kelebihan diantaranya lebih mudah diingat, efektif, efisien, fleksibel, simpel, menarik dan dapat dikombinasikan. Hal itu dapat menarik minat anak, dari yang bosan menjadi menarik.

Selain pendapat diatas, menurut Nimah, kelebihan lain dari video animasi sebagai berikut: (Putriani, 2016)

1. Mampu merangsang keaktifan anak
Dengan video animasi, anak akan semakin kreatif menirukan atau menemukan sesuatu yang ada di dalam video animasi untuk dipelajari.
2. Membangkitkan motifasi belajar anak
Anak akan semangat, senang dan antusias ketika melihat apa yang disukainya. Karena itu, ketika dalam pembelajaran disajikan dengan hal yang menarik, anak akan antusias mengikuti pembelajaran.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
Dengan video animasi tidak ada batasan apapun, karena bisa dilihat berulang kali, diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Dapat menyajikan laporan yang aktual dan orisinil dibandingkan menggunakan media lain
Video animasi bisa menampilkan hal-hal yang baru secara rinci, tepat sasaran dan beda dari yang lainnya.
5. Menyajikan pesan dan informasi kepada anak secara bersamaan
Tidak ada miskomunikasi ketika menyampaikan pesan atau informasi pada anak, karena ketika mendengarkan sekarang atau nanti video animasi tidak akan berubah isinya.
6. Mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak
Imajinasi anak bisa tersalurkan ketika melihat video animasi, karena video animasi dibuat sendiri dan bisa disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

Dari beberapa uraian di atas, video animasi sebagai media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dan itu diharapkan bisa membuat anak semakin tertarik dalam belajar dan kemandiriannya dapat terstimulasi secara tidak langsung. Jika guru bisa memanfaatkan video animasi dengan baik, diharapkan tujuan pembelajaran akan tercapai secara sempurna.

2.3.3. Video Animasi Bermuatan Moral

Moral adalah aturan bertingkah laku manusia dalam kehidupannya. Video animasi bermuatan moral adalah media audio visual yang menyajikan informasi, konsep proses dan keterampilan dalam sebuah gambar yang dibuat seolah-olah hidup dan ditampilkan secara bergantian, berurutan, dalam suatu pergerakan transisi atau kurun waktu mengenai aturan bertingkah laku manusia dalam kehidupannya.

Dalam buku yang ditulis oleh Heru Kurniawan, dkk dengan judul “Penalaran Moral Cerita Anak Usia Dini” ada sembilan nilai moral, yaitu nilai moral kepatuhan, kerja keras, disiplin, tanggung jawab, persahabatan, kasih sayang, kreativitas, kesabaran dan kemandirian. Nilai moral kepatuhan yaitu anak taat pada aturan atau perintah, nilai moral kerja keras yaitu anak sungguh-sungguh ketika mengerjakan tugas, nilai moral disiplin yaitu anak terbiasa atau konsisten ketika melakukan suatu hal, nilai moral tanggung jawab yaitu ketika anak melakukan tugas atau kewajibannya, nilai moral persahabatan yaitu ketika anak membangun hubungan baik dengan temannya dengan keterikatan emosi, nilai moral kasih sayang yaitu anak memberikan kesukaan dan tidak menyakiti teman, orang tua, atau lingkungannya, nilai moral kreativitas yaitu ketika anak mampu menciptakan atau memikirkan hal-hal baru, nilai norma kesabaran yaitu ketika anak menahan diri dan tidak marah ketika menghadapi kesusahan, dan nilai norma kemandirian yaitu ketika anak tidak bergantung pada orang lain.

Video animasi bermuatan moral yang akan digunakan sebagai treatment adalah sebagai berikut:

1. Video animasi dari akun youtube “Riri Cerita Anak Inspiratif” yang didukung oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan Cerdas Berkarakter dengan judul “Aku Bisa Melakukannya Sendiri”. Berikut link video terkait: <https://bit.ly/3yLu4Xr>
2. Video animasi dari akun youtube “Riri Cerita Anak Inspiratif” dengan judul “Membersihkan Kelas”. Berikut link video terkait: <https://bit.ly/3gwPKR1>
3. Video animasi dari akun youtube “Cerdas Berkarakter KEMDIKBUD RI” dengan judul “Pribadi Jujur Anti Korupsi”. Berikut link video terkait: <https://bit.ly/3U4qmjf>

4. Video animasi dari akun youtube “Sye Family” dengan judul “Cerita Topeng Emosi: Belajar Cara Mengenali Emosi dan Cara Mengatasinya”. Berikut link video terkait: <https://bit.ly/3g49taL>
5. Video animasi dari akun youtube “Shimajiro Club Indonesia” dengan judul “Menumbuhkan rasa percaya diri”. Berikut link video terkait: <https://bit.ly/3Jk7HhX>

2.3.4. Langkah-langkah Penggunaan Video Animasi Bermuatan Moral

Berikut langkah-langkah menggunakan video animasi pada pembelajaran:

1. Guru menayangkan video animasi bermuatan moral 2 kali dalam satu minggu. Ada 5 video animasi yang diputar secara bergantian selama dua minggu.
2. Selesai menonton, guru memberikan beberapa informasi mengenai kemandirian yang ada pada video animasi bermuatan moral tersebut.
3. Selanjutnya, guru memilih ciri-ciri kemandirian yang dapat diterapkan oleh anak sesuai tingkat usia dan lingkungannya.
4. Guru membimbing anak untuk menerapkan kemandirian yang dipilih di hari setelahnya.
5. Setelah dua minggu, guru meminta anak untuk memberikan kesan dan pesan tentang penerapan ciri kemandirian dari setiap anak.

Dari uraian tersebut, dapat diketahui bahwa langkah-langkah dalam menerapkan video animasi dalam pembelajaran yaitu memberikan video animasi yang akan dijadikan sebagai treatment, menjelaskan tentang kemandirian yang ada di dalam video animasi, tanya jawab dengan anak terkait video animasi yang telah ditonton, anak mempraktekkan kemandirian yang telah dipilih dan pada pertemuan berikutnya anak memberikan pesan dan kesan terkait kemandirian yang telah dilakukan.

2.4. Kerangka Pikir

Kemandirian adalah kemampuan anak untuk bertingkah laku sesuai dengan keinginannya, mempunyai pilihan, berinisiatif melakukan berbagai hal, percaya diri, menyusun beberapa kegiatan dengan mandiri tanpa meminta bantuan, serta mampu bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya tanpa bergantung pada orang lain. Kemandirian perlu dilatih sejak usia dini, karena disaat itu kemampuan anak dalam menyerap informasi sangat baik dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Apabila kemandirian pada anak terstimulasi dengan baik, maka akan memudahkan anak untuk menjalani kehidupan di masa selanjutnya. Beberapa aspek kemandirian yang harusnya sudah 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.

Untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun, dapat menggunakan tontonan yang menarik dan imajinatif yaitu video animasi. Video animasi adalah media audio visual yang menyajikan informasi, proses, dan keterampilan dalam sebuah gambar yang dibuat seolah-olah hidup dan ditampilkan secara bergantian, berurutan, dalam suatu pergerakan transisi atau kurun waktu. Video animasi dapat membuat anak terlibat secara langsung, karena anak akan melihat, mendengarkan dan mencontohnya. Setelah diberikan video animasi secara terus-menerus, membuat anak dapat melihat dan mencerna dengan baik apa yang ditontonnya. Setelah anak mencerna dengan baik, maka anak akan mencontoh dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Video animasi dapat menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Video animasi digunakan karena penggambaran karakternya yang unik, jadi mudah diingat oleh anak. Selain itu video animasi mampu mengembangkan imajinasi anak, karena bisa dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Hal itu diharapkan membuat anak bisa menemukan sesuatu hal yang baru untuk dipelajari dan ditirunya.

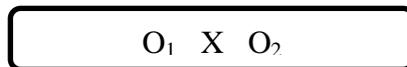
2.5. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir maka diajukan hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *pre eksperimen*. Dikatakan *pre eksperimen* karena tidak ada penyamaan karakteristik (*random*) dan tidak ada pengontrolan variabel (Syaodih, 2011). Metode yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Dalam penerapannya, kelompok tidak diambil secara acak atau pasangan, juga tidak ada kelompok pembandingan tetapi diberi *pretest-posttest* di samping perlakuan (Syaodih, 2011). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.



Gambar 1. *one-grup pretest-posttest design*

Keterangan:

O₁ = Dilakukan menggunakan lembar observasi dalam bentuk instrumen penelitian yang diberikan sebelum perlakuan

X = Perlakuan dengan video animasi

O₂ = Dilakukan menggunakan lembar observasi dalam bentuk instrumen penelitian yang diberikan setelah perlakuan

Pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal anak, kedua dilakukan setelah diberi perlakuan untuk mengetahui kemampuan yang telah meningkat. Perlakuan tersebut berupa penyajian video animasi.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Sukanegara yang terletak di Jl. KH Ahmad Dahlan, RT.001, RW.005, Kampung Sukanegara, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah, Tahun Ajaran 2022/2023.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah obyek/subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti mengambil populasi semua anak umur 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Desa Sukanegara.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013). Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan menggunakan *purposive sampling (sampling purposive)*. Dikatakan *purposive sampling* karena sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh sampel yang memiliki karakteristik yang dikehendaki (N. Setiawan, 2005). Dilakukan dengan cara mengambil subjek yang bukan berdasarkan strata, random atau daerah tetapi berdasarkan adanya tujuan tertentu.

Berikut syarat-syarat yang dilakukan: 1) Memiliki permasalahan yang sesuai dengan penelitian, 2) Tempat penelitian memiliki permasalahan yang lebih tinggi dibandingkan dengan TK yang lainnya. Berdasarkan pertimbangan peneliti yang didasarkan pada permasalahan penelitian dan tujuan di atas, sampel pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK ABA Sukanegara yang berjumlah 17 anak.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk membantu peneliti memperoleh data penelitian.

3.4.1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Syaodih, 2011). Alat yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan realibilitasnya. Pedoman observasi yang digunakan adalah instrumen penelitian, yaitu tiap butir kegiatan atau perilaku yang diamati berbentuk kriteria seperti belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

3.4.2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Syaodih, 2011). Dokumentasi yang dilakukan adalah pengumpulan lembar observasi, instrumen penelitian, catatan, dokumen, foto, ataupun video selama melakukan penelitian.

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) adalah video animasi bermuatan dan variabel terikat (Y) adalah kemandirian.

3.5.1. Video Animasi Bermuatan Moral (X)

- **Definisi Konseptual:** Video animasi bermuatan adalah media audio visual yang menyajikan informasi, proses, dan keterampilan dalam sebuah gambar yang dibuat seolah-olah hidup dan ditampilkan secara bergantian, berurutan, dalam suatu pergerakan transisi atau kurun waktu mengenai aturan bertingkah laku manusia.
- **Definisi Operasional:** Video animasi adalah media yang menyajikan gambar bergerak mengenai aturan bertingkah laku manusia yang digunakan untuk menstimulasi anak melalui penglihatan dan pendengaran.

3.5.2. Kemandirian (Y)

- **Definisi Konseptual:** Kemandirian adalah kemampuan anak dalam mengandalkan dirinya sendiri, berfikir dan bertindak dalam mengambil keputusan, menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta memperlihatkan perilaku yang eksploratif dan kreatif tanpa bergantung pada orang lain.
- **Definisi Operasional:** Kemandirian adalah hasil penilaian keterampilan yang dimiliki anak untuk dapat melakukan berbagai hal sendiri dan tidak bergantung pada orang lain yang dapat diukur melalui aspek tingkah laku, inisiatif, kontrol diri dan tanggung jawab.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Video Animasi Bermuatan Moral

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Penglihatan	1.1 Pencahayaan	1-2
		1.2 Durasi	3-4
		1.3 Jenis	5-6
2.	Pendengaran	2.1 Kekuatan suara	7-8
		2.2 Kondisi ruangan	9-10
		2.3 Suara lain	11-12

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemandirian

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Tingkah Laku	1.1 Berani mengambil resiko	1-4
		1.2 Mampu menyaring pengaruh yang baik dan tidak baik	5-7
		1.3 Mengandalkan kemampuan diri sendiri	8-12
2.	Inisiatif	2.1 Berfikir dan bertindak secara kreatif	13-17
3.	Kontrol Diri	3.1 Pengendalian tindakan dan emosi	18-21
		3.2 Mengatasi masalahnya sendiri	22-25
		3.3 Anak mampu berempati	26-29
4.	Tanggung Jawab	4.1 Bertanggung jawab dalam melakukan banyak hal	30-36

3.7. Uji Instrumen Penelitian

3.7.1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur valid atau tidak valid. Suatu alat ukur dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat memberikan informasi yang tepat dan objektif pada sebuah penelitian (Janna, 2020).

Uji validitas dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan membandingkan r hitung dan r tabel, jika r hitung $>$ r tabel maka alat ukur yang digunakan valid. Untuk menentukan besar r tabel, sesuai dengan ketentuan yaitu df ($N-2$, 0,05) (Janna, 2020). Besar r tabel atau df ($N-2$, 0,05) adalah 0,404.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas pada SPSS 25

No	Variabel Kemandirian	Nomor Butir Pernyataan	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 35, 36.	23
2	Tidak Valid	7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 23, 27, 29, 32, 33, 34.	13
Total			36

Berdasarkan hasil uji validitas ada 23 item pernyataan valid dengan r hitung antara 0,414 sampai dengan 0,800 dan ada 13 item pernyataan tidak valid dengan r hitung antara 0,000 sampai dengan 0,396.

3.7.2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tersebut akan konsisten jika pengukurannya diulang. Alat ukur dikatakan realibel jika menghasilkan data yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali (Janna, 2020).

Metode yang digunakan untuk menguji realibilitas pada penelitian ini adalah *Alpha Cronbach* pada SPSS 25. Menurut Arikunto, *Alpha Cronbach* digunakan untuk mencari realibelitas instrument yang skornya bukan 1 atau 0 (Janna, 2020). Penghitungan menggunakan Rumus *Alpha Cronbach* diterima apabila r hitung $>$ r table 5%.

Tabel 4. Hasil uji realibilitas pada SPSS 25

Reliability Statistics	
<u>Cronbach's Alpha</u>	<u>N of Items</u>
.917	36

Hasil perhitungan uji realibilitas metode *Alpha Cronbach* (r hitung) dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha* sebesar 0,917 dengan *N of Items* menunjukkan jumlah pernyataan yang diinput yaitu 36.

Dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa r hitung sebesar 0,917 sedangkan r tabel 5% dari 22 item sebesar 0,432. Artinya alat ukur yang digunakan realibel atau menghasilkan data yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk perbandingan umumnya dilakukan untuk menemukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antar kelompok (antar populasi) atau antar pengukuran pada kelompok yang sama (E. P. Setiawan, 2017). Untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan tabel silang pada SPSS 25. Pengujian hipotesis menggunakan *non parametric wilcoxon* pada SPSS 25, yaitu apabila nilai *Asymp.sig.* < 0,05 maka Hipotesis diterima. Jika nilai *Asymp.sig.* > 0.05 maka Hipotesis ditolak.

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan video animasi bermuatan moral terhadap kemandirian pada anak usia 5-6 tahun. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari tingkah laku anak setelah menonton video animasi bermuatan moral, anak bisa menemukan sesuatu hal yang bisa dipelajari dan kemudian ditirunya. Terdapat perbedaan hasil rata-rata kemampuan anak sebelum dan sesudah *treatment* menggunakan video animasi bermuatan moral, yang artinya video animasi bermuatan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi kemandirian pada anak usia 5-6 tahun.

Indikator dari video animasi bermuatan moral yang paling banyak mempengaruhi kemandirian anak adalah jenis video animasi bermuatan moral yang ditayangkan.

Indikator yang paling banyak dicapai oleh anak adalah indikator ketiga, yaitu mengandalkan kemampuan diri sendiri yang termasuk ke dalam aspek tingkah laku. Serta indikator yang paling sedikit dicapai oleh anak adalah indikator kelima, yaitu pengendalian tindakan dan emosi yang termasuk kedalam aspek kontrol diri.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Agar kemandirian tertanam dengan baik, penggunaan video animasi dalam pembelajaran harus beragam. Semakin beragam video animasi yang ditonton, semakin banyak hal baru yang dapat dipelajari dan ditiru anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan agar kemandirian pada anak usia 5-6 tahun meningkat sesuai harapan, kepala sekolah menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana yang dapat digunakan oleh guru untuk menyajikan video animasi pada anak-anak di dalam kelas.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, dapat mengembangkan variabel lain pada penelitian ini untuk melihat apa saja yang dapat mempengaruhi kemandirian selain variabel yang sudah diteliti sebelumnya.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua juga bisa mendukung program dari sekolah terkait pemberian video animasi, karena orang tua akan lebih sering bertemu anak ketika dirumah, dan bekerja sama dengan anak dalam menerapkannya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Fajrin, N. I. 2015. *Hubungan Antara Kemandirian Dengan Intensi Berwirausaha Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. (Tesis). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- 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.
- Firdausa, I. B. 2017. *Analisi Faktor-Faktor Kemandirian Anak Usia Prasekolah (3-4 Tahun) Yang Di Titipkan Di Tempat Penitipan Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Fitriani, R., & Rohita, R. 2019. Penanaman Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Di Sentra Balok. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5: 1-9.
- Gistiani, T. L. 2020. *Analisis Pendidikan Karakter Kemandirian dan Tanggung Jawab Pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Indanah, & Yulisetyaningrum. 2019. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10: 221-228.
- Janna, N. M. 2020. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS. Availabel at <https://osf.io/v9j52/>. Diakses pada 10 Juli 2022.
- Kor, H., Aksoy, H., & Erbay, H. 2014. Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-books) Used in Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141: 854–860.
- Kurniawati, A. B. 2013. Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motivsi Membaca Dengan Kemampuan Membaca Permulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7: 1-16.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, Bogor.

- Mahmud, & Fajri, A. 2021. Strategi Pengendalian Emosi Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Mendukung Kecerdasannya. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 4: 44–54.
- Maria, I., & Amalia, E. R. 2018. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. (Skripsi). Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim, Mojokerto.
- 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: 1554-1564.
- Nurharyani, D., Sardimi, & Jumrodah. 2015. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Siswa kelas VIII MTS Raudhatul Jannah Palangkaraya. *EduSains*, 3: 125–140.
- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23: 103-111.
- Pratiwi, I., & Ridwan, M. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi The Effect Of Using Animation Video Media On Motivation. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 4: 77–86.
- Puri, I. R., & Hartati, S. 2016. Hubungan Antara Kemandirian dan Intensi Mencari Bantuan Pada Anggota Komunitas Backpackers Regional Yogyakarta - Jawa Tengah. *Jurnal Empati*, 5: 385–390.
- Purnama. 2016. Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi. <https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/materi1animasi.pdf>. Diakses pada 10 Juli 2022.
- Putriani, G. 2016. *Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB di SLB Negeri Pembina Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rantina, M. 2015. Peningkatan Kemandirian Melalui Kegiatan Pembelajaran Practical Life (Penelitian Tindakan Di TK B Negeri Pembina Kabupaten Lima Puluh Kota, Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9: 181–200.
- Riadi, M. 2020. Kemandirian (pengertian, aspek, jenis, ciri, tingkatan dan faktor yang mempengaruhi). <https://www.kajianpustaka.com/2020/06/kemandirian-pengertian-aspek-jenis-ciri.html>. Diakses pada 10 juni 2022.
- Rizkyani, F., Adriany, V., & Syaodih, E. 2019. Kemandirian Anak Usia Dini Menurut Pandangan Guru Dan Orang Tua. *Edukids*, 16: 121–129.
- Sadiman, A. S. 2009. *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

- Setiawan, E. P. 2017. Panduan Pemilihan Analisis Data. In: *Training Olah Data HIMASTA UGM*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta. 1-10.
- Setiawan, N. 2005. Teknik Sampling. In: *Diklat Metodologi Penelitian Sosial - Parung Bogor*. Universitas Padjajaran. Bandung. 1-9.
- Silranti, M., & Yaswinda. 2019. Pengembangan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharmawanita Tunas Harapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6: 77–83.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Sukatin, Karmila, P., Marini, Risky, H. N., Nursavitri, R., & Saumi, P. V. 2019. Mendidik Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*. 6: 172–184.
- Syaodih, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Tim Bina Karakter Bangsa. 2019. *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Panduan Pengajaran PPK untuk Guru PAUD* (D. Firtiyani, H. Ahmad, & A. P. Kusharsanto (eds.)). Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Waryanto, N. H. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Menunjang Pembelajaran. In: *Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat di SMA N 1 Bantul*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. 1-8.
- Widodo, R. D., Pramudita, P. T., Nurfitasari, Y., & Salimi, M. 2016. Pembelajaran Vak Untuk Mengembangkan Nilai Mandiri Dan Kreatif Pada Siswa Sd : Sebuah Kajian Awal. In: *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta. 339-349.
- Yudianto, A. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. In: *Seminar Nasional Pendidikan 2017*. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta. 234-237.