

---

## UPAYA MENINGKATKAN *LIFE SKILL* ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI PADA KELOMPOK B RA AZ-ZAHRA KECAMATAN RANCAKALONG

Nenden Yuniar Khoeriah<sup>1</sup> Mutiara Swandhina <sup>\*2</sup> Ida Fitria<sup>3</sup>

FKIP PG PAUD Universitas Sebelas April

---

### Info Artikel

---

#### Sejarah Artikel:

Diterima 25 Oktober 2024

Disetujui 27 Oktober 2024

Dipublikasikan 30 Oktober

2024

#### Kata kunci:

*Life skill*, Media video animasi.

---

### ABSTRAK

---

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan *life skill* anak di RA Az-Zahra yang masih belum mampu untuk mandiri dalam hal mencuci tangan, membereskan mainan, menyimpan barang yang telah digunakan ke tempat semula dan membuang sampah pada tempatnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan *life skill* anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *life skill* pada anak di RA Az-Zahra. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc.Taggart dan terdiri dari tiga siklus. Subjek penelitian terdiri dari 17 orang anak, delapan anak laki-laki dan sembilan anak perempuan. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan model observasi langsung melalui pengamatan perilaku anak. Hasil penelitian tentang meningkatkan keterampilan *life skill* pada anak menggunakan media video animasi menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterampilan *life skill* pada anak, dari persentase rata-rata sebesar 50% di prasiklus meningkat menjadi 76,2% di siklus III, meskipun belum meningkat secara signifikan untuk semua aspek.

---

### Keywords:

---

*Life skills*, Animated video media.

---

### ABSTRACT

---

This research is motivated by the ability of children's life skills at RA Az-Zahra which is still unable to be independent in terms of washing hands, cleaning up toys, storing items that have been used to their original place and throwing garbage in its place. In this study, researchers using animated video media to improve children's life skills. The purpose of this study was to improve children's life skills in RA Az-Zahra. This research uses the type of Classroom Action Research Kemmis and Mc.Taggart model and consists of three cycles. The research subjects consisted of 17 children, eight boys and nine girls. In collecting data, researchers used a direct observation model through observation of children's behavior. The results of research on improving life skills in children using animated video media shows that animated video media is able to improve life skills in children, from an average percentage of 50% in the pre-cycle, increased to 76.2% in cycle III, although it has not increased significantly for all aspects.

---



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April  
All rights reserved

---

### \*Corresponding Author:

Mutiara Swandhina, M.Pd

PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas April,

Jln. Angkrek Situ No. 19, Sumedang,

Email: [mutiswandhina\\_fkip@unsap.ac.id](mailto:mutiswandhina_fkip@unsap.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN.

### 1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003, dijelaskan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Mansur (2005: 88), pengertian anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya setiap anak berbeda antara satu dengan lainnya. Mereka memiliki bawaan, ciri, minat dan kesukaan dan latar belakang yang berbeda.

Montessori (Paramita, 2018) memandang bahwa enam tahun pertama kehidupan sangat penting. Hal ini tertuang dalam ungkapan Montessori, "*The most important period of life is not the age of university studies, but the first one, the period from birth to the age of six.*" Ungkapan tersebut bermakna bahwa periode terpenting dalam hidup bukanlah usia memasuki sekolah, tetapi yang pertama adalah periode sejak lahir sampai anak berusia enam tahun. Pentingnya memahami enam tahun pertama, karena pada enam tahun pertama kehidupan inilah *absorbent mind (unconscious and conscious mind)* dan masa kepekaan anak, sebagai fondasi yang kelak akan berpengaruh pada tahapan berikutnya.

Pembelajaran pertama yang dilakukan dalam Montessori adalah pembelajaran yang membentuk kecakapan hidup. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan anak untuk hidup mandiri dan membangun kontrol motorik kasar dan halus anak serta koordinasi mata-tangan, untuk memperkenalkan mereka pada siklus pemilihan, permulaan, menyelesaikan dan membereskan suatu kegiatan dan untuk memperkenalkan aturan dalam pengaturan ruang kelas (Marshall, 2017).

Pendidikan kecakapan hidup pada anak usia dini dilakukan agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya, sebab keberhasilan anak dalam melewati masa ini akan sangat berpengaruh pada kehidupan dimasa selanjutnya. Banyak orang yang beranggapan bahwa pendidikan kecakapan hidup belum diperlukan bagi anak usia dini, banyak pula yang beranggapan kecakapan akademis adalah hal yang paling penting untuk dikuasai, dan anggapan tersebut merupakan hal yang tidak tepat. Pada awal masa usia dini, mulai diarahkan pada dasar-dasar kecakapan hidup awal seperti rasa percaya diri, kemandirian atau kemampuan menolong dirinya sendiri tanpa bantuan orang lain, mampu bersosialisasi dan bekerja sama dengan orang lain, dan lain-lain. Pengembangan konsep kecakapan hidup didasarkan atas pembiasaan-pembiasaan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menolong diri sendiri, disiplin dan sosialisasi serta memperoleh keterampilan dasar yang berguna untuk kelangsungan hidupnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan di RA AZ-ZAHRA Kecamatan Rancakalong, mengenai kebiasaan anak-anak terkait kecakapan hidup (*life skill*) seperti mencuci tangan, membuang sampah, dan membereskan mainan ke tempat nya, dari 17 siswa kelompok B terdapat lima diantaranya yang sudah mulai mampu untuk mencuci tangan, membuang sampah pada tempatnya, menyimpan barang setelah digunakan ke tempat semula dan membereskan mainan secara mandiri, sembilan orang sudah mampu mencuci tangan secara mandiri, namun belum mampu untuk membereskan mainan, dan membuang sampah pada tempatnya, dan tiga orang lainnya masih belum mampu mencuci tangan, membuang sampah dan membereskan mainan secara mandiri.

Oleh karena itu, maka perlu diadakan suatu tindakan baru dalam meningkatkan keterampilan *life skill* pada anak dengan media yang tepat, selain pemberian rangsangan yang tepat, tugas orang tua dan pendidik menyediakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Misalnya dengan menanamkan pembiasaan-

pembiasaan yang baik dan memberikan teladan atau contoh yang baik pula, seperti Teori belajar sosial yang dikenalkan oleh Albert Bandura (dalam Ahmad 2012) menekankan pada komponen kognitif dari pikiran, pemahaman dan evaluasi. Menurut Bandura, Teori belajar sosial sering disebut sebagai jembatan antara teori behavioristik dan kognitivistik karena meliputi perhatian, memori, dan motivasi (Bandura, A., 1977). Teori belajar sosial menjelaskan bahwa perilaku manusia mempunyai interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku, dan pengaruh lingkungan. Kebanyakan perilaku manusia dipelajari observasional melalui pemodelan yaitu dari mengamati orang lain. Kemudian hasilnya berfungsi sebagai panduan untuk bertindak. Berbeda dengan teori perkembangan anak lainnya, Albert Bandura menganggap setiap anak tetap bisa belajar hal baru meski tidak melakukannya secara langsung. Syaratnya, anak sudah pernah melihat orang lain melakukannya, terlepas apapun medianya (Bandura, A., 1977). Di sinilah peran elemen sosial, bahwa seseorang bisa belajar informasi dan perilaku baru dengan melihat orang lain melakukannya.

Berdasarkan teori Bandura tersebut tentang pemodelan, maka media untuk menanamkan life skill pada anak yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan video animasi tentang *life skill* pada anak. Media ini memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar) yang ditampilkan dalam bentuk layar datar. Dengan menampilkan tokoh animasi tersebut anak akan tertarik untuk menyimak dan anak akan fokus pada cerita yang di sampaikan. Melalui menonton video anak-anak akan melihat contoh secara langsung melalui tayangan video, disana anak-anak mampu belajar mengenai perilaku perilaku yang perlu di tanamkan dan di lakukan terkait keterampilan *life skill*.

## 2. METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc. Taggart dengan proses siklus putaran spiral yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan yang dilakukan adalah dengan membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dan menyiapkan alat yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran dilaksanakan. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan peneliti melakukan penelitian tentang mengembangkan *life skill* anak. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati perilaku anak terkait kemampuan *life skill*, kemudian dalam hal refleksi dalam penelitian ini berupa melakukan pencatatan hasil observasi, menganalisis hasil penelitian dan menemukan kekurangan untuk dijadikan bahan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Az-Zahra kecamatan Rancalong sengan subjek penelitian 17 orang anak, terdiri dari delapan laki-laki dan sembilan perempuan. Berikut daftar anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini:

**Tabel 1.** Daftar Peserta Didik kelompok B

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Usia
1.	Akhdan Ziyad	L	6 Tahun 11 Bulan
2.	Alfathur Rosidi	L	6 Tahun 6 Bulan
3.	Andra Farzan	L	6 Tahun 5 Bulan
4.	Aqilah Zahra	P	6 Tahun 3 Bulan
5.	Arsy Mikayla	P	6 Tahun 8 Bulan
6.	Arsyila Yasna	P	6 Tahun 1 Bulan

7.	Dzakiandra Hasan	L	6 Tahun 4 Bulan
8.	Gisha Bintang	P	6 Tahun 5 Bulan
9.	Marsinta Revalina	P	6 Tahun 7 Bulan
10.	M Rafli	L	6 Tahun 4 Bulan
11.	M Rizky	L	6 Tahun 2 Bulan
12.	Raqila Kaysha	P	5 Tahun 10 Bulan
13.	Shakira Putri	P	6 Tahun 6 Bulan
14.	Tacita Anindya	P	6 Tahun 8 Bulan
15.	Winda Khofifah	P	6 Tahun 1 Bulan
16.	Yukan	L	6 Tahun 8 Bulan
17.	Yusuf	L	6 Tahun 6 Bulan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data peningkatan keterampilan *life skill* anak disajikan dengan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dengan indikator mencapai 80% maka penelitian ini bisa dikatakan berhasil.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Hasil data dalam penelitian ini disajikan dalam tabel dengan kategori aspek yang diamati, yaitu anak mampu mandiri, anak mampu membuang sampah pada tempatnya, anak mampu mengembalikan barang ke loker, anak mampu memberekan mainan, dan anak mampu mencuci tangan. Pada penelitian ini, data di rekapitulasi dari penelitian pratindakan sampai pada siklus III. Hasil penelitian tersaji dalam tabel berikut:

**Tabel 2.** Rekapitulasi hasil penelitian

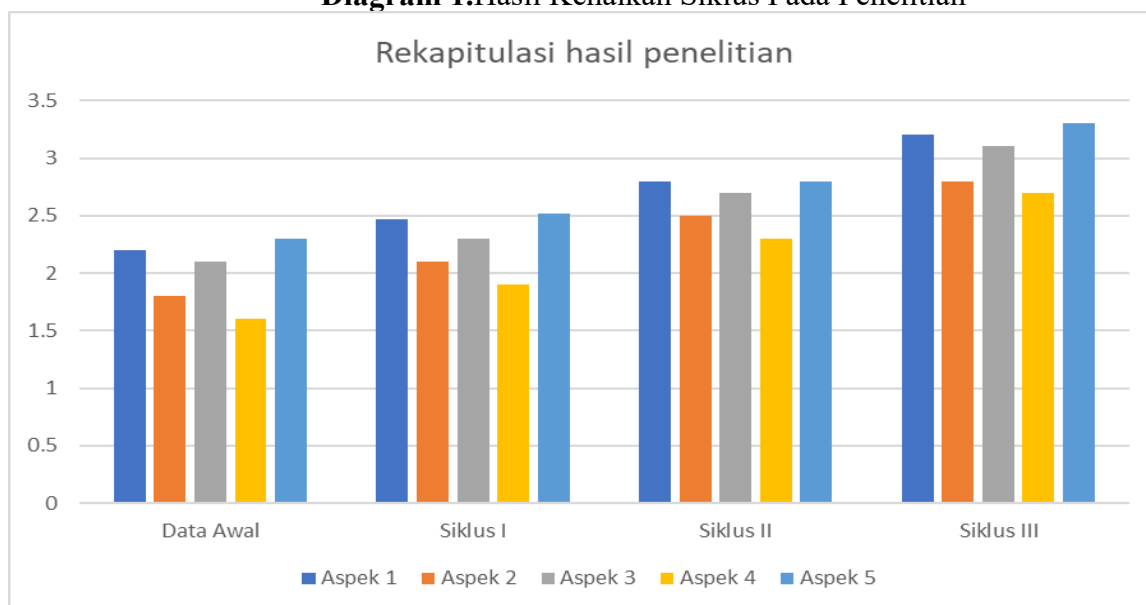
No	Aspek yang diobservasi	Persentase Hasil			
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri	55,9%	61,8%	70,6%	80,1%
2.	Anak mampu membuang sampah pada tempatnya	45,6%	51,5%	61,8%	72,1%
3.	Anak mampu mengembalikan barang yang telah dipakai ke loker semula	51,5%	57,4%	67,6%	77,9%
4.	Anak mampu membereskan mainan setelah bermain	39,7%	47,1%	57,4%	67,6%
5.	Anak mampu mencuci tangan	57,3%	63,2%	70,6%	82,4%

Tabel menunjukkan bahwa semua aspek yang diteliti mengalami peningkatan di setiap siklus yang dilakukan, meskipun hanya dua aspek yang meningkat secara signifikan.

Pada aspek anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri terjadi kenaikan  $>5,0\%$  dalam setiap siklus, dari penelitian pratindakan sebesar  $55,9\%$ , di siklus I menjadi  $61,8\%$ , di siklus II meningkat menjadi  $70,6\%$ , dan meningkat menjadi  $72,1\%$  di siklus III, dan mengalami peningkatan dari penelitian pratindakan sampai pada penelitian siklus III sebesar  $16,2\%$ . Pada aspek anak mampu membuang sampah pada tempatnya, mengalami kenaikan dari  $45,6\%$  di pratindakan menjadi  $72,1\%$  di siklus III, kenaikan yang terjadi sebesar  $26,5\%$ . Pada aspek perkembangan anak mampu mengembalikan barang ke loker semula terjadi kenaikan sebesar  $26,4\%$ , dari  $51,5\%$  persentasi yang di dapat pada saat pratindakan menjadi  $77,9\%$  di siklus III. Dalam aspek anak mampu membereskan mainan setelah bermain diperoleh kenaikan sebesar  $27,9\%$  dari pratindakan sampai di siklus III, dan kenaikan ini merupakan kenaikan paling tinggi jika dibandingkan dengan kenaikan pada aspek lain. Pada aspek anak mampu mencuci tangan dari kegiatan pratindakan sebesar  $57,3\%$  menjadi  $82,4\%$  di siklus III dan mengalami kenaikan sebesar  $25\%$ .

Data kenaikan yang di peroleh di sajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 1.** Hasil Kenaikan Siklus Pada Penelitian



### 3.2. Pembahasan

Dari hasil observasi yang dilakukan nilai rerata keseluruhan aspek  $76,2\%$  tidak mencapai kriteria keberhasilan yaitu sebesar  $80\%$ , sehingga hipotesa ditolak. Namun jika dilihat aspek per aspek, terdapat dua aspek, yaitu aspek anak mampu melakukan kegiatan secara mandiri dan aspek anak mampu mencuci tangan yang telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditentukan. Tiga aspek lain yang belum tercapai yaitu membuang sampah pada tempatnya, menyimpan barang setelah selesai digunakan pada tempat semula dan membereskan mainan.

Ketidak tercapaiannya aspek membuang sampah pada tempatnya, menyimpan barang setelah selesai menggunakan, dan membereskan mainan bisa disebabkan oleh anak yang masih belum terbiasa melakukan hal tersebut, hal ini bisa dipengaruhi oleh pola asuh orang tua yang belum membiasakan keterampilan *life skill* di rumah. Kurang nya pembiasaan di rumah terkait keterampilan *life skill* menyebabkan anak kurang mampu untuk melakukan keterampilan di sekolah, seperti menurut Barkah (2006:23) orang tua yang memiliki waktu signifikan dengan anak memiliki peran yang maksimal pula ketika berinteraksi dengan anak,

sehingga *life skill* anak dapat secara konsisten dikembangkan. Dari sini dapat dikatakan bahwa peran orang tua pada lingkungan keluarga sangat penting untuk mengembangkan *life skill* anak. Anak yang memiliki keterampilan *life skill* dapat terus dikembangkan, sehingga anak juga semakin bersemangat belajar dan berkarya.

Selain itu bisa di karenakan oleh kondisi anak yang sedang tidak fokus pada hari itu, anak sedang sakit atau mengalami gangguan lain. Seperti menurut Syah (2004:144), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar pada anak, dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dalyono (2007:55-60) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri):
  - a. Kesehatan
  - b. Intelegensi dan bakat
  - c. Minat dan motivasi
  - d. Cara belajar
2. Faktor eksternal (yang bersal dari luar diri):
  - a. Keluarga
  - b. Sekolah
  - c. Masyarakat
  - d. Lingkungan sekitar.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga sangat mempengaruhi kenerhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan kemudian mempengaruhi kenerhasilan dalam penelitian ini. Ketika sekolah sudah menciptakan lingkungan yang kondusif untuk proses pembelajaran anak, maka harus ada juga peran dari lingkungan terutama dalam lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga pada anak usia dini adalah tempat pendidikan pertama bagi anak untuk memberikan contoh keteladanan bagi anak dan berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Peran orang tua dalam lingkungan keluarga sangat di perlukan anak dalam menerapkan pola-pola kebiasaan anak dalam bersikap sabar, kedisiplinan, bertanggung jawab, dan selalu memberikan motivasi kepada anak. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Erzad (2017:4) dalam lingkungan keluarga adalah tempat utama anak mendapatkan pendidikan, tinggal bagaimana orang tua dalam mengajarkan pola asuh yang benar kepada anak karena lingkungan dan keluarga adalah bentuk dari penyesuaian pendidikan karakter anak

Dalam penelitian ini, yaitu meningkatkan keterampilan *life skill* pada anak tentunya yang paling menentukan adalah proses pembiasaan agar anak dapat terbiasa untuk mandiri, membereskan mainan, mengembalikan barang ke tempat nya dan mencuci tangan, seperti menurut Wiyani (2014:195) mengemukakan bahwa pembiasaan dinilai sangat efektif jika diterapkan terhadap anak usia dini. Hal ini dikarenakan anak usia dini memiliki rekaman ingatan yang kuat dan kondisi kepribadian yang belum matang, sehingga mereka mudah diatur dengan berbagai kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari. Menurut Ihsani (2018:50-51) pembiasaan yang dilakukan sejak dini akan membawa kegemaran dan kebiasaan tersebut menjadi semacam adat kebiasaan sehingga menjadi bagian tidak terpisahkan dari kepribadiannya.

#### 4. SIMPULAN

Keterampilan *life skill* anak setelah dilakukan penelitian ini mengalami peningkatan. Dari 50% nilai persentase rata-rata keseluruhan di pratindakan meningkat menjadi 76,2% di siklus III, namun persentase tersebut belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar 80%, hal itu berarti metode video animasi belum bisa secara signifikan membantu anak dalam menerapkan keterampilan *life skill* dalam kehidupan sehari-hari, dan perlu adanya faktor pendukung lain untuk terjadinya peningkatan yang signifikan yaitu melalui pembiasaan.

#### REFERENSI

- Ahmad, S. 2012. *Manusia, Teknologi, Dan Pendidikan Menuju Peradaban Baru*. Malang: Universitas Negeri Malang. (hal. 23-24).
- Barkah Lestari, Upaya Orangtua dalam Pengembangan Kreativitas Anak, *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 3 Nomor 1 (2006), hlm. 23.
- Dalyono, M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erzad. (2017). Peran Orangtua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga. Vol 5 No 2
- Ihsani, N. ( 2018). HUBUNGAN METODE PEMBIASAAN DALAM PEMBELAJARAN DENGAN DISIPLIN ANAK USIA DINI. *Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol. 3 (1), 50-55
- Wiyani, NA *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2014), 195
- Marshall, C. (2017). *Montessori Education: A Review of the Evidence Base*. *NPJ Science of Learning*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41539-017-0012-7>
- Paramita, V. D. (2018). *Jatuh Hati Pada Montessori*. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka
- Syah, Muhibbin. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada