

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia semakin canggih. Hal ini berdampak pada beberapa aspek kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan anak usia dini. Kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah transformasi media pembelajaran dari konvensional menjadi digital. Media merupakan salah satu metode yang digunakan pendidik untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran berbasis topik yang digunakan untuk mendistribusikan bahan ajar secara lebih menarik dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian informasi dan materi ajar dari pendidik ke peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran yang menggunakan media tidak selalu sama, melainkan bervariasi tergantung pada jenis media yang diintegrasikan. Media pembelajaran berbasis video adalah media pembelajaran yang berfungsi merangsang dan melatih kemampuan berpikir peserta didik terhadap materi dalam bentuk audio visual.¹ Jadi, pada pembelajaran media video ini mempermudah penyampaian materi sehingga memungkinkan pembelajaran fleksibel kapan saja.

Pada dasarnya media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Menurut Anderson, media pembelajaran video adalah alat bantu yang efektif untuk menyampaikan pesan, materi, atau secara visual dan audio. Menurut Reiser dan Dempsey mengemukakan video pembelajaran sebagai salah satu bentuk instruksional yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak. Sedangkan, menurut Mayer mendefinisikan video pembelajaran sebagai presentasi yang mengandung kata-kata (narasi/teks) dan gambar (ilustrasi, animasi, atau video bergerak

¹ Julia, J., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*, Jawa Barat: CV. Caraka Khatulistiwa. Hal. 45-50.

yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran². Berdasarkan pandangan para ahli tersebut video pembelajaran merupakan media audio visual yang dirancang secara sistematis dan strategis menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara, dengan tujuan spesifik untuk memfasilitasi pemahaman dalam mengajarkan kepada anak usia dini.

Dalam upaya meningkatkan kemandirian anak usia 3-4 tahun, pendidik dan orang tua dapat menggunakan media video animasi untuk menstimulasi *self-help skill*, khususnya dalam berpakaian. Pemilihan media video animasi didasarkan pada kemampuan dalam memvisualisasikan gerakan secara berulang dan menarik perhatian anak melalui karakter yang dekat dengan dunia mereka.³ Oleh karena itu, peneliti memerlukan media interaktif seperti video animasi yang dirancang khusus untuk menstimulasi *self-help skill* anak yang menyenangkan dan mudah ditiru oleh anak secara berulang.

Anak usia dini yang didefinisikan sebagai anak usia sejak lahir hingga berusia 8 tahun adalah masa pertumbuhan yang luar biasa dengan perkembangan otak pada puncaknya. Pada tahap ini anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan orang-orang di sekitarnya.⁴ Berdasarkan penjabaran tersebut dapat diartikan bahwa pada rentang waktu tersebut anak memiliki masa pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Pada masa ini anak memiliki potensi yang masih berkembang. Oleh karena itu perlu stimulasi yang baik dan sesuai dengan perkembangan anak.

Urgensi pengembangan *dressing skill* pada anak usia dini tidak dapat dilepaskan dari kedudukannya sebagai salah satu indikator pencapaian perkembangan fisik motorik dan sosial emosional anak. Keterampilan berpakaian secara mandiri bukan sekadar rutinitas sehari-hari, melainkan fondasi bagi anak dalam terbentuknya rasa percaya diri serta kesiapan anak untuk memasuki lingkungan sosial yang lebih luas termasuk kesiapan untuk bersekolah. Oleh karena itu, pembiasaan *dressing skill* sejak usia 3-4 tahun

² Mayer, R. E. (2009). "*Multimedia Learning*". New York: Cambridge University Press. Hal. 10-15.

³ Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Hal. 45.

⁴ UNESCO. (n.d.). *Early Childhood Education*. Diakses 10 November 2025
<https://www.unesco.org/en/early-childhood-education>

menjadi hal yang sangat penting untuk terus didukung serta distimulasi oleh lingkungan terdekatnya misal orang tua.

Kemandirian dalam berpakaian (*dressing skill*) merupakan komponen vital dalam keterampilan menolong diri sendiri (*self-help skill*). Kegiatan ini penting untuk dilatihkan sejak usia dini secara bertahap guna membentuk kemandirian anak. Proses berpakaian menawarkan berbagai manfaat perkembangan, antara lain pengembangan kontrol dan koordinasi motorik, peningkatan konsentrasi, serta penanaman rasa tanggung jawab. Secara spesifik, *dressing skill* mencakup kemampuan anak untuk membuka dan mengenakan pakaian, seperti baju, celana, kaus kaki, hingga sepatu. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua anak dapat melakukan aktivitas tersebut secara mandiri; banyak anak yang masih sangat bergantung pada bantuan orang tua atau pendidik.

Pada rentang anak usia 3-4 tahun, anak sebenarnya telah mencapai tahap perkembangan di mana mereka mampu melakukan beberapa aktivitas berpakaian secara mandiri, seperti melepas atasan, bawahan, sepatu, dan kaus kaki. Mereka juga mulai mampu mengenakan kaos atau sweater dengan sedikit bantuan, serta menggunakan celana, meskipun terkadang masih mengalami kesulitan dalam membedakan sisi kanan dan kiri pada alas kaki. Meskipun demikian, peran orang tua dan orang dewasa masih sangat dominan dalam mendampingi proses tersebut. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembiasaan yang mudah ditiru oleh anak agar mereka terbiasa mengenakan dan melepaskan pakaian sendiri tanpa bergantung pada bantuan orang dewasa.

Ditinjau dari perspektif perkembangan psikososial Erik Erikson, anak usia 18 bulan hingga 3 tahun berada pada tahap kedua, yaitu *autonomy vs shame and doubt* (otonomi versus rasa malu dan ragu). Pada fase ini, anak mengembangkan rasa kontrol diri dan dorongan kuat untuk mengeksplorasi lingkungan secara mandiri. Oleh karena itu, anak membutuhkan kesempatan untuk mempraktikkan berbagai bantu diri (*self-help skills*), seperti berpakaian, yang tentunya tetap memerlukan pendampingan serta pengarahan

dari orang dewasa.⁵ Penguasaan keterampilan berpakaian dapat disintesis sebagai manifestasi nyata dari pencapaian tahap otonomi anak. Meskipun fase kritis pembentukan otonomi terjadi sebelum usia 3 tahun, stimulasi dan pembiasaan harus terus dimantapkan pada usia 3-4 tahun (prasekolah). Pada tahap ini, penggunaan media stimulasi yang tepat sangat diperlukan untuk mentransformasi bantuan orang tua menjadi kemandirian penuh, sehingga fondasi kepercayaan diri anak terbentuk secara optimal.

Pembiasaan berpakaian sendiri merupakan proses pembentukan perilaku yang relatif menetap melalui pembelajaran berulang. Selain membangun kepercayaan diri, kegiatan ini juga melatih motorik halus (*fine motor skill*), motorik kasar (*gross motor skill*), dan kemampuan kognitif⁶. Tujuan utama pengembangan dressing skill adalah agar anak mampu menginternalisasi kemampuan tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan sosialnya.

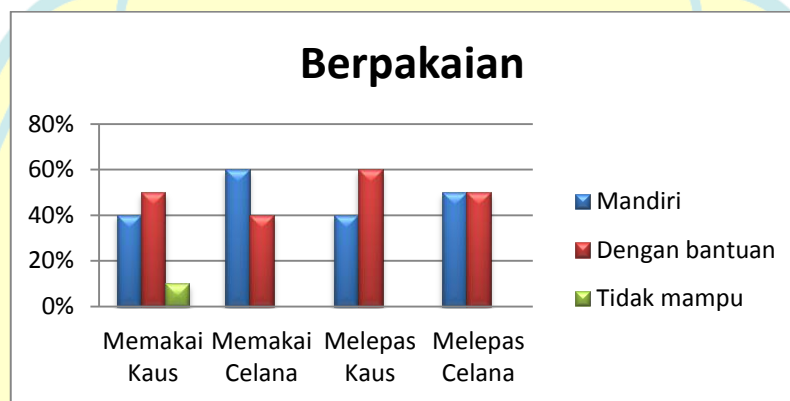
Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pada anak usia 3-4 tahun anak memiliki kapabilitas untuk keterampilan berpakaian, mayoritas masih menunjukkan adanya ketergantungan bantuan terhadap orang tua. Kesenjangan antara kemampuan potensial dan realitas kemandirian ini mengindikasikan melalui pembiasaan yang sistematis. Oleh karena itu, peneliti mengungkapkan dengan adanya orang tua harus membiasakan anak melalui pembiasaan dari hal yang mudah untuk bisa melatih anak berpakaian secara mandiri tanpa adanya bantuan dari orang tua maupun orang dewasa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20-22 Oktober 2025 terhadap empat anak usia 3-4 tahun di kediaman mereka masing-masing yang berada di Kelurahan Rawamangun, Jakarta Timur. Pada tahap pra penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan orang tua secara langsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan kemandirian (*self-help skill*) anak dalam aktivitas berpakaian belum mencapai kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Berkembang Sesuai Harapan (BSH) didefinisikan sebagai kondisi ketika anak

⁵ Sari, D. K., & Fitriani, R. (2023). *Pengembangan Media Video Modelling untuk Meningkatkan Berpakaian Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), hal. 148-150.

⁶Smith, J. A. (2015). *Developing Dressing Skills*. New York: Clinical Press, hal. 12.

mampu melakukan aktivitas berpakaian secara mandiri tanpa memerlukan bantuan fisik maupun verbal dari orang dewasa. Mayoritas anak masih menunjukkan ketergantungan penuh terhadap bantuan orang dewasa saat memakai maupun melepas pakaian. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa di lingkungan rumah belum tersedia media pembelajaran audio-visual yang menarik dan terstruktur, sehingga proses pembiasaan kemandirian anak sering kali mengalami hambatan. Secara lebih rinci, hasil observasi terhadap empat anak tersebut menunjukkan bahwa:



Bagan 1.1 Observasi Pra-Penelitian Anak

Berdasarkan hasil observasi terhadap empat anak usia 3-4 tahun di Kelurahan Rawamangun, ditemukan bahwa kemampuan berpakaian anak masih menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Pada kemampuan memakai kaus tiga dari empat anak masih berada dalam kategori "Belum Berkembang" (BB), belum berkembang tersebut dikarenakan anak masih belum mampu melakukan aktivitas berpakaian dan masih membutuhkan bantuan penuh dari orang dewasa. Sementara pada satu anak yang sudah mencapai kategori "Mulai Berkembang" (MB) ini anak sudah punya inisiatif dan mencoba melakukan aktivitas berpakaian sendiri, namun belum sempurna sehingga masih memerlukan bantuan dari orang dewasa untuk melakukan kegiatan berpakaian.

Kondisi yang sedikit berbeda terlihat pada kemampuan berpakaian bagian memakai celana. Pada kemampuan memakai celana, dua anak masih dalam kategori BB (Belum Berkembang) karena anak masih membutuhkan bantuan penuh agar memakai celana dapat terpasang dengan benar. Sedangkan dua anak lainnya dikategorikan MB (Mulai Berkembang)

memakai celana karena anak berinisiatif untuk melakukan kegiatan memakai celana sendiri, namun belum sempurna karena ketika melakukan memakai celana sendiri anak masih memerlukan bantuan orang dewasa. Hal yang sama berlaku pada kemampuan melepas celana, di mana dua anak masih membutuhkan bantuan orang tua dan dua anak sudah mampu melakukannya tanpa bantuan. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan berpakaian bagian bawah (celana) relatif lebih baik dibandingkan kemampuan berpakaian bagian atas (kaus).

Data tersebut menegaskan bahwa kemampuan berpakaian, khususnya pada bagian atas (kaus), masih menjadi tantangan bagi sebagian besar anak usia 3-4 tahun di lokasi penelitian. Hasil wawancara dengan orang tua juga mengonfirmasi bahwa kurangnya stimulasi kemandirian di rumah dapat menghambat perkembangan motorik dan kepercayaan diri anak. Oleh karena itu, anak masih memerlukan stimulasi dan media bantuan visual yang menarik untuk mencapai kemandirian dalam berpakaian.

Melihat kondisi tersebut, peneliti memandang perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang mampu memberikan contoh visual yang konkret, menarik, dan mudah ditiru oleh anak. Peneliti memandang media video sebagai solusi yang tepat untuk menstimulasi keterampilan berpakaian anak usia 3-4 tahun. Pemilihan media video sebagai media intervensi didasarkan pada karakteristiknya yang mampu menggabungkan unsur audio visual secara bersamaan. Sehingga materi berpakaian dapat disajikan secara konkret melalui rangkaian gerakan yang dapat dilihat, didengar, dan ditiru langsung oleh anak.

Pemilihan video sebagai solusi yang didasarkan pada karakteristik cara belajar anak usia dini itu sendiri. Anak usia 3-4 tahun berada pada tahap praoperasional dalam teori perkembangan kognitif, yaitu ketika anak berpikir secara simbolik dan sangat mengandalkan pengalaman visual serta konkret untuk memahami suatu konsep. Selain itu, anak usia dini belajar melalui pengamatan dan peniruan terhadap apa yang dilihat dan didengar di sekitarnya. Oleh karena itu, karakteristik ini yang menjadikan video sebagai media yang sesuai dengan gaya belajar anak. Karena video menghadirkan

model perilaku yang diamati dan ditiru secara langsung, berulang, serta dapat diputar berulang kali.

Daya tarik video bagi anak usia dini juga tidak terlepas dari elemen-elemen di dalamnya, seperti tokoh atau karakter animasi yang lucu dan dekat dengan dunia anak, warna-warna yang cerah, musik atau lagu yang ceria, serta gerakan yang dinamis dan tidak monoton. Pada elemen-elemen tersebut mampu menarik perhatian anak selama menonton, sekaligus membangun suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa dipaksa untuk belajar berpakaian. Dengan alur cerita yang sederhana dan durasi yang singkat video juga disesuaikan dengan rentang konsentrasi anak usia 3-4 tahun yang relatif pendek, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif tanpa membuat anak merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media video animasi yang terstruktur dan berjudul “Ayo Belajar Berpakaian” sebagai solusi yang konkret, menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 3-4 tahun untuk menstimulasi *self-help skill* dalam berpakaian. Media video ini akan diimplementasikan dan diujicobakan di lingkungan sekitar untuk menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam menstimulasi *self-help skill*.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian “Pengembangan Media Video “Ayo Belajar Berpakaian” Untuk Menstimulasi *Self-Help Skill* Anak Usia 3-4 Tahun

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penulisan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain :

1. Kurangnya stimulasi dan latihan berpakaian dapat menghambat perkembangan kemandirian anak.
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan berpakaian pada anak usia 3-4 tahun masih terbatas.
3. Orang tua dan pendidik membutuhkan media yang dapat memberikan contoh berpakaian kepada anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini difokuskan kepada pengembangan media video “Ayo Belajar Berpakaian” untuk menstimulasi *self-help skill* anak usia 3-4 tahun. *Self-help skill* yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada kemampuan anak dalam memakai dan melepas pakaian secara mandiri.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat ditemukan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media video “Ayo Belajar Berpakaian” dapat membantu menstimulasi *self-help skill* anak usia 3-4 tahun?
2. Bagaimana kelayakan media video “Ayo Belajar Berpakaian” untuk menstimulasi *self-help skill* anak usia 3-4 tahun?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis. Berikut ini manfaat penulisan ini :

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi ilmu khusus mengenai pengembangan media video “Ayo Belajar Berpakaian” untuk menstimulasi *self-help skill* anak usia 3-4 tahun.
 - b. Menjadi referensi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang serupa dengan variabel atau lokasi yang berbeda.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik
Diharapkan penelitian ini dapat membantu anak usia 3-4 tahun dalam mempelajari berpakaian secara visual, menarik, dan mudah ditiru, sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri.

b. Bagi orang tua:

Menjadi panduan visual yang praktis di rumah untuk mengajarkan dan membiasakan anak berpakaian secara mandiri.

c. Bagi pendidik

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran berupa audio-visual tentang berpakaian anak. Selain itu dapat digunakan sebagai bahan tayangan video dan sebagai acuan dalam penggunaan media video untuk belajar berpakaian.



Intelligentia - Dignitas