

PENGEMBANGAN MEDIA STORY ACTIVITY BERBASIS PRACTICAL LIFE TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK

Iqlima Mulia Putri

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
iqlimaputri16010684064@mhs.unesa.ac.id

Wulan Patria Saroinsong, Ph. D

S1 PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
wulansaroinsong@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui keefektifan Media Praktis yang berbasis Kehidupan Praktis dalam merangsang kemandirian anak. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ASSURE. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Cross Sectional Survey. Peserta yang menjadi target adalah orang tua di Surabaya yang menonton dan mencoba permainan kegiatan cerita. Itu 100 orang tua dari Surabaya. Data diperoleh dan dikumpulkan menggunakan teknik kuesioner yang dilakukan online melalui formulir Google, dan teknik dokumentasi dalam bentuk desain produk sebelum dan sesudah revisi. Penelitian ini mengungkapkan bahwa ada media dalam bentuk permainan, yaitu media Story Activity. Dari hasil survei dan umpan balik orang tua menunjukkan bahwa pada tingkat kejelasan instruksi yaitu 3,04, tingkat kesesuaian gambar memiliki rata-rata 3,24, tingkat kualitas teks dan tingkat penjelasan memiliki rata-rata 3,14, yang artinya 51-75 tanggapan orang tua dinyatakan efektif. Kemudian pada daya tarik dan kesesuaian lokasi memiliki nilai rata-rata 3,26 dan tingkat akurasi memiliki nilai rata-rata 3,35, yang artinya mendekati 4, artinya 76-100 tanggapan orang tua sangat efektif. Menurut data, media Berbasis Praktis Kehidupan Hidup untuk anak-anak di TK. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mempengaruhi motivasi dan kemandirian belajar anak. Deskripsi kegiatan sehari-hari yang terkandung dalam kegiatan media berbasis kehidupan cerita praktis mampu menjadi kebiasaan anak-anak, sehingga pembelajaran gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam membentuk kemandirian pada anak.

Kata Kunci: Kemandirian, *Practical Life*, Anak Usia Dini.

Abstract

The research study aims to find out the effectiveness of media Story Activity -based Practical Life in stimulating children's independence. This research method uses the type of R&D research or (Research and Development) with the development model ASSURE. The trial design used in this study used a Cross Sectional Survey. The target participants is the parent in Surabaya those are watch and try the story activity games. It was 100 parents from Surabaya. Data was obtained and collected using a questionnaire technique that was carried out online through Google forms, and documentation techniques in the form of product designs before and after revision. This study revealed that are media in the form of games, namely media Story Activity. From the results survey and feedbacks parental indicate that at the level of clarity of the instructions that is 3.04, the level of suitability of the image has a mean of 3.24, the level of quality of the text and the level of explanation has a mean of 3.14, which means 51-75 responses of parents declared effective. Then on the attractiveness and suitability of the location has a mean value of 3.26 and the level of accuracy has a mean value of 3.35, which means close to 4, meaning 76-100 responses of parents is very effective. According to the data, the ActivityBased Practical Life media for children in Kindergarten. The selection of appropriate learning media influences children's learning motivation and independence. The description of daily activities contained in the media story activity -based practical life is able independence habitual of children, so that gamification learning can be effectively applied in forming independence in children.

Keywords: Independence, *Practical Life*, Early Childhood

PENDAHULUAN

Perlu kita ketahui usia dini merupakan suatu proses perkembangan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan anak selanjutnya. Pada masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan maupun perkembangan anak (*the right time growing-up child*) serta meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan nilai-nilai agama moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional, dan seni anak (Hasibuan, 2017). Perlunya untuk menstimulasi perkembangan anak dengan maksimal, karena bagi anak yang berada pada masa *golden age* yakni usia 0 sampai 6 tahun diharapkan mampu mencapai tingkat kemampuannya secara optimal, sehingga diperlukan berbagai stimulus yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak. Salah satu stimulus yang dapat diberikan pada masa emas anak adalah melalui bermain dan berbagai macam permainan.

Kegiatan bermain terdapat beberapa aspek lingkup kemampuan yang perlu diperhatikan yaitu nilai-nilai agama maupun moral, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni yang terdapat pada semua aspek lingkup perkembangan anak usia dini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Mutiah, 2010) yang memaparkan bahwa bermain merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi. Bermain bagi anak usia dini tidak terlepas dari belajar, dengan demikian dapat dilakukan melalui media. Penggunaan media dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan pada masa sekarang maupun masa mendatang. Diharapkan dengan adanya media anak lebih tertarik untuk belajar dan mudah memahami isi dari pesan yang disampaikan. Pada era pembelajaran sekarang tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan mampu meng-edukasi anak usia dini dalam berbagai aspek perkembangannya, salah satunya melalui media digital atau kontemporer.

Salah satu kemampuan yang tentunya harus dikembangkan dalam diri anak adalah sosial-emosional. Hal ini sangat berpengaruh dalam hidup anak. Penyisipan sosial-emosional juga sangat berkaitan dengan kemandirian anak. Membiasakan anak untuk mandiri sejak dini merupakan sesuatu hal yang sangat penting karena dengan kemandirian tersebut dapat memantapkan peran sosial maupun emosional anak. Usia dini merupakan peluang terbaik untuk mengembangkan potensi dan

kemandirian nya. Apabila perkembangan potensi dan kemandirian anak dilakukan sejak dini, maka dapat menumbuhkan kesiapan untuk menjalani dan mengikuti perkembangan jaman di masa mendatang. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Santrock, 2008) yang menyatakan bahwa istilah otonomi pada umumnya mempelajari tentang arah diri maupun kemandirian, yang dimaksudkan adalah otonomi seseorang mengarahkan dirinya ke arah individualitas seseorang untuk berusaha mandiri.

Parker (2006) memaparkan bahwa kemandirian merupakan kemampuan untuk mengelola apapun yang terdapat pada dirinya dan dimilikinya sendiri yaitu mengetahui bagaimana mengelola waktu, berjalan dan berfikir secara mandiri, disertai dengan kemampuan dalam mengambil resiko dan memecahkan masalah. Kemandirian yang dijalani pada masa anak-anak tentunya lebih bersifat motorik, karena anak usia dini sendiri biasa melakukan kegiatan yang berhubungan dengan fisik motorik, seperti berusaha makan sendiri, membereskan mainan setelah selesai bermain, memakai kaos kaki dan sepatu sendiri, mandi dan berpakaian sendiri. Semakin dini usia anak untuk berlatih mandiri dalam melakukan tugas-tugas perkembangannya, maka semakin matang perkembangannya dan orang sekitar ataupun orang tua akan semakin bangga terhadap anak tersebut dan diharapkan nilai-nilai serta ketrampilan mandiri akan lebih mudah dikuasai dan dapat tertanam kuat dalam diri anak.

Pada kenyataannya, sebagian besar anak usia dini di berbagai lembaga Taman Kanak-kanak memiliki kemampuan mandiri yang kurang atau belum sempurna. Anak-anak usia 5-6 tahun masih banyak yang bergantung penuh pada guru nya atau pada orang tua nya. Hal ini terlihat di sekolah pada saat istirahat berlangsung, anak-anak masih banyak yang minta tolong guru nya untuk memakaikan sepatu, meminta untuk menyuapi makan pada ibunya, tidak membereskan permainan ketika selesai bermain, dan hal-hal lainnya yang mungkin bisa dilihat ketika anak tersebut berada di rumah bersama keluarganya. Sedangkan salah satu ciri khas perkembangan psikologi anak usia 5-6 tahun adalah mulai munculnya keinginan anak untuk mengurus dirinya sendiri atau mandiri.

Seiring dengan berkembangnya zaman yang dimana pada era ini terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat. Bukan suatu hal yang mustahil lagi bagi anak usia dini mulai memainkan

permainan yang dibuat berbasis kontemporer atau digital. Andriana (2011) memaparkan bahwa permainan merupakan stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal dan maksimal melalui kegiatan bermain. Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini adalah permainan *story activity* yang akan dirancang berbasis kontemporer atau digital. Alasan memilih permainan *story activity* berbasis kontemporer ini karena terinspirasi dari adanya salah satu *treatment* yang penerapannya menggunakan metode Montessori, yaitu dalam hal memakai pakaian sendiri, mengancing dan melipat pakaian sendiri, dan masih banyak kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut diaplikasikan dalam bentuk *treatment* dalam pendekatan Montessori yang dilakukan di sekolah dan disajikan dalam bentuk permainan.

Di Taman Kanak-kanak, Montessori mengembangkan sebuah kurikulum yang disebut *Exercise of Practical Life* yang merupakan sebuah aktivitas sederhana yang rutin dan selalu dilakukan orang dewasa untuk menjaga, mengendalikan lingkungan tempat tinggal mereka, dan bekerja (Britton, 2017). Menurut Montessori (dalam Habibi, 2018) menyatakan bahwa Montessori memandang perkembangan anak usia prasekolah/TK merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan membutuhkan proses yang panjang. Montessori memahami bahwa pendidikan merupakan suatu aktivitas diri yang mengarah pada pembentukan disiplin pribadi, kemandirian dan pengarahan diri.

Anak yang mendapatkan pendekatan Montessori di sekolah tentunya memiliki keunggulan pada kategori kemandirian dan inisiatif. Konsep Montessori pertama kali diperkenalkan oleh Maria Montessori sebagai suatu sistem pendidikan yang menjadikan anak menjadi individu yang disiplin atas penguasaan diri dan mengatur perilaku sendiri, dalam hal ini dimaksudkan adalah kemandirian, karena kemandirian dianggap sebagai prinsip penting dari proses perkembangan anak dan merupakan salah satu tujuan utama dari proses perkembangan (Koh dan Frick, 2010). Menurut Montessori (2012) di dalam *practical life* terdapat 3 area yang saling berhubungan, yaitu 1) *Elementary Movements* (Pergerakan Dasar) 2) *Looking After the Inanimate Environment and Looking After OneSelf* (Menjaga Lingkungan Mati dan Menjaga Diri Sendiri) dan 3)

Social relations (Hubungan Sosial). Area tersebut akan dijadikan indikator pada instrumen penelitian dan pada media yang dikembangkan. Serangkaian kegiatan *practical life* tidak hanya mengembangkan kemandirian dan kedisiplinan saja, tetapi juga mengenalkan keterampilan praktis yang akan membantu anak dalam mengembangkan sosialnya, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan keluarga, juga mengenalkan tentang bagaimana hidup bermasyarakat melalui aktivitas sehari-hari yang mana aktivitas tersebut dekat dengan lingkungan anak.

Pada penelitian relevan yang membahas tentang penerapan pembelajaran Montessori terhadap kemandirian anak usia dini yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2019) yang berjudul "Penerapan model pembelajaran Maria Montessori untuk meningkatkan kemandirian anak" diperoleh dari hasil dan simpulan bahwa dalam penelitian tersebut anak diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran Maria Montessori dan diketahui bahwa adanya perubahan perilaku kemandirian anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, contohnya memakai pakaian sendiri. Perubahan perilaku tersebut terlihat setelah diberikan nya *treatment* di kegiatan menggunakan penerapan pada pembelajaran Montessori. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saroinsong (2016) yang berjudul "Penggunaan gadget *inhibited* interpersonal *intelligence* anak-anak" dan Saroinsong (2019) yang berjudul "Penggunaan internet yang berlebihan dan kontrol penggunaan antara pelajar Indonesia di Tiongkok" diperoleh dari hasil dan simpulan bahwa dalam penelitian tersebut sebagian besar dalam 1x24 jam anak-anak menggunakan gadget bisa lebih dari empat jam. Dari pengamatan yang dilakukan pada dua sekolah dasar di Tambaksari dapat disimpulkan bahwa anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan untuk mengoperasikan gadget yang terasa lebih menyenangkan daripada mengobrol atau sekedar bermain dengan teman sebaya mereka. Kemudian pada penelitian selanjutnya diperoleh hasil dan simpulan bahwa perbandingan antara orang Indonesia pada tingkat kecanduan internet memiliki perbedaan yaitu siswa Indonesia menggunakan internet dari kurang dari 1 jam hingga lebih dari 12 jam per hari, jika tidak siswa tidak ada yang menggunakan internet kurang dari 1 jam. Data di atas mengungkapkan tingkat kecanduan internet di Indonesia dapat digambarkan berdasarkan penggunaan internet harian. Oleh karena itu,

penggunaan internet setiap hari dapat memprediksi tingkat kecanduan Indonesia di Internet.

Dari ketiga penelitian relevan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwasannya intensitas anak bermain gadget dengan anak bermain bersama temannya menunjukkan bahwa lebih sering anak bermain gadget. Tingkat kecanduan pemakaian internet pada anal lewat gadget juga semakin besar jika dihitung per harinya, maka perlu adanya pengembangan pembelajaran yang lebih modern yang tentunya ada pada gadget agar anak tidak lagi menggunakan gadgetnya dengan sesuka hati melainkan anak menggunakan gadget dengan hal-hal yang bermanfaat dan tetap didampingi oleh orang tua, salah satunya adalah pemberian stimulasi kemandirian melalui model *practical life* berupa *games digital*. Model pembelajaran Montessori sangat efektif digunakan oleh anak dalam stimulasi kemandiriannya, hal tersebut terbukti pada penelitian yang dilakukan Pratiwi yang menunjukkan bahwa adanya perubahan perilaku kemandirian anak setelah diberikannya penerapan pembelajaran Montessori. Hal tersebut juga sangat efektif jika direalisasikan pada model media digital yang akan dirancang pada penelitian ini.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di TK Surabaya Barat lebih tepatnya di Kelurahan Romokalisari yang berlokasi di daerah perbatasan Kota Surabaya dan Kota Gresik ditemukan bahwa anak-anak masih memiliki kemampuan mandiri yang kurang baik. Sedangkan kemandirian merupakan salah satu sifat kebiasaan positif. Sikap kemandirian ini juga merupakan salah satu komponen pembentukan *social life skill*, yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sebagai guru maupun orang tua di rumah harus dapat memahami kemampuan anak dan terus menstimulus kemandirian anak agar mampu menanamkan sikap mandiri tersebut dan dibawanya pada sampai memasuki masa pra sekolah dan dewasa nantinya. Guru juga harus memberikan motivasi kepada anak agar dapat belajar dan bersikap mandiri sejak dini agar ketika memasuki masa pra sekolah anak tidak kesulitan dalam melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-harinya. Salah satu cara untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai macam stimulasi, seperti permainan.

Permainan *story activity* adalah permainan yang dirancang berbasis kontemporer atau digital

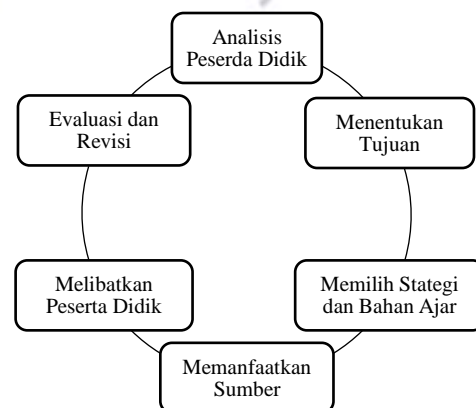
yang di dalamnya merupakan gambaran aktivitas atau kegiatan sehari-hari anak usia dini mulai dari pagi hari hingga malam hari. Permainan *story activity* ini juga terdapat *multi language* yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Permainan *story activity* ini juga terdapat gambar-gambar yang nyata dan konkrit hingga petunjuk yang ada dibawah sehingga anak mengerti apa yang akan ia lakukan pada tahap selanjutnya. Melalui permainan *story activity* berbasis kontemporer atau android ini akan membantu dan mempermudah anak usia dini dalam memahami pesan yang ada pada setiap tahap aktivitas sehari-hari, dan juga akan membantu untuk menstimulasi kemandirian anak. Selain itu, permainan *story activity* ini dapat menarik minat anak dalam bertindak mandiri sejak dini dan tidak bergantung pada orang tua maupun orang yang ada di dekatnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *story activity* berbasis *practical life* terhadap kemandirian anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (*Research and Development*) dengan model pengembangan ASSURE. Sejalan dengan penelitian Borg and Gall (Hanafi, 2017) mendefinisikan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang digunakan.

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian berbasis model pengembangan. Penelitian tersebut digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang selanjutnya diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan. Penelitian ini menggunakan desain model ASSURE yang digambarkan sebagai berikut (Yaumi, 2018):



Gambar 1 Langkah-Langkah Model ASSURE

Desain dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis *Cross Sectional Survey* (Survei Sekali Waktu) yaitu data hanya diperoleh atau dikumpulkan untuk waktu tertentu saja dengan tujuan menggambarkan kondisi populasi yang ada.

Populasi dalam penelitian ini yaitu orang tua anak usia 5-6 tahun di Kota Surabaya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel berjumlah 100 orang tua di Kota Surabaya yang memiliki anak dengan usia 5-6 tahun. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Desain uji coba menggunakan *user feedback survey* dengan terlebih dahulu menyusun daftar pernyataan dalam bentuk *google form* disertai dengan improvisasi, petunjuk pengisian, dan daftar pernyataan yg nanti akan diisi oleh responden. Kemudian link *google form* akan disebarkan pada sampel penelitian/responden yg memenuhi syarat beserta link download aplikasi *games* yang sedang dikembangkan. Produk yang akan di uji coba terlebih dahulu di validasi oleh ahli materi maupun ahli media. Setelah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari kedua ahli, produk akan diujicobakan pada sampel penelitian (orang tua) untuk mendapat *feedback*/penilaian dari persepsi masing-masing. Data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan saran serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Data kuantitatif merupakan data mengenai tingkat kelayakan dan keefektifan produk dalam mengembangkan kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Metode survei adalah metode yang digunakan untuk membantu melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena dengan memilih responden sebagai sampel dan memberikan kuesioner (Morrisan, 2012). Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebarkan atau memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab (Sugiyono, 2016). Untuk pengumpulan data variabel X menggunakan kuesioner efektivitas dan variabel Y menggunakan kuesioner persepsi.

Untuk pengumpulan data, peneliti tidak menggunakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dapat digantikan dengan penyebaran kuesioner

melalui *goole form* untuk mendapatkan data sekunder namun tetap berpedoman pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat. Kuesioner atau angket berisi tentang penilaian orang tua mengenai produk yang dikembangkan baik dari segi tampilan (desain) maupun konten/isi materi yang terdapat pada *games*. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa desain produk sebelum dan setelah di revisi.

Peneliti tidak melakukan uji coba lapangan dikarenakan subjek yang dituju adalah 100 orang tua sehingga akan lebih efektif dan efisien jika dilakukan melalui *online* dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk *google form*. Media yang diuji cobakan berupa *games* yang akan diberikan dalam bentuk format *link* dan orang tua akan mendownload satu persatu di *handphone* atau *tablet* masing-masing untuk memudahkan subjek uji coba dalam melakukan penilaian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media *Story Activity* berbasis *Practical Life* terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun sesuai dengan tahapan model pengembangan ASSURE (*Analyze Learner Characteristics, State Objectives, Select Modify Or Design Materials, Utilize Materials, Require Learner Response, and Evaluation*). Berikut akan dijelaskan tahapan pengembangan media *Story Activity* berbasis *Practical Life* berdasarkan model ASSURE:

1. Analisis Pembelajaran (*Analyze Learners Characteristics*)

Dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran, guru masih sering memberikan pertolongan kepada anak, padahal sebenarnya hal-hal tersebut merupakan sesuatu yang gampang dan tidak sulit jika dilakukan oleh anak, hal tersebut jika berada di area sekolah, metode yang diterapkan guru masih klasikal dimana pusat pembelajaran untuk setiap anak disamaratakan dan menggunakan metode ceramah.

Begitupun dengan para orang tua yang masih selalu memberikan bantuan anak untuk melakukan hal-hal sederhana yang sebenarnya harus dilakukan oleh anak itu sendiri. Contohnya memaka sepatu, makan, mandi, belajar, sholat, dan lain-lain. Anak-anak masih banyak yang harus diperintah dan dituntun oleh orang tuanya. Sedangkan anak membutuhkan kebebasan dalam memilih

kegiatan apa yang disenanginya sehingga ia menjadi anak yang mandiri dan tidak tergantung pada orang lain di sekitarnya.

Dari permasalahan diatas maka perlu adanya pengembangan media atau permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini yaitu media *story activity* berbasis *practical life*. Permainan ini berpacu pada konsep montessori yang akan membantu dalam meningkatkan kemandirian anak baik di rumah maupun di sekolah dalam berbagai hal.

2. Menyatakan Tujuan (*State Objectives*)

Dalam penelitian ini, media *story activity* berbasis *practical life* dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu:

- a. Melalui game *story activity* berbasis *practical life* diharapkan anak mulai memiliki sikap mandiri dan tidak bergantung pada guru dan orang tua
- b. Anak mampu melakukan kegiatan sehari-hari dari pagi hingga malam hari dengan tingkat kesulitan aktivitas yang berbeda-beda serta tidak membutuhkan bantuan orang tua selama masih dalam batas wajar
- c. Anak mulai tertarik dan memiliki tantangan pada media *story activity* berbasis *practical life* melalui gambar animasi dan *reward*

Pada tahap ini yang telah ditetapkan dengan pembahasan diatas, maka dari itu tujuan dalam penelitian ini telah terpenuhi dengan dibuktikannya hasil *survey feedback* orang tua anak usia 5-6 tahun bahwa media digital sangat efektif untuk kegiatan belajar anak dan sangat menarik untuk dimainkan anak karena tidak menyebabkan anak menjadi bosan.

3. Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar (*Select, Modify, or Design Materials*)

Metode, media, dan bahan ajar sangat penting untuk digunakan pada pembelajaran dalam membantu anak untuk mencapai tujuan tersebut.

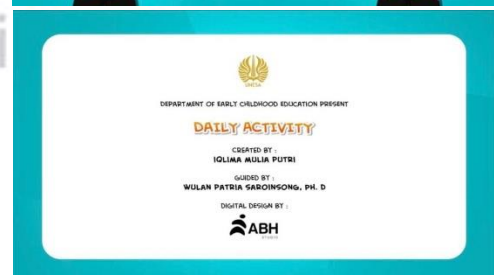
- a. Dalam pemilihan metode peneliti menggunakan metode permainan guna menarik minat anak untuk melakukan kegiatan sebagai sarana pengoptimalan perkembangan sosial pada aspek kemandirian dalam kegiatan atau aktivitas sehari-hari anak.
- b. Pemilihan media peneliti menggunakan media berbasis digital atau kontemporer, dimana bahan yang digunakan sangat mudah

ditemukan dan dijangkau yaitu hanya dengan mendownload aplikasi di tablet atau handphone masing-masing. Dalam permainan ini peneliti juga telah menentukan bahwa permainan tidak akan menimbulkan efek buruk bagi anak dikarenakan permainan *story activity* berbasis *practical life* merupakan permainan edukasi.

- c. Pada awal menentukan pengembangan media, peneliti telah menentukan format permainan, menentukan desain awal, dan menyusun instrumen penilaian yang digunakan untuk mengetahui intensitas tingkat kemandirian anak dan untuk menilai kualitas media digital yang telah dikembangkan dan dirancang. Media *story activity* berbasis *practical life* telah dinyatakan valid dalam hal materi dan media dan dapat digunakan maupun diuji cobakan bagi anak di sekolah.

4. Menggunakan Materi dan Media Pembelajaran (*Utilize Materials*)

Dalam hal memilih media dan persiapan media, peneliti memilih media *Story Activity* berbasis *Practical Life* pada anak dengan alasan media tersebut sangat cocok untuk digunakan pembelajaran di luar sekolah maupun di dalam sekolah. Media tersebut juga telah diciptakan oleh peneliti. Berikut merupakan desain *Story Activity*:





Gambar 2 Desain Media Story Activity

5. Melibatkan Anak dalam Proses Pembelajaran (*Requires Learner Respos*)

Dalam pemberian media *story activity* berbasis *practical life* anak telah mengikuti dengan baik dan *enjoy*. Anak merasa senang ketika diberi permainan melalui media digital, tentunya pada tablet atau handphone yang diberikan anak telah terisi aplikasi yang sudah dikembangkan dan dirancang. Orang tua sebagai pendamping ketika anak menjalankan permainan tersebut. Media *story activity* berbasis *practica life* merupakan media yang tidak membuat anak merasa bosan dan sangat cocok bagi anak untuk menarik rasa keingintahuan yang besar. Dengan diberikannya media tersebut anak terlihat begitu lebih aktif dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya ketika di rumah terutama pada aktivitas yang biasa dilakukan oleh anak.

6. Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*)

Safari (2003) memaparkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat diketahui melalui evaluasi dan revisi yang terdiri dari kegiatan menilai hasil belajar anak serta mengevaluasi dan merevisi strategi, teknologi, dan media.

Pada tahap ini merupakan tahapan yang terakhir yaitu evaluasi dan revisi. Kuesioner materi maupun media telah dievaluasi dan juga di revisi. Kuesioner kemandirian maupun feedback media telah diberikan orang tua yang mempunyai anak dengan usia 5-6 tahun. Kuesioner pertama merupakan persepsi orang tua mengenai kemandirian anak usia 5-6 yang akan diisi orang tua terkait intensitas anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari dalam kurun waktu 7 hari dan sudah memainkan *games story activity* yang diberikan. Kuesioner kedua merupakan kuesioner mengenai feedback orang tua media *story activity* baik dari aspek kejelasan, kesesuaian, kecocokan, kualitas, penjelasan, kemenarikan, kesesuaian letak, dan ketepatan. Dalam evaluasi ini, peneliti sudah melalui tahapan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Kemudian peneliti juga sudah mempunyai hasil feedback dari orang tua anak yang dibuktikan dengan dilakukannya uji validasi materi dan media, uji reliabilitas materi dan media, uji normalitas, uji homogen, dan uji deksriptif untuk melihat keefektifan media *story activity* berbasis *practical life* terhadap kemandirian anak.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel orang tua anak berusia 5-6 tahun di Surabaya Barat. Dalam penelitian ini langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu melakukan uji validitas. Uji Validitas dilakukan dengan diberikan nya beberapa item pertanyaan dan persepsi orang tua mengenai kemandirian anak dinyatakan valid dan tidak ada butir item yang gugur, karena pada masing-masing item memiliki nilai r diatas (0,19). Nilai r hitung pada masing-masing butir pertanyaan $>$ dari rtabel (0,19). Pada tabel tersebut nilai r hitung $>$ rtabel, sehingga data yang diperoleh yaitu untuk masing-masing No. item pertanyaan dan butir indikator dinyatakan valid. Perhitungan uji validitas ini menggunakan IBM SPSS 25.

Uji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil varibael persepsi (0,831) dan variabel feedback (0,869) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien *cronbach's alpha* kemandirian dan media digital *story activity* berbasis *practical life* diatas 0,6 dengan interpretasi sedang. Hasil reliabilitas diantara 0,80-1,00 dan terbukti reliabel tinggi.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas dinyatakan valid dan reliabel. Selanjutnya dilakukan Uji Asumsi Klasik yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Linear. Berikut merupakan tabel dari Uji Asumsi Klasik:

Tabel 1 Uji Asumsi Klasik

Variabel		Normalitas		Homogen		Linear	
K	SA	Statis	Sig	Levene	Sig	Mean	Sig
M	G	tistic		Statistic		Square	
		,088	0,52	1,771	0,40	10,010	0,87

KM : Kemandirian

SAG : Story Activity Games

(Sumber: Ouput data IBM SPSS 25)

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa hasil Uji Normalitas yang dilakukan dengan Kolmogrov-Smirnov diperoleh nilai Asymp sig sebesar 0,052 lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil Uji Homogenitas menunjukkan bahwa nilai sig. Based on mean untuk variabel Y adalah 0,40. Karena nilai sig. $0,40 > 0,05$. Maka disimpulkan bahwa varians data variabel kemandirian adalah homogen.

Kemudian hasil Uji Linear yang menunjukkan bahwa nilai Sig. Deviation from Linearity adalah 0,872 $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel media *story activity* (X) dengan variabel kemandirian (Y).

Setelah dilakukannya Uji Asumsi Klasik maka dilanjutkan dengan analisa *feedback* media yang diberikan pada orang tua dalam bentuk kuesioner, peneliti menggunakan Statistik Deskriptif. Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis dan *skewness* (kemencengan distribusi) dari masing-masing variabel atau item (Ghozali, 2011). Item yang digunakan meliputi kejelasan, kesesuaian dan kecocokan, kualitas, penjelasan, kemenarikan, kesesuaian letak, dan ketepatan. Dari data tersebut variabel yang digunakan merupakan variabel dependen, berikut merupakan rubrik yang digunakan dalam Analisa Statistik Deskriptif:

Tabel 2 Rubrik Penilaian

Skor	Range	Keterangan
1	0-25	Sangat Tidak Efektif
2	26-50	Tidak Efektif
3	51-75	Efektif
4	76-100	Sangat Efektif

(Sumber: Standart Skor Penelitian)

Dari data yang tersebut, maka diperoleh hasil pengujian Statistik Deskriptif sesuai tabel berikut ini:

Tabel 3 Hasil Uji Deskriptif

Item	Mean	Std. Deviation	Skor Keefektifan
Kejelasan	3,04	0,60	3
Kesesuaian dan kecocokan	3,24	0,71	3
Kualitas	3,14	0,68	3
Penjelasan	3,14	0,71	3
Kemenarikan	3,26	0,74	4
Kesesuaian letak	3,26	0,70	4
Ketepatan	3,35	0,71	4

(Sumber: Ouput data IBM SPSS 25)

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa hasil *feedback* media *Story Activity* Berbasis *Practical Life* yang dilakukan dengan pengisian survei *online* melalui *google form* kepada 100 responden yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun. Hasil uji deskriptif sebagai berikut:

1. Item Kejelasan
Kejelasan memiliki nilai mean yaitu 3,04 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kejelasan petunjuk penggunaan media kontemporer *story activity* berbasis *practical life* adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.
2. Item Kesesuaian dan Kecocokan
Kesesuaian dan kecocokan memiliki nilai mean yaitu 3,24 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kesesuaian dan kecocokan gambar ataupun animasi yang digunakan dalam game untuk anak usia dini adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

3. Item Kualitas
Kualitas memiliki nilai mean yaitu 3,14 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kualitas teks atau penjelasan singkat yang ada dalam game terlihat jelas dan menarik serta mudah dipahami oleh anak adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.
4. Item Penjelasan
Penjelasan memiliki nilai mean yaitu 3,14 mendekati skor 3, artinya 51-75 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat penjelasan singkat atau clue yang terdapat dalam games bisa dibaca dengan mudah adalah efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.
5. Item kemenarikan
Kemenarikan memiliki nilai mean yaitu 3,26 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kemenarikan design digital *story activity* berbasis *practical life* adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.
6. Item Kesesuaian Letak
Kesesuaian letak memiliki nilai mean yaitu 3,26 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat kesesuaian letak tiap aktivitas maupun kegiatan pada media *story activity* berbasis *practical life* adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.
7. Item Ketepatan
Ketepatan memiliki nilai mean yaitu 3,35 mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan responden menyatakan bahwa tingkat ketepatan penggunaan dan pemilihan warna untuk anak usia dini adalah sangat efektif. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam.

Setelah dilakukannya Uji Asumsi Klasik dan Analisa Statistik Deskriptif untuk *feedback* media maka dilanjutkan dengan Analisa Regresi yang digunakan untuk mencari pengaruh dari variabel. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media digital yaitu *Story Activity* Berbasis *Practical Life* yang dimana dalam analisa regresi ini akan dilihat adakah pengaruh antara media *Story Activity* Berbasis *Practical Life* terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun. Berikut hasil perhitungan analisa regresi linear sederhana:

Tabel 4 Analisis Regresi Linear Sederhana

Model	B	Std. Erro	T	Sig
Nilai konstanta	51,971	3,634	14,300	0,00
Media <i>Story Activity</i>	-0,495	0,137	-0,3619	0,00

(Sumber: Ouput data IBM SPSS 25)

Berdasarkan tabel 4 diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai (Sig.) <0,05 Ho ditolak sedangkan jika nilai (Sig.) >0,05 Ho diterima. Terlihat pada tabel diatas bahwa nilai (Sig.) 0,01 > 0,05 maka Ho dapat ditolak, yang artinya terdapat pengaruh media *story activity* berbasis *practical life* terhadap kemandirian anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil uji validitas semua item dinyatakan valid. kemudian hasil dari uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan hasil variabel persepsi (0,831) dan variabel *feedback* (0,869) yang menunjukkan bahwa nilai koefisien *cronbach's alpha* kemandirian dan media digital *story activity* berbasis *practical life* diatas 0,6 yang artinya reliabel. Berdasarkan uji normalitas kolmogrov-smirnov diperoleh nilai Asymp sig sebesar 0,052 lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas menyatakan data variabel kemandirian adalah homogen. Begitupun dengan hasil uji linear menyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel media *story activity* (X) dengan variabel kemandirian (Y).

Setelah dilakukan nya Uji Asumsi Klasik tersebut maka dilanjutkan dengan Analisa Statistik Deskriptif mengenai *feedback* media, dapat diketahui bahwa hasil *feedback* media *Story Activity* Berbasis *Practical Life* yang dilakukan dengan pengisian survei *online* melalui *google form* kepada 100 responden yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun menyatakan media

efektif digunakan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji deskriptif menunjukkan nilai mean pada tingkat kejelasan petunjuk yaitu 3,04, tingkat kesesuaian gambar memiliki mean 3,24, tingkat kualitas teks dan tingkat penjeasan memiliki hasil mean 3,14 yang artinya 51-75 tanggapan orang tua menyatakan efektif. Kemudian pada kemenarikan dan kesesuaian letak memiliki nilai mean 3,26 serta tingkat ketepatan memiliki nilai mean 3,35 yang artinya mendekati skor 4, artinya 76-100 tanggapan orang tua sangat efektif. Standar deviasi menunjukkan bahwa sebaran data sempit yang artinya kebanyakan jawaban responden adalah seragam. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media *Story Activity* Berbasis *Practical Life* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media dalam menstimulasi kemandirian anak usia 5-6 tahun. Kemudian dilanjutkan dengan Analisis Regresi yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel media *story activity* (X) dengan variabel kemandirian (Y).

PENUTUP

Simpulan

Dapat disimpulkan dari data yang kami peroleh bahwa media *story activity* berbasis *practical life* memiliki pengaruh terhadap kemandirian anak. Hal tersebut didukung pada penelitian yang dilakukan oleh Mahirra (2018) dan Saroinsong (2016) mengenai pemberian gadget pada anak dengan durasi empat jam dalam 1x24 jam, hal tersebut bisa dilakukan dengan diberikannya pembelajaran positif yang menunjang perkembangan anak, salah satunya adalah menstimulasi kemandirian anak melalui *games story activity* berbasis *practical life*. Pendekatan pembelajaran Montessori terhadap kemandirian anak usia dini sangat efektif diberikan pada anak, hasil dan simpulan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa adanya perubahan perilaku kemandirian anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, contohnya memakai pakaian sendiri. Perubahan perilaku tersebut terlihat setelah diberikan nya *treatment* di kegiatan menggunakan penerapan pada pembelajaran Montessori.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan diketahui bahwa adanya pengaruh terhadap kemandirian anak oleh media *games* yang diberikan yaitu *story activity* berbasis *practical life*. Berkaitan dengan hasil tersebut Montessori (dalam Habibi, 2018) menyatakan bahwa Montessori memandang perkembangan anak usia prasekolah

atau TK merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini cocok diberikan media *games* tentunya untuk hal-hal positif seperti untuk menstimulasi kemandiriannya. Hasil *feedback* media *Story Activity* Berbasis *Practical Life* yang dilakukan dengan pengisian survei *online* melalui *google form* kepada 100 responden yaitu orang tua yang memiliki anak usia 5-6 tahun menyatakan bahwa media efektif digunakan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *feedback* orang tua yang dilakukan secara *online*. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan ruang gerak pada masa pandemi COVID-19. Implikasi dari penelitian ini yaitu pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh pada motivasi belajar anak dan kemandiriannya. Gambaran kegiatan sehari-hari yang terdapat dalam media *story activity* berbasis *practical life* tersebut mampu membentuk pembiasaan kemandirian pada anak, sehingga *gamification learning* bisa diterapkan secara efektif dalam membentuk kemandirian pada anak. Hal tersebut terbukti pada keefektifan media *story activity* yang menunjukkan bahwa semua aspek *feedback* rata-rata menunjukkan angka 3 dan 4 yang artinya media tersebut efektif digunakan sebagai media dalam menstimulasi kemandirian anak.

Saran

Usaha pendidik serta orang tua sangat diperlukan untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak dengan memberikan sesuatu yang baru dan bervariasi dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya melalui sebuah permainan yang merupakan dunianya anak, permainan juga dapat dikemas secara menarik, inovatif dan kreatif yang tujuannya adalah dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak dan menstimulasi aspek yang belum tercapai tanpa adanya suatu paksaan.

Berkaitan dengan hal tersebut maka media *story activity* berbasis *practical life* ini tentunya dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap kemandirian anak sehingga permainan ini dapat menjadi sebuah pertimbangan bagi guru untuk menstimulasi kemandirian anak. Begitupun dengan orang tua, ketika di rumah orang tua tidak perlu lagi takut anak memainkan handphone untuk hal yang tidak bermanfaat, handphone bisa diberi aplikasi *games story activity* sehingga anak bisa

memainkan sembari belajar, tentunya dengan tetap pendampingan orang tua. Hal tersebut tidak akan membuat anak menjadi bosan. Maka dari itu penelitian ini masih perlu dikembangkan lagi. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba lapangan secara langsung kepada anak serta dapat mengobservasi perkembangan kemandirian anak di sekolah. Penelitian eksperimen bersifat longitudinal sangat direkomendasikan. Dengan adanya penelitian pengembangan selanjutnya akan memunculkan ide-ide baru yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, D. 2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Britton, Lessey. 2017. *Montessori Play and Learn*. Yogyakarta: B First.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Habibi, Muazar. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish
- Hasibuan, Rachma. 2018. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Surabaya: UNESA University Press.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Kajian Keislaman*, (Online) Vol. 4 (2): 129-150. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaslamica/article/download/1204/953> (dikases tanggal 01 desember 2019)
- Koh, J. W. L., & Frick, T. W. 2010. "Implementing Autonomy Support: Insights From a Montessori Classroom". *International Journal of Education*, (Online), Vol. 2 (2): 1-15. <https://pdfs.semanticscholar.org/4fb7/aeb95a1c642a3f022631a0caa364f7ef1641.pdf> (diakses tanggal 15 oktober 2019).
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Montessori, Maria. 2012. *The Absorbent Mind*. America: United States of America.
- Morrisan. 2012. *Metode Penelitian Survei Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Parker, Deborah. 2006. *Menumbuhkan Kemandirian dan Harga Diri Anak*. Jakarta: Prestasi Pustakarya
- Pratiwi, Rizka. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Maria Montessori Untuk Meningkatkan Kemandirian*. Tesis tidak diterbitkan. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Safari. 2003. *Evaluasai Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Perbukuan DirTendik
- Saroinsong, Wulan Patria., & Khotimah, Nurul. 2016. "Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old". *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*, (Online), Vol. 1 (4). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/download/1138/782> (diakses tanggal 15 mei 2020)
- Saroinsong, Wulan Patria., & Nursalim, Mochamad., Dkk. 2019. "Excessive Internet Use and Its Hours Usage Control among Indonesian Students in China". *Advances in Social Science, Education & Humanities Research (ICEI)*, (Online), Vol. 387. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icei-19/125928799> (diakses tanggal 15 mei 2020)
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. In Jakarta.