



PENGARUH *DIGITAL STORYTELLING* TERHADAP *DRESSING SKILLS* ANAK USIA DINI

Aqila Tsabita Salsabila*, Anayanti Rahmawati, Bambang Winarji
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: aqilatsabita@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Dressing skills merupakan salah satu keterampilan dalam *self care skills* yang sangat penting bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *digital storytelling* terhadap *dressing skills* pada anak usia 4-5 tahun. *Digital storytelling* merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini termasuk untuk mengembangkan *dressing skills* anak. Penggunaan *digital storytelling* dalam penelitian ini berupa video mengenai cara memakai pakaian dan melepas pakaian. Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kartasura. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 20 anak yang berusia 4-5 tahun, sampel dalam penelitian ditentukan dengan teknik sampling jenuh sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian sebagai kelas eksperimen. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes unjuk kerja yang dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengukur *dressing skills* anak. Analisis data menggunakan statistik parametrik yaitu uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro Wilk* dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan perbandingan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest*, serta adanya peningkatan *dressing skills* pada anak sesudah penggunaan media *digital storytelling*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *digital storytelling* terhadap *dressing skills* anak usia 4-5 tahun TK Negeri Pembina Kartasura.

Kata Kunci: *digital storytelling; dressing skills; anak usia dini*

ABSTRACT

Dressing skills are one of the skills in *self-care skills* that are very important for early childhood. This study aims to determine the effect of *digital storytelling* on *dressing skills* in children aged 4-5 years. *Digital storytelling* is one of the media that can be used in early childhood learning including to develop children's *dressing skills*. The use of *digital storytelling* in this study is in the form of videos on how to put on and take off clothes. This research was conducted at TK Negeri Pembina Kartasura. The population in this study amounted to 20 children aged 4-5 years, the sample in the study was determined by saturated sampling technique so that all members of the population were sampled in the study as an experimental class. The approach used in this research is quantitative with experimental method using research design type *One Group Pretest-Posttest Design*. Data collection techniques in this study were through performance tests which were carried out twice, namely *pretest* and *posttest* to measure children's *dressing skills*. Data analysis used parametric statistics, namely normality test using *Shapiro Wilk* technique and hypothesis testing using *Paired Sample T-Test*. The results showed a significant comparison between the results of the *pretest* and *posttest* scores, as well as an increase in *dressing skills* in children after the use of *digital storytelling* media, so that it can be concluded.

Keywords: *digital storytelling; dressing skills; early childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah individu yang sedang dalam proses perkembangan yang sangat penting bagi kehidupan di masa depan dan memiliki sejumlah karakteristik (Yenti & Maswal, 2021). Masa kanak-kanak adalah masa yang tepat untuk mengembangkan berbagai keterampilan karena anak-anak sedang senang mengulang aktivitas sampai mereka terampil, anak juga bersifat pemberani sehingga tidak

terhalang oleh rasa takut dan mereka belajar dengan mudah dan cepat (Hurlock, 2011). Setiap anak mempunyai keterampilan yang harus dicapai. Menurut henderson & pehoski (2005), salah satu pencapaian pertama anak-anak adalah kemandirian dalam merawat diri atau *self care skills*. *Self care skills* adalah dasar dari tugas mandiri sehari-hari yang membantu anak dalam mengakses berbagai pengalaman hidup dan penerimaan sosial serta mendukung penampilan (Oakland & Harrison, 2011)

Penguasaan *self care skills* pada anak membutuhkan stimulasi dari lingkungan. Pemberian stimulasi pada anak dapat diberikan melalui lembaga pendidikan PAUD jalur non formal seperti penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD pada jalur formal seperti TK dan RA (Saripudin, 2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini pada Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilaksanakan dengan memberikan rangsangan pendidikan sebagai penunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap untuk memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2014). Menurut Cronin & Mandich (2015), Paud memiliki peran dalam praktik *self care* anak. Anak dapat mempelajari *self care skills* dengan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah.

Self care skills atau keterampilan merawat diri merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dipelajari dan dikuasai anak terutama anak usia dini. Penguasaan self care skills sangat penting karena akan berguna bagi anak dalam menjalani aktivitas sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah tanpa membutuhkan bantuan dari orang lain, jadi anak akan dapat mengurus dirinya secara mandiri. Definisi *self care skills* menurut Langone & Burton adalah perilaku individu untuk melakukan aktivitas perawatan diri seperti *eating* (makan), *dressing* (berpakaian), *toileting* (toilet), *grooming* (berhias), dan *hygiene* (menjaga kebersihan) (Oakland & Harrison, 2011).

Dressing atau berpakaian merupakan salah satu keterampilan dalam *self care skills*. American Occupational Therapy Association (2014) mengungkapkan keterampilan mengenakan dan melepas pakaian merupakan keterampilan dasar merawat diri yang penting untuk dipelajari pada masa bayi dan anak usia dini (Solomon & O'brien, 2015). Menurut solomon & o'brien (2015), pada usia 4 dan 5 tahun, anak sudah dapat menggunakan ikat pinggang, releting, dan tali, anak juga sudah berpakaian secara mandiri tanpa diawasi.

Berdasarkan hasil observasi di TK Negeri Pembina Kartasura, menunjukkan keterampilan berpakaian pada anak usia 4-5 tahun sebagian besar belum optimal, hal ini ditunjukkan ketika anak yang masih kesulitan dalam aktivitas yang berhubungan dengan pakaian. Hasil tes awal *dressing skills* anak menunjukkan 12 dari 20 anak atau sekitar 60% anak usia 4-5 tahun belum optimal dalam *dressing skills*.

Berdasarkan penjabaran kondisi di lapangan, perlu dilakukan stimulasi pada *dressing skills* anak agar sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak-anak biasanya belajar dengan meniru orang-orang yang ada disekitarnya, keluarga terutama orang tua merupakan tokoh utama yang dapat anak tiru (Ulfah, 2020). Anak belajar dengan cara mengamati dan meniru apa yang dilihatnya, menurut Crain (1992) teori belajar sosial menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh model hidup atau langsung, tetapi juga dapat melalui media massa seperti radio, film, televisi, buku, majalah, dan surat kabar (Tarsono, 2010).

Media dapat digunakan untuk menstimulasi keterampilan anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menstimulasi anak adalah *digital storytelling*. Haigh & Hardy (2011) mendefinisikan digital storytelling sebagai seni menceritakan narasi

kepada orang lain melalui media digital yang berisi gabungan gambar, musik, cerita dan suara (Haigh & Hardy, 2011; Karina, dkk., 2021). Melalui media *digital storytelling*, anak dapat melihat tayangan alur cerita mengenai cara berpakaian yang dibawakan oleh tokoh dalam cerita, meskipun berbentuk media namun secara visual anak dapat melihat secara langsung sehingga anak dapat mengimitasinya.

Penggunaan *digital storytelling* memiliki kelebihan tersendiri. Kegiatan belajar melalui media *digital storytelling* merupakan suatu hal yang berbeda bagi anak. Anak dapat menambah pengalaman belajar, anak dapat belajar melalui gambar, suara, animasi, dan video yang menarik dan juga interaktif. Selain itu, penggunaan *digital storytelling* juga memiliki keunggulan tersendiri bagi guru. Guru dapat memilih atau membuat cerita yang sesuai dengan minat anak (Catalano & Catalano, 2022).

Penelitian tentang penggunaan media *digital storytelling* dilakukan oleh Karina, dkk. (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa media *digital storytelling* efektif untuk pengenalan empati pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian oleh Manullang, dkk. (2021) menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak membahas pada variabel lain, meskipun begitu hal ini dapat membuktikan bahwa media digital *storytelling* memiliki pengaruh yang baik dalam menstimulasi kemampuan anak usia dini.

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui fakta kondisi lapangan bahwa kemampuan *dressing skills* anak belum optimal, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Digital Storytelling* terhadap *Dressing Skills* Anak Usia 4-5 Tahun".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kartasura yang dimulai dari bulan Februari hingga bulan September 2023. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian jenis *one group pretest-posttest design*.

Populasi dalam penelitian adalah anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina Kartasura berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *sampling jenuh* yang menjadikan semua anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes unjuk kerja yang dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengukur *dressing skills* anak dari sebelum pemberian *treatment* dan sesudah pemberian *treatment digital storytelling*.

Uji validitas instrumen penelitian menggunakan validitas isi yang dikonsultasikan kepada *expert judgment*, kemudian juga dilakukan uji gaya beda menggunakan *Person Product Moment* pada SPSS 25 for windows. Uji reabilitas melalui uji coba menggunakan *alpha crocbach's* dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai *alpha cronbach's* di atas 0,60 (Ghozali, 2018).

Analisis data menggunakan statistik parametik. Uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro Wilk*, Data dinyatakan normal apabila nilai signifikan > 0.05 dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan dasar pengambilan keputusan adalah adanya perbedaan nilai signifikan <0.05.

Prosedur penelitian yang dilakukan adalah persiapan, pelaksanaan penelitian (*pretest*, *pemberian treatment*, dan *posttest*), pengolahan data, dan penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

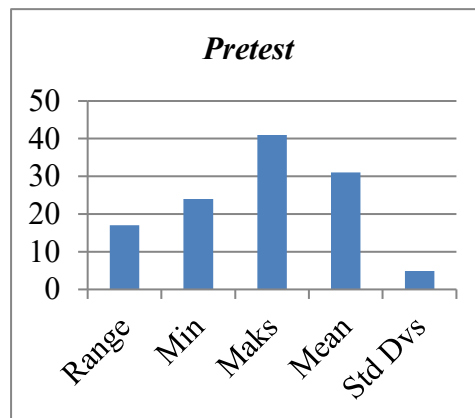
Hasil analisis data disajikan menggunakan teknik statistik deskriptif, deskripsi data dalam penelitian ini menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* anak. Berikut adalah

tabel nilai minimum, nilai maksimal, nilai rata-rata, dan simpangan baku (standar deviasi) yang telah diolah.

Tabel 1.1 Deskripsi Data

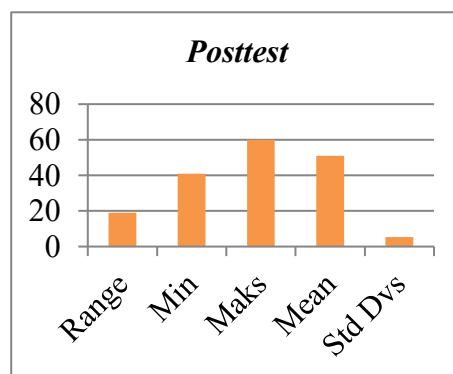
	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Range</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre test</i>	24	41	17	31,05	4,904
<i>Posttest</i>	41	60	19	50,90	5,350

Tabel 1.1 menunjukkan data *pretest* dan *posttest* berjumlah 20 anak. Nilai rata-rata dari pretest dan posttest mengalami peningkatan sebesar 19,85. Standar deviasi memperoleh nilai yang rendah yang menunjukkan penyebaran data semakin kecil. Hasil data pretest dan posttest menunjukkan terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari sebelum pemberian *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*. Data pretest dan posttest disajikan pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1 Distribusi Frekuensi Data Hasil Pretest

Gambar 1.1 menunjukkan data hasil pretest memperoleh nilai terendah sebesar 24 dan nilai tertinggi sebesar 41 yang memiliki selisih sebesar 17 dengan nilai rata-rata sebesar 31,05 dan nilai standar deviasi sebesar 4,904.



Gambar 1.2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Posttest

Gambar 1.2 menunjukkan data hasil *posttest* memperoleh nilai terendah 41 dan nilai tertinggi 60 yang memiliki selisih sebesar 19 dengan nilai rata-rata sebesar 50,90 dan nilai standar deviasi sebesar 5,350.

Hasil uji normalitas memperoleh nilai signifikansi $>0,05$ yaitu *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar ,112 dan *posttest* sebesar ,777 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi uji prasyarat analisis. Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, hasil uji memperoleh nilai Sig. (2-Tailed) ,000 lebih kecil dari 0.05, maka hipotesis diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *digital storytelling* terhadap *dressing skills* anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai rata-rata *pretest* sebesar 31,05 dan *posttest* sebesar 50,90. Nilai rata-rata sesudah pemberian *treatment* lebih besar dibandingkan dengan nilai sebelum pemberian *treatment* dengan selisih perbedaan yaitu sebesar 19,85. Hasil yang diperoleh ini menunjukkan adanya peningkatan *dressing skills* pada anak sesudah penggunaan *media digital storytelling*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *digital storytelling* terhadap *dressing skills* anak usia 4-5 tahun TK Negeri Pembina Kartasura.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Karina, dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif dalam mengenalkan empati pada anak. Penelitian oleh manullang, dkk. (2021) menunjukkan bahwa *digital storytelling* berhasil meningkatkan kemampuan kognitif pada anak, selain itu penelitian lain dilakukan oleh Markhamah (2022) menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan keterampilan berpakaian anak usia 4-5 tahun. Penelitian terdahulu yang ada lebih banyak meneliti variabel lain, meskipun begitu hal tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan *digital storytelling* efektif dalam menstimulasi anak usia dini.

Anak belajar dengan cara mengamati dan meniru apa yang dilihatnya, menurut Crain (1992) teori belajar sosial menunjukkan bahwa perilaku tidak hanya dipengaruhi oleh model hidup atau langsung, tetapi juga dapat melalui media massa seperti radio, film, televisi, buku, majalah, dan surat kabar (Tarsono, 2010). *Digital storytelling* dapat menjadi media bagi anak untuk mengimitasi yang perilaku tokoh dalam video.

Penggunaan media *digital storytelling* dalam penelitian ini berupa video cerita mengenai anak sekolah yang sedang bersiap untuk pergi ke sekolah yang berisi cara memakai pakaian dan cara melepas pakaian seragam sekolah, melalui video cerita yang ditayangkan, anak dapat mengamati dan meniru cara memakai dan melepas pakaian yang dibawakan oleh tokoh dalam cerita. Dalam hal ini media *digital storytelling* secara tidak langsung dapat menjadi model bagi anak dalam belajar *dressing skills* atau keterampilan berpakaian.

Dressing skills merupakan salah satu keterampilan dalam *self care skills* yang penting bagi anak. Pengembangan *dressing skills* memiliki tujuan agar anak dapat mengembangkan keterampilannya dalam berpakaian dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah, maupun lingkungan lain (Setiasih, 2017). Indikator *dressing skills* dalam penelitian ini, yaitu 1) melepas pakaian, 2) meresliting jaket, 3) memakai celana, 4) memakai kaos kaki, 5) memakai sepatu, 6) mengikat tali sepatu, dan 7) memasang ikat pinggang pada lubangnyanya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *dressing skills* anak sebelum pemberian *treatment digital storytelling* menunjukkan hasil nilai rata-rata keseluruhan memperoleh nilai kurang baik (2). Sesudah pemberian *treatment digital storytelling* hasil nilai rata-rata keseluruhan memperoleh nilai baik (4). Perbandingan nilai rata-rata keseluruhan *pretest* yaitu 2 (kurang) dan *posttest* 4 (baik) memiliki selisih 2 angka, hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada *dressing skills* anak.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *digital storytelling* untuk mengembangkan *dressing skills* merupakan pilihan yang tepat. Anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang dilihat dan didengarnya. Mengembangkan *dressing skills* menggunakan media *digital storytelling* dapat membantu anak memahami langkah-langkah dan cara berpakaian dengan lebih jelas melalui gambar, video, dan narasi, sehingga anak dapat mengikuti prosesnya secara mandiri.

Berdasarkan penjabaran di atas, hasil penelitian ini memiliki dampak dalam mengembangkan *dressing skills* anak, yang dibuktikan dengan meningkatnya *dressing skills* anak dari sebelum pemberian *treatment* dan sesudah pemberian *treatment digital storytelling*, sehingga hal ini membuktikan bahwa *dressing skills* berpengaruh positif terhadap *dressing skills* anak usia dini terutama anak usia 4-5 tahun.

SIMPULAN

Data hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil nilai sesudah pemberian *treatment* dengan nilai sebelum pemberian *treatment*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *dressing skills* pada anak sesudah penggunaan *media digital storytelling*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *digital storytelling* terhadap *dressing skills* anak usia 4-5 tahun TK Negeri Pembina Kartasura.

DAFTAR PUSTAKA

- American Occupational Therapy Association. (2014). Occupational therapy practice framework: Domain and process (3rd ed.). American Journal of Occupational Therapy, 68(Suppl. 1), S1–S48. <http://dx.doi.org/10.5014/ajot.2014.682006>
- Catalano, H., & Catalano, C. (2022). *Using Digital Storytelling In Early Childhood Education To Promote Child Centredness*. In I. Albuлесcu, & C. Stan (Eds.), Education, Reflection, Development - ERD 2021, Vol 2. European Proceedings Of Educational Sciences (Pp. 169-179). European Publisher. <https://doi.org/10.15405/Epes.22032.16>
- Crain, William. (1992). Theories of Development: Concept and Applications. Third Edition. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Cronin, A., & Mandich, M. B. (2015). *Human Development And Performance Throughout The Lifespan*. Cengage Learning.
- Depdiknas. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini, 2025(1679), 1–67.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- Haigh, C., & Hardy, P. (2011). Tell me a story—a conceptual exploration of storytelling in healthcare education. *Nurse education today*, 31(4), 408-411.
- Henderson, A., & Pehoski, C. (2005). Hand function in the child: Foundations for

remediation. Elsevier Health Sciences.

Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga

Karina, F. M., Rahmawati, A., & Syamsuddin, M. M. (2021). *Efektivitas Digital Storytelling Untuk Pengenalan Empati Pada Anak Usia Dini*. Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 79-86.

Tarsono. (2010). "Implikasi Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) Dari Albert Bandura Dalam Bimbingan Dan Konseling". Jurnal Ilmiah Psikologi Psymphatic, 3 (1), 29-36.

Manullang, Ditta & Banjarnahor, Humuntal & Simanjuntak, Lisbet. (2021). *Developing Digital Story Telling And Educational Games To Improve Early Childhood Cognitive Ability*.10.2991/Assehr.K.211110.168

Markhamah, N. I. (2022). *Pengembangan Kegiatan Belajar Berbasis Media Digital Untuk Menstimulasi Keterampilan Berpakaian Anak Usia 4-5 Tahun* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).

Oakland, T., & Harrison, P. L. (Eds.). (2011). *Adaptive Behavior Assessment System-II: Clinical Use And Interpretation*. Academic Press.

Saripudin, A. (2021). *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD-Rajawali Pers*. PT. Rajagrafindo Persada.

Solomon, J. W., & O'Brien, J. C. (2020). *Pediatric Skills For Occupational Therapy Assistants E-Book*. Elsevier Health Sciences

Ulfah, M. (2020). *Digital Parenting: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak Dari Bahaya Digital?*. Edu Publisher.

Yenti, Y., & Maswal, A. . (2021). *Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 2045–2051. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V5i1.1218>