



Implementasi Video Animasi terhadap Kemandirian Anak Usia 5 Sampai 6 Tahun *The Implementation of Animated Videos on the Independence of Children Aged 5-6 Years*

Dessi Andriani^{1*}, Maryani¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Corresponding author: dessiandriani@univpgri-palembang.ac.id

Received : 11-6-2025 ; Revision : 24-4-2026 ; Accepted : 6-5-2026 ; Available Online : 22-6-2026

Abstrak: Kemandirian anak usia dini krusial untuk perkembangan holistik, dan video animasi berpotensi memotivasinya melalui stimulasi visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi video animasi dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5 hingga 6 tahun. Kemandirian merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup kemampuan melakukan tugas sehari-hari tanpa bergantung pada orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan triangulasi sumber data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sesuai model Miles dan Huberman. Subjek penelitian terdiri dari 6 anak dan 1 guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menonton video animasi, anak-anak mulai menunjukkan peningkatan dalam kemandirian, seperti menyelesaikan tugas yang diberikan, berani berpisah dari orang tua, dan menyiapkan diri untuk belajar. Video animasi yang menarik dan interaktif berhasil memotivasi anak untuk meniru perilaku mandiri yang ditampilkan. Selain itu, peran guru dan lingkungan sekolah sangat penting dalam mendukung perkembangan kemandirian anak. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam mengembangkan kemandirian anak.

Kata kunci: anak usia dini ; kemandirian ; video animasi

Abstract: Early childhood independence is crucial for holistic development, and animated videos have the potential to motivate it through visual stimulation. This study aims to examine the implementation of animated videos in enhancing the independence of children aged 5 to 6 years. Independence is a vital aspect of child development that encompasses the ability to perform daily tasks without depending on others. The research method employed is descriptive qualitative, with data collection conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques were carried out using data source triangulation, data reduction, data display, and conclusion drawing, in accordance with the Miles and Huberman model. The research subjects consisted of six children and one teacher. The results indicate that after watching animated videos, children began to demonstrate an increase in independence, such as completing assigned tasks, having the courage to separate from parents, and preparing themselves for learning. Engaging and interactive animated videos successfully motivated the children to imitate the independent behaviors presented. Furthermore, the role of teachers and the school environment is essential in supporting the development of children's independence. This study contributes to the understanding of the effectiveness of learning media in early childhood education and is expected to serve as a reference for educators and parents in developing children's independence.

Keywords: early childhood; Independence; video animation

This is an open access article under the [CC-BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase fundamental yang menentukan lintasan perkembangan anak di masa depan. Pada periode *golden age* ini, perkembangan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kemandirian. Secara teoretis, kemandirian pada anak usia 5-6 tahun bukan sekadar kemampuan fisik untuk melakukan aktivitas tanpa bantuan, melainkan manifestasi dari kepercayaan diri, inisiatif, dan kemampuan pemecahan masalah (Fitriyah et al., 2021). Merujuk pada teori psikososial Erik Erikson, anak usia ini berada pada krisis "inisiatif vs rasa bersalah". Dalam fase ini, anak mulai mengembangkan otonomi untuk mengendalikan diri dan mengelola tugas secara mandiri. Kegagalan dalam mengembangkan otonomi pada fase ini dapat menghambat keberanian anak dalam mengeksplorasi lingkungan dan memicu ketergantungan patologis (Aprilia et al., 2024; Nasution, 2018). Kemandirian ini melibatkan proses kognitif kompleks di mana anak belajar menginternalisasi aturan dan mengubahnya menjadi perilaku nyata, seperti merawat diri sendiri dan mengambil keputusan sederhana dalam aktivitas sehari-hari (Bui et al., 2023).

Namun, realitas empiris di lapangan seringkali menunjukkan diskrepansi antara harapan perkembangan dengan capaian aktual anak. Masalah kemandirian masih menjadi tantangan besar di berbagai lembaga PAUD. Berdasarkan observasi awal di salah satu Kelompok Bermain kabupaten Banyuwangi, ditemukan fenomena ketidakmandirian yang cukup signifikan, di mana sekitar 30% anak belum menunjukkan perilaku mandiri yang optimal. Deskripsi masalah ini terlihat dari beberapa indikator kunci: pertama, rendahnya ketahanan emosional saat berpisah dengan orang tua di sekolah yang ditandai dengan perilaku menangis dan menolak masuk kelas. Kedua, ketergantungan tinggi pada bantuan guru untuk menyelesaikan tugas-tugas sederhana seperti mengerjakan lembar kerja atau merapikan peralatan belajar. Ketiga, rendahnya keterampilan aktivitas pribadi (*self-help skills*), seperti ketidakmampuan memakai atau melepas sepatu sendiri tanpa instruksi berulang.

Kondisi ini disebabkan oleh konvergensi faktor internal dan eksternal. Secara internal, anak seringkali mengalami kecemasan akan kegagalan dan kurangnya efikasi diri. Secara eksternal, pola asuh orang tua yang cenderung *over-protective* dan memanjakan menjadi penghambat utama, di mana orang tua seringkali mengambil alih tugas yang seharusnya bisa dilakukan anak demi alasan efisiensi waktu (Jayana, 2021). Selain itu, keterbatasan pemahaman pendidik mengenai strategi stimulasi yang efektif menyebabkan proses pembiasaan di sekolah berjalan monoton dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk berinisiatif (Pratiwi, 2022). Kemandirian pada fase ini ditunjukkan melalui kemampuan merawat diri sendiri, seperti mengancingkan pakaian, mengikat sepatu, serta bertindak tanpa bergantung pada orang lain. Selain itu, kemandirian dipengaruhi oleh faktor genetik, pola asuh, sistem pendidikan yang menghargai kemampuan diri, serta lingkungan sosial yang kondusif (Azhari et al., 2024). Anak yang mandiri didefinisikan sebagai anak yang dapat melakukan tugas sehari-hari sendiri, memahami aturan, membedakan benar dan salah, serta memahami konsekuensi dari tindakannya, termasuk dalam hal-hal mendasar seperti makan dan ke kamar mandi (Handayani et al., 2024).

Di tengah hambatan tersebut, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak. Anak-anak di era digital memiliki karakteristik belajar yang

sangat responsif terhadap stimulasi visual dan audio (Hudain et al., 2023). Di sinilah peran teknologi menjadi krusial. Video animasi didefinisikan sebagai media pembelajaran yang berisi kumpulan gambar bergerak dilengkapi suara yang bertujuan menciptakan rasa "hidup" dan menyampaikan pesan secara efektif (Irawan et al., 2023). Analisis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital memiliki peran transformatif. (Andriani & Jannah, 2023) membuktikan bahwa media interaktif mampu meningkatkan literasi anak, sementara (Puspita, 2020) menyoroti pengaruh positif media terhadap keterampilan berbicara. Dalam konteks kemandirian, (Maghfiroh & Wardhan, 2025) menemukan bahwa film animasi seperti "Nussa dan Rara" dapat menjadi sarana observasi bagi anak untuk meniru perilaku positif. Demikian pula, (Wijayanti et al., 2019) menunjukkan bahwa aktivitas kehidupan praktis efektif dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun. Hal ini didukung oleh temuan (Andrasari et al., 2022) yang menyatakan bahwa video animasi mampu membuat pengalaman belajar menjadi lebih bermakna karena menyajikan konsep abstrak ke dalam bentuk visual yang konkret dan mudah dipahami oleh logika anak usia dini.

Meskipun kajian mengenai video animasi dan kemandirian telah banyak dilakukan, terdapat celah penelitian (*research gap*) yang harus diisi. Mayoritas penelitian sebelumnya menggunakan media animasi populer atau komersial yang bersifat umum sebagai bahan tontonan, bukan sebagai instrumen intervensi perilaku yang terukur dan terstruktur sesuai kurikulum lokal sekolah. Terdapat kelangkaan studi yang secara spesifik menguji implementasi video animasi yang dirancang sebagai "panduan perilaku" (*behavioral modeling*) untuk mengatasi masalah transisi sekolah dan kesiapan tugas secara mendalam di lingkungan Kelompok Bermain. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penggunaan video animasi spesifik berjudul "Aku Bisa Mandiri, Kesiapan Berperilaku Mandiri" sebagai stimulus visual langsung yang dikorelasikan dengan tiga indikator kemandirian kritis: adaptasi perpisahan, penyelesaian tugas mandiri, dan persiapan diri dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi video animasi "Aku Bisa Mandiri" terhadap peningkatan kemandirian anak usia 5-6 tahun di KB Mutiara Hati. Secara rinci, penelitian ini bermaksud untuk mengetahui sejauh mana intervensi media ini dapat mengubah perilaku anak dalam menyelesaikan tugas tanpa bantuan, meningkatkan keberanian anak saat diantar ke sekolah, serta mendorong inisiatif anak dalam menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai. Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis yang diajukan adalah bahwa implementasi video animasi "Aku Bisa Mandiri" secara signifikan meningkatkan skor kemandirian anak usia 5-6 tahun, ditandai dengan perubahan perilaku dari ketergantungan menjadi perilaku otonom yang lebih stabil. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis bagi pengembangan media pembelajaran PAUD serta solusi praktis bagi guru dan orang tua dalam mengoptimalkan potensi kemandirian anak melalui pendekatan teknologi yang edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada gambaran mendalam mengenai implementasi video animasi "Aku Bisa Mandiri, Kesiapan Berperilaku Mandiri" terhadap pengembangan kemandirian anak usia 5

hingga 6 tahun. Dalam pendekatan kualitatif ini, peneliti tidak menggunakan istilah variabel independen atau dependen, melainkan berfokus pada fenomena perilaku dan proses internalisasi nilai kemandirian pada subjek penelitian. Subjek penelitian terdiri dari 6 orang anak pada Kelompok Bermain di Kabupaten Banyuwangi yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria indikasi awal kemandirian yang belum berkembang optimal. Alur prosedur pelaksanaan penelitian ini secara sistematis disajikan dalam bagan gambar 1:



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian Deskriptif Kualitatif Implementasi Video Animasi

Prosedur implementasi media yang digambarkan dalam bagan di atas dilakukan melalui tiga tahapan utama: tahap pra-tayang (apersepsi), tahap penayangan video animasi (stimulus), dan tahap pasca-tayang (diskusi dan praktik langsung). Fokus pengamatan diarahkan pada tiga indikator utama kemandirian, yaitu kemandirian tugas, kemandirian emosional, dan kemandirian personal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi.

Untuk menjamin keabsahan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan strategi triangulasi sumber dan teknik guna memverifikasi konsistensi informasi. Data kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, serta penarikan kesimpulan secara induktif yang diverifikasi secara terus-menerus untuk menghasilkan temuan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dinamika Respons dan Perilaku Anak terhadap Stimulus Video Animasi

Implementasi video animasi "Aku Bisa Mandiri" dilaksanakan secara sistematis pada tanggal 15, 16, dan 19 Mei 2025. Sebagai media pembelajaran, video ini dirancang untuk memberikan contoh konkret perilaku mandiri seperti mandi, makan, dan memakai sepatu sendiri yang dapat ditiru oleh anak-anak. Selama proses penayangan, peneliti mengobservasi berbagai perilaku yang mencerminkan tingkat perhatian dan keterlibatan subjek. Mayoritas anak tampak sangat antusias, ditandai dengan ekspresi

wajah ceria dan fokus. Hal ini terkonfirmasi melalui wawancara dengan salah satu subjek yang mampu mengingat karakter utama bernama Alif: *"Aku ingat video di mana Alif bisa mandi dan berpakaian sendiri... Alif senang sekali pas mandi, sambil nyanyi dan main air... aku mau bisa mandi sendiri kayak Alif"* (Wawancara, 15 Mei 2025).

Namun, terdapat variasi respons berdasarkan karakteristik awal subjek. Anak-anak seperti NPB dan MKA yang memiliki hambatan kemandirian awal cenderung kurang fokus atau menunjukkan kebosanan jika konten tidak sesuai minat mereka. Sementara itu, subjek seperti HFS masih menunjukkan kecenderungan ketergantungan dengan mencari arahan dari orang dewasa saat menonton. Guru kelas, Ibu Yuliana, menjelaskan bahwa integrasi video ini bertujuan membantu anak memahami konsep kemandirian secara menyenangkan sehingga mereka termotivasi mencoba aktivitas tanpa bergantung pada orang dewasa. Melalui visualisasi yang menarik, video animasi mampu menyampaikan pesan edukatif dan memotivasi anak untuk meniru perilaku positif (Ariani & Ujianti, 2021). Penggunaan media YouTube dinilai efektif karena memiliki visual menarik, narasi mudah dipahami, dan durasi yang sesuai dengan rentang perhatian anak usia dini.

Transformasi Indikator Kemandirian Pasca-Intervensi

Tabel 1. Perubahan Indikator Kemandirian

Subjek	Indikator Pra-Intervensi	Indikator Pasca Intervensi (Observasi/Wawancara)
ANA	Selalu menangis saat pisah ibu	Berani masuk kelas sendiri (terinspirasi video)
HFS	Selalu minta bantuan tugas	Bisa selesaikan tugas sendiri seperti anak besar
MAA/ZAS	Selalu minta tolong pasang sepatu	Mulai coba pasang sepatu sendiri (masih belajar)
NPB/MKA	Tidak fokus dan tidak menyelesaikan tugas	Lebih antusias & mulai rapikan mainan sendiri

Setelah terpapar intervensi video animasi secara rutin, terdapat perkembangan kemandirian yang jelas teramati pada subjek penelitian. Video ini terbukti berfungsi sebagai alat pembelajaran efektif dalam mendorong otonomi anak. Pada aspek kemandirian emosional, subjek ANA yang sebelumnya selalu menangis saat berpisah dengan ibunya kini mulai berani masuk kelas sendiri. Ibu Yuliana mencatat: *"ANA mulai berani masuk kelas sendiri tanpa harus ditemani orang tua, yang terinspirasi langsung dari adegan dalam video yang menunjukkan tokoh utama berani menghadapi tantangan sendiri"* (Wawancara, 19 Mei 2025).

Pada aspek kemandirian tugas, subjek HFS menunjukkan kemajuan dengan mencoba menyelesaikan tugas guru sampai selesai tanpa bantuan terus-menerus. Banyak anak mulai menunjukkan inisiatif, seperti merapikan mainan tanpa diingatkan dan membantu teman dalam menyelesaikan tugas. Rasa bangga muncul sebagai dampak dari keberhasilan tersebut, sebagaimana diungkapkan salah satu subjek: *"Aku suka mengerjakan tugas sendiri karena aku merasa bisa seperti anak besar, dan video itu membuat aku ingin terus mencoba sendiri"* (Wawancara, 19 Mei 2025).

Perkembangan ini juga diikuti dengan peningkatan rasa percaya diri yang terlihat dari ekspresi wajah ceria saat berhasil mengancingkan baju atau memakai sepatu sendiri. Meskipun anak-anak seperti MAA dan ZAS masih membutuhkan waktu adaptasi dalam hal memakai sepatu, keinginan mereka untuk mencoba telah tumbuh secara signifikan.

Analisis Teoretis dan Sintesis Faktor Pendukung-Penghambat

Keberhasilan implementasi video ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang sangat bergantung pada simbol dan imajinasi (Ashadi, 2022). Video animasi yang kaya visual memudahkan anak memahami konsep kemandirian melalui contoh konkret yang dapat ditiru. Berdasarkan teori belajar sosial Bandura, proses ini disebut sebagai observasi dan imitasi, di mana video berperan sebagai model perilaku yang mendorong anak meniru aktivitas mandiri (Anggreni & Rudiarta, 2022). Selain itu, teori psikososial Erikson menegaskan bahwa pada usia ini anak mulai mengembangkan inisiatif dan rasa tanggung jawab (Handayani et al., 2024).

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung terdiri dari tiga elemen utama yang mengoptimalkan dampak video animasi. Pertama, fasilitasi guru melalui diskusi dan refleksi memungkinkan internalisasi pesan video, seperti yang diungkapkan Ibu Yuliana: "*Visualisasi langkah-langkah praktis yang jelas dan karakter animasi yang ramah membuat anak mudah mengingat dan meniru perilaku mandiri*" (Wawancara, 19 Mei 2025). Kedua, kualitas konten video dengan visual menarik, musik ceria, dan narasi sederhana sesuai rentang perhatian anak usia 5-6 tahun. Ketiga, lingkungan KB kondusif dengan fasilitas mudah dijangkau (kamar mandi, rak mainan rendah) memfasilitasi praktik langsung apa yang dipelajari dari video.

Faktor penghambat meliputi: Pertama, inkonsistensi dukungan rumah di mana orang tua masih membantukan aktivitas yang seharusnya dilatih mandiri. Kedua, durasi video panjang menyebabkan kebosanan, sebagaimana diungkapkan NPB: "*Kadang aku cepat bosan kalau videonya terlalu lama*" (Wawancara, 16 Mei 2025). Ketiga, variasi karakter anak seperti NPB dan MKA yang lambat adaptasi karena tingkat kemandirian awal rendah.

Triangulasi data (observasi + wawancara guru + wawancara anak) mengkonfirmasi bahwa peran aktif guru sebagai fasilitator mampu mengatasi sebagian besar hambatan melalui pendekatan individual dan pengulangan praktik langsung di kelas. Ibu Yuliana menegaskan: "*Anak yang lambat seperti NPB butuh pendekatan khusus dan pengulangan, tapi video tetap jadi pemicu utama motivasi mereka*" (Wawancara, 19 Mei 2025).

Temuan ini sejalan dengan Munawir dkk. (2024) yang melaporkan media interaktif meningkatkan kemandirian anak usia dini 25% melalui mekanisme observasi model sosial, sebagaimana terlihat pada inisiatif HFS menyelesaikan tugas mandiri pasca-video. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan bukti spesifik: seri "Aku Bisa Mandiri" memicu imitasi konkret (mandi, sepatu, makan) pada 4/6 anak hanya dalam 3 hari intervensi, jauh lebih cepat dari rata-rata 2 minggu pada studi Munawir.

Berbeda dengan Fitria et al. (2024) yang fokus pembentukan karakter religius melalui animasi, penelitian ini mengungkap dimensi emosional (ANA mengatasi *separation anxiety*: "berani masuk kelas sendiri") dan sosial (bantu teman sopan),

sesuai teori Vygotsky tentang *Zone of Proximal Development* dimana video + fasilitasi guru mempercepat transit dari ketergantungan ke otonomi. Keunikan tambahan: triangulasi guru-anak-observasi di konteks KB swasta pedesaan Sumsel, memberikan kontribusi empiris pada gap penelitian media animasi berbasis YouTube untuk kemandirian praktis usia 5-6 tahun.

Penelitian ini memberikan arahan praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat konten. Orang tua dan guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk menstimulasi kemandirian anak. Integrasi video dengan aktivitas praktik langsung dan diskusi reflektif sangat dianjurkan untuk memperkuat pemahaman dan motivasi anak. Keterbatasan dalam penelitian ini mencakup jumlah sampel yang kecil dan fokus pada satu lokasi, yang mungkin tidak mewakili populasi yang lebih luas. Selain itu, faktor eksternal seperti dukungan keluarga dan lingkungan juga dapat mempengaruhi hasil, namun tidak sepenuhnya terukur dalam penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan observasi dan wawancara, implementasi video animasi "*Aku Bisa Mandiri*" teramati mendorong perubahan perilaku kemandirian pada 6 anak usia 5-6 tahun, ditandai dengan inisiatif konkret seperti HFS menyelesaikan tugas mandiri, ANA berani masuk kelas tanpa tangis, serta MAA/ZAS mencoba memasang sepatu sendiri. Triangulasi data mengkonfirmasi visualisasi praktis video dipadukan fasilitasi guru menjadi pemicu utama transformasi dari ketergantungan ke otonomi. Penelitian ini berkontribusi pada praktik pendidikan anak usia dini di KB swasta pedesaan Sumsel dengan bukti kualitatif media YouTube seri spesifik efektif untuk kemandirian praktis (mandi, makan, sepatu), meskipun terbatas pada sampel kecil (n=6), durasi pendek (5 hari), dan dukungan rumah belum terukur. Direkomendasikan guru mengintegrasikan video 3x/minggu dengan praktik 15 menit/hari, orang tua mengulang video di rumah sambil hindari bantuan berlebih, serta penelitian lanjutan longitudinal 6 bulan di multi-KB untuk mengukur konsistensi rumah.

DAFTAR RUJUKAN

- Andrasari, N. A., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Andriani, D., & Jannah, M. (2023). The Influence of Use of Ruptive Media on Literation of Group B Children In Ra Ar-Roudhloh Tenggara Keluang District, Musi Banyuasin District. *Journal on Education*, 06(01), 4190–4201. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3549>
- Anggreni, D. P. D., & Rudiarta, I. W. (2022). PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR AGAMA HINDU PERSPEKTIF TEORI BELAJAR SOSIAL. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(02), 142–151. <https://doi.org/10.53977/ps.v1i02.353>
- Aprilia, C. W., Elan, E., & Rizqi, A. M. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendorong Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.487>
- Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43.

- <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690>
- Ashadi, F. (2022). PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK AL IHSAN BANYUWANGI. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Azhari, S., Fadlilah, A. N., Astini, N. S., Rudiah, S., Fujianti, N. A., & , Sumiati, S. (2024). Analisis Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembelajaran Montessori. *JOURNAL OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION STUDIES*, 4(1), 166–198. <https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.166-198>
- Bui, M. M., Puspitasari, I., Hastuti, D., & Sofyan, I. (2023). Strategi Ibu Bekerja dalam Menanamkan Kemandirian pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 372–385. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.542>
- Fitria, T., Marzoan, L., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan Karakter Religius Anak Usia Dini melalui Media Film Animasi “Syamil dan Dodo” pada Kelompok B id PAUD Babussalam Tahun Ajaran 2024. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.480>
- Fitriyah, Q. F., Purnama, S., Febrianta, Y., Suismanto, S., & ‘Aziz, H. (2021). Pengembangan Media Busy Book dalam Pembelajaran Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 719–727. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.789>
- Handayani, R., Surya, E. P. A., & Syahti, M. N. (2024). Kemandirian Anak Dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar: Pentingnya Pembentukan Karakter Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 352–356. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsd>
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Irvan, I., Juhanis, J., Weraman, P., & Saddhono, K. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video: Apakah berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar pada Anak? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4881–4891. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4924>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriyanisah, F. (2023). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Jayana, T. A. (2021). Konsep Belajar dalam Perspektif Anwar Muhammad al-Syarqawi dan Albert Bandura serta Implikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 31–44. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2716>
- Maghfiroh, F., & Wardhan, J. D. (2025). Peningkatan Nilai Agama dan Moral Melalui Video Animasi Nussa dan Rara. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 413–422. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1182>
- Nasution, T. (2018). Kemandirian, Siswa dan Pendidikan Karakter. *Ijtimaiah*, 2(1), 1–18.
- Pratiwi, R. K. (2022). Analisis Pembelajaran Nilai Kemandirian Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 94–145. <https://doi.org/10.53515/CJI.2022.3.2.94-145>
- Puspita, M. D. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL FALAH PALEMBANG TAHUN AJARAN 2019/2020. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

Dini, 3(1). <https://doi.org/10.31851/peknik.v3i1.4598>
Wijayanti, T., Syamsuddin, M. M., & Pudyaningtyas, A. R. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI PRACTICAL LIFE ACTIVITY PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumara Cendekia*, 7(4), 440. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.31774>