



“Tas Pintar AIMMA” Untuk Stimulasi Karakter dan Keterampilan Hidup Dalam Menyiapkan Generasi Emas Indonesia

Yuliani Nurani¹, Niken Pratiwi², Yaswinda³

¹²³⁴Prodi PG PAUD, Universitas Negeri Jakarta

E-mail: yuliani_nurani@unj.ac.id

Abstrak: Penggunaan media berbasis digital penting dihadirkan dalam pelaksanaan pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media digital “Tas Pintar AIMMA” sebagai sarana untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dalam mengembangkan karakter dan keterampilan hidup anak, khususnya untuk stimulasi keterampilan bantu diri anak usia dini. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan rancangan *one group pretest-posttest with control group design*. Sampel yang digunakan adalah 120 anak usia dini di Kelompok A dan Kelompok B Taman Kanak-Kanak di wilayah DKI Jakarta dan Kota Padang, Sumatera Barat yang dipilih dengan teknik sampel probabilitas. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media digital “Tas Pintar AIMMA” diperoleh nilai yang signifikan sehingga efektif digunakan dalam menstimulasi keterampilan bantu diri anak usia dini. Penggunaan media digital “Tas Pintar AIMMA” dalam penelitian ini dapat mengasah keterampilan bantu diri anak melalui buku digital dan video pembelajaran interaktif yang terdapat didalam media tersebut. Media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” efektif digunakan dalam menstimulasi keterampilan bantu diri pada anak (berpakaian, makan dan merawat diri). Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para praktisi Pendidikan khususnya pendidik anak usia dini dalam mengembangkan keterampilan bantu diri anak usia dini yang menyesuaikan dengan kebutuhan zaman terutama dalam menyiapkan generasi emas Indonesia dimasa kini dan mendatang.

Kata kunci: karakter, keterampilan hidup, generasi emas

1. Pendahuluan

Permasalahan yang dihadapi dalam menyiapkan generasi emas Indonesia saat ini menjadi semakin kompleks dan beragam. Pendidik dan peserta didik dihadapkan pada perubahan sosial, teknologi, dan budaya yang cepat, yang berdampak pada perkembangan kepribadian dan kemampuan mereka. Kehidupan kita sehari-hari banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, seperti kemudahan mendapatkan informasi dan berkomunikasi (Septiano & Najicha, 2022). Namun, banyak hal yang berubah akibat kemajuan teknologi komunikasi, khususnya bagi generasi emas (Komariah et al., 2020). Pendekatan yang kreatif dan menyeluruh diperlukan dalam pendidikan dan pengembangan mereka agar generasi emas Indonesia mampu menjawab tantangan ini. Generasi emas Indonesia dapat dipersiapkan secara efektif dengan menciptakan materi pendidikan yang mendukung keseimbangan pengembangan karakter dan keterampilan hidup anak usia dini. "Tas Pintar AIMMA" merupakan media digital yang dapat menjadi salah satu solusi yang memungkinkan untuk dapat digunakan dalam menstimulasi karakter dan keterampilan hidup anak.

Keterampilan hidup sangat penting dimiliki sejak anak usia dini. Pengenalan keterampilan hidup akan membantu anak dalam menjalani hidup secara mandiri



(Durand et al., 2016; Levin et al., 2018; Scroll & For, 1979). Anak usia dini melakukan kegiatan rutinitas harian yang dapat dilakukan secara mandiri seperti makan, berpakaian, hingga merawat dan menjaga kebersihan diri, serta kemampuan berinteraksi dengan orang lain (Saracho & Evans, 2021). Bentuk stimulasi keterampilan hidup anak dapat diberikan melalui berbagai aktivitas dan penggunaan media yang beragam (Nurani & Pratiwi, 2020c). Anak usia dini perlu diberikan contoh berbagai aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan hidup melalui metode dan media yang menarik. Disamping itu, keterampilan hidup sangat penting untuk menghadapi dan memecahkan segala permasalahan pada saat menjalani sebuah kegiatan. Keterampilan hidup juga berkaitan keterampilan seseorang memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif, berkomunikasi secara efektif, membangun hubungan yang sehat, berempati dengan orang lain, dan mengatasi serta mengelola kehidupan mereka dengan cara yang sehat dan produktif (Arasomwan & Mashiyah, 2021a; Kobayashi et al., 2013a; Meloy & Schachner, 2019a; Nurani & Pratiwi, 2020a). Oleh karena itu, keterampilan hidup penting dikenalkan pada anak usia dini.

Keterampilan hidup yang penting dikembangkan pada anak usia dini berkaitan dengan keterampilan bantu diri. Anak usia dini perlu dibekali keterampilan bantu diri untuk tumbuh menjadi anak yang mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab. Stimulasi keterampilan bantu diri sejak dini akan membantu anak tumbuh menjadi anak yang lebih mandiri (Putra, n.d.). Orang dewasa, khususnya orangtua dan guru memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi keterampilan bantu diri. Keterampilan bantu diri dapat dibelajarkan melalui modeling, pembiasaan, dan juga keteladanan dari orangtua di rumah (Gunning et al., 2020; Sobrebiga & Medez, 2021a). Hal ini menjelaskan bahwa dalam kondisi apapun, keterampilan bantu diri penting untuk distimulasi.

Namun adanya kondisi pasca pandemi saat ini sangat memberikan dampak bagi seluruh sektor pendidikan khususnya bagi perkembangan anak usia dini (Al-Hassan, 2020; Park et al., 2020; Unicef, 2020; Yoshikawa et al., 2020a). Bagaimana guru dapat melatih keterampilan hidup anak tanpa adanya interaksi dan motivasi secara langsung. Tentunya ini sangat bergantung pada dukungan orang tua dan lingkungan internalnya. Anak dalam rentang usia dini berpotensi mengalami kerusakan otak di masa emasnya ketika lingkungan tidak memberikan penanganan dengan baik (Yoshikawa et al., 2020b). Oleh karena itu anak harus tetap mendapatkan stimulasi yang tepat untuk tumbuhkembangnya. Dalam kondisi pasca pandemi, pembelajaran tentang keterampilan hidup bagi anak usia dini seharusnya dilaksanakan secara intens di rumah masing-masing. Kegiatan ini berjalan dengan adanya kerjasama antara guru dan orangtua. Dalam pelaksanaannya, membiasakan keterampilan hidup di rumah tidaklah semudah yang dibayangkan. Faktor kurangnya semangat anak dan keterbatasan kemampuan orang tua dalam mendampingi anak menjadi tantangan dalam penerapan belajar di rumah (Malta Campos & Vieira, 2021; Neitzel et al., 2019; Spante, 2019). Berdasarkan observasi pada beberapa Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa sebagian besar orang tua tidak telaten dan sering mengeluhkan kondisi anaknya saat belajar. Akibatnya, anak sering dimarahi dan ditegur karena tidak konsentrasi dalam belajar (Crawford et al., 2021; Fahrurrozi et al., 2020; Nurani & Pratiwi, 2020b). Di samping itu anak kurang bersemangat ketika



belajar di rumah dan jenuh karena pembelajaran yang monoton, tidak ada teman-teman serta tidak ada yang memotivasi.

Jika kondisi ini dibiarkan tentunya akan berdampak buruk terhadap anak. Apalagi pembelajaran bagi anak usia dini menekankan pada aspek keterampilan hidup. Tentunya jika tidak terstimulasi dengan baik maka keterampilan hidupnya pun akan terhambat. Anak usia dini perlu diberikan latihan untuk merawat diri, berpakaian sendiri, makan sendiri yang sesuai dengan karakteristik budayanya. Di samping itu, anak perlu diberikan pembiasaan baik agar mereka juga dapat beradaptasi dan mudah diterima di lingkungannya. Pemberian stimulasi untuk keterampilan hidup dapat diberikan melalui pemberian contoh (*modelling*) serta pembiasaan yang dilakukan anak dalam aktivitas hariannya. Namun, tidak semua orang tua paham bagaimana menghadapi anak yang berperilaku tidak sesuai harapan. Dalam situasi ini, tidak jarang orang tua gagal membentuk komunikasi dengan anak. Sebagian besar orang tua lebih sering marah dan membentak anaknya. Hal ini tentu akan kontradiktif dengan proses pembelajaran yang sedang dilakukan (Bhamani et al., 2020; Daniel, 2020; Giunco et al., 2020).

Pemberian stimulasi untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal tetap perlu diupayakan dalam berbagai kondisi. Anak usia dini perlu dikenalkan dan dibelajarkan berbagai keterampilan hidup melalui pengalaman bermakna. Pembelajaran anak usia dini dilaksanakan melalui kegiatan bermain. Aktivitas bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkap ide, memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari lingkungannya (Nakpong, 2019; Stančín et al., 2020; Zosh et al., 2017). Dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan perantara atau yang biasa disebut dengan media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Fellasufah & Mustadi, 2021; Mertala, 2020). Pemanfaatan teknologi sebagai media dalam penyampaian kegiatan ini harus didukung oleh kemampuan orang tua sebagai guru di rumah. Orang tua memberikan dukungan dengan ikut belajar bersama anak dengan memanfaatkan berbagai bentuk teknologi (Fitzpatrick et al., 2007; Plowman et al., 2010). Melalui perkataan lain, adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru di sekolah dan orang tua dalam membelajarkan anaknya di rumah.

Dalam menyikapi hal tersebut, peneliti berusaha memberikan suatu solusi untuk mengatasi berbagai masalah yang terjadi saat belajar dari rumah. Disini, peneliti telah mengembangkan suatu media digital interaktif yang berfungsi membantu orang tua dalam memberikan pembelajaran dan latihan kepada anak untuk menstimulasi keterampilan hidupnya di rumah. Media ini bernama "Tas Pintar AIMMA (Anak Indonesia Mandiri, Maju, dan Berkarakter). Media ini berisi buku digital, CD video interaktif, *art and craft* wayang kertas yang dikombinasikan untuk melatih anak terampil melakukan aktivitas bantu diri di rumah. Media interaktif yang dikembangkan peneliti disesuaikan dengan kegiatan belajar untuk stimulasi bantu diri



anak agar tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter, mandiri dan juga disiplin di masa mendatang. Menurut (Alelaimat et al., 2020; Chib et al., 2019; Forgó, 2013; Hasanah et al., 2020, 2021; Nurani & Pratiwi, 2020d; Widjaja, 2017) penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bagi anak merupakan salah satu hal yang penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu penggunaan media digital juga dapat menarik perhatian anak. Anak usia ini akan termotivasi dengan sesuatu yang menurutnya menarik seperti penggunaan poster, video animasi dan buku digital dalam kegiatan belajar.

Adapun novelty pada penelitian ini antara lain media interaktif yang dikembangkan peneliti dibuat berdasarkan kurikulum anak usia dini yang difokuskan pada aspek keterampilan hidup. Adapun keterampilan hidup yang difokuskan antara lain *the categories of eating, dressing, bathing and toileting* (Arasomwan & Mashiya, 2021b; Kavalero et al., 1962a; Kobayashi et al., 2013b; Meloy & Schachner, 2019b). Media ini merupakan kumpulan variasi media audiovisual seperti video pembelajaran dalam bentuk CD interaktif, buku digital, dan wayang kertas yang sangat disukai anak. Produk penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan solusi bagi para praktisi pendidikan khususnya bagi para guru anak usia dini dan orang tua dalam rangka menstimulasi keterampilan hidup anak sejak usia dini sehingga menjadi bekal bagi anak ketika dewasa untuk tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA”. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen dan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest with control group design*.

Sampel yang digunakan adalah 120 anak usia dini di Kelompok A dan Kelompok B Taman Kanak-Kanak di wilayah DKI Jakarta dan Kota Padang yang dipilih dengan teknik sampel probabilitas.

Untuk mengukur keterampilan hidup peserta didik, peneliti menggunakan angket yang dikembangkan berdasarkan komponen keterampilan hidup pada anak usia dini. Adapun komponen menurut Henderson dan Pehoski adalah “*Self-help are included the categories of eating, dressing, bathing and toileting. These are basic activities of self-care and self-care activities are among the first achievements of childhood, and they provided independence, social approval, and a sense of mastery for the child*”(Kavalero et al., 1962b; Report & Postage, 2000). Keterampilan bantu diri merupakan aspek penting yang dibutuhkan anak untuk dapat terampil menguasai setiap aktivitas dalam kategori agar dapat mencapai keberhasilan penguasaan perkembangan dengan memberikan pembelajaran melalui pengalaman hingga terampil tanpa adanya tekanan pembelajaran.

Pelaksanaan rancangan *one group pretest-posttest with control group design* dilakukan dua kali yaitu sebelum eksperimen (O1) disebut *pretest*, dan sesudah



eksperimen (O2) disebut dengan *posttest* adapun konstelasinya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Konstelasi *One Group Pretest-Posttest With Control Group Design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Studi penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas media digital “TAS PINTAR AIMMA” dalam menstimulus keterampilan hidup anak. Hasil *expert judgement* pada media digital “TAS PINTAR AIMMA” mendapatkan skor 86,2% oleh ahli materi; 90,8% oleh ahli pengembangan desain; 95% oleh ahli bahasa; 87,6% oleh ahli perangkat pembelajaran; 85,1% oleh praktisi pendidikan; dan 90.87% oleh peserta didik. Oleh karena itu, media digital “TAS PINTAR AIMMA” diartikan valid dan dapat diterapkan pada kelas.

Tabel 2. Hasil *Expert Judgement* pada Media Digital “TAS PINTAR AIMMA”

Skor yang diperoleh	Experiment
Ahli materi	86.2%
Ahli desain	90.8%
Ahli bahasa	95%
Ahli pembelajaran	87.6%
Praktisi pendidikan	85.1%
Siswa	90.87%

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji-t. Tujuan dari uji-t adalah untuk mengetahui hipotesis dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan pretest dan posttest. Data dalam penelitian ini dikelola dengan bantuan alat penghitungan statistik, aplikasi SPSS versi 22.

3. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA”. Di dalam media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” terdapat komponen keterampilan hidup pada anak usia dini yang meliputi keterampilan berpakaian, keterampilan makan, dan keterampilan merawat diri. Media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” yang digunakan adalah sebagai berikut:



Figure 1. Media Digital Interaktif “Tas Pintar AIMMA”

Gambar 1 di atas adalah merupakan gambat media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” yang di dalam terdapat buku digital, CD seri video pembelajaran serta *art dan craft* berupa wayang kertas yang telah dikembangkan. Media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” efektif digunakan dalam menstimulasi keterampilan hidup (berpakaian, makan dan merawat diri). Data pada table 2 di bawah ini menunjukkan bahwa keterampilan berpakaian memiliki nilai rata-rata tertinggi di dibandingkan dengan keterampilan makan dan merawat diri yaitu 70,25. Gambaran nilai rata-rata keterampilan hidup dapat dilihat pada tabel 2.

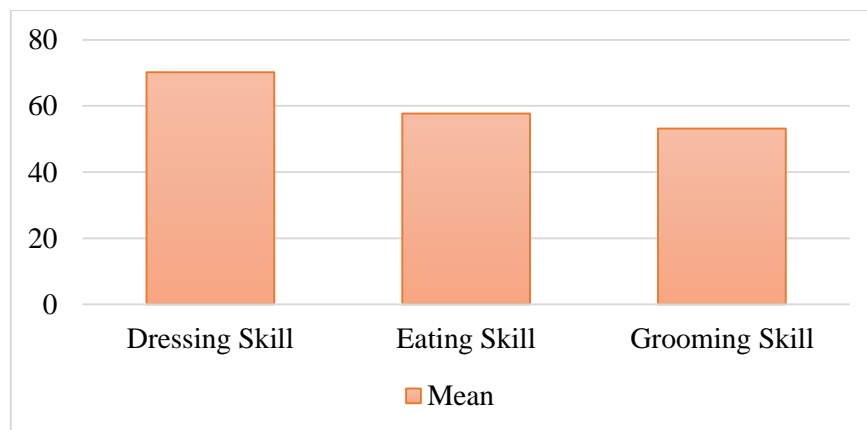


Figure 2. Deskripsi Hasil perhitungan Self Help

Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan prasyarat yang perlu dilakukan untuk melakukan uji-t. Dalam pengujian normalitas, data yang dihasilkan harus terdistribusi normal. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan $\alpha = 0,050$ pada SPSS versi 25. Berikut ini adalah hasil pengujian normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov:



Tabel 3. Uji Normalitas data

		Kolmogorov-Smirnov ^a		
Self_Help		Statistic	df	Sig.
Hasil	Dressing Skill	.101	40	.200*
	Eating Skill	.100	40	.200*
	Grooming Skill	.102	40	.200*

Data hasil uji normalitas yang diperoleh dari komponen keterampilan berpakaian, makan dan merawat adalah 0,200. Berdasarkan keputusan data berdistribusi normal jika nilai sig lebih besar dari nilai ($\text{sig} > 0,050$), maka H_0 diterima. Dengan demikian nilai ($0,200 > 0,05$) dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian prayarat analisis selanjutnya adalah uji homogenitas. Dalam penelitian ini, uji homogenitas menggunakan Uji Levene dengan $\alpha = 0,05$ pada SPSS versi 25. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Hasil perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Perhitungan Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.981	2	87	.144
	Based on Median	1.588	2	87	.210
	Based on Median and with adjusted df	1.588	2	86.996	.210
	Based on trimmed mean	1.957	2	87	.147

Berdasarkan data pada tabel 4 di atas menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}(0,05)(1)(72)$ dan nilai signifikansi (sig) dengan hasil 0,144 lebih dari 0,05. Artinya H_0 diterima, sehingga komponen keterampilan berpakaian, makan dan merawat adalah homogen. Persyaratan pengujian hipotesis telah terpenuhi dimana data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Dengan demikian dapat dilanjutkan dengan melakukan uji-t.

Tabel 5. Hasil Uji-T: Pengaruh Self Help pada anak usia dini

Hasil	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2481.667	2	1240.833	3.995	.004
Within Groups	27023.933	87	310.620		
Total	29505.600	89			

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,004 lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 dinyatakan bahwa terdapat perbedaan penggunaan media digital interaktif "Tas Pintar AIMMA" pada keterampilan hidup yang meliputi komponen keterampilan berpakaian, makan dan merawat pada anak usia dini. Hal ini



menunjukkan bahwa media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA”berpengaruh terhadap keterampilan hidup anak usia dini, khususnya keterampilan bantu diri.

Diskusi

Keterampilan bantu diri diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak, baik dari aspek perkembangan fisik/motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan nilai agama dan moral pada usia dini. Membelajarkan keterampilan bertahan hidup, hidup dengan orang lain, dan berhasil dalam masyarakat yang kompleks sangat penting untuk pelatihan keterampilan hidup (Bolat & Korkmaz, 2021). Kemampuan bantu diri ini sangat penting namun sering terlupakan. Kita lebih sibuk menyiapkan kesiapan-kesiapan akademis, seperti baca, tulis, hitung, dan sebagainya. Namun nyatanya, kemampuan bantu diri inilah yang penting dikuasai anak sebelum kesiapan akademisnya. Jika anak telah menguasai bantu diri dengan baik, maka anak akan merasa percaya diri karena anak mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, tumbuh mandiri, dan bertanggung jawab.

Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media digital interaktif “Tas Pintar AIMMA” berpengaruh terhadap keterampilan hidup anak usia dini. Komponen bantu diri yang memiliki nilai rata-rata tertinggi adalah keterampilan berpakaian yaitu 70,25 kemudian keterampilan makan dengan nilai rata-rata sebesar 57,68 dan dilanjutkan dengan keterampilan merawat diri dengan nilai rata-rata sebesar 53,18. Keterampilan berpakaian memiliki nilai tertinggi dikarenakan keterampilan berpakaian menawarkan banyak kesempatan untuk anak berkembang (Hatcher & Squibb, 2011; Yuen & Fong, 2012). Lebih lanjut hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melakukan keterampilan berpakaian, anak-anak belajar untuk menemukan dan mengelola barang-barang mereka serta berpakaian dengan aman dan efisien untuk melakukan berbagai aktivitas.

Hal yang dilakukan oleh anak dalam berpakaian adalah mampu (1) melepaskan dan menggunakan pakaian sendiri; (2) melepaskan dan mengancingkan pakaian (*resleting*, kancing cetek, perekat, tali, *belt*, kancing lubang, kancing ikat; (3) memilih pakaian yang ingin digunakan; (4) menyebutkan jenis pakaian yang digunakan ; (5) menyebutkan cara menggunakan pakaian ; (6) menyebutkan cara membersihkan pakaian; (7) mengenal jenis pakaian yang digunakan (mis : kaos, kemeja, celana); (8) menirukan cara menggunakan pakaian; (9) melakukan cara membersihkan pakaian; (10) melipat beragam pakaian yang baru dicuci.

Berdasarkan hasil analisis kegiatan memasang ritsleting dan mengikat tali sepatu merupakan salah satu kegiatan yang sulit dilakukan anak-anak yang sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Summers et al., 2008). Berpakaian, mencakup banyak keterampilan yang memegang prioritas yang tinggi untuk anak. Anak dapat meniru atau melakukan sendiri kegiatan berpakaian berdasarkan pada apa yang dilakukan oleh orang dewasa disekitarnya (Belasko et al., 2019). Selain itu, belajar berpakaian juga terjadi ketika anak-anak melakukan rutinitas dan ketika orang lain bergabung dalam melakukan sesuatu dengan mereka (McNamara & Humphry, 2008).



Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman makan yang menyenangkan di rumah selama masa kanak-kanak tampaknya mempromosikan kebiasaan makan yang sehat dan pengembangan kualitas terkait diet yang positif kehidupan dimasa depan (Ainuki et al., 2013). Seyogyanya anak mampu makan sendiri dan menggunakan peralatan makan dengan benar. Anak diharapkan sudah paham mengenai disiplin waktu makan sekaligus apa saja aturan di meja makan. Anak juga mestinya sudah mampu mengambil makanan untuk dirinya saat di meja makan. Seiring bertambahnya usia, tingkatkan keterampilannya dengan memberi pengetahuan tentang kebiasaan makan. Hasil penelitian tentang praktik pemberian stimulasi, orangtua memberikan pengaruh penting pada perilaku makan anak-anak dalam menjelaskan kebiasaan makan yang sehat (De-Jongh González et al., 2021).

Keterampilan anak dalam merawat diri juga membantu anak untuk mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan menjaga kebersihan diri. Keterampilan ini berkaitan dengan cuci tangan, sikat gigi, dan mandi. Keterampilan mencuci tangan menjadi salah satu kebiasaan baik yang perlu orang tua dan pendidik belajarkan kepada anak agar kelak anak dapat terhindar dari berbagai gangguan kesehatan (Firdaus et al., 2015a; Fitriana, 2021). Dalam memberikan stimulasi untuk keterampilan merawat diri diperlukan dukungan oleh orang dewasa di sekitar anak untuk menstimulasi keterampilan merawat diri sesuai dengan standar kesehatan (Firdaus et al., 2015b; Putra, n.d.-b; Sobrebiga & Medez, 2021b). Keterampilan bantu diri yang dibelajarkan dan dibiasakan sejak usia dini akan bermanfaat dalam kehidupan anak di masa mendatang.

Selain itu, generasi emas berpotensi memimpin dan mendominasi perekonomian negara di masa depan. Generasi emas Indonesia diharapkan memiliki kualitas yang tinggi, produktif, dan bermoral untuk menjawab tantangan era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 (Hasudungan & Kurniawan, 2018). Generasi emas perlu mengembangkan karakternya agar menjadi manusia yang bertanggung jawab, memberikan kontribusi konstruktif, dan memberikan dampak sosial yang besar. Perkembangan Generasi emas Indonesia bergantung pada pendidikan karakter (Zufiyardi et al., 2023). Pengembangan karakter tidak selalu terjadi dengan sendirinya. Oleh karena itu, pendekatan terstruktur dan konsisten diperlukan dalam membentuk karakter yang kokoh. "Tas Pintar AIMMA" muncul sebagai salah satu media pembelajaran digital yang berperan dalam membantu mengatasi tantangan ini.

Terdapat keterkaitan yang erat antara karakter dan keterampilan. Keterampilan tanpa karakter yang baik mungkin disalahgunakan atau digunakan tanpa pertimbangan etika. Keterampilan didasarkan pada pengaturan diri (Bashour, 2021), karena memungkinkan individu untuk menavigasi lingkungan yang kompleks (Escobar-Alvarez et al., 2018), serta menekankan pentingnya karakter dalam membentuk peluang hidup (Sampson, 2016). "Tas Pintar AIMMA" yang mengintegrasikan aspek karakter ini memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk tumbuh sebagai individu yang tidak hanya terampil, tetapi juga bertanggung jawab.

Anak usia dini sebagai generasi emas Indonesia diharapkan mampu mengatasi tantangan dimasa depan dengan pandangan optimis, talenta bermanfaat, dan fleksibilitas. Mereka dapat mengambil posisi kepemimpinan, berkontribusi pada



kemajuan masyarakat dalam jangka panjang, dan menjunjung tinggi prinsip moral melalui pengembangan karakter yang kuat.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media digital “TAS PINTAR AIMMA” dikatakan efektif dalam menstimulasi karakter dan keterampilan hidup anak usia dini, khususnya keterampilan bantu diri. Jika memiliki karakter dan keterampilan hidup yang baik, anak dapat memecahkan masalah, berpikir kritis dan kreatif, berkomunikasi secara efektif, membangun hubungan yang sehat, berempati dengan orang lain, dan mengatasi serta mengelola kehidupan mereka dengan cara yang sehat dan produktif. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan solusi bagi para praktisi pendidikan khususnya bagi para guru anak usia dini dan orang tua dalam rangka menstimulasi keterampilan hidup anak sejak usia dini sehingga menjadi bekal bagi anak ketika dewasa untuk tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, disiplin, dan bertanggung jawab.

5. Daftar Rujukan

- Ainuki, T., Akamatsu, R., Hayashi, F., & Takemi, Y. (2013). Association of enjoyable childhood mealtimes with adult eating behaviors and subjective diet-related quality of life. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 45(3), 274–278. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2012.11.001>
- Alelaimat, A. M., Ihmeideh, F. M., & Alkhalwaldeh, M. F. (2020). Preparing Preservice Teachers for Technology and Digital Media Integration: Implications for Early Childhood Teacher Education Programs. *International Journal of Early Childhood*, 52(3), 299–317. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00276-2>
- Al-Hassan, O. M. (2020). Exploring early childhood teacher education: implications for policy and practice. *Educational Research for Policy and Practice*, 19(1), 89–104. <https://doi.org/10.1007/s10671-019-09245-6>
- Arasomwan, D. A., & Mashiya, N. (2021a). Foundation phase pre-service teachers' experiences of teaching life skills during teaching practice. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.700>
- Arasomwan, D. A., & Mashiya, N. (2021b). Foundation phase pre-service teachers' experiences of teaching life skills during teaching practice. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.700>
- Belasko, M., Herrán, E., & Anguera, M. T. (2019). Dressing toddlers at the Emmi Pikler nursery school in Budapest: caregiver instrumental behavioral pattern. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 872–887. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678928>
- Bhamani, S., Makhdoom, A. Z., Bharuchi, V., Ali, N., Kaleem, S., & Ahmed, D. (2020). Home Learning in Times of COVID: Experiences of Parents. *Journal of Education and Educational Development*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.22555/joeeed.v7i1.3260>



- Bolat, Y., & Korkmaz, C. (2021). Social Values and Life Skills as Predictors of Organizational Culture: A Study on Teachers. *SAGE Open*, 11(2). <https://doi.org/10.1177/21582440211023179>
- Bashour, Bana. (2021), How Did She Get So Good? On Virtue and Skill: *Ethical Theory and Moral Practice*, 24 (2), 563-575 <https://doi.org/10.1007/s10677-020-10148-2>
- Chib, A., Bentley, C., & Wardoyo, R. J. (2019). Distributed digital contexts and learning: Personal empowerment and social transformation in marginalized populations. *Comunicar*, 27(58), 51–60. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-05>
- Crawford, A., Vaughn, K. A., Guttentag, C. L., Varghese, C., Oh, Y., & Zucker, T. A. (2021). “Doing What I can, but I got no Magic Wand:” A Snapshot of Early Childhood Educator Experiences and Efforts to Ensure Quality During the COVID-19 Pandemic. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), 829–840. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01215-z>
- Daniel, S. J. (2020). Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*, 49(1–2), 91–96. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09464-3>
- De-Jongh González, O., Tugault-Lafleur, C. N., O’Connor, T. M., Hughes, S. O., & Mâsse, L. C. (2021). Are fathers’ and mothers’ food parenting practices differentially associated with children’s eating behaviors? *Appetite*, 166(April). <https://doi.org/10.1016/j.appet.2021.105434>
- Durand, J., Hopf, M., & Nunnenmacher, S. (2016). Potentials and challenges of video-based self-reflection for the professionalisation of early childhood education and care professionals. *Early Child Development and Care*, 186(1), 23–41. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1031124>
- Escobar-Alvarez, Hector D. (2018), R-ADVANCE: Rapid Adaptive Prediction for Vision-based Autonomous Navigation, Control, and Evasion: *ournal of Field Robotics*, 35 (1),DOI; 91-100,. [10.1002/rob.21744](https://doi.org/10.1002/rob.21744)
- Fahrurrozi, Dewi, R. S., Kaban, S., Hasanah, U., Wardhani, P. A., & Rachmadtullah, R. (2020). Use of Whole Language – Based Initial Reading Assessment Modules in Early Grade Students : Study Efectiveness In Elementary School. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 946–953.
- Fellasufah, F., & Mustadi, A. (2021). A scrapbook of child stories as a media to improving the story-telling skill. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(2), 195–201. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i2.18014>
- Firdaus, M. S., Arya, I. F. D., & Somasetia, D. H. (2015a). Mothers’ Hand washing Practice and Diarrhea Cases in Children under Five in Baleendah, Bandung. *Althea Medical Journal*, 2(2), 191–198. <https://doi.org/10.15850/amj.v2n2.566>
- Firdaus, M. S., Arya, I. F. D., & Somasetia, D. H. (2015b). Mothers’ Hand washing Practice and Diarrhea Cases in Children under Five in Baleendah, Bandung. *Althea Medical Journal*, 2(2), 191–198. <https://doi.org/10.15850/amj.v2n2.566>



- Fitrianola, rezkiki. rahmawati. almarinda. (2021). Descriptive Study of Children's Knowledge about Hand Hygiene as a Prevention of the Spread of Covid-19 Fitrianola. *Padjadjaran Acute Care Nursing Journal*, 1 no. 3(ISSN 2715-6060), 7–13.
- Fitzpatrick, E., Graham, I. D., Durieux-Smith, A., Angus, D., & Coyle, D. (2007). Parents' perspectives on the impact of the early diagnosis of childhood hearing loss. *International Journal of Audiology*, 46(2), 97–106. <https://doi.org/10.1080/14992020600977770>
- Forgó, S. (2013). New Media, New Media literacy, new methods in education. *Proceedings of the 2013 IEEE 63rd Annual Conference International Council for Education Media, ICEM 2013*. <https://doi.org/10.1109/CICEM.2013.6820148>
- Giunco, K. M., Rosen-Reynoso, M., Friedman, A. A., Hunter, C. J., & Cownie III, C. T. (2020). Lessons From the Field: Catholic School Educators and COVID-19. *Journal of Catholic Education*, 23(1), 243–267.
- Gunning, C., Holloway, J., & Grealish, L. (2020). An evaluation of parents as behavior change agents in the Preschool Life Skills program. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 53(2), 889–917. <https://doi.org/10.1002/jaba.660>
- Hasanah, U., Marini, A., & Maksum, A. (2021). Multicultural education-oriented digital teaching materials to improve students' pluralist attitudes. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 118–126. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35503>
- Hasanah, U., Marini, A., & Wahyudi, A. (2020). The Utilization of Flashcard on Elementary School Student Healthy Lifestyle in Jakarta. *Jour of Adv Research in Dynamical & Control Systems*, 12(06), 3258–3263. <https://doi.org/10.5373/JARDCS/V12I6/S20201294>
- Hasudungan, A. N., & Kurniawan, Y. (2018). Meningkatkan Kesadaran Generasi Emas Indonesia Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0 Melalui Inovasi Digital Platform. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin, September*, 51–58.
- Hatcher, B., & Squibb, B. (2011). Going Outside in Winter: A Qualitative Study of Preschool Dressing Routines. *Early Childhood Education Journal*, 38(5), 339–347. <https://doi.org/10.1007/s10643-010-0415-z>
- Kavalerov, G. I., Kaverkin, I. Y., & Sokolov, S. S. (1962a). Defining the Concept of Self-Care. *Measurement Techniques*, 5(8), 621–623. <https://doi.org/10.1007/BF01008402>
- Kavalerov, G. I., Kaverkin, I. Y., & Sokolov, S. S. (1962b). Defining the Concept of Self-Care. *Measurement Techniques*, 5(8), 621–623. <https://doi.org/10.1007/BF01008402>
- Kobayashi, M., Gushiken, T., Ganaha, Y., Sasazawa, Y., Iwata, S., Takemura, A., Fujita, T., Asikin, Y., & Takakura, M. (2013a). Reliability and validity of the multidimensional scale of life skills in late childhood. *Education Sciences*, 3(2), 121–135. <https://doi.org/10.3390/educsci3020121>
- Kobayashi, M., Gushiken, T., Ganaha, Y., Sasazawa, Y., Iwata, S., Takemura, A., Fujita, T., Asikin, Y., & Takakura, M. (2013b). Reliability and validity of the multidimensional scale of life skills in late childhood. *Education Sciences*, 3(2), 121–135. <https://doi.org/10.3390/educsci3020121>



- Komariah, N. S., Untari, D. T., & Bukhari, E. (2020). Teknologi Komunikasi dan Perubahan Sosial Remaja di Indonesia ; Sebuah Kajian Literatur Tentang Penggunaan Sosial Media. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 1–6.
- Levin, M. E., Krafft, J., & Levin, C. (2018). Does self-help increase rates of help seeking for student mental health problems by minimizing stigma as a barrier? *Journal of American College Health*, 66(4), 302–309. <https://doi.org/10.1080/07448481.2018.1440580>
- Malta Campos, M., & Vieira, L. F. (2021). COVID-19 and early childhood in Brazil: impacts on children’s well-being, education and care. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(1), 125–140. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2021.1872671>
- McNamara, P., & Humphry, R. (2008). Developing everyday routines. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, 28(2), 141–154. <https://doi.org/10.1080/01942630802031826>
- Meloy, B., & Schachner, A. (2019a). Early Childhood Essentials: A Framework for Aligning Child Skills and Educator Competencies. *Learning Policy Institute, October*, 1–48.
- Meloy, B., & Schachner, A. (2019b). Early Childhood Essentials: A Framework for Aligning Child Skills and Educator Competencies. *Learning Policy Institute, October*, 1–48.
- Mertala, P. (2020). Misunderstanding child-centeredness: The case of “child 2.0” and media education. *Journal of Media Literacy Education*, 12(1), 26–41. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-1-3>
- Nakpong, N. (2019). Interactive multimedia games to enhance the emotional intelligence of deaf and hard of hearing adolescents. *International Journal of Instruction*, 12(2), 305–320. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12220a>
- Neitzel, J., Early, D., Sideris, J., LaForrett, D., Abel, M. B., Soli, M., Davidson, D. L., Haboush-Deloye, A., Hestenes, L. L., Jenson, D., Johnson, C., Kalas, J., Mamrak, A., Masterson, M. L., Mims, S. U., Oya, P., Philson, B., Showalter, M., Warner-Richter, M., & Kortright Wood, J. (2019). A comparative analysis of the Early Childhood Environment Rating Scale–Revised and Early Childhood Environment Rating Scale, Third Edition. *Journal of Early Childhood Research*, 17(4), 408–422. <https://doi.org/10.1177/1476718X19873015>
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020a). *Curriculum Design of Early Childhood Life Skill Based on Indonesian Local Culture*. 422(Icope 2019), 333–337. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.145>
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020b). *Curriculum Design of Early Childhood Life Skill Based on Indonesian Local Culture*. 422(Icope 2019), 333–337. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.145>
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020c). *Digital Media for the Stimulation of Early Childhood Self Help Skills*. 487(Ecpe), 240–244. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.042>
- Nurani, Y., & Pratiwi, N. (2020d). *Digital Media for the Stimulation of Early Childhood Self Help Skills*. 487(Ecpe), 240–244. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.042>



- Park, E., Logan, H., Zhang, L., Kamigaichi, N., & Kulapichitr, U. (2020). Responses to Coronavirus Pandemic in Early Childhood Services Across Five Countries in the Asia-Pacific Region: OMEP Policy Forum. *International Journal of Early Childhood*, 52(3), 249–266. <https://doi.org/10.1007/s13158-020-00278-0>
- Plowman, L., Stephen, C., & McPake, J. (2010). Supporting young children's learning with technology at home and in preschool. *Research Papers in Education*, 25(1), 93–113. <https://doi.org/10.1080/02671520802584061>
- Putra, I. K. (n.d.-a). *Correlations between Parenting Style and Self-help Skills in Preschool Children (3 – 6 Years Old)*. 10–15.
- Putra, I. K. (n.d.-b). *Correlations between Parenting Style and Self-help Skills in Preschool Children (3 – 6 Years Old)*. 10–15.
- Report, F., & Postage, P. P. (2000). *Document resume ed 365 412 author title*.
- Saracho, O. N., & Evans, R. (2021). Early childhood education pioneers and their curriculum programs. *Early Child Development and Care*, 191(7–8), 1144–1151. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1917268>
- Sampson, Robert J. 2016. "The Characterological Imperative: On Heckman, Humphries, and Kautz's *The Myth of Achievement Tests: The GED and the Role of Character in American Life*." *Journal of Economic Literature*, 54 (2): 493-513. DOI: 10.1257/jel.54.2.493
- Scroll, P., & For, D. (1979). Parents Anonymous Self-help Group for Parents with Child-abuse Problems. *Australian Social Work*, 32(3), 47–48. <https://doi.org/10.1080/03124077908549567>
- Septiano, A. K., & Najicha, F. U. (2022). Upaya Peningkatan Rasa Nasionalisme dengan Pendidikan Kewarganegaraan Kepada Generasi Muda di Era Perkembangan Teknologi. *Jurnal Global Citizen*, 11(1), 63–66.
- Sobrebiga, P. J. T., & Medez, S. R. G. (2021a). Parenting Styles and Its Influence on the Self-Help Skills of Kindergarten Learners in a Public School. *Philippine Social Science Journal*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.52006/main.v4i1.304>
- Sobrebiga, P. J. T., & Medez, S. R. G. (2021b). Parenting Styles and Its Influence on the Self-Help Skills of Kindergarten Learners in a Public School. *Philippine Social Science Journal*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.52006/main.v4i1.304>
- Spante, M. (2019). Digital creativity: learning by story driven digital production. *International Journal of Information and Learning Technology*, 36(3), 182–191. <https://doi.org/10.1108/IJILT-11-2018-0129>
- Stančin, K., Hoić-Božić, N., & Skočić Mihić, S. (2020). Using digital game-based learning for students with intellectual disabilities - A systematic literature review. *Informatics in Education*, 19(2), 323–341. <https://doi.org/10.15388/INFEDU.2020.15>
- Summers, J., Larkin, D., & Dewey, D. (2008). Activities of daily living in children with developmental coordination disorder: Dressing, personal hygiene, and eating skills.



Human Movement Science, 27(2), 215–229.
<https://doi.org/10.1016/j.humov.2008.02.002>

Unicef. (2020). *COVID-19 and Children in Indonesia*. April.

Widjaja, K. (2017). Multimedia-Based Global Warming Interactive Application for Elementary School Students. In *ACM International Conference Proceeding Series* (pp. 158–163). <https://doi.org/10.1145/3168390.3168444>

Yoshikawa, H., Wuermli, A. J., Britto, P. R., Dreyer, B., Leckman, J. F., Lye, S. J., Ponguta, L. A., Richter, L. M., & Stein, A. (2020a). Effects of the Global COVID-19 Pandemic on Early Childhood Development: Short- and Long-Term Risks and Mitigating Program and Policy Actions. *The Journal of Pediatrics*. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.05.020>

Yoshikawa, H., Wuermli, A. J., Britto, P. R., Dreyer, B., Leckman, J. F., Lye, S. J., Ponguta, L. A., Richter, L. M., & Stein, A. (2020b). Effects of the Global COVID-19 Pandemic on Early Childhood Development: Short- and Long-Term Risks and Mitigating Program and Policy Actions. *The Journal of Pediatrics*. <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2020.05.020>

Yuen, M., & Fong, R. W. (2012). Connectedness and life skills development for all children. *High Ability Studies*, 23(1), 119–121. <https://doi.org/10.1080/13598139.2012.679121>

Zosh, J. M., Emily J. Hopkins, Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning Through Play: A Review of the Evidence (White Paper)* (Issue November).

Zufiyardi, Chandra, B., Susanti, E., Mangesa, R., & Sanulita, H. (2023). Dalam Rangka Menyiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 1(3), 253–259.