



# Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Animasi Alfabet Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA Klemunan

Nicky Cahyane Putri Perdana<sup>1</sup>, Luluk Iffatur Rocmah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: [nickycahya2001@gmail.com](mailto:nickycahya2001@gmail.com), [luluk.iffatur@umsida.ac.id](mailto:luluk.iffatur@umsida.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-03  <b>Keywords:</b> <i>Ability To Recognize Letters;</i> <i>Animation Media;</i> <i>Education;</i> <i>Early Childhood.</i>	This study aims to improve the ability to recognize children's letters through alfabet animation media in children aged 4 – 5 years at ABA Klemunan Kindergarten. This research subject is class A students totaling 10 students. The type of research used is class action research. Data collection techniques in this study were carried out through observation, , interview and documentation techniques. The indicator of success in this study is the success of student learning in recognizing letters reaching 75%. The results of the research obtained in each cycle showed an increase in children's ability to recognize letters from the initial condition or pre-cycle which got a percentage of success of 32%, then increased by 60% in cycle I to cycle II which increased to a percentage of success of 84%. Thus it can be concluded that through alfabet animation media can improve children's ability to recognize letters.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-03  <b>Kata kunci:</b> <i>Kemampuan Mengenal Huruf;</i> <i>Media Animasi;</i> <i>Pendidikan;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pada anak usia 4 sampai 5 tahun di TK ABA Klemunan dalam mengenal huruf melalui media animasi alfabet. Subjek penelitian ini adalah 10 siswa kelas A. jenis penelitian yang dipergunakan merupakan penelitian yang dipergunakan merupakan penelitian Tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui Teknik pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian yakni keberhasilan belajar siswa dalam mengenal huruf mencapai 75%. Hasil penelitian yang diperoleh disetiap siklus menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak meningkat dari kondisi awal yang mencapai tingkat keberhasilan 32%, kemudian meningkat sebesar 60% dari siklus I ke siklus II dan terakhir semakin meningkat sebesar 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menggunakan animasi alfabet mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan anak diterima anak sebelum mereka mulai memasuki ke tingkat pendidikan formal. Pendidikan anak usia dini berfokus pada pendidikan holistik, meliputi perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa. Tujuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk meningkatkan potensi siswa. Pendidikan anak usia dini ialah stimulus pendidikan yang diperlukan guna mendukung perkembangan anak serta persiapan untuk pendidikan selanjutnya (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Anak usia 4 hingga 5 tahun adalah masa keemasan anak *golden age* dan kelompok usia ini sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Usia ini adalah periode penting dalam perkembangan bahasa, di mana mereka mempelajari dasar membaca dan menulis, termasuk mengenal huruf. Peranan guru sangatlah penting untuk memberi motivasi siswa sehingga belajar huruf menyenangkan. Selain itu,

landasan pertama seorang anak adalah mampu mengenal dan membaca huruf hidup (vokal) dan huruf mati (konsonan). Memahami huruf vocal dan huruf konsonan ialah kemahiran yang penting untuk dikuasai setiap siswa, terutama anak usia dini. Begitu pentingnya mengenal huruf vocal dan konsonan dalam proses belajar mereka, sehingga sangat penting bagi anak-anak untuk menguasai kemampuan ini (Yesy Armayanti, 2013).

Dijelaskan oleh Glenn dalam Susanto mengatakan bahwa mengajar anak membaca harus dimulai dengan mengeja. Mereka kemudian harus belajar suku kata, kata, dan konsonan sebelum belajar kata dan kalimat (J. Pendidikan, et.al., 2018). Soenjono Darjowidjojo berpendapat bahwa kemahiran memahami huruf merupakan tingkatan berkembang seorang anak yang berawal dari belum mengenal bentuk serta bunyi huruf hingga mengenal bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak akan mampu mengenal dan memahami bentuk – bentuknya (Trisniawati, 2018). Seefelt dan Wasik (2008) menyatakan

bahwa pengenalan huruf merupakan kemampuan mengenali dan melakukan sesuatu dengan mengenali ciri-ciri huruf di dalam sebuah sistem tulisan yaitu anggota alfabet yang mewakili bunyi suatu bahasa (M. Masna, 2018). Dari persepsi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf menjadi fondasi penting dalam literasi anak, membantu dalam pembelajaran membaca dan menulis di masa depan. Pengenalan huruf harus dimulai dengan mengenali simbol dan bunyi huruf sebelum anak dapat memahami kata dan kalimat. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa kemahiran anak dalam memahami huruf adalah bagian dari pengembangan bahasa, yang meliputi kemampuan memahami serta meniru bentuk dan bunyi huruf, memaknai setiap kata di dalam sebuah bacaan. Oleh karena itu pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa kemahiran memahami huruf merupakan kemampuan anak ketika memahami bentuk serta lafal huruf dan menirukan bentuk dan bunyi abjad yang dapat dilihat ketika anak mampu memahami kata didalam sebuah cerita sehingga anak dapat menyebutkan awalan huruf dari huruf pertama suatu kata. Anak-anak usia taman kanak-kanak, terutama usia 4-5 tahun mulai mempelajari bentuk-bentuk huruf. Di dalam STTPA menekankan bahwa aspek perkembangan bahasa khususnya keaksaraan pada kelompok A sudah dapat mengenali bentuk, meniru (menulis dan melafalkan huruf A sampai Z) (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Kemampuan mengenali huruf adalah keterampilan yang mudah, namun karena pengenalan huruf termasuk di dalam bagian pertama keterampilan membaca, maka keterampilan tersebut harus dikuasai oleh anak TK.

Menurut hasil dari pengamatan dan pra wawancara dengan guru di TK ABA Klemunan, terdapat perbedaan individu dalam kemampuan anak usia 4 hingga 5 tahun, ada anak yang bisa mengenal huruf dengan baik dan ada anak yang belum bisa mengenalinya. guru memiliki peran penting dalam motivasi belajar anak agar belajar huruf menjadi menyenangkan. Kemahiran memahami huruf merupakan langkah awal dalam memahami bahasa dan membentuk kemampuan membaca anak di masa depan. Faktor internal dan eksternal memengaruhi kemampuan anak dalam mengenal huruf, serta metode pembelajaran yang digunakan. Maka, pemahaman huruf menjadi landasan penting bagi kemampuan membaca anak di masa depan.

Di jaman teknologi informasi seperti saat ini, sangat banyak media belajar yang bisa dipergunakan ketika proses belajar mengajar salah satu contohnya yakni berupa media video animasi yang memiliki peranan sangat penting dalam membantu anak memahami konsep - konsep abstrak dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi mereka. Asosiasi teknologi pendidikan dan komunikasi menggambarkan media ialah berbagai format dan saluran yang dapat digunakan untuk menyebarkan berbagai pesan dan informasi (Arsyad, 2015). Munir juga berpendapat bahwa animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* yang mempunyai arti "menghidupkan" (Marissa, T., et.al., 2022). Teknologi pendidikan yakni studi dan praktik etika tentang bagaimana proses dan sumber belajar yang tepat untuk membantu siswa dalam meningkatkan kinerja belajar. Adanya media adalah bagian pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Didalam suatu proses untuk meningkatkan hasil belajar, penggunaan video animasi sangatlah efektif karena format penyajian dan isi pembelajaran disusun secara menarik, hingga meningkatkan laju kegiatan anak dan hasil belajar anak (N. K. Ariani, et.al., 2021). Arsyad menjelaskan bahwa media merupakan unsur penting proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (P. J. R. Ponza, et.al., 2018). Media pembelajaran interaktif yang menggabungkan antara visual dan audio, dengan control yang bisa dipergunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memahami siklus mana yang harus dilakukan berikutnya (S. Ainun, et.al., 2021). Salah satu keuntungan dari pembelajaran interaktif melalui media adalah kemudahan bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi ini untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman.

Dengan menggunakan media interaktif, diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar di kelas. Mereka juga berharap guru dapat menggunakan teknologi dengan lebih baik (Oktaviani & Dimiyati, 2021) (U. E. E. Rasmani, et.al., 2023). Disini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis media video animasi. Media video animasi adalah kombinasi dari media visual serta audiovisual yang menarik perhatian peserta didik dan menampilkan objek dengan jelas, membantu peserta didik memahami pelajaran (A. Tinova and Ardisal, 2023). Media video animasi adalah alat belajar yang menggunakan unsur gambar yang bergerak dan disertai bunyi. Makna dari media video animasi berdasarkan pendapat Laily Rahmayanti

adalah media audiovisual kombinasi dari gambar animasi yang dapat bergerak dan bersuara sesuai dengan karakter animasinya. Hosni menjelaskan bahwa Video animasi adalah satu gambar yang bergerak kemudian gambar lainnya pada waktu tertentu (T. Irawan, et.al., 2023). Hal ini pada akhirnya memberikan kesan gerakan serta bunyi yang mendukung gerakan gambar, seperti ucapan, dialog dan suara - suara lainnya". Selain itu Johari menyatakan: "Lingkungan Animasi adalah suatu benda atau gambar yang bergerak sedemikian rupa sehingga berubah posisinya. Selain bergerak, benda bisa berubah bentuk dan warna." Sebaliknya Cecep dan Bambang mendeskripsikan bahwa "media pembelajaran animasi merupakan perangkat yang dapat digunakan sebagai mitra proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, emosi, dan motivasi anak melalui gambar bergerak dengan narasi dan video dengan audio, menjelaskan makna pesan yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan lengkap (T. Irawan, et.al., 2023). Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini bermaksud untuk mengeksplorasi efektivitas dalam menggunakan media animasi alfabet dalam meningkatkan kesanggupan anak usia 4 sampai 5 tahun dalam mengenal huruf.

Penggunaan video animasi sangat efektif dalam proses peningkatan hasil belajar. Dalam pengimplementasian video animasi pada pembelajaran materi yang diberikan bisa dikatakan memiliki fitur yang sangat canggih dari segi penyajian dan penyampainnya, sehingga video yang disajikan membuat animasi ini menjadi unik serta memiliki daya tarik tersendiri (P. Indriana, 2017). Hal ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu oleh Mila Dwi Agustina dan kawan-kawan dengan judul penelitian pengembangan video pembelajaran (animasi) lingkungan untuk meningkatkan literasi lingkungan siswa tentang topik hemat energi. Yang dimana penelitian mengembangkan media animasi yang sudah ada sebelumnya dengan model penelitian ADDIE. Dalam penelitian ini peneliti tersebut menganalisis lingkungan, karakteristik siswa, media dan pemanfaatannya kemudian merancang media yang akan dikembangkan. Setelah melalui tahapan tersebut dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan hasil dari media yang telah dirancang kepada siswa kelas IV SD dan guru yang dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat baik dan evaluasi dari siswa menunjukkan 90%. Artinya media animasi ini sangat efektif digunakan untuk meningkan pemahaman siswa

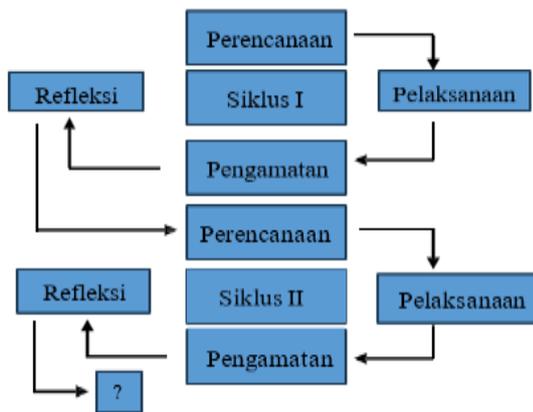
(M. Dwi Agustina, et.al., 2022). Ditunjang dengan penelitian terdahulu selanjutnya yang dilakukan oleh Ani Nurani Andrasari dan kawan - kawan dengan judul penelitian media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster bagi guru SD. Yang dimana dalam riset ini peneliti menggunakan media kinemster sebagai media yang digunakan dan dikembangkan. Tujuan dari peneliti mengembangkan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dikelas dan mengembangkan kemampuan potensi guru agar lebih terasah dan agar mendukung tercapainya kegiatan belajar mengajar yang baik dan berkualitas (N. A. Andrasari, 2022). Dari kedua penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh pada proses belajar anak dengan desain menarik. Penelitian ini menggunakan aplikasi Canva untuk mengajarkan alfabet kepada anak usia 4-5 tahun di TK ABA Klemunan. Harapannya, hasilnya akan memberikan wawasan dan rekomendasi praktis bagi orang tua dan pendidik dalam memilih metode pengajaran huruf yang tepat. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun Meskipun memiliki keterbatasan, riset ini penting untuk pengembangan pendekatan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi anak.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah sebuah proses dibuat untuk identifikasi permasalahan yang muncul di dalam kelas, mencari cara untuk memecahkan masalah dengan ukuran yang ditentukan (R. H. S. Aji, 2021). Penelitian ini dilakukan berdasarkan siklus. Pada tiap siklus terdiri dari empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan serta refleksi. Jika pada siklus I, penelitian belum berhasil, maka akan dilakukan penelitian berkelanjutan pada siklus II dengan tahapan yang sama dengan melakukan perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I. Adapun target keberhasilan pada penelitian ini adalah 75%. Siklus tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan, implementasi dan refleksi (S. Arikunto, 2007). Menurut John Elliot menyatakan PTK mengacu pada situasi sosial dengan tujuan meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Evaluasi diri bagian dari semua proses termasuk peninjauan, diagnosis, perencanaan, implementasi, pemantauan, dan dampak. Hasil ini menetapkan

hubungan antara evaluasi diri dengan pengembangan profesional (. V Sdn and S. Utara, 2020). PTK adalah penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati. Landasan utama dilakukannya penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan proses belajar dan hasil belajar (J. Tengah, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Klemunan Kabupaten Blitar. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4 – 5 tahun yang terdiri dari 10 orang anak dengan jumlah laki – laki 3 anak dan perempuan 7 anak. Berikut model penelitian menurut Kemmis dan Taggart (S. Devi, et.al., 2023):



Gambar 1. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menilai peningkatan kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan media animasi alfabet. Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Sedangkan untuk mengetahui keberhasilan peneliti menggunakan kegiatan penyajian sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Jumlah Skor Anak

N : Jumlah Nilai Skor Maksimal/Keberhasilan

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan tahapan kegiatan yang telah peneliti susun sebelumnya. Penelitian diawali dengan kegiatan mengobservasi kemampuan mengenal huruf siswa di TK ABA Klemunan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun. Penelitian ini

dilaksanakan dikelas A dengan jumlah siswa 10 anak.

Observasi dilaksanakan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pada observasi ini adapun yang belum tuntas untuk mengetahui indikator yang belum terselesaikan peneliti menanyakan kepada guru kelas. Hal ini guna mendukung data yang ingin peneliti ambil. Dari hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti, ada 7 siswa yang kemampuan mengenal hurufnya masih kurang atau belum berkembang sesuai dengan tingkat pencapaiannya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih keterampilan pengenalan huruf anak dan memungkinkannya berkembang sesuai dengan tingkat pencapaiannya. Berikut data yang diperoleh dari kegiatan observasi :

Tabel 1. Data kemampuan Awal (Pra Siklus) Kemampuan Mengenal Huruf

No	Nama	Indikator			Jumlah	KET
		Mengenal Simbol Huruf	Menulis Huruf A-Z	Melafalkan Huruf A-Z		
1.	DPA	1	1	1	3	BB
2.	DL	1	1	2	4	BB
3.	MNE	2	1	2	5	BSH
4.	SNR	1	1	2	4	BB
5.	SPR	1	1	1	3	BB
6.	SNA	1	1	1	3	BB
7.	YDP	1	2	2	5	BSH
8.	ZPC	1	1	2	4	BB
9.	ZMA	1	2	2	5	MB
10.	MPA	1	1	1	3	BB
Skor Anak					39	
Skor Keberhasilan					120	
Rata - Rata Keberhasilan					32%	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa anak belum mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Dengan nilai rata-rata presentase 32%. Kurangnya aktivitas yang menarik ketika proses pembelajaran yaitu masih berfokus pada aktivitas di lembar kerja siswa, sehingga berdampak pada kurangnya kesempatan belajar dan juga berlatih untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Setelah dilakukan observasi, pengenalan huruf pada anak usia 4 – 5 tahun di TK ABA Klemunan masih belum mencapai target, sehingga peneliti harus melakukan tindakan 1. Pada tahap ini terdapat peningkatan yang baik yaitu sebesar 50% anak – anak sudah mencapai target kriteria

berkembang sesuai harapan. Berikut data tindakan tahap 1:

**Tabel 2.** Data kemampuan Siklus 1 Mengenal Huruf

No	Nama	Indikator			Jumlah	KET
		Mengenal Simbol Huruf	Menulis Huruf A-Z	Melafalkan Huruf A-Z		
1.	DPA	2	1	2	5	MB
2.	DL	3	2	4	9	BSH
3.	MNE	4	2	4	10	BSB
4.	SNR	2	2	3	7	MB
5.	SPR	2	1	2	5	MB
6.	SNA	1	1	2	4	MB
7.	YDP	4	3	4	11	BSB
8.	ZPC	2	2	4	8	MB
9.	ZMA	3	3	4	10	BSH
10.	MPA	1	1	1	3	BB
Skor Anak					72	
Skor Keberhasilan					120	
Rata - Rata Keberhasilan					60%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 pada tahap siklus 1 menunjukkan bahwa rata - rata presentase 60% meningkat dari sebelumnya. Hal ini menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak mulai berkembang, dimana kriteria ini sebagian anak sudah mulai berkembang dalam mengenal simbol huruf, menulis huruf A - Z dan melafalkan huruf A - Z akan tetapi belum maksimal. Dengan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus 1 yang belum maksimal maka peneliti harus melanjutkan pelaksanaan siklus 2 untuk memperoleh hasil yang maksimal. Berikut data tindakan tahap 2:

**Tabel 3.** Data kemampuan Siklus 2 Mengenal Huruf

No	Nama	Indikator			Jumlah	KET
		Mengenal Simbol Huruf	Menulis Huruf A-Z	Melafalkan Huruf A-Z		
1.	DPA	3	3	3	9	MB
2.	DL	4	3	4	11	BSH
3.	MNE	4	4	4	12	BSB
4.	SNR	3	3	4	10	MB
5.	SPR	3	3	3	8	MB
6.	SNA	3	3	4	10	MB
7.	YDP	4	4	4	12	BSB
8.	ZPC	3	3	4	10	MB
9.	ZMA	4	3	4	11	BSH
10.	MPA	2	2	3	7	BB
Skor Anak					101	
Skor Keberhasilan					120	
Rata - Rata Keberhasilan					84%	

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

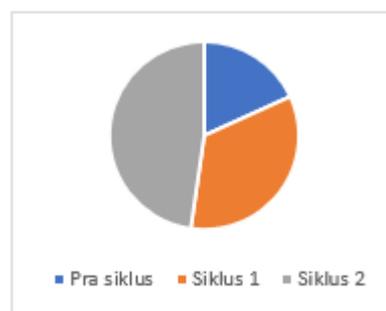
MB : Masih Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 pada tahap siklus 2 menunjukkan rata-rata presentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak mengalami kenaikan yang sangat signifikan di setiap siklusnya. Dengan rata-rata presentase 84% dan telah melebihi target 75% maka dapat ditunjukkan bahwa pembelajaran mengenal huruf melalui media animasi alfabet sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

Berikut grafik hasil rata-rata anak disetiap siklus:



**Gambar 2.** Hasil Rata - Rata Anak

## B. Pembahasan

Penelitian di TK ABA Klemunan menggunakan media alfabet animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam proses dan hasil belajar anak. Kemampuan awal anak masih rendah karena metode pembelajaran yang kurang tepat. Stimulasi yang tepat dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Peneliti menggunakan media animasi alfabet dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. Media ini berisi huruf A-Z dan gambar yang membantu memahami huruf dengan mudah, mendorong minat belajar anak. Menurut Briggs media merupakan alat fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan dan mampu mendorong peserta didik untuk belajar (P. Indriana, 2017). Langkah pertama bagi guru dalam proses belajar yakni melakukan persiapan. Perencanaan dilakukan dengan menyusun kegiatan yang akan dilaksanakan agar dapat memanfaatkan waktu semaksimal mungkin dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien.

Dalam pengenalan huruf harus terus diasah agar anak mampu memahami huruf dengan baik. Penggunaan media animasi alfabet seperti ini sangat mudah digunakan karena medianya yang sederhana dan dapat

merangsang otak anak untuk mempelajari simbol huruf, sehingga anak mampu mengenal dan melafalkannya dengan baik. Yuliansyah menjelaskan bahwa media animasi memiliki daya tarik penglihatan dan pendengaran yang sangat kuat serta dapat menginspirasi imajinasi dan kreativitas anak dalam berfikir dan memahami (E. Melati, et.al., 2023).

Dengan menggunakan media animasi yang benar maka materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh anak. Selain itu dengan penggunaan media animasi ini mampu menyampaikan informasi secara interaktif sehingga memudahkan anak berpartisipasi aktif dalam proses belajar (E. Melati, et.al., 2023). Anak belajar huruf harus dilakukan secara intensif oleh guru untuk memastikan pemahaman maksimal, dengan tahap refleksi untuk evaluasi akhir. Pengembangan media animasi berhasil meningkatkan keberhasilan program pembelajaran hingga 84%, cocok untuk anak usia 4-5 tahun dengan materi jelas, pembelajaran mudah, dan peningkatan hasil.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pengetahuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal huruf melalui media animasi alfabet. Media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif ini berhasil meningkatkan pengenalan huruf anak dari 32% menjadi 84%. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengatasi masalah pengenalan huruf anak yang belum sempurna.

##### B. Saran

Dalam penggunaan media animasi alfabet untuk anak usia 4 sampai 5 tahun disarankan menjadikan media ini sebagai sumber belajar agar lebih mengenal huruf. Selain itu untuk guru dan sekolah hendaknya dapat menggunakan media animasi alfabet untuk mengoptimalkan kemampuan anak dalam mengenal huruf serta dapat mengintegrasikan pembelajaran berbasis ICT (teknologi, informasi, dan komunikasi) dengan teknologi baru dikembangkan. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media animasi ini agar selaras dengan perkembangan teknologi serta kurikulum yang digunakan oleh sekolah.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, "Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah," *J. Ilm. Didakt.*, vol. 16, p. 44, 2015.
- A.Tinova and Ardisal, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi pada Siswa Tunagrahita Ringandi Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang," *J. Pendidik.*, vol. Vol.32, no. No.2, p. Hal.207-216, 2023.
- E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 732-741, 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- I. V Sdn and S. Utara, "Jurnal Pendidikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model," vol. 01, no. 01, pp. 23-35, 2020.
- J. Pendidikan, G. Pendidikan, A. Usia, F. Keguruan, D. A. N. Ilmu, and U. M. Sidoarjo, "KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA TK A di PAUD SABITUL AZMI TULANGAN," 2018.
- J. Tengah, "Edunomika ± Vol. 02, No. 01 (Pebruari 2018) PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) SOLUSI ALTERNATIF PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN Dwi Susilowati," vol. 02, no. 01, pp. 36-46, 2018.
- Kementerian Pendidikan Nasional, "Permendikbud No 146 Tahun 2014," *Permendikbud Repblik Indones.*, vol. 8, no. 33, p. 37, 2014.
- M. Dwi Agustina, M. Nur Hudha, and F. Nur Kemala, "Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi," *Exp. J. Sci. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 2747-206, 2022.
- M. Masna, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pengenalan Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Kb Anggrek Muara Badak Tahun Ajaran 2015/2016," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 1-18, 2018, doi: 10.24903/jw.v1i1.173.

- Marissa, T. Sobri, and D. Meilantika, "Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6," *JTIM J. Tek. Inform. Mahakarya*, vol. 03, no. 2, pp. 37–44, 2022.
- N. A. Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- N. K. Ariani, I. W. Widiana, and P. R. Ujianti, "Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini," vol. 9, pp. 43–52, 2021.
- P. Indriana, "Evektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran," *Indriana, P. (2017). Evektifitas Pengguna. Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran*, pp. 1–101, 2017.
- P. J. R. Ponza, I. N. Jampel, and I. K. Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *J. EDUTECH Univ. Pendidik. Ganessa*, vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2018.
- R. H. S. Aji, "Penelitian Tindakan Kelas," *J. Pendidik. Akunt. Indones. Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelit.*, vol. VI, no. 1, pp. 87–93, 2021.
- S. Ainun, N. Aini, and A. Rahmawati, "PENERAPAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN PADtabela ANAK," vol. 9, no. 2, 2021.
- S. Arikunto, "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, Kepala Sekolah, Pengawas, dan Penilai," *Penelit. Tindakan Kelas.*, p. 13, 2007, [Online]. Available: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/23956527/>
- S. Devi, H. Simanjuntak, S. Wahyuni, and A. Atika, "2023-buku cerita-3.+Sri+Devi," vol. 2, no. 1, pp. 23–34, 2023.
- T. Irawan, T. Dahlan, and F. Fitriyanisah, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 7, no. 01, pp. 212–225, 2023, doi: 10.36989/didaktik.v7i01.738.
- Trisniawati, "mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang ti," *Univ. Negeri Yogyakarta*, p. 117, 2014.
- U. E. E. Rasmani, S. Wahyuningsih, N. E. Nurjanah, J. Jumi atmoko, Y. K. W. Widiastuti, and P. Agustina, "Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2023, doi:10.31004/obsesi.v7i1.3480.
- Yesy Armayanti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Permainan Kancing Huruf Pada Anak Kelompok B Tk Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta Skripsi," vol. 10, no. 3, pp. 1–5, 2013.