

## 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)</sup>Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia  
[\\*nickycahya2001@gmail.com](mailto:nickycahya2001@gmail.com)<sup>1)</sup>, [luluk.iffatur@umsida.ac.id](mailto:luluk.iffatur@umsida.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstract.** *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.*

**Keywords** - Ability To Recognize Letters; Animation Media; Education; Early

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui media animasi alfabet pada anak usia 4 – 5 tahun di TK ABA Klemunan. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik kelas A yang berjumlah 10 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni keberhasilan belajar siswa dalam mengenal huruf mencapai 75%. Hasil penelitian yang diperoleh disetiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf dari kondisi awal atau pra siklus yang mendapat presentase keberhasilan 32%, kemudian meningkat 60% di siklus I sampai dengan siklus II meningkat ke presentase keberhasilan 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui animasi alfabet mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.*

**Kata Kunci** – Kemampuan Mengenal Huruf; Media Animasi; Pendidikan; Anak Usia Dini

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mengacu pada pendidikan anak sebelum mereka mulai memasuki ke tingkat pendidikan formal. Pendidikan anak usia dini berfokus di pendidikan secara menyeluruh meliputi perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, kognitif dan bahasa serta memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak dalam upaya meningkatkan potensi mereka. Pendidikan anak usia dini ialah layanan edukasi yang difokuskan untuk anak mulai dari bayi hingga anak berusia enam tahun dengan membagikan stimulasi pendidikan yang mendukung proses berkembang serta pertumbuhannya serta mempersiapkan anak untuk menempuh pendidikan yang lebih lanjut [1]. Dengan memberikan pendidikan yang baik kepada anak diharapkan anak mampu bertumbuh dengan pintar sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki. Pendidikan yang dilaksanakan tidak boleh ada tekanan yang nantinya menyebabkan anak tidak nyaman dalam proses belajarnya. Dengan pendidikan yang tidak memaksa anak mampu belajar dengan nyaman melalui pengalamannya dari yang mereka lihat, mereka dengarkan serta mereka lakukan. Anak usia 4 sampai 5 tahun adalah masa keemasan anak *golden age* yang dimana dalam rentang usia ini sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Pada usia ini merupakan periode penting dalam perkembangan bahasa anak. Dimana anak sedang mempelajari dasar - dasar membaca dan menulis, termasuk mengenal huruf. Di berbagai fasilitas PAUD, sebagian besar anak belum memahami bentuk dan bunyi huruf. Sebagian besar anak belum mengerti konsep mengenal huruf dan didukung dengan aktivitas belajar mengajar dari guru yang kurang menarik dan inovatif sehingga menurunkan motivasi siswa dalam mengenali huruf. Peranan guru sangatlah penting untuk memberi motivasi siswa sehingga belajar huruf menyenangkan melalui pembelajaran dan permainan yang menyenangkan dan kreatif. 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 yang harus dikuasai oleh setiap anak, 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 [2].

Kemampuan mengenal huruf merupakan fondasi penting dalam membangun literasi anak, yang akan membantu mereka dalam proses belajar membaca dan menulis di masa depan. 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 [3]. 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 [4]. Seefeld 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 [5]. Dari persepsi diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami abjad merupakan fondasi awal anak ketika belajar membaca yang dimulai dengan mengetahui tentang bentuk dan huruf, mengeja kemudian anak mampu melambungkan bunyi bahasa yang telah anak mengerti. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemahiran anak dalam memahami huruf adalah bagian dari pengembangan bahasa, yang meliputi kemampuan memahami dan 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 simbol - simbol, meniru (menulis dan melafalkan huruf A – Z) [1]. 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. Sebelum anak dapat memahami kalimat agar dapat membaca dengan lancar, anak perlu memahami huruf terlebih dahulu. Jika pemahaman terhadap kalimat masih rendah, maka kecakapan dalam penguasaan kalimat dan keterampilan membaca anak juga rendah. Anak - anak seharusnya tidak dituntut agar dapat membaca atau mengingat bentuk huruf secara keseluruhan, namun saat mereka memasuki sekolah dasar, mereka harus sudah dapat membaca. Maka dari itu, keterampilan mengenali huruf sangatlah penting untuk keterampilan membaca anak di masa depan.

Menurut hasil dari pengamatan dan pra wawancara dengan guru di TK ABA Klemunan Blitar, terdapat perbedaan individu dalam kemampuan anak usia 4 hingga 5 tahun, ada anak yang sudah mampu mengenal huruf dengan baik dan ada pula anak yang belum mampu. Beberapa anak usia 4 hingga 5 tahun sudah dapat mengenali huruf besar dan huruf kecil dengan benar, baik saat memberi nama maupun menunjuk untuk menulis huruf. Namun, 7 dari 10 anak usia 4 hingga 5 tahun juga gagal mengenali huruf dengan benar dan masih melakukan kesalahan saat menilai bentuk simbol pada huruf. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik faktor internal seperti motivasi belajar, kemampuan intelektual, dan emosi maupun faktor eksternal seperti lingkungan anak, pola pengasuhan orang tua, metode stimulasi dan metode pembelajaran yang digunakan. Lembar kerja anak (LKA) masih digunakan disekolah ini untuk mengajarkan pengenalan huruf dan mempengaruhi minat anak dalam mengenal huruf.

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. Association of Education and Communication Technology (AECT) menggambarkan media ialah berbagai format dan saluran yang dapat dipergunakan untuk menyebarkan berbagai pesan dan informasi [6]. Munir juga berpendapat bahwa animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* yang mempunyai arti “menghidupkan” [7]. Teknologi pendidikan yakni studi dan praktik etika tentang bagaimana membuat proses dan sumber belajar yang tepat untuk membantu siswa belajar dan meningkatkan kinerja. 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 [8]. Arsyad menjelaskan bahwa media merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan [9]. Media pembelajaran interaktif yang menggabungkan antara visual dan audio, dengan control yang dapat digunakan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memahami siklus mana yang harus dilakukan berikutnya [10]. 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) [11]. Disini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis media video animasi. Media video animasi merupakan kombinasi dari media visual serta audiovisual yang menarik perhatian siswa dan menampilkan objek dengan detail, membantu siswa memahami pelajaran [12]. Media video animasi adalah alat belajar yang menggunakan unsur gambar yang bergerak dan disertai dengan bunyi yang disebut dengan video atau film. 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 [13]. 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 dalam proses belajar mengajar 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 [13]. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran ini bermaksud untuk mengeksplorasi efektivitas dalam menggunakan media animasi alfabet dalam meningkatkan kesanggupan dalam mengenal huruf anak usia 4 sampai 5 tahun.

Penggunaan video animasi sangat efektif dalam proses belajar mengajar karena dengan media video animasi memudahkan anak dalam memahami pelajaran, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan dan semangat belajar anak. Dalam proses peningkatan hasil belajar, penggunaan video animasi sangatlah efektif. Penyajian dan materi disusun secara menarik, hingga meningkatkan rasio kegiatan belajar anak terhadap hasil belajar anak. Dalam pengimplementasian video animasi pada pembelajaran materi yang diberikan dapat dikatakan memiliki fitur yang sangat canggih dari segi penyajian ataupun cara penyampainnya, sehingga video yang disajikan membuat animasi ini menjadi unik serta memiliki daya tarik tersendiri [14]. 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 meningkatkan pemahaman siswa [15]. 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 kinemaster sebagai media yang digunakan dan dikembangkan. Tujuan dari peneliti mengembangkan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di kelas dan mengembangkan kemampuan potensi guru agar lebih terasah dan agar mendukung tercapainya kegiatan belajar mengajar yang baik dan berkualitas [16]. Dari kedua penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi sangatlah berpengaruh untuk kegiatan pembelajaran anak, karena dengan berbagai desain yang dibuat akan membuat anak tertarik dan ingin mempelajari materi tersebut. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terdapat di aplikasi yang digunakan yakni canva, materi yang diberikan, dan desain yang ditampilkan. Selain canva dan kinemaster juga masih banyak aplikasi – aplikasi pembuat media video animasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media animasi alfabet dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media animasi alfabet pada anak usia 4 hingga 5 tahun di TK ABA Klemunan. Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan rekomendasi yang praktis bagi orang tua, pendidik, dan pengembang media pendidikan dalam memilih metode yang tepat untuk mengajar anak-anak mengenal huruf.

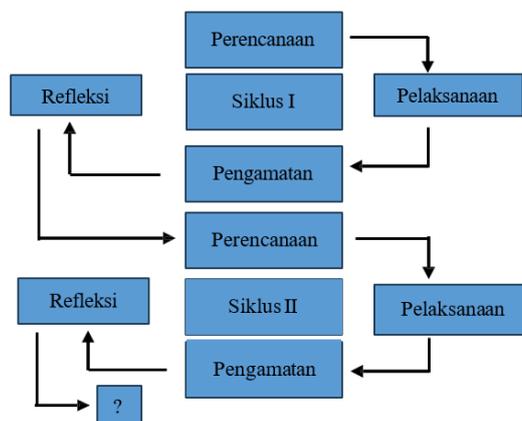
Dalam penelitian ini, diharapkan akan ditemukan bukti bahwa dalam menggunakan media animasi alfabet dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4 sampai 5 tahun. Hasil riset ini dapat berkontribusi dalam mengembangkan pendekatan belajar mengajar yang lebih efektif serta menarik bagi anak - anak dalam mengembangkan literasi awal mereka. Penelitian ini memiliki keterbatasan tertentu, seperti jumlah partisipan yang terbatas dan durasi penelitian yang mungkin tidak cukup panjang untuk melihat dampak jangka panjang. Namun, diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan sumbangan penting dalam pemahaman kita tentang penggunaan media animasi dalam konteks pendidikan anak usia dini.

## II. METODE

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 [17]. 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 [18]. 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 professional [19]. PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati. Landasan utama dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar [20].

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 [21] :



**Gambar 1.** Model Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari (1) observasi yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah kegiatan menggunakan media animasi alfabet ; (2) wawancara untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak; (3) dokumentasi dilakukan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan sebagai bahan penilaian dan sebagai bukti pembelajaran yang telah berlangsung.

Metode analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan realitas atau fakta berdasarkan data yang diperoleh untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. 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 Skor Maksimal/Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila kemampuan mengenal huruf anak meningkat sebesar 75% telah meningkat dari kemampuan mengenal huruf mereka sebelumnya [22]

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan tahapan kegiatan yang telah peneliti susun dan tetapkan sebelumnya. Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi kemampuan mengenal huruf anak di TK ABA Klemunan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun. Di TK ABA Klemunan terdapat 1 kepala sekolah dan 2 orang guru, dengan kelas terbagi menjadi 2 yaitu kelas A dan kelas B. Penelitian ini dilaksanakan dikelas A dengan jumlah siswa 10 anak.

Observasi dilaksanakan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Diawali dengan menyambut kedatangan anak – anak, berbaris di halaman untuk melaksanakan ikrar ataupun senam kemudian berbaris menuju ke kelas masing – masing, dilanjutkan dengan berdoa didalam kelas. Setelah itu anak – anak mengerjakan

kegiatan yang telah dirancang oleh guru kelas pada saat itu. Ketika kegiatan pertama selesai anak – anak istirahat makan dan bermain kemudian masuk kelas lagi membaca bergiliran setelah itu berdoa dan pulang. 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. Dengan kegiatan mengenal huruf melalui media animasi alfabet ini bertujuan untuk melatih kemampuan mengenal huruf anak sehingga perkembangannya sesuai dengan tingkat pencapaiannya. Berikut data yang diperoleh dari kegiatan observasi :

**Tabel 1.** Data Kemampuan Awal 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	MB
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	MB
8.	ZPC	1	1	2	4	BB
9.	ZMA	1	2	1	4	BB
10.	MPA	1	1	1	3	BB
Skor Anak					38	
Skor Keberhasilan					120	
Rata – Rata Keberhasilan					32 %	

Keterangan :

- BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai 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 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 Kemampuan Mengenal Huruf

No	Nama	Indikator			Jumlah	KET
		Mengenal Simbol Huruf	Menulis Huruf A-Z	Melafalkan Huruf A-Z		
1.	DAP	2	1	2	5	MB
2.	DL	3	2	4	9	BSH
3.	MNE	4	2	4	10	BSB
4.	SNR	2	2	3	5	MB
5.	SPR	2	1	2	5	MB
6.	SNA	1	1	2	4	BB
7.	YDP	4	3	4	11	BSH
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 pada 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 Kemampuan Mengenal Huruf

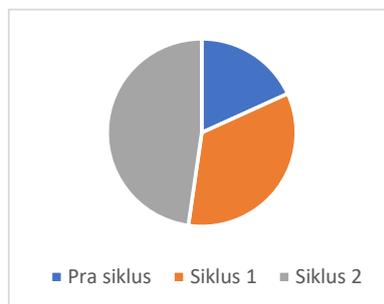
No	Nama	Indikator			Jumlah	KET
		Mengenal Simbol Huruf	Menulis Huruf A-Z	Melafalkan Huruf A-Z		
1.	DAP	3	3	3	9	BSH
2.	DL	4	3	4	11	BSB
3.	MNE	4	4	4	12	BSB
4.	SNR	3	3	4	10	BSB
5.	SPR	3	3	3	9	BSH
6.	SNA	3	3	4	10	BSB
7.	YPD	4	4	4	12	BSB
8.	ZPC	3	3	4	10	BSB
9.	ZMA	4	3	4	11	BSB
10.	MPA	2	2	3	7	BSB
Skor Anak					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 rata – rata anak disetiap siklus :



**Gambar 2.** Grafik Rata - Rata

## B. Pembahasan

Dalam hasil penelitian yang dilaksanakan di TK ABA Klemunan guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media animasi alfabet yang terdiri dari 2 siklus. Di setiap siklusnya anak dapat belajar dan mengasah kemampuan mengenal huruf dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini telah membuahkan hasil yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar anak. Pada tiap siklusnya anak mampu berkembang dengan baik sesuai dengan target pencapaian.

Pada kondisi awal memperlihatkan bahwa kemampuan anak mengenal huruf masih rendah. Sebagian besar anak di kelompok A masih banyak yang belum mengenal huruf, membedakan bentuk huruf dan menyebutkan bunyi huruf. Hal ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang kurang tepat, minimnya fasilitas dan pemanfaatan media, alat peraga serta kegiatan bermain. Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dapat dilakukan dengan memberikan stimulasi yang tepat.

Berdasarkan kondisi awal, peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan media animasi alfabet untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Media animasi alfabet merupakan media pembelajaran yang menggunakan media IT yang didalamnya terdapat huruf dari huruf “a” hingga huruf “z”. Selain berisi huruf didalam media ini juga disertai dengan gambar yang mewakili huruf tersebut sehingga dapat membantu anak dalam memahami dan mengingat huruf dengan mudah. Media animasi ini berperan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengenalkan huruf kepada peserta didiknya. Dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif akan menambah minat belajar anak. Menurut Briggs media merupakan alat fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan dan mampu mendorong peserta didik untuk belajar [14].

Langkah pertama bagi guru untuk melanjutkan pembelajaran yakni melakukan persiapan. Perencanaan dilakukan dengan menyusun rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan agar dapat memanfaatkan waktu semaksimal mungkin dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Pengenalan huruf – huruf dapat dilakukan guru dengan menggunakan media animasi huruf satu per satu guna membantu anak dalam memahami huruf tersebut. Menurut pendapat Afrilia media animasi memiliki representasi visual yang sangat kuat karena dapat menampilkan konten yang abstrak ataupun kompleks sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik [23].

Gambar animasi yang diberikan disesuaikan dengan huruf awal yang tertera pada huruf yang disebutkan, misalnya huruf “a” untuk gambar buah apel dan begitupun dengan huruf – huruf lain menyesuaikan. Guru dapat meminta anak menyebutkan beberapa nama benda yang berbeda untuk huruf tersebut selain gambar yang tertera di gambar animasi yang telah ditunjukkan. Anak – anak sangat bersemangat menyebutkan nama benda disekitarnya yang mereka ketahui. Dalam pengenalan huruf harus terus diasah agar anak mampu memahami huruf dengan sebaik mungkin. Penggunaan media animasi alfabet seperti ini sangat mudah digunakan karena medianya yang sederhana dan dapat merangsang otak anak untuk mempelajari simbol – simbol huruf, sehingga anak mampu mengenal dan melafalkannya dengan cepat. Media animasi alfabet membuat anak menghafal bentuk huruf dengan membiarkan anak menunjukkan bentuk huruf dan mengucapkan bunyi hurufnya. Model pembelajaran seperti ini dapat menggunakan media IT untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf. 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.

Dengan menggunakan media animasi yang benar maka materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Selain itu dengan penggunaan media animasi ini mampu menyampaikan informasi secara interaktif sehingga memudahkan anak berpartisipasi aktif dalam proses belajar [23]. Mempelajari huruf pada anak memerlukan waktu yang cukup lama untuk anak bermain dengan huruf tersebut. Selain itu guru juga harus intensif dalam mengenalkan nama huruf, simbol huruf dan bunyi hurufnya agar anak mampu mempelajarinya dengan maksimal.

Langkah terakhir yang dilakukan adalah refleksi. Pada tahap refleksi ini guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemudian guru memantau dan mengevaluasi proses pembelajaran dari awal hingga akhir untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan dan pengamatan serta refleksi yang telah dilakukan, pengembangan media animasi ini memperoleh hasil yang sangat baik dari rata – rata keberhasilan yang sebelumnya hanya 32% meningkat ke 60% hingga 84% dengan presentase kemampuan mengenal huruf anak meningkat sebesar 75% dari kemampuan mengenal huruf mereka sebelumnya. Hal ini dapat diartikan bahwa program pembelajaran ini berhasil dan masuk kedalam kategori “sangat layak” untuk dijadikan program pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun. Manfaat dari media pembelajaran ini yakni materi yang diberikan jelas, kegiatan pembelajaran menjadi mudah dan lancar, serta hasil pembelajaran anak dapat meningkat.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan pengetahuan dalam mengenal huruf pada anak usia 4 – 5 tahun melalui media animasi alfabet. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan sangat layak dan digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Kegiatan menggunakan media animasi alfabet ini mampu

menunjukkan perubahan yang sangat signifikan pada pengenalan huruf anak yang meningkat sesuai dengan indikatornya. Pada tahap prasiklus menunjukkan rata – rata keberhasilan anak sebesar 32%. Kemudian di tahap siklus I meningkat menjadi 60% dan 84% pada tahap siklus II. Dalam proses pembelajaran menggunakan media animasi alfabelt, anak terlebih dahulu dijelaskan langkah – langkah menggunakan media animasi alfabelt. Disamping itu peneliti juga mencatat hasil observasi sesuai dengan instrument yang telah dibuat. Penelitian ini akan dijadikan sebagai bahan referensi untuk memecahkan permasalahan terkait dengan pengenalan huruf anak yang masih belum sempurna. Pembelajaran melalui media animasi alfabelt ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak kelompok A di TK ABA Klemunan dalam mengenal huruf.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Dalam proses penulisan karya tulis ilmiah ini tak luput dari dukungan dan dorongan dari segala pihak disekitar saya baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa mereka, artikel ini tidak akan mungkin terwujud. Maka dari itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada orangtua dan keluarga, bapak/ibu dosen, kepala sekolah dan guru TK ABA Klemunan yang telah memberikan saya izin, dukungan, serta kerjasama yang baik selama proses penelitian berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan efektif.

### REFERENSI

- [1] Kementerian Pendidikan Nasional, “Permendikbud No 146 Tahun 2014,” *Permendikbud Republik Indones.*, vol. 8, no. 33, p. 37, 2014.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [4] 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.
- [5] 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.
- [6] Arsyad, “Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemanpuan Bahasa Arab Siswa Madrasah,” *J. Ilm. Didakt.*, vol. 16, p. 44, 2015.
- [7] 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.
- [8] 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.
- [9] 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. Ganesha*, vol. 6, no. 1, pp. 9–19, 2018.
- [10] S. Ainun, N. Aini, and A. Rahmawati, “PENERAPAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENGENALKAN NILAI-NILAI KEAGAMAAN PADA ANAK,” vol. 9, no. 2, 2021.
- [11] U. E. E. Rasmani, S. Wahyuningsih, N. E. Nurjanah, J. Jumiarmoko, 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.
- [12] 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.
- [13] T. Irawan, T. Dahlan, and F. Fitrianiisah, “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.
- [14] 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.

- [15] 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.
- [16] N. A. Andrasari, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- [17] 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.
- [18] 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/>
- [19] I. V Sdn and S. Utara, "Jurnal Pendidikan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model," vol. 01, no. 01, pp. 23–35, 2020.
- [20] 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.
- [21] S. Devi, H. Simanjuntak, S. Wahyuni, and A. Atika, "2023-buku cerita-3.+Sri+Devi," vol. 2, no. 1, pp. 23–34, 2023.
- [22] N. Janattaka and A. Ghufro, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Metode Kooperatif Jigsaw Di Kelas 4 Sdn 1 Jimbung Klaten," *J. Prima Edukasia*, vol. 2, no. 1, p. 90, 2014, doi: 10.21831/jpe.v2i1.2647.
- [23] 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.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*