

## Pengaruh Media Animasi Dengan Kemampuan Mengenal Abjad Melalui Gambar Pada Anak Kelompok B Paud Sinar Mulya Teluk Gelam

Lisa Afifah<sup>1</sup>, Kris Setyaningsih<sup>2</sup>, Lidia Oktamarina<sup>3</sup>, Indah Wigati<sup>4</sup>, Elsa Cindrya<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Universitas Negeri Raden Fatah Palembang

Email : [lisaafifah8@gmail.com](mailto:lisaafifah8@gmail.com)<sup>1</sup>, [krissetyaningsih@radenfatah.ac.id](mailto:krissetyaningsih@radenfatah.ac.id)<sup>2</sup>, [lidiaoktamarina@radenfatah.ac.id](mailto:lidiaoktamarina@radenfatah.ac.id)<sup>3</sup>, [indahwigati@radenfatah.ac.id](mailto:indahwigati@radenfatah.ac.id)<sup>4</sup>, [elsacindrya@radenfatah.ac.id](mailto:elsacindrya@radenfatah.ac.id)<sup>5</sup>

### Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Animasi Dengan Kemampuan Mengenal Abjad Melalui Gambar Pada Anak Kelompok B PAUD Sinar Mulya Teluk Gelam". Adapun yang menjadi permasalahan penelitian ini adalah dimana dalam penggunaan media pembelajaran masih ada anak yang tingkat konsentrasinya masih rendah dan cenderung pasif serta masih sulit untuk memahami konsep pembelajaran yang disampaikan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *Ex-post Facto*. Jumlah sampel adalah 16 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari output yang diolah dapat diketahui thitung > ttabel (2.925 > 1.761), sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima artinya terdapat pengaruh dari media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad.

**Kata Kunci :** *Media Animasi, Kemampuan Mengenal Abjad*

### Abstract

This study entitled "The Influence of Animation Media on the Ability to Recognize Alphabets Through Pictures in Group B Children at PAUD Sinar Mulya Teluk Gelam". As for the problem of this research is where in the use of learning media there are still children whose concentration levels are still low and tend to be passive and it is still difficult to understand the learning concepts conveyed. This type of research is *Ex-post facto* quantitative research. The number of samples was 16 children in group B. Data collection techniques in this study were observation and questionnaires. The data analysis technique used is the normality test, homogeneity test and hypothesis testing. From the processed output, it can be seen that  $t_{count} > t_{table}$  (2,925 > 1,761), so that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>a</sub> is accepted, meaning that there is influence from the animation media on the ability to recognize the alphabet.

**Keywords :** *Media Animation, Ability to Recognize the Alphabets*

### PENDAHULUAN

Belajar mengenal huruf merupakan unsur penting dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui, mengenal, dan memahami huruf lebih dari sekedar menghafal deretan abjad ABC. Hal penting yang perlu dibangun pada anak adalah huruf merupakan simbol yang mewakili satu bunyi bahasa, bila simbol-simbol ini disusun dengan cara tertentu, maka akan membentuk kata-kata yang memiliki makna. Strategi pengenalan huruf abjad sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu persiapan anak untuk dapat membaca dengan mudah ke jenjang selanjutnya.

Kemampuan berbahasa adalah sesuatu yang unik pada manusia. Kecerdasan berbahasa juga yang menjadi penyebab manusia dapat berbahasa sekaligus yang membedakannya dengan spesies lain dimuka

bumi. Manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara dan menulis.

Lingkungan dan kemampuan berbahasa yang dibawa anak sejak lahir bekerja bersama-sama membentuk kemampuan anak dalam menyerap dan mempergunakan bahasa. Maka dari itu orang tua, guru, saudara, pengasuh, atau orang terdekat hendaknya dapat mengamati dan menganalisis kemampuan anak sehingga dapat menyesuaikan lingkungan bahasa yang tepat bagi perkembangan bahasanya.

Untuk mempermudah dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan anak dapat lebih mudah menyerap apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, terdapat indikator pencapaian perkembangan kebahasaan anak usia 5-6 tahun yaitu seharusnya anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenalnya, mengenal huruf awal benda yang ada di sekitarnya, dan memahami hubungan antara bunyi huruf. Dengan kata lain anak dapat dikatakan mengenal huruf jika sudah bisa menyebutkan awalan nama benda dan membedakan bentuk dan bunyi dari huruf yang hampir sama.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD (Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak). Dari literatur di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada anak sehingga anak menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kemudian yang menjadi pembeda dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yaitu, penelitian yang dilakukan sebelumnya memfokuskan pada signifikansi peningkatan pada aspek perkembangan sosial emosional dan perkembangan bicara, sedangkan yang akan dilakukan peneliti memfokuskan pada pengaruh penggunaan media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad melalui gambar pada anak.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Melalui Gambar Pada Anak Kelompok B PAUD Sinar Mulya Teluk Gelam".

## **METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Ex-post Facto*. Penelitian kuantitatif adalah "kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum. Metode kuantitatif adalah metode yang pengajuan datanya berbentuk angka atau bilangan. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti atau menganalisis pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Melalui Gambar Pada Anak Kelompok B di PAUD Sinar Mulya Teluk Gelam".

### **Desain Penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Ex-post Facto*. Penelitian *Ex-post Facto* yaitu penelitian yang dilakukan setelah suatu kejadian itu terjadi. Penelitian *Ex-post Facto* bertujuan menemukan penyebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu

peristiwa, perilaku, atau hal-hal yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas secara keseluruhan sudah terjadi.<sup>46</sup> Sugiyono menyatakan bahwa penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

Dengan demikian penelitian *ex-post facto* hanya mengungkap gejala atau kejadian yang telah terjadi sesuai dengan permasalahan judul yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad anak yang terjadi maupun yang sedang terjadi.

### **Definisi Operasional Variabel**

#### a. Variabel Penelitian

Menurut variabel penelitian adalah variabel bebas (X) disebut juga dengan variabel stimulus yaitu variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi variabel terikat, sedangkan variabel terikat (dependen) yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Media animasi (Variabel X)
2. Mengenal huruf (Variabel Y)

#### b. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Definisi operasional variabel diartikan secara luas adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifik yang lebih substantif dari suatu konsep. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya.

### **Populasi dan Sampel**

#### a. Populasi

Populasi ialah daerah generasisasi yang terdiri dalam objek yang mempunyai karakteristik dan kualitas terbatas yang mampu diterapkan oleh peneliti agar dipelajari dan kemudian dapat ditarik kesimpulan. Populasi anak PAUD Sinar Mulya Kayu Agung. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi seluruh anak di paud sinar mulya Teluk Gelam. Jumlah populasi yang digunakan 16 anak terdairi dari anak perempuan dan anak laki-laki.

#### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini diperoleh sampel yaitu anak PAUD Sinar Mulya Teluk Gelam. Jumlah sampel yang digunakan adalah 16 anak, yang terdiri dari anak laki-laki dan anak perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah suatu langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelian ini ialah mendapat suatu data. Dalam penelitian ini pengmpulan data, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dan disertai pencatatan- pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *check list* (☐) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebh terarah, terukur, sehingga hasil data yang didapatkan mudah untuk diolah.

#### b. Angket

*Kuesioner* (angket) adalah cara pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan

kepada responden, dengan harapan mereka akan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut. Daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka, jika opsi jawaban tidak ditentukan sebelumnya, dan bersifat tertutup jika opsi jawaban telah disediakan sebelumnya, instrumennya dapat berupa: kuesioner (angket), *checklist*, atau skala. Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti tentang laporan pribadi atau hal-hal yang ia ketahui.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data karena dapat dimanfaatkan untuk proses analisa data. Selain itu, dokumentasi juga dapat menunjang perolehan data yang sudah ada. Dokumentasi berupa foto dan rekaman video, catatan dan transkrip maupun surat. Kegiatan pada saat anak berinteraksi dengan guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan menghafal abjad anak, dengan adanya dokumentasi berupa foto dan video maka dapat menggambarkan detail peristiwa-peristiwa penting pada saat penelitian dilakukan serta sebagai bukti bahwa penelitian memang benar-benar dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian merupakan bentuk penyajian data dari sebelum penelitian hingga sesudah penelitian. Sehingga data yang di butuhkan guna menemukan hasil pengamatan dapat tersajikan secara valid. Kemudian untuk memberikan hasil penelitian, maka akan digunakan uji statistika guna mendapatkan data yang di butuhkan. Proses pengujian akan menggunakan *SPSS 20* sebagai alat perhitungan otomatis yang digunakan dalam penelitian ini.

### Uji Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan. Uji validitas ini di bimbing oleh dosen ahli, yaitu untuk variabel X yaitu media animasi dan Y yaitu kemampuan mengenal abjad. (lampiran ) Uji validitas digunakan untuk mendapatkan data apakah rekap tabulasi *kuesioner* yang diambil memberikan data yang valid atau tidak. Pada penelitian ini sudah didapatkan dua variabel yaitu variabel X Dan Y. Kemudian jumlah responden 16 anak didik yang di ambil dari 2 kelas B1 Dan B2. Adapun variabel X ialah media animasi dan variabel Y ialah kemampuan mengenal abjad yang keduanya sudah didapatkan rekap data *kuesioner* masing-masing.

b. Uji Validitas Media Animasi

Proses perhitungan uji validitas, peneliti akan menggunakan *SPSS 20* yang kemudian didapatkan hasil data uji validitas media animasi sebagai berikut:

Perolehan data kemampuan media animasi diatas dengan menggunakan *SPSS 20*, di ketahui hasil kuesioner terbukti valid. Adapun perhitungannya ialah apabila menggunakan perhitungan  $r_{tabel}$  sig 5% maka di diketahui bahwa jumlah 16 orang adalah 0,532 melihat perhitungan  $r_{tabel}$  maka di ketahui correlation person menyatakan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. sehingga indikator tersebut dapat digunakan. melalui data diatas, dapat diketahui bahwa  $0,709 > 0,532$  sehingga di nyatakan valid. hal serupa juga berlaku untuk responden selanjutnya. Adapun cara lain dalam menghitung validitas, yaitu jika nilai sig  $< 0,05$  maka di nyatakan valid dan apabila nilai sig  $> 0,05$  maka di nyatakan tidak valid. Hal ini kita dapat melihat bahwa data di atas total 0,002, sehingga sudah dapat di pastikan di nyatakan valid . Hal serupa juga berlaku untuk responden selanjutnya.

## Kemampuan Mengenal Abjad

Proses perhitungan uji validitas, peneliti akan menggunakan *SPSS 20* yang kemudian didapatkan hasil data uji validitas media animasi sebagai berikut:

Perolehan data kemampuan mengenal abjad diatas dengan menggunakan *SPSS 20*, di ketahui hasil kuesioner terbukti valid. Adapun perhitungannya ialah apabila menggunakan perhitungan  $r_{tabel}$  sig 5% maka di ketahui bahwa jumlah 16 orang adalah 0,532 melihat perhitungan  $r_{tabel}$  maka di ketahui correlation person menyatakan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang akan digunakan untuk penelitian valid. sehingga indikator tersebut dapat digunakan. melalui data diatas, dapat diketahui bahwa  $0,573 > 0,532$  sehingga di nyatakan valid. hal serupa juga berlaku untuk responden selanjutnya. Adapun cara lain dalam menghitung validitas, yaitu jika nilai sig  $< 0,05$  maka di nyatakan valid dan apabila nilai sig  $> 0,05$  maka di nyatakan tidak valid. Hal ini kita dapat melihat bahwa data di atas total 0,020, sehingga sudah dapat di pastikan di nyatakan valid. Hal serupa juga berlaku untuk responden selanjutnya.

## Uji Reabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat oleh peneliti dapat dipercaya. Atau uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen dapat konsiisten apabila dilakukan secara terus menerus sehingga didapatkan kesimpulan bahwa data tersebut reliabel untuk digunakan. Pada penelitian ini, perhotungan media animasi dan kemampuan mengenal abjad akan dilakukan menggunakan *SPSS 20* dengan mengetahui apakah reliabel atau tidak.

### a. Uji Reabilitas Media Animasi

Adapun hasil perhitungan data uji reabilitas media animasi sebagai berikut :

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih besar dari 0,6 setelah dilakukan perhitungan diperoleh cronbachs alpa sebesar = 0,860 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reliabilitas item kemampuan mengenal abjad reliabel dan kosisten untuk digunakan dalam penelitian.

### b. Uji Reabilitas Kemampuan Mengenal Abjad

Adapun hasil perhitungan data uji reabilitas kemampuan mengenal abjad sebagai berikut :

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas dikatakan reliabel jika nilai cronbach alpha lebih besar dari 0,6 setelah dilakukan perhitungan diperoleh cronbachs alpa sebesar = 0,849 maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reliabilitas item kemampuan mengenal abjad reliabel dan kosisten untuk digunakan dalam penelitian.

## Uji Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui sebaran dan berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat di tentukan menggunakan metode statistika parametris atau non parametris, kemudian uji nromalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* menggunakan metode parametris dengan menggunakan *SPSS 20*. Data media animasi dan kemampuan mengenal abjad. Kemudian berikut hasil normalitas *kolmogorov smirnov* menggunakan metode parametrik :

Melihat data di atas merupakan hasil olah data media animasi dan kemampuan mengenal abjad dengan menggunakan uji normalitas *kolmogorov smirnov* metode parametrik. Adapun data tersebut dikatakan normal apabila sig  $> 0.05$  pada tabel one-sampel *kolmogorov smirnov test* bisa diketahui bahwa pengujian data sampel media animasi dan kemampuan mengenal abjad adalah normal. Hal itu diketahui melalui nilai sig 0,328 yang berarti nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga secara sistematis dapat

disimpulkan berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi maka dapat di ketahui bahwa nilai residual berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data varians masing-masing memiliki kesamaan atau tidak. Adapun pengujian homogenitas ke 2 kelompok tersebut menggunakan SPSS 20 pengujian yang diambil adalah data varians media animasi dari 2 kelas terdiri dari anak yang dimana menggunakan random sampling. Hal ini, terlebih dahulu akan dilakukan pengkodean kelas dimana kelas b1 akan di beri kode 1 kelas b2 akan di berikan kode 2 . Adapun rekapitulasi data penelitian dengan pengkodean 1 dan 2 pada spss sudah terlampir. Setelah melakukan pengujian data varians menggunakan spss 20 maka di dapatkan hasil berikut: Pada tabel uji homogenitas menggunakan statistik levene diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,483 jika kembali melihat hukum pengambilan keputusan dimana varians berdistribusi homogen apabila nilai sig lebih dari 0,05 melalui dasar pengambilan keputusan tersebut dapat disimpulkan bahwa uji homogenitas dari hasil kemampuan mengenal abjad kelas b1 dan b2 diketahui bernilai signifikansi 0,483 sehingga dapat diputuskan bahwa hasil kemampuan mengenal abjad kedua kelas tersebut berdistribusi homogen.

#### c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk menentukan apakah ada pengambilan keputusan yang berdasarkan pada analisis data, baik berupa percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Pengujian hipotesis ini merupakan pengujian yang digunakan untuk menjawab pertanyaan yang mengasumsikan bahwa nol adalah benar kemudian dalam pengujian hipotesis ini erdapat dua uji, yaitu T dan Uji F pada penelitian ini terdapat satu pengujian hipotesis yaitu pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad.

##### 1. Uji F

Uji F disini digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas secara bersama terhadap variabel terikat dengan menggunakan nilai probabilitas (sig). Kriteria pengujian simultan atau terjadi pada skripsi ini yaitu jika  $f_{hitung} < f_{tabel}$  maka tidak ada pengaruh yang sama antara variabel independen terhadap variabel dependen sedangkan jika  $f_{hitung} > f_{tabel}$  maka ada hubungan secara sama antara independen terhadap variabel dependen . Pengujian sama pada skripsi ini menggunakan SPSS 20 for windows. Hasil uji f dapat dilihat pada output anova berikut ini :

Berdasarkan data tabel diatas di peroleh  $f_{hitung}$  sebesar 8.554 dan sig sebesar 0,011 .  $F_{tabel}$  0,05 dan k adalah jumlah variabel independent

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= F (k;n-k) \\ &= F(2:16-2) \\ &= F (2:14) \\ &= 0,14 \end{aligned}$$

Hal ini berarti  $f_{hitung} > f_{tabel}$  (8.554 > 0,14) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara variabel x terhadap variabel y

##### 2. Uji T

Uji t ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad melalui gambar pada anak kelompok b2 paud sinar mulya teluk gelam . Sehingga, melalui hasil olah data tersebut akan di ambil hipotesis dari penelitian mengenai media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad anak. adapun hasil uji t adalah sebagai berikut:

Pada dasar pengambilan keputusan dalam menentukan uji t tersebut ialah menggunakan nilai signifikansi yang dimana dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan sig < 0,05,

maka data tersebut dinyatakan berpengaruh. Melalui data tersebut dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah sig adalah 2.925 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,761 yang dimana jika disimpulkan bahwa sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Animasi (X) Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad (Y) . Ho Di Tolak Dan Ha Di Terima , Artinya Terdapat Pengaruh Dari Media Animasi Sebagai Variabel (X) Terhadap Kemampuan Mengenal Abjad Sebagai Variabel (Y) Secara Signifikan. Berdasarkan tabel uji determinasi (r square) diatas di ketahui nilai r square sebesar 0,735 atau 73,5% hal ini menunjukkan bahwa , dimana variabel independen (media animasi) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (kemampuan mengenal abjad )

## Pembahasan

Pada point pembahasan ini akan membahas hasil hipotesis yang telah dilakukan pengujian sehingga didapatkan sampel olah data yang valid menggunakan SPSS 20 sebagai alat perhitungan otomatis. Adapun hipotesis yang akan di analisis dalam penelitian ini adalah pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad melalui gambar pada Anak kelompok B2 paud sinar mulya teluk gelam.

Menganalisa hipotesis dari pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad perlu di ketahui dulu bahwa penelitian ini menggunakan desain penelitian *design ec post facto* yang dimana bahwa penelitian ini bukan diambil melalui *treatment* atau perlakuan dari peneliti. penelitian ini adalah melakukan pengamatan dari program atau kegistsn yang dilakukan di paud teluk gelam. sehingga sebab dan akibat dari program ini yang akan menjadi acuan analisa hipotesis sehingga didapatkan suatu variabel baru yang menjadi nilai dari penelitian ini.

Pada hasil observasi penelitian ini berawal dari pengamatan awal peneliti di PAUD Sinar MulyaTeluk Gelam, yang menemukan permasalahan bahwa guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan pembelajaran menggunakan papan tulis sehingga anak mudah merasa bosan dantidak fokus mengikuti pembelajaran didepan. Sehingga apa yang henda disampaikan oleh guru tidak diterima dengan baik oleh anak. Terdapat juga anak- anak yang masih belum bisa menyebutkan dan membedakan simbol huruf. Kekurangan tersebut juga dilatar belakangi karena kurangnya sarana dan prasarana yang ada, sehingga guru hanya mengajar dengan cara yang monoton

Kemudian melihat dari pengujian hipotesis diketahui bahwa terjadi perubahan pada kemampuan mengenal abjad anak melalui media animasi. ada dua variabel penting dalam pembahasan, yaitu variabel independent (media animasi) dan variabel dependent (kemampuan mengenal abjad).

Animasi berasal dari bahasa latin "*anima*" yang berarti jiwa, hidup atau semangat. Selain itu animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. animasi bisa diartikan sebagi gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian saat ditampilkan. Menurut Furoidah, media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa, sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio, sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasipembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, terdapat indikator pencapaian perkembangankebahasaan anak usia 5-6 tahun yaitu seharusnya anak dapat menyebutkan simbol- simbol huruf yang dikenalnya, mengenal huruf awal benda yang ada disekitarnya, dan memahami hubungan antara bunyi huruf. Dengan kata lain anakdapat dikatakan mengenal huruf jika sudah bisa menyebutkan awalan nama benda dan membedakan bentuk dan bunyi dari huruf yang hampir sama. dalam meningkatkan kemampuan mengenal abjad media pembelajaran yang digunakan pada saat ini bisa lebih

maju, tidak hanya monoton dengan menggunakan buku, majalah, atau papan tulis. Penyampaian pengetahuan pada anak usia dini dapat dilakukan dengan menggunakan media audio-visual, seperti menggunakan media pembelajaran video animasi.

Pernyataan Mulyati mengatakan bahwa video animasi adalah sebuah gabungan antara audio dan gambar yang berasal dari beberapa objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hubungan waktu. Sedangkan menurut Faris dalam J Julia, video animasi adalah media audiovisual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis sehingga tampak hidup pada layar.

Huda dan Ardi mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini, maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Jadi, video animasi adalah gabungan antara audio dan gambar yang berasal dari beberapa objek yang disusun berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis sehingga tampak hidup pada layar dan dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan informasi. Penggunaan multimedia interaktif ini juga dapat meningkatkan aspek pemahaman dalam konsep materi pelajaran serta meningkatkan motivasi anak dalam berkonsentrasi dan lebih perhatian mengikuti pembelajaran.

Kemampuan berbahasa adalah sesuatu yang unik pada manusia. Kecerdasan berbahasa juga yang menjadi penyebab manusia dapat berbahasa sekaligus yang membedakannya dengan spesies lain di muka bumi. Manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara dan menulis. Aspek perkembangan bahasa adalah salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf abjad, menjadi salah satu bagian penting yang perlu dikembangkan dan di stimulasi secara optimal sejak anak usia dini. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Mengenal abjad merupakan keaksaraan awal dan merupakan bagian lingkup dari perkembangan bahasa anak. Menurut Soejono Darjowidjojo dalam Anggun Citra Dini dan Zetty Karyati menjelaskan bahwa mengenalkan huruf abjad merupakan tahap perkembangan yang sedang dilalui anak dari tahap belum tahu menjadi tahu dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf sehingga anak dapat memaknai bentuk huruf.

Setiap media pembelajaran yang digunakan tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing sama halnya dengan media pembelajaran melalui animasi, berikut kelebihan media animasi: mampu merangsang partisipasi aktif para siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain, menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa, dan mampu mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain. Mengajak bermain anak-anak pada usia prasekolah terbukti mampu meningkatkan perkembangan mental dan kecerdasan anak, bahkan jika anak tersebut mengalami malnutrisi.

Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Sedangkan menurut Soejono Darjowidjojo mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Berdasarkan data hasil kondisi awal sesudah dilakukan penelitian diperoleh keterangan bahwa media animasi terhadap kemampuan mengenal abjakan d melalui gambar pada anak kelompok B di Paud Sinar Mulya Teluk Gelam. Berdasarkan pada permasalahan yang terjadi sebagaimana telah di uraikan pada bab sebelumnya Dari hasil penelitian yang dilakukan melalui media animasi abc dapat diketahui bahwa adanya hubungan terhadap kemampuan mengenal abjad anak. Dikarenakan anak sudah dapat memahami setiap huruf dan juga dapat mengingat setiap huruf dan mudah memahami setiap bentuk yang hampir sama ini dapat di lihat ketika anak diminta menyebutkan kata melalui abjad yang terpilih anak bisa menyebutkannya dengan tepat.

Cara anak dalam mengenal abjad dengan media animasi terlihat bahwa anak sudah bisa mengucapkan kata-kata secara verbal dengan intonasi yang dapat didengar dengan jelas oleh teman sebayanya dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal abjad disini terlihat sekali bahwa media ini sangat bagus dalam meningkatnya kemampuan tersebut, anak dapat mengulang setiap kata dalam huruf yang di tampilkan dan anak dapat menggambar bentuk huruf itu sendiri.

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil penelitian mengenal abjad anak melalui media animasi mengalami peningkatan yang signifikan dikarenakan anak sudah dapat mengingat dan mengucapkan huruf secara lisan selain itu anak dapat mengingat bentuk baik secara tulisan semua yang di teliti sesuai dengan angket yang telah diteliti

Pengenalan abjad sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan. Dalam pengenalan abjad pada anak usia dini sangat lah penting tidak bisadi tunda atau pun disepeleahkan karena pada masa anak-anak ingatan anak kecil mudah cepat menangkap.

Pada dasar pengambilan keputusan dalam menentukan uji t tersebut ialah menggunakan nilai signifikansi yang dimana dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $sig < 0,05$ , maka data tersebut dinyatakan berpengaruh. Melalui data tersebut dapat diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah sig adalah 2,925 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,761 yang dimana jika disimpulkan bahwa sehingga dapat di simpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi (X) terhadap kemampuan mengenal abjad (Y) .  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima , artinya terdapat pengaruh dari media animasi sebagai variabel (X) terhadap kemampuan mengenal abjad sebagai variabel (Y) secara signifikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap kemampuan mengenal abjad melalui gambar pada anak kelompok B PAUD Sinar mulya Teluk Gelam. Data hasil uji F dapat di ketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $8,554 > 0,14$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Data hasil uji t dapat di ketahui nilai signifikansi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah ( $2,925 > 1,761$ ) dan  $sig 0,011 < 0,05$  yang dimana jika disimpulkan bahwa sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi (X) terhadap kemampuan mengenal abjad (Y) .  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima , artinya terdapat pengaruh dari media animasi sebagai variabel (X) terhadap kemampuan mengenal abjad sebagai variabel (Y) secara signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, Opan, dkk. 2021. *konsep dasar pendidikan anak usia dini*, bandung : Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Artawan, (2010), *Media Animasi*, Yrama Widya, Jakarta.
- Beni Ahmad Saebani, 2008, *Metode Penelitian*, Bandung, Pustaka Setia.
- Candra, nana nelawati, dkk. 2019. *penerapan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad*, kumara cendekia vol. 7 no. 4 desember.

- Cepi Riyana. 2012. *Media Pembelajaran*, ( Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Imam Ghozali, 2005, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*, Semarang, UNDIP.
- Muhammad Teguh, 2011, *Metode Penelitian Ekonomi Teori dan Aplikasi*, Jakarta, Raja Grafindo.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Naelul Ngulya dkk. 2016. *Pengaruh penggunaan media gambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Infantia*, volume 4 ,nomor 2, Agustus
- Nanang Martono, 2012, *Metode Penilaian Kuantitatif. Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, Jakarta, Rajawali Pers.
- nimah, zulfatun (2013) *penggunaan media video untuk meningkatkan pemahaman shalat fardlu pada siswa kelas ii mi al-mujahidin gumalar adiwerna tegal*. undergraduate thesis, uin sunan ampel surabaya.
- Rahim, Farida. 2008. *pengajaran membaca disekolah dasar*, Jakarta : bumi aksara.
- Rusman dkk, 2012, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta, Grfindo persada.
- Seefeldt, Carrol dan Barbara A. Wasik, 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: P.T Indeks.
- siti latifatu naili rislina. 2015. *mengenalkan huruf melalui loncat abjad pada anak usia 4-5 tahun*, volume 02, nomor 02, oktober
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Sukiyasa, Kadek. dkk. 2013. *Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 3, Nomor 1, Februari.
- susilana, Rudi, dkk. 2008. *Media pembelajaran*. Bandung : CV wacana prima.
- Wina Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf Hadi Miarso, DKK, 2007, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, Jakarta, CV.Rajawali.