

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Melalui Kegiatan Menonton Video Animasi

Yetti Andriyani¹, Renny Armelia Rahayu² & Ratmiati³

TK Al Hikmah Sinar Bulan Pangkalpinang Bangka Belitung¹

TK Al Kahfi Islamic School Batam²

TK Harapan Kasih Rokan Hilir-Riau³

andriyaniyetti2@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal huruf abjad anak TK Al Hikmah Sinar Bulan Kota Pangkalpinang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di dalam kelas pada beberapa penilaian seperti menyusun huruf menjadi bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat, menulis huruf-huruf abjad dari campuran warna dengan jari di buku gambar dan mengkreasikan berbagai media menjadi bentuk huruf -huruf abjad yang menarik, membangun balok menjadi bentuk huruf U, L, I bersama-sama teman dan melengkapi huruf melalui permainan game di laptop anak belum mampu melakukannya dikarenakan beberapa faktor seperti faktor media yang kurang menarik dan kurangnya motivasi bagi anak. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, dokumentasi, dan penilaian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan disetiap siklus yang dilakukan. Pada kondisi awal kemampuan mengenal huruf abjad anak 40%. Pada siklus I pertemuan I dan II meningkat menjadi 50% dan 60%. Pada siklus II pertemuan I dan II meningkat lagi menjadi 80% dan 90%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton video animasi pada anak kelompok B di TK Al Hikmah Sinar Bulan.

Kata Kunci: *Huruf Abjad, Video Animasi, Penelitian Tindakan Kelas*

Abstract

This research was motivated by the low ability to recognize the letters of the alphabet of Al Hikmah Sinar Bulan Kindergarten children in Pangkalpinang City. Based on observations made in class on several assessments such as arranging letters into circles, triangles and rectangles, writing letters of the alphabet from a mixture of colors with your finger in a drawing book and creating various media into interesting, constructive forms of letters of the alphabet. blocks into the shape of the letters U, L, I together with friends and completing the letters through playing games on a laptop. Children have not been able to do this due to several factors such as unattractive media and lack of motivation for children. This research was conducted using the classroom action research method. The data collection techniques used were observation, documentation and assessment. This research was conducted using two learning cycles. This research shows that there is an increase in each cycle carried out. In the initial condition, the child's ability to recognize letters of the alphabet was 40%. In cycle I, meetings I and II

increased to 50% and 60%. In cycle II, meetings I and II increased again to 80% and 90%. These results show an increase in the ability to recognize letters of the alphabet through watching animated videos for group B children at Al Hikmah Sinar Bulan Kindergarten.

Keywords: Alphabet Letters, Animation Video, Classroom Action Research

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan selanjutnya. Karena pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar kepribadian anak. Menurut Suyadi (2013) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Anak membutuhkan dukungan dari semua pihak seperti orang tua, masyarakat dan Negara. Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, bahwa masa ini merupakan periode sensitif yang mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Mulyasa (2012) anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Arif Yudianto, 2017: 234). Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas (Diana Maya Sari dan Sahat Siagian, Jurnal Teknologi Pendidikan, 2013: 7).

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan (Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Jurnal Multinetics, 2016: 42). Kemudian, menurut Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan (Tonni Limbong dan Janner Simarmata, Media dan Multimedia Pembelajaran. 2020: 101).

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah – olah hidup sesuai dengan karate yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Relis Agustien, Jurnal Edukasi, 2018: 20). Menurut Furoidah media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang

berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu. Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses atau jenis – jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas (Laily Rahmayanti dan Farida Istianah, *JPGSD*, 2018: 430).

Penggunaan video animasi di dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yang terdapat dalam jurnal Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara yang mengutip dalam jurnal Ayuningsih yaitu a) Menarik perhatian dan fokus siswa, b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar, c) Mempermudah susunan pembelajaran, d) Mempermudah pemahaman siswa dan e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit (Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara, *Jurnal Edutech*, 2021: 123). Selain itu mengutip jurnal Komang Sukarni dan Ida Bagus Surya Manuba menyatakan bahwa dalam temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa (Komang Sukarni dan Ida Bagus Surya Manuba, *Jurnal Edutech Undiksha*, 2021: 49).

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Mengutip dalam buku Akbar Iskandar dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu:

- a. 2D Cartoon Animation
Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar – gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector.
- b. 3D Animation Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.
- c. Motion Graphics
Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (Typographic).
- d. Infographic Animation
Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.

- e. Stop Motion Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.
- f. Whiteboard Animation Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis. (Akbar Iskandar dkk, 2020: 52).

Kelebihan dari video animasi yang dipaparkan oleh Munir (Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo, *Jurnal JPGSD*, 2020 (2 – 3) yaitu: tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan dalam pembahasan tertentu dapat dilakukan, video dapat mengurangi suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa, media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Kekurangan dari video animasi pembelajaran (Andriana Johari, Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman, *Journal Of Mechanical Engineering*, 2014: 11) yaitu: memerlukan software khusus untuk membukanya, memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Sinar Bulan sering melaksanakan pembelajaran untuk mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton video animasi, namun sebagian anak belum mengenal huruf abjad. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton video animasi masih rendah sehingga harus diteliti lebih lanjut. Berdasarkan latar belakang diatas maka harus dilakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Sinar Bulan Melalui Kegiatan Menonton Video Animasi”

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang tujuannya memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Menurut Taniredja & dkk., (2010) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Penelitian yang mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru yang merupakan pencerminan kegiatan belajar yang berupa tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Al Hikmah Sinar Bulan, terdiri dari 10 anak yaitu 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Peneliti memilih kelompok B karena kemampuan mengenal huruf abjad anak masih kurang optimal. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan penilaian, analisis data menggunakan rumus yang digunakan menurut Sudjono (2006) adalah:

1. Analisis data hasil observasi guru dan anak. Untuk menentukan keberhasilan aktivitas guru selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*
 100% = Bilangan Tetap

2. Kemampuan motorik halus pada anak. Untuk menentukan keberhasilan kemampuan anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Tetap

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Lembar Observasi digunakan untuk mencatat setiap perkembangan siswa mengenai peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad. Kisi-kisi lembaran observasi dituangkan dalam rubrik untuk mempermudah penilaian. Rubrik penilaian instrumen observasi peningkatan pengetahuan anak usia dini melalui video animasi kelompok B sesuai dengan pedoman penilaian pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK). Berikut adalah pedoman observasi dengan indikator perkembangan mengenal huruf abjad yaitu:

Tabel 1
Indikator Capaian Pembelajaran Mengetahui Huruf Abjad

Variabel	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Jumlah Butir
<i>Menonton Video Animasi</i>	Mengamati tayangan video animasi tentang huruf dengan tertib	Anak mampu memahami dan mempraktikkan perilaku baik di lingkungan	1
	Membangun balok menjadi bentuk huruf U, L, I. bersama-sama teman	Anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman sebaya.	1
	Menulis huruf - huruf abjad dari campuran warna dengan jari di buku gambar	Anak mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil.	1
	Melengkapi huruf melalui permainan game di laptop	Anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks	1

		yang ditemui di sekitarnya	
	Menyusun huruf menjadi bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat	Anak mengenali bentuk dan pola	1
	Mengkreasikan berbagai media menjadi bentuk huruf-huruf abjad yang menarik	Anak berpartisipasi aktif mengeksplorasi dan menganalisa informasi yang ada di lingkungan sekitarnya	1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Kegiatan pratindakan ini dilaksanakan pada tanggal 21 November 2022 di TK Al Hikmah Sinar Bulan yang beralamat di Jalan Sinar Bulan RT.05 RW.02 Kelurahan Sinar Bulan Kecamatan Bukit Intan Kota Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. TK Al Hikmah Sinar Bulan memiliki 4 Ruang Belajar, Ruang Kantor, Ruang Guru, Ruang UKS, Ruang Perpustakaan, 6 Kamar Mandi, Aula, Halaman Bermain, dan Halaman Parkir. TK Al Hikmah Sinar Bulan memiliki alat permainan indoor (Puzzel, Leggo, Balok Kayu, Peraga Shalat dan berwudhu dan lain sebagainya) dan alat permainan outdoor (Jungkat-jungkit, Ayunan, Perosotan, Bola Dunia, Tangga Majemuk dan Kuda-Kudaan Kayu). TK Al Hikmah Sinar Bulan terdiri dari 4 kelompok belajar yaitu kelompok B1 dan B2 (5-6 tahun), A1 dan A2 (4-5 tahun) dengan jumlah anak secara keseluruhan 63 orang. Di TK Al Hikmah Sinar Bulan ada 5 guru, 1 kepala TK, 1 tenaga administrasi, 1 petugas kebersihan dan 1 penjaga sekolah. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penerapan penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

Kondisi awal kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B di TK Al Hikmah Sinar Bulan sebelum dilakukan tindakan penelitian masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hal-hal umum diantaranya, anak belum mampu menyebutkan nama huruf abjad yang ditunjukkan oleh guru, anak belum mampu menuliskan lambang huruf dari sebuah kata. Hal ini dikarenakan media yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Kegiatan menonton video animasi ini termasuk kegiatan baru bagi anak dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

B. Deskripsi Tindakan Tiap Siklus

1. SIKLUS I

1) Perencanaan Tindakan

Peneliti mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Baik itu media, alat dan bahan dan lain sebagainya. Adapun tahapan perencanaannya yaitu a) Melakukan kolaborasi dengan guru dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran seperti menentukan tema, sub tema, dan capaian pembelajaran yang akan dilaksanakan. b) Membuat Modul Ajar). c) Mempersiapkan media dan sumber belajar yang diperlukan. d) Menyiapkan alat dokumentasi. e) Menyiapkan lembar observasi.

2) Pelaksanaan Tindakan

Guru memperlihatkan media dan menjelaskan tentang kegiatan menonton video animasi. kemudian guru mengajak anak menonton video animasi. Setelah kegiatan menonton video animasi, guru berdiskusi/tanya jawab tentang video animasi tersebut, setelah itu anak-anak melakukan kegiatan main yang sudah disiapkan.

3) Hasil Observasi

Pada siklus I dapat dilihat perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad anak belum berkembang dengan baik, dapat dilihat dari hasil penelitian kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B2 melalui kegiatan menonton video animasi pada siklus I pertemuan pertama Qna 70%, Als 70%, Sbi 70%, Zea 70%, Snm 80%, Glh 80%, Rfn 70%, Glh 70%, Fqh 80%, Adn 40%. Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mulai mampu membangun balok menjadi bentuk huruf U, L, I. bersama-sama teman, menulis huruf -huruf abjad dari campuran warna dengan jari di buku gambar, melengkapi huruf melalui permainan game di laptop, menyusun huruf menjadi bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat, mengkreasikan berbagai media menjadi bentuk huruf -huruf abjad yang menarik. Hasil siklus I dari keseluruhan kemampuan mengenal huruf abjad yang dicapai terlihat bahwa anak yang mendapat skor diatas 50% berjumlah 9 anak dan yang mendapatkan skor dibawah 50% 1 anak. Berdasarkan hasil pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B2 TK Al Hikmah Sinar Bulan mengalami peningkatan yaitu pada rentang 40%-80%.

4) Refleksi

Dari observasi yang dilaksanakan pada tindakan 1 kemudian dilanjutkan dengan refleksi yaitu: a) guru akan mengajak anak menonton video animasi kemudian berdiskusi dan tanya jawab tentang huruf-huruf abjad. b) guru akan memberikan hadiah kepada anak yang mau melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan. c) guru menyediakan media huruf-huruf yang menarik bagi anak. Dalam hal ini peneliti akan lebih mengupayakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad sesuai dengan nilai yang diharapkan, oleh karena itu, peneliti merencanakan kembali tindakan selanjutnya melalui kegiatan menonton video animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada siklus ke II.

2. SIKLUS II

1) Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan seperti membuat modul ajar, mempersiapkan instrumen penelitian, alat dokumentasi yang akan digunakan pada kegiatan menonton video animasi. Perbedaan kegiatan pada siklus II dengan siklus I yaitu, pada siklus ke II ini guru dan peneliti merubah gambar animasi menjadi lebih menarik agar anak lebih fokus dalam kegiatan menonton video animasi.

2) Pelaksanaan tindakan

Guru memperlihatkan media dan menjelaskan tentang kegiatan menonton video animasi. Kemudian guru mengajak anak untuk menonton video animasi dengan gambar yang lebih menarik lagi disertai dengan suara. Setelah kegiatan menonton video animasi, guru berdiskusi dan tanya jawab tentang huruf-huruf abjad yang ditayangkan pada video animasi tersebut. Guru akan memberikan hadiah stiker kepada anak yang menjawab dan memberikan semangat kepada anak yang belum bisa menjawab pertanyaan, Setelah itu guru menyampaikan aturan mainnya dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan main. Pada pertemuan pertama siklus II ini kemampuan mengenal huruf abjad sudah mengalami peningkatan dari sebelumnya.

3) Hasil Observasi

Pada siklus II kemampuan mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton video animasi dengan gambar yang lebih menarik pada semua pertemuan mengalami peningkatan yaitu Qna 90%, Als 90%, Sbi 90%, Zea 90%, Snm 90%, Glh 90%, Rfn 80%, Gln 80%, Fqh 90%, Adn 80%. Peningkatan tersebut terlihat dari anak yang sudah mampu menulis huruf abjad dengan pewarna diatas tissue menggunakan cutton bad, menyusun puzzle huruf menjadi sebuah kata, melengkapi huruf yang hilang dari permainan game dilaptop, menyusun kartu gambar angka sesuai urutan menjadi bentuk huruf. Hasil pengamatan selama siklus II dari keseluruhan kemampuan motorik kasar yang dikembangkan terlihat bahwa anak yang mendapat skor diatas 50% berjumlah 10 anak.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan anak-anak sangat antusias dan bersemangat saat belajar melalui kegiatan menonton video animasi. Anak-anak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. kemampuan mengenal huruf abjad mengalami peningkatan yang sangat pesat. Pada siklus ke II kemampuan mengenal huruf abjad mengalami peningkatan dan telah mencapai nilai 80% - 90% Berkembang Sangat Baik (BSB) yang ditetapkan pada setiap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajarannya sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

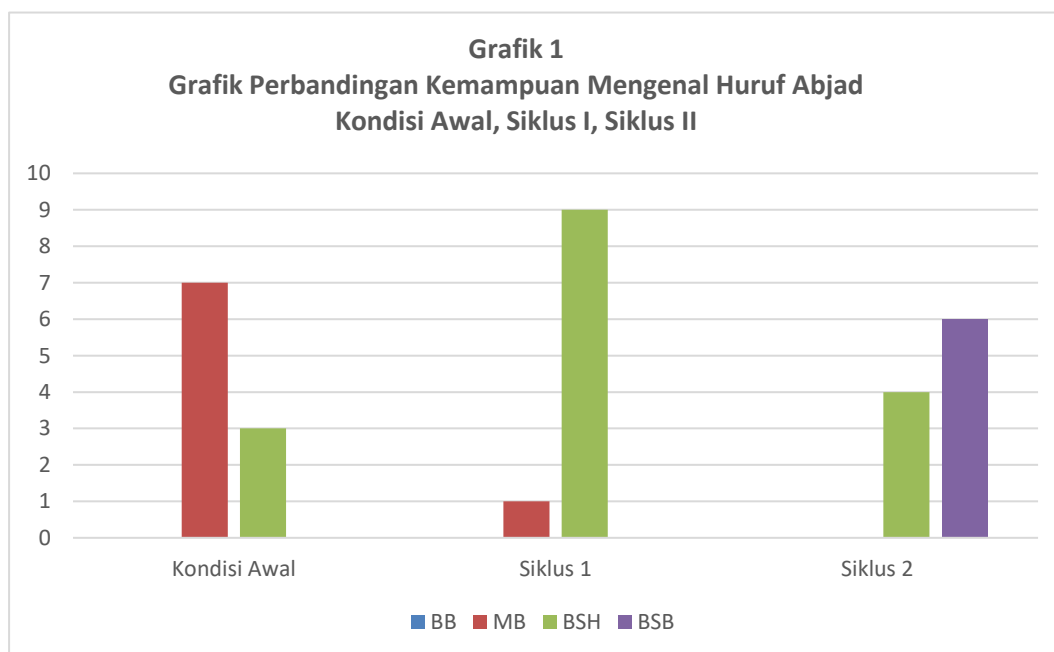
Berdasarkan data yang sudah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak pada aspek perkembangan peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton video animasi di TK Al Hikmah Sinar Bulan mengalami peningkatan. Data yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, sehingga penelitian dapat dihentikan pada siklus II ini. Hasil saat pelaksanaan tindakan siklus I dan Sikus II dalam

perkembangan mengenal huruf abjad mengalami peningkatan yang sangat pesat. Berikut ini tabel peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2
Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia Dini

Nama Anak	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Kriteria	(%)	Kriteria	(%)	Kriteria	(%)
Qna	BSH	70%	BSH	70%	BSB	90%
Als	BSH	70%	BSH	70%	BSB	90%
Sbi	MB	60%	BSH	70%	BSH	90%
Zea	MB	60%	BSH	70%	BSB	90%
Snm	BSH	70%	BSH	80%	BSB	90%
Glh	MB	60%	BSH	80%	BSB	90%
Rfn	MB	60%	BSH	70%	BSH	80%
Gln	MB	60%	BSH	70%	BSH	80%
Fqh	MB	60%	BSH	80%	BSB	90%
And	MB	20%	MB	40%	BSH	80%
Rata-Rata	MB	59%	BSH	70%	BSB	87%

Berikut ini adalah grafik rekapitulasi kemampuan mengenal huruf abjad dari kondisi awal hingga siklus II:



Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan mengenal huruf abjad anak pada kriteria MB (Mulai Berkembang) pada kondisi awal ada 7 anak pada siklus I berkurang menjadi 1 anak dan pada siklus II tidak ada lagi anak yang berada pada kategori MB (Mulai Berkembang). Kriteria BSH

(Berkembang Sesuai Harapan) dari kondisi awal ada 3 anak mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 9 anak dan pada siklus II berkurang menjadi 4 anak. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik) dari kondisi awal dan siklus I tidak ada, pada siklus II meningkat menjadi 6 anak. Jadi dapat dikatakan bahwa melalui kegiatan menonton *video animasi* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.

PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad melalui kegiatan menonton *video animasi* dilihat dari perkembangan anak sebelum guru dan peneliti memberikan tindakan, kemampuan mengenal huruf abjad anak sangat rendah tingkat perkembangannya, 7 anak yang mencapai kriteria MB (Mulai Berkembang), 3 anak yang mencapai kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan tidak ada anak yang mencapai kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran sedang berlangsung banyak anak yang belum mampu menyebutkan nama huruf abjad yang ditunjukkan oleh guru, anak belum mampu menuliskan lambang huruf dari sebuah kata. Dengan demikian maka peneliti memberikan tindakan melalui kegiatan menonton video animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B2 di TK Al Hikmah Sinar Bulan.

Saat pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama anak-anak masih terlihat tidak fokus dengan kegiatan menonton video animasi yang dilakukan, karena hal ini merupakan kegiatan baru bagi anak-anak dan belum terbiasa dengan kegiatan menonton video animasi tersebut, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan kegiatan menonton video animasi dengan gambar animasi yang lebih menarik, anak sangat antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran. anak yang sudah mampu menulis huruf abjad dengan pewarna diatas tissue menggunakan cutton bad, menyusun puzzle huruf menjadi sebuah kata, melengkapi huruf yang hilang dari permainan game dilaptop, menyusun kartu gambar angka sesuai urutan menjadi bentuk huruf.

Pada pertemuan dari siklus I sampai Siklus II anak-anak memiliki semangat yang tinggi dan sangat antusias sekali dalam pelaksanaan kegiatan menonton video animasi sehingga peningkatan terjadi pada setiap pertemuannya. Peningkatan yang sangat pesat terjadi pada siklus II dengan gambar animasi yang lebih menarik. Anak-anak sangat gembira dengan kegiatan menonton video animasi yang dilaksanakan, walaupun pada awal pertemuan anak masih tidak fokus dengan pembelajaran yang dilaksanakan, namun setelah pertemuan selanjutnya anak-anak mampu melaksanakan kegiatan dengan baik. Sehingga pada siklus II tindakan dapat dihentikan karena sudah mencapai kriteria penilaian yang diharapkan.

Hal pertama yang dilakukan saat kegiatan menonton video animasi yaitu, guru menjelaskan dulu kepada anak tentang kegiatan menonton video animasi. Selanjutnya guru berdiskusi dan tanya jawab kepada anak. Guru menanyakan tentang huruf-huruf yang ada pada tayangan video animasi. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan main yang telah disiapkan. Kegiatan menonton video animasi yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak sehingga anak mampu memahami dan mempraktikkan perilaku baik di lingkungan, anak mampu berpartisipasi aktif mengeksplorasi dan menganalisa informasi yang ada di lingkungan sekitarnya, anak mampu mengenal bentuk dan pola, anak dapat terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan dapat menjalin pertemanan dengan guru dan teman sebaya, anak mampu berpartisipasi aktif

dalam kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan taktil, anak menunjukkan ketertarikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengenalan simbol, bunyi dan bentuk huruf pada teks yang ditemui di sekitarnya.

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan menonton video animasi kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B di TK Al Hikmah Sinar Bulan mengalami peningkatan yang sangat pesat, anak yang belum mampu menyebutkan nama huruf abjad yang ditunjukkan oleh guru dan belum mampu menuliskan lambang huruf dari sebuah kata setelah dilakukan tindakan dengan kegiatan menonton video animasi menjadi mampu menyebutkan nama huruf abjad yang ditunjukkan oleh guru dan mampu menuliskan lambang huruf dari sebuah kata. Anak menjadi sosok pembelajar yang aktif dan bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Anak sangat gembira saat melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui kegiatan menonton video animasi. Anak menjadi mandiri dan mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang diberikan dengan baik karena kemampuan mengenal huruf abjad pada anak sudah berkembang dengan sangat baik. Kesesuaian antara teori yang diterapkan dengan hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada kemampuan mengenal huruf abjad. Kemampuan mengenal huruf abjad akan semakin meningkat apabila dilakukan latihan yang berulang-ulang. Dengan demikian telah membuktikan bahwa melalui kegiatan menonton video animasi sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B di TK Al Hikmah Sinar Bulan.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Dari tabulasi dan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- a. Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Sinar Bulan mempunyai program dengan kegiatan-kegiatan yang sedemikian rupa, yaitu salah satu penerapannya melalui kegiatan menonton video animasi.
- b. Pengembangan kemampuan yang dimiliki anak salah satunya dikembangkan melalui kegiatan menonton video animasi sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad, .
- c. Lingkungan/pemetaan kegiatan di Taman Kanak-Kanak Al Hikmah Sinar Bulan juga disiapkan sedemikian rupa sehingga dapat mendukung pencapaian kemampuan yang dimiliki anak.
- d. Tenaga pendidik sudah sesuai dengan bidangnya.

2. Saran

Dari tabulasi dan analisis data yang diperoleh kami menyarankan beberapa hal yaitu sebagai berikut :

- a. Dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad yang dimiliki anak melalui kegiatan menonton video animasi hendaknya dapat memilih video yang menarik bagi anak, sehingga anak menjadi senang dan tertarik dalam mengikuti kegiatan menonton video animasi.
- b. Pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad yang dimiliki anak melalui kegiatan menonton video animasi hendaknya pendidik lebih bervariasi dalam menyiapkan video, sehingga pengetahuan dan kreativitas anak semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Yudianto. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Pendidikan Nasional*, 2017, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1, hal. 234.
- Diana Maya Sari dan Sahat Siagian. (2013). Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6 (1). 7.
- Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “ Jendral Soedirman *Jurnal Multinetics*. 2 (2).
- Tonni Limbong dan Janner Simarmata. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran:Teori dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Relis Agustien. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, 1.
- Laily Rahmayanti dan Farida istianah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*. 6 (4).
- Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8 (1).
- Komang Sukarini dan Ida Bagus Surya Manuaba. (2021).Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar, *Jurnal Edutech Undiksha*. 6 (1).
- Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V, *Jurnal JPGSD*. 8 (1), 2–3.
- Andriana Johari, Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman. (2014). Penerapan Media Videodan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeren Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Journal Of Mechanical Engineering*.1 (1).
- Akbar Iskandar dkk. (2020), *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- I Gusti Agung Ayu Melia Swari¹, Didith Pramuditya Ambara. Video Animasi Menenal Huruf dan Angka untuk Menstimulas Kemampuan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.10 No.1 Tahun 2020, hal 163-172.
- Mulyasa, H. E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Peraturan Departemen Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Tujuan Pendidikan Taman Kanak-Kanak.

- Suyadi, M. U. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Taniredja, & dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bandung Alfabeta.