

Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Pramita Sofia Mardani^{1✉}, Evia Darmawani²⁾, Padilah³⁾

Universitas PGRI Palembang

email: pramitasofia81@gmail.com

email: evia.syamsuddin@gmail.com

email: padilahutama@gmail.com

DOI: [10.31849/paud-lectura.v4i02.8778](https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.8778)

Received 21 December 2021, Accepted 21 February 2022, Published 1 April 2022

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian media animasi dalam meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang tahun 2021. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B sebanyak 12 anak, yang terdiri 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre eksperimen, dengan memberikan treatment kepada anak berupa memberikan video animasi mengenal huruf, kemudian membandingkan hasil membaca anak sebelum dan sesudah pemberian treatment. Metode pengumpulan data penelitian melalui observasi dan tes lisan. Adapun metode dalam menganalisis data penelitian yaitu dengan uji-t. Hasil penelitian berdasarkan perhitungan uji-t di dapat nilai thitung > t tabel atau 26,61 > 1,796 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Ini berarti hipotesis yang menyatakan animasi bergambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang diterima kebenarannya, faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak adalah Anak mampu 1. Menyebutkan huruf besar dan kecil sesuai urutan abjad, 2. Membedakan huruf besar dan kecil, 3. Membedakan simbol-simbol bacaan, 4. Menuliskan simbol-simbol bacaan, 5. Mengeja dengan benar, 6. Membaca kata dengan benar. Setelah dilakukan pretest dan posttest dapat dilihat bahwa media animasi berpengaruh dalam perkembangan membaca permulaan anak usia dini.

Kata Kunci : Media Animasi Bergambar, Membaca Permulaan, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the effect of providing animation media in improving the reading skills of early childhood group B at Matahari Kindergarten Palembang in 2021. The sample in this study was 12 children in group B, consisting of 7 boys and 5 girls. The method used by the researchers in this study used quantitative pre-experimental methods, by giving treatment to children in the form of giving animated videos recognizing letters, then comparing the results of reading children before and after giving treatment. Methods of collecting research data through observation and oral tests. The method for analyzing research data is the t-test. The results of the study based on the t-test calculation obtained the value of tcount > ttable or 26.61 > 1.796 then Ho was rejected and Ha was accepted. This means that the hypothesis which states that illustrated animation has an influence on early childhood reading skills in group B at Matahari Kindergarten Palembang is accepted. Factors that influence a child's early reading ability are the child is able to 1. Say upper and lower case letters in alphabetical order, 2. Distinguish upper and lower case letters, 3. Distinguish reading symbols, 4. Write reading symbols, 5. Spelling

correctly, 6. Read the word correctly. After doing the pretest and posttest, it can be seen that animation media has an effect on early childhood reading development.

Keywords: *Picture Animation Media, Beginning Reading, Early Childhood*

1. PENDAHULUAN

Pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini adalah kegiatan membaca meliputi; dengan adanya pemberian kesempatan kepada anak usia dini untuk merubah rangkaian huruf menjadi rangkaian bunyi, rangkaian bunyi yang memiliki makna dan arti yang jelas.

Dalam mewujudkan hasil pemberian stimulus kepada anak usia dini, agar pengembangan kemampuan membaca permulaan anak usia dini yang dimaksud permendikbud dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan berbagai media.

Seiring dengan perkembangan teknologi zaman sekarang, kegiatan belajar membaca bisa dilakukan dengan berbagai cara, apalagi sudah lebih dari 2 tahun pembelajaran dilaksanakan dengan daring. Tidak dipungkiri pembelajaran dengan daring akan membosankan jika guru kurang kreatif dalam penyampaian materi dan hanya berfokus memberi tugas kepada anak usia dini yang berpatokan pada buku yang sumbernya selalu diulang-ulang.

Untuk itu, sebaiknya guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan berbagai media baik elektronik maupun visual. Salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi yang berupa video dan buku cerita, kemudian guru meminta anak mengulang kembali cerita yang ditonton. Diduga kegiatan pembelajaran tersebut akan cepat mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

Hal ini terbukti jika anak menonton film kartun di televisi dapat membantu anak mudah belajar membaca, contohnya seperti film Upin & Ipin bertema belajar membaca. Dalam film tersebut diceritakan pada saat

bulan puasa, sembari menunggu waktu berbuka puasa Upin & Ipin belajar membaca buku bergambar dengan cara mengeja huruf. Ketika ditanyai Upin dan Ipin ternyata memiliki banyak peningkatan pemahaman maupun pembendaharaan bahasa.

Selain dapat meningkatkan pembendaharaan kata, video animasi juga dapat menjadikan anak malas belajar dan lebih suka menonton dibandingkan menyelesaikan tugas belajar selama daring. Hal ini terlihat dari keseharian anak-anak khususnya usia dini di lingkungan rumah saya yang lebih suka bermain dari pada belajar khususnya membaca. Dalam film Upin & Ipin juga banyak adegan yang menunjukkan bahwa keseharian mereka adalah bermain dan berkumpul dengan permainan yang ditayangkan dalam film tersebut.

Dari makna belajar yang disampaikan dengan perkembangan kemampuan membaca yang digambarkan dengan animasi bergambar yang dikaitkan dengan kenyataan yang ada, maka banyak dari berbagai pihak berusaha dan menganalisis dalam berbagai aspek diantaranya melalui penelitian (Ariyati, 2014) yang menjelaskan tentang “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Gambar” hasil dari penelitian tersebut bahwa adanya peningkatan kecerdasan membaca permulaan pada anak di TK ‘Aisyiyah 5 Rawalo melalui penggunaan media gambar.

Penelitian dari (Laely, 2013) yang menjelaskan tentang “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar” hasil penelitian tersebut dapat dilihat dari presentase rata-rata kemampuan membaca

permulaan setelah tindakan siklus 1 pada setiap aspek yaitu kemampuan anak membaca gambar dengan sebuah huruf yang melambangkannya mencapai 85,83%, kemampuan anak membaca gambar dengan suku kata awal yang melambangkannya mencapai 90%, kemampuan anak membaca gambar dengan kata yang melambangkannya mencapai 83,33%, dan kemampuan anak membaca gambar dengan kalimat sederhana yang melambangkannya mencapai 83,33%.

Fenomena yang dikemukakan ternyata terjadi juga di TK Matahari Palembang, berdasarkan hasil kunjungan awal melalui observasi ketika anak usia dini sedang mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas selama covid 19 dilakukan pertemuan satu minggu dua kali dengan melakukan kegiatan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kepada anak kelompok B di , ditemukan 9 orang anak dari 12 anak yang belum mampu mengenal huruf besar dan kecil, belum mampu membedakan simbol huruf, belum mampu melafalkan bunyi huruf dengan baik dan benar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “mengapa media animasi bergambar jarang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada anak usia dini”. Secara teoritis penelitian ini bermanfaat dalam menambah wawasan anak mengenal bahasa tulis dan bahasa lisan khususnya dalam kegiatan membaca pada anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi:

- 1) Bagi Anak Usia Dini, Membantu anak dalam meningkatkan keterampilan membaca melalui media animasi bergambar yang menarik.
- 2) Bagi Guru, Menambah pengalaman baru dalam penyampaian materi belajar kepada anak usia dini haruslah menarik agar menjadi daya tarik supaya anak mau mengikuti kegiatan belajar dengan sarius.

Bagi TK Matahari Palembang, Sebagai saran masukan atau bahkan pertimbangan dalam memfasilitasi kegiatan belajar anak

di sekolah, baik melalui multimedia ataupun audiovisual agar proses belajar menjadi lebih bervariasi dan efisien.

Menurut (Hajar, 2019) “Media gambar merupakan media yang berupa gambar disertai kata-kata atau kalimat dibawahnya. Dengan adanya media gambar tersebut, maka anak usia dini akan merasa tertarik untuk mengetahui apa maksud dari gambar dan antusias untuk membacanya”. (Rahman, 2018) mengungkapkan “Media animasi adalah media pelajaran yang memiliki daya tarik dan unik, sehingga dapat dijadikan sebagai media dalam pemberian materi pembelajaran kepada anak usia dini. Gambar animasi tersebut dipilih sesuai dengan kebutuhan anak. Yang bertujuan menambah minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar”.

Sedangkan (Nurjanah et al., 2019) menyampaikan bahwa “Animasi adalah media yang menarik untuk anak usia dini dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas. Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan media pembelajaran berupa sarana atau alat yang memiliki daya tarik dan unik, sehingga membuat anak merasa senang mengikuti kegiatan belajar di kelas. Media animasi tersebut dapat berupa gambar kartun dalam buku maupun berbentuk multimedia/ video.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak usia dini agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Menurut (Purba, 2021) jenis- jenis media pembelajaran dibagi menjadi enam, antara lain (1) media cetak adalah media pembelajaran yang berupa teks, gambar untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran seperti buku modul, majalah dll. (2) media audio adalah media pembelajaran berupa suara yang hanya dapat didengarkan saja, seperti siaran radio. (3) media audio visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan seperti televise

atau video you tube. (4) multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan dilengkapi alat pengontrol agar dapat dioperasikan oleh pengguna. (5) e-learning adalah media pembelajaran berbasis elektronik yang menggunakan laptop/computer yang terhubung dengan jaringan internet. (6) media realita adalah media pembelajaran berupa benda/alat yang ada didunia nyata. Seperti tumbuhan atau bebatuan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, jenis-jenis media pembelajaran dibagi beberapa macam yang semuanya bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dari semua jenis pembelajaran tersebut, guru juga dituntut untuk bisa menyesuaikan media dengan fasilitas yang ada.

Kemudian (Anggraeni & Alpian, 2019) “Membaca permulaan merupakan tahap awal sebelum anak dapat membaca. Membaca permulaan juga merupakan tahapan paling rendah di mana pada tahap ini anak diajarkan untuk mengenal huruf, dan mengeja huruf saja”. Sejalan dengan pendapat lain diungkapkan Andriyani dkk (2020: 173) “Membaca permulaan pada anak usia dini merupakan suatu tindakan ilmiah dari seorang anak yang mau belajar. Untuk mendapatkan kemampuan mengenal huruf diperlukan proses yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan atau terbebani dalam menerima pembelajaran”.

Menurut (Tjoe, 2012) “Membaca permulaan merupakan tahap awal proses membaca dan proses visual. Membaca sebagai proses visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan kedalam bunyi. Anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan keterampilan kompleks yang melibatkan anak untuk mengenal huruf, mengenal simbol huruf, dan melafalkan atau menyebut bunyi huruf atau kata.

Menurut (Muhsyanur, 2019) jenis-jenis membaca dibagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut: (1) membaca intensif merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara sungguh-sungguh dan terus menerus untuk mendapatkan hasil yang optimal. (2) membaca kritis adalah kegiatan membaca yang dilakukan untuk memahami isi dan makna yang terdapat didalam buku serta menemukan kesalahan dalam penulisan baik dari penyusunan kata ataupun kalimat. (3) membaca cepat merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara cepat untuk mendapatkan informasi dengan lebih singkat. (4) membaca apresiatif dan estetis merupakan kegiatan membaca yang dilakukan secara khusus untuk menemukan inti dan makna dari buku bacaan tersebut. (5) membaca teknik adalah kegiatan membaca yang merujuk suatu sistem untuk mencapai hasil membaca yang efektif dan efisien.

(Darmadi, 2020) menjelaskan bahwa tujuan membaca dibagi menjadi lima, antara lain: (1) mencari informasi penting dalam teks, (2) menikmati bacaan, (3) memahami pesan yang ada dalam teks, (4) mendapatkan petunjuk dari suatu hal/kegiatan, (5) memahami aspek kebahasaan

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca memerlukan tujuan yang pasti, agar teks yang dibaca menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Penelitian yang dilakukan (Aulia, 2020) yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Maharaja terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B di TK Askana Saki Palembang Tahun 2020”. Persamaan dari penelitian Intan Aulia dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif (eksperimen). Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X dan Y, dimana penelitian Intan Aulia pada variabel Y sama-sama membahas mengenai membaca permulaan, akan tetapi variabel X menggunakan kegiatan yang berbeda.

- a) *Pretest*, dilakukan pada saat pertama kali masuk kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui sampaimana kemampuan anak dalam membaca permulaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Kegiatan yang akan dilakukan dalam pertemuan ini menguji kemampuan membaca permulaan anak di kelas dengan melakukan tes lisan yaitu anak diminta maju kedepan kelas untuk menuliskan nama masing-masing.
- b) *Treatment*, dilakukan selama pertemuan di dalam kelas eksperimen. Kegiatan yang digunakan untuk merangsang kemampuan membaca permulaan anak adalah media animasi bergambar seperti buku cerita dengan menjelaskan gambar, menyebutkan kata/ huruf dan menganalisis gambar yang ada pada cerita tersebut.
- c) *Posttest*, dilakukan pada saat pertemuan terakhir di kelas eksperimen dan di kelas kontrol untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan dalam kemampuan membaca permulaan selama diberi perlakuan (*treatment*). Kegiatan yang akan dilakukan pada saat *posttest* yaitu dengan kembali menguji kemampuan membaca permulaan anak setelah diberikan *treatment*, dengan kegiatan membaca buku cerita dan harus memahami apa yang diceritakan dalam buku cerita tersebut.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Menurut (Siyoto, 2015) analisis data merupakan proses paling penting dalam sebuah penelitian, hal ini berdasarkan argumentasi bahwa dalam analisis inilah data yang diperoleh peneliti dapat diterjemahkan menjadi hasil yang sesuai dengan kaidah ilmiah.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-t atau uji-test dengan rumus berikut:

$$t = \frac{M}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

T = nilai t_{hitung}

Md = mean dari perbedaan *Pretest* dengan *Posttest* (*Pretest - Posttest*)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi dari variabel yang diteliti normal atau tidak. Sebab uji statistik bisa digunakan apabila data tersebut berdistribusi normal. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila KM terletak antara titik ketentuan yaitu $(-1) < KM < (+1)$. Langkah-langkah untuk menguji normalitas data berdasarkan pada pendapat Sudjana (2015) adalah sebagai berikut:

- Menentukan Nilai Terbesar dan Terkecil
- Menentukan Rentang
 $R = \text{Nilai terbesar} - \text{Nilai terkecil}$
- Menentukan banyak kelas
 $BK = 1 + 3,3 \log n$
- Menentukan Panjang kelas
 $P = \frac{R}{B}$
- Menentukan rata-rata Mean \bar{x}

$$\bar{x} = \frac{\sum f}{\sum f}$$

Keterangan:

\bar{x} : rata-rata

f_i : frekuensi kelas interval

x_i : tanda kelas interval

f) Menentukan Kelas Modus

$$MO : b + p \frac{b}{b_1 + b_2}$$

Keterangan:

Mo : modus

b : batas bawah kelas

p : panjang kelas

b_1 : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas lebih kecil sebelum tanda kelas modus

b_2 : frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sesudah kelas modus

g) Mencari Standar Deviasi

$$S^2 = \frac{n \sum f_i^2 - (\sum f_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

S^2 : Standar Deviasi

f_i : tanda interval kelas

x_i : frekuensi kelas interval

n : Banyaknya data

Setelah mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji homogenitas, hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari varians yang sama atau tidak. Menurut Sudjana (2015) untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian digunakan uji F dengan rumus:

$$f_{hitung} = \frac{v}{v} \frac{t_i}{t_i}$$

Keterangan:

Varians terbesar : varians dari hasil *posttest*

Varians terkecil : varians dari hasil *pretest*

Untuk mengetahui penggunaan media animasi bergambar dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak suai dini di TK Matahari Palembang, maka penelitian ini menggunakan uji hipotesis yaitu uji-t.

a) Menentukan varians gabungan antara nilai pretest dan posttest dengan rumus

$$S_2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

b) Menghitung harga t dengan rumus

$$t_{hitung} = \frac{X_1 + X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 : nilai rata-rata *pretest*

X_2 : nilai rata-rata *posttest*

n_1 : jumlah sampel *pretest*

n_2 : jumlah sampel *posttest*

S_1^2 : standar deviasi *pretest*

S_2^2 : standar deviasi *posttest*

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan, maka kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak

H_0 : Tidak ada pengaruh pemberian kegiatan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Matahari Palembang.

H_a : Ada pengaruh pemberian kegiatan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Matahari Palembang.

Dengan kriteria pengujian hipotesis, yaitu t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan taraf signifikan = 0,05 maka dapat disimpulkan H_a diterima sebaliknya jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_a ditolak.

Menurut (Siyoto, 2015) teknik pengumpulan data merupakan kegiatan penting dalam penelitian. Itulah sebabnya penyusunan instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variabel yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode tes, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan agar guru dapat melihat perkembangan selama proses pemberian stimulus kepada anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Matahari Palembang pada anak kelompok B yang berjumlah 12 anak. Selama kegiatan penelitian, anak diberi *pretest* dan *posttest* serta 8 kali *treatment*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media animasi bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini di TK Matahari Palembang.

Berikut hasil *pretest* (observasi awal) kegiatan membaca permulaan anak kelompok B pada kelas eksperimen. Adapun data hasil *pretest* metode membaca terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Pretest Kelompok Eksperimen

No	Nama	Bintang soal												Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AHF	2			1	1	2	1	1	1	2	1	1	15	51
2	MLAW	2			1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	36
3	TIP	2	1		2	2	3	1	2	1	2	2	1	25	81
4	SAQ	2	2		2	1	1	2	2	2	3	2	3	25	81
5	EAF	2			1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	36
6	AKC	2		2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	16	51
7	MIRA	2	2		2	2	1	1	1	1	3	2	1	20	66
8	QAL	2	2		1	1	1	1	1	1	1	1	2	17	55
9	AML	2	2		1	1	1	1	3	2	1	1	2	21	69
10	ANZ	2			2	1	2	2	1	1	1	1	2	18	58
11	MLA	1	1		1	2	2	1	1	1	2	2	1	16	51
12	ZMA	1			1	2	1	1	1	1	2	2	2	15	51

Dilihat dari *pretest*, hasil tertinggi dengan nilai (SAQ) 48 dari pengumpulan data hanya terdapat satu anak, sedangkan anak dengan nilai tertinggi kedua ada dua anak (TIP) 46 dan (AML) 46, anak yang mendapat nilai yang belum sesuai (SAS) 27.

Adapun tabel distribusi frekuensi di bawah ini.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Pretest Membaca Permulaan Anak

Interval Kelas	f_o	A_o	$\sum f_o \cdot x_i$	$f_o \cdot x_i^2$	$\sum f_o \cdot x_i^3$
29-32	4	30,5	939	122	3721
33-36	3	34,5	1190	193	3570
37-40	1	38,5	1.182	38	1.182
41-44	1	42,5	1.806	42	1.806
45-48	3	46,5	2.162	138	6.486
Jumlah Σ	12	192,5	7.579	414	17.065

Dari table frekuensi membaca permulaan anak di atas, dapat disimpulkan dari nilai setiap kelas interval dan nilai tengah dari tiap-tiap kelas bahwa frekuensi nilai terkecil 29-32 sebanyak 4 anak, frekuensi dengan nilai paling banyak 45-48 sebanyak 3 anak. Frekuensi dengan nilai tertinggi ada 1 anak.

Selanjutnya hasil dari *posttest* (observasi awal) kegiatan membaca permulaan anak kelompok B pada kelas eksperimen. Adapun data hasil *posttest* metode membaca terdapat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Posttest Kelompok Eksperimen

No	Nama	Bintang soal												Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	AML	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	29	62
2	MIRW	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	30	63
3	TIP	3	1	3	2	3	3	1	3	1	3	1	2	31	73
4	SAQ	3	2	3	1	2	2	3	3	2	1	2		37	77
5	SAS	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	28	59
6	AKC	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	29	62
7	MIRA	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2	32	67
8	QAL	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	29	61
9	AYU	3	1	3	3	4	3	3	3	1	4	3	3	33	71
10	ANZ	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	30	62
11	MLA	3	2	3	3	1	3	3	3	1	3	2	1	31	68
12	ZMA	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	31	65

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki

nilai tertinggi adalah (SAQ) 78 yang diikuti nilai tertinggi kedua oleh (TIP) 75, dan diikuti oleh 10 anak lainnya dengan nilai 58 - 71. Pada tahap *posttest* dapat diketahui adanya pengaruh pemberian *treatment* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang.

Dari hasil pemberian *pretest* dan *posttest* dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi bergambar dapat menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil *posttest* yang lebih besar daripada hasil *pretest* anak.

Dalam kegiatan ini, anak yang mengalami peningkatan terbesar bukanlah anak yang memiliki nilai tertinggi melainkan (MRW) 63. Hal tersebut dapat dilihat langsung pada tabel hasil *pretest* dan *posttest* dimana (MRW) yang awalnya masih kesulitan dalam mengenal dan menulis beberapa huruf, setelah dilakukan *treatment* terdapat peningkatan yang menyebabkan nilai *posttest* (MRW) meningkat jauh.

Adapun nilai anak terendah didapat oleh (SAS) 58 hal ini disebabkan karena anak baru sembuh dari sakit dan belum bisa mengikuti pembelajaran dengan maksimal. Selain itu (SAS) juga memiliki sifat pemalu yang membuat kurang aktif dikelas, sehingga banyak kegiatan yang belum dia ikuti dengan baik.

Maka selanjutnya akan dibuat tabel distribusi frekuensi seperti gambar dibawah ini.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Posttest Membaca Permulaan Anak

Interval Kelas	f_o	x_i	x_i^2	$f_o \cdot x_i$	$f_o \cdot x_i^2$
58-61	5	59,5	3.540	297	17.701
62-65	3	63,5	4.032	190	12.097
66-69	1	67,5	4.556	67,5	4.556
70-73	1	71,5	5.112	71,5	5.112
74-77	2	75,5	5.700	151	11.401

Dari tabel frekuensi membaca permulaan anak usia dini kelompok B dengan hasil *posttest* dapat disimpulkan bahwa nilai dari tiap-tiap kelas interval dan nilai tengah, yang memiliki nilai frekuensi terkecil 58-61

sebanyak 5 anak dan frekuensi nilai tertinggi 74-77 ada 2 anak.

Dari hasil perhitungan data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas *pretest* adalah 37 dan ta-rata nilai *posttest* 120,08. Kemudian berdasarkan uji normalitas data yang diperoleh kelas *pretest* atau keadaan awal sebesar 0,51 dan perhitungan uji normalitas data yang diperoleh kelas *posttest* sebesar 0,82 dan nilai tersebut terletak (-1) dan (+1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji homogenitas data untuk $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $7,02 > 2,82$ maka varians kedua data dinyatakan homogen. Dan yang terakhir uji hipotesis dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $59,95 > 2,201$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima maka hipotesis yang menyatakan bahwa metode animasi bergambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang diterima kebenarannya.

Pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode animasi bergambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang dengan hipotesis yang berbunyi semakin sering metode animasi bergambar digunakan anak usia dini maka semakin berpengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak kelompok B di TK Matahari Palembang dapat diterima.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Marlina et al., 2021) yang berjudul “Media Demonstrasi Dan Eksperimen Berbasis Animasi: Efektifitas Meningkatkan Keterampilan Siswa Memecahkan Masalah Di Era Revolusi Industri 4.0 “. Adapun hasil penelitiannya yaitu menunjukkan uji prasyarat normalitas dan homogenitas diperoleh nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji paired sample t-test diperoleh Sig. $0,00 < 0,05$ menunjukkan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berbeda signifikan. Hasil uji Independent sample t-

test diperoleh Sig. (2-tailed) $0,018 < 0,05$ sehingga ada perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Perbedaan rata-rata kelas eksperimen $>$ rata-rata kelas kontrol yaitu $80 > 70$. Itu berarti bahwa media demonstrasi dan eksperimen berbasis video animasi efektif digunakan pada proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian dari (Pratiwi, 2016) yang berjudul “Model Induktif Kata Bergambar Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tunarungu Di SLB”. Adapun hasil penelitiannya perhitungan nilai kritis 5% untuk pengujian dua sisi (1,96), bahwa nilai Z hitung ($Z_h=2,05$) adalah lebih besar dari pada nilai kritis 5% Z tabel (Z_t) dua sisi (1,96) atau $Z_h > Z_t$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut maka menunjukkan perubahan kearah positif dari sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Sehingga hasil dari penelitian ini adalah “ada pengaruh model induktif kata bergambar animasi terhadap kemampuan menulis permulaan anak tunarungu di SLB PGRI Bandung Tulungagung”.

Penelitian (Riyana et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun”. hasil penelitiannya Hasil dari penelitian dan pengembangan ini mengacu pada langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016); 1) potensi dan masalah. 2) pengumpulan data dan informasi. 3) desain produk. 4) validasi produk; (a) uji ahli materi; (b) uji ahli media. 5) revisi produk; (a) teknik pengumpulan data; (b) observasi; (c) angket; (d) dokumentasi. Kelayakan video animasi Rata-rata penilaian validator ahli materi mendapatkan presentase kelayakan sebesar 82,2% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 79%, sehingga penilaian yang dicapai dari

validator ahli media mendapatkan kategori “Layak”. Kemudian hasil rata-rata penilaian dari 5 guru masing-masing mendapat presentase kelayakan sebesar 88,4%, 85,6%, 82,8%, 85,6%, dan 82,8% dengan rata-rata keseluruhan dari 5 guru keteria presentase kelayakan 85,04% dari persentase penilaian ke 5 guru mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji validasi yang diperoleh maka video animasi layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran konsep pola anak usia 5-6 tahun.

Penelitian oleh (Novelia & Hazizah, 2020) yang berjudul “Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah”. Hasil penelitiannya mendeskripsikan media video animasi dapat membuat anak mengenal dan membaca huruf hijaiyah. Setelah dianalisis, semua teori dan penelitian yang meneliti tentang hubungan video animasi dan huruf hijaiyah terbukti animasi sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sebagai media pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan pembelajaran huruf hijaiyah terbukti efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena tampilan animasi sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak sekaligus membantu guru dalam mempersingkat waktu. Maka dari itu terbukti bahwa video animasi dapat mengenalkan huruf hijaiyah pada anak. Penelitian ini menjelaskan tentang analisis beberapa jurnal ilmiah dan buku yang menjelaskan efesiennya penggunaan video animasi dalam pembelajaran huruf hijaiyah anak.

Selanjutnya penelitian (Yani, 2019) yang berjudul “Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Analisis Reading Readiness”. Hasil penelitiannya terjadinya kesulitan membaca pada anak usia dini disebabkan karena anak belum memiliki kesiapan dalam membaca, yang mencakup lima hal, yaitu: mengenal warna dasar; mengenal huruf; mengenal angka; bertindak seperti orang membaca, atau pura-pura membaca; serta menulis

nama sendiri, walaupun beberapa huruf masih terbalik.

Selanjutnya (Ratna Dewi et al., 2021) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi” dan hasil penelitiannya yaitu hasil uji ahli isi mata pelajaran dan hasil uji dari ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 1,00 sehingga mendapatkan kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berupa video animasi layak diterapkan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

Penelitian dari (Munar, 2021) yang berjudul “Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini”, hasil penelitiannya latihan instruktur dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak melalui media animasi, berdasarkan persepsi dari Siklus I, tidak semuanya terlaksana. Perlu adanya tindakan lanjutan di Siklus II. Siklus I mendapat skor 3,22 dikategorikan kepada “Baik”, selanjutnya di Siklus II terjadi peningkatan yang mengagumkan, khususnya mendapatkan skor 3,66 dengan klasifikasi “sangat baik”. Media animasi yang dipilih sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menyimak diharapkan dapat terus berkembang. Berdasarkan pada Siklus I nilai skor kriteria 52,08% dan keterangannya mulai berkembang (MB), Sehingga perlu adanya upaya pada Siklus II. Pada siklus II maka skor kriteria mengalami peningkatan sebesar 78,75% dengan keterangan berkembang sangat baik (BSB) dan sudah kepada kriteria penggunaan media animasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada anak dikategorikan berhasil.

Didukung juga oleh penelitian (Rozi & Khomsatun, 2019) yang berjudul “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis

Android”, hasil penelitiannya adalah sebuah Game Edukasi yang dibuat untuk membantu guru atau orang tua untuk lebih meningkatkan minat anak terhadap pembelajaran pengenalan warna dan dapat dipasang dalam ponsel Android.

Lalu penelitian (Purwaningsih, 2018) yang berjudul “Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif”, Adapun hasil penelitiannya Animasi interaktif pengenalan warna, angka, huruf dan bentuk dapat dipakai sebagai alat bantu mengajar baik oleh orang tua maupun guru. Media pembelajaran dengan menggunakan animasi interaktif lebih membuat anak sangat tertarik untuk mempelajarinya.

Terakhir penelitian dari (Ardini et al., 2020) berjudul “Pengaruh Animasi Gambar Terhadap Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Gorontalo”, hasil penelitiannya dapat dilihat pada kemampuan kosakata bahasa Inggris anak dengan nilai $t_{hitung} = -103$ sedangkan nilai t_{tabel} pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 1,697. Dengan demikian, melalui penggunaan teknik menayangkan animasi gambar kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini dikelompok B di Paud TK Negeri Pembina Ki Hajar Dewantoro Duingi lebih baik dari sebelum diberikan tayangan animasi gambar. Disarankan kepada Guru agar dapat memanfaatkan dan lebih inovatif dalam mengembangkan media animasi gambar untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris anak.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa media animasi bergambar memiliki pengaruh terhadap keterampilan membaca permulaan anak usia dini kelompok B di TK Matahari Palembang. Hal ini dapat disimpulkan dari adanya peningkatan nilai antara *pretest* yang rata-ratanya 37 dan *posttest* yang rata-ratanya 120 dengan uji normalitas data yang diperoleh kelas *pretest* atau keadaan awal sebesar 0,51 dan perhitungan uji normalitas

data yang diperoleh kelas *posttest* sebesar 0,82 yang dilakukan di kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>
- Ardini, P. P., Pahrin, H. N., & Jamin, N. S. (2020). Pengaruh Animasi Gambar Terhadap Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di Kota Gorontalo. 106–109.
- Ariyati, T. (2014). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 47–54. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/55>
- Aulia, I. (2020). Pengaruh Permainan Ular Tangga Maharaja terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B di TK Askana Saki Palembang Tahun 2020. Universitas PGRI Palembang.
- Darmadi. (2020). *Strategi Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak Usia Dini*. Guepedia.
- Dian Oktaviana & Damaiwaty Ray. (2018). “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa T.A 2016/2017. Universitas PGRI Palembang.
- Hajar, S. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada TK PGRI Jatisela. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2(2), 91. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v2i2.74>
- Laely, K. (2013). MELALUI PENERAPAN MEDIA KARTU GAMBAR PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta melaksanakan guru ..

- JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI*
Volume 7 Edisi 2, November 2013,
301–320.
- Marlina, M., Hadi, S., & Rahim, A. (2021). Media Demonstrasi dan Eksperimen Berbasis Animasi: Efektifitas Meningkatkan Keterampilan Siswa Memecahkan Masalah di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kimia ...*, 5(2), 60–67. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/33659>
- Masyithoh, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui media Balok Huruf Pada Kelompok B Tk Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12377>
- Muhsyanur. (2019). *Pengembangan Keterampilan Membaca*. Uniprima Press.
- Munar, A. (2021). Penggunaan Media Animasi dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 155–164.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567>
- Nurdin, I. & S. H. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendikia.
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi Di Tk Budi Nurani Cimahi. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 393. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p393-398>
- Pratiwi, S. I. (2016). Model Induktif Kata Bergambar Animasi Terhadap Kemampuan Sevi Indra Pratiwi Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Luar Biasa. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–8.
- Purba, R. A. dkk. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 203–210. www.bsi.ac.id
- Rahman, A. Y. (2018). “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, 248.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Riyana, E., Solfiah, Y., & Chairilisyah, D. (2020). Pengembangan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsep Pola Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 255–263. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1230>
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.29100/jupi.v4i1.781>
- Siyoto, S. & A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Tjoe, J. L. (2012). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini PPs Universitas Negeri Jakarta*, 1 april 20.
- Yani, A. (2019). Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam

Perspektif Analisis Reading
Readiness. *Mimbar Pendidikan*, 4(2),
113–126.
[https://doi.org/10.17509/mimbardik.v
4i2.22202](https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i2.22202)

Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif & Penelitian
Gabungan*. Kencana.