

Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Bentuk dan Urutan Huruf pada Anak Kelompok di Taman Kanak-Kanak Imanuel Walian

Ina Ayu Anjeli Mesa¹, Ni Dewi Eka Suwaryaningrat², Sofyan Amu³
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FIIP, Universitas Negeri Manado, Indonesia
inaayu642@gmail.com¹, nidewiekha@unima.ac.id², sofyanamu@unima.ac.id³

Abstrak

Kata Kunci:

Video Animasi,
Kemampuan
Mengingat, Bentuk
dan Urutan Huruf

Kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Imanuel Walian masih relatif rendah atau kurang. Permasalahan ini disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf pada anak kelompok B dengan jumlah 12 anak melalui penggunaan video animasi yang dipadukan dengan media kartu huruf. Jenis penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan melalui empat tahap yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada siklus I, kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf melalui menonton video animasi dan bermain kartu huruf mencapai 58%, sedangkan pada siklus II, kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf melalui media tersebut mencapai 100%. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengingat bentuk dan urutan huruf A-Z. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kombinasi video animasi dan media kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Abstract

Key Word:

Animated Videos,
Memory Skills,
Letter Shapes,
Letter Sequence,
Early Childhood

The ability to remember the shape and sequence of letters in group B children at Imanuel Walian Kindergarten is still relatively low or lacking. This problem is caused by monotonous learning and less interesting learning media. This study aims to improve the ability to remember the shape and sequence of letters in group B with a total of 12 children through the use of animated videos combined with letter cards. This type of research uses the Kemmis and McTaggart model. Classroom action research (CAR) was carried out through four stages: planning, implementation (action), observation (observation), and reflection (reflecting). The study was carried out in two cycles. The results of the study in cycle I, the ability to remember the shape and sequence of letters through watching animated videos and playing letter cards reached 58%, while in cycle II, the ability to remember the shape and sequence of letters through these media reached 100%. This increase can be seen from the children's ability to remember the shape and sequence of letters A-Z. This study concluded that the combination of animated videos and letter cards media is effective in improving the ability to remember the shape and sequence of letters in children aged 5-6 years. This study was stopped in cycle II because it had met the criteria for success indicators.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi utama bagi perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan motorik anak (Kemendikbud, 2014). Dalam pembelajaran literasi awal, pengenalan huruf menjadi salah satu kemampuan dasar yang perlu ditanamkan sejak dini. Kemampuan mengenali dan mengingat bentuk serta urutan huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan kognitif yang menjadi prasyarat dalam kesiapan membaca dan menulis anak (Hurlock, 2016).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pembelajaran harus dilaksanakan secara menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan bermain yang terarah, menggunakan media yang sesuai dan menarik perhatian anak. Pada rentang usia kelompok B (5-6 tahun), anak mulai menunjukkan kemampuan pra-literasi seperti mengenali simbol huruf, mengasosiasikan bunyi dan bentuk huruf, serta mengingat urutan alfabet.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak mengalami hambatan dalam mengingat bentuk dan urutan huruf. Hambatan tersebut meliputi sulit membedakan huruf yang mirip bentuknya

(misalnya 'b' dan 'd' atau 'm' dan 'w'), lemahnya asosiasi antara bunyi dan simbol, serta ketidakmampuan mengingat urutan alfabet secara berurutan (Putri, 2022). Di TK Imanuel Walian, permasalahan serupa ditemukan. Pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media yang menarik menyebabkan rendahnya kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf pada anak Kelompok B.

Media video animasi adalah salah satu media pembelajaran digital yang menyajikan rangsangan visual bergerak, suara, musik, dan narasi sehingga mudah menarik perhatian anak. Penelitian mutakhir menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep pada anak usia dini ketika dirancang sesuai prinsip pembelajaran anak, seperti durasi pendek, visual jelas, pengulangan, dan interaksi sederhana (Smaldino, Lowther & Russell, 2019). Suwaryaningrat (2021) menyatakan bahwa video animasi yang menampilkan gerakan dan suara yang sinkron sangat efektif untuk menarik perhatian anak dalam proses pengenalan huruf karena mampu menstimulasi indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf melalui penggunaan video animasi yang dipadukan dengan media kartu huruf pada anak Kelompok B di TK Imanuel Walian.

METODE PENELITIAN

Berisi Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2009). Model ini terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus.

Secara umum penelitian tindakan kelas terdiri atas beberapa siklus atau pengulangan dari siklus. Tahap penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto dkk (2009) memiliki empat tahap yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, atau Observasi dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan unsur yang membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, sehingga bentuk penelitian tindakan kelas tidak pernah merupakan kegiatan tunggal, tetapi berupa rangkaian kegiatan yang akan kembali ke bentuk asal, yaitu siklus. Alur model penelitian tindakan kelas dapat di gambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok B di TK Imanuel Walian yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, dari bulan Januari hingga Maret 2026. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik di TK Imanuel Walian dengan jumlah anak 12 terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.

Data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf yang mencakup empat aspek yaitu: Anak mampu menunjukkan huruf (1). Anak mampu menyebutkan huruf (2). Anak mampu membedakan huruf (3). Anak mampu mengingat bentuk dan urutan huruf.

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu mengacu pada indikator pencapaian di TK yang sesuai dengan permendikbud 137 tahun (2014) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu:

BB ★ = Belum Berkembang. MB ★★ = Mulai Berkembang. BSH ★★★ = Berkembang Sesuai Harapan. BSB ★★★★★ = Berkembang Sangat Baik.

Agar dapat menentukan ketuntasan belajar anak, maka di gunakan instrumen hasil belajar anak dengan

ketuntasan anak berdasarkan penilaian akhir proses belajar anak dengan pemberian bintang, yaitu sejauh mana anak dalam kemampuan yang dapat di targetkan oleh guru dari hasil anak dengan cara data yang di peroleh dari proses pembelajaran dihitung dengan menggunakan statistika sederhana menghitung persentase (%) dengan rumus yang dikembangkan oleh Trianto 2011 : 241 sebagai berikut : $KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$

Keterangan: KB : Ketuntasan Belajar. T : Jumlah Anak yang Tuntas. Tt : Jumlah Keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menayangkan video animasi huruf A-Z. Anak diminta memperhatikan huruf yang muncul satu per satu disertai bunyi pelafalan, kemudian anak menunjuk, menyebutkan, membedakan, dan mengingat bentuk serta urutan huruf. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa dari 12 anak, 2 anak (16%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak (25%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), 5 anak (41%) pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2 anak (16%) pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Ketuntasan belajar mencapai 58% (7 dari 12 anak), masih di bawah indikator keberhasilan 85%.

Refleksi siklus I mengidentifikasi beberapa kendala: anak mengalami kesulitan membedakan huruf yang mirip bentuknya, kesulitan menyebutkan kembali huruf secara acak, kurang fokus saat video ditayangkan, dan masih memerlukan bantuan guru. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan media kartu huruf, menayangkan video lebih lambat dan berulang, serta memberikan pendampingan individual.

Dari hasil refleksi Siklus I yang hanya mencapai ketuntasan 58%, maka pada Siklus II dilakukan perbaikan tindakan sebagai berikut: Pada siklus II, pembelajaran dimodifikasi dengan menayangkan video animasi huruf A-Z secara berulang dan diperlambat, disertai demonstrasi menggunakan media kartu huruf. Anak tidak hanya menonton tetapi juga memegang, mencocokkan, dan menyusun kartu huruf sesuai urutan yang ditayangkan. Hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan: tidak ada anak pada kategori BB dan MB, 2 anak (16%) pada kategori BSH, dan 10 anak (83%) pada kategori BSB. Ketuntasan belajar mencapai 100% (12 anak), telah melampaui indikator keberhasilan 85%.

Peningkatan drastis ini terjadi karena perbaikan tindakan pada Siklus II efektif mengatasi kendala sebelumnya. Penayangan video yang lebih lambat dan berulang membantu anak memahami urutan huruf. Penambahan media kartu huruf memberikan pengalaman belajar konkret dan nyata. Pendampingan individual mengatasi kesulitan anak dalam membedakan huruf yang mirip. Kegiatan menebalkan huruf memperkuat memori visual dan motorik anak. Dengan tercapainya 100% ketuntasan, penelitian dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Tabel 1. Perbandingan HasilObservasi Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I	Siklus II
BB (★)	2 anak (16%)	0 anak (0%)
MB (★★)	3 anak (25%)	0 anak (0%)
BSH (★★★)	5 anak (41%)	2 anak (16%)
BSB (★★★★)	2 anak (16%)	10 anak (83%)
Total	100%	100%
Ketuntasan	58%	100%

Keterangan: Anak yang berada pada kategori BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) pada siklus 1 tidak dimasukkan dalam perhitungan ketuntasan karena dianggap belum mencapai indikator keberhasilan. Keberhasilan dalam penelitian ini adalah anak yang berada pada kategori BSH dan BSB.

Hasil adalah bagian utama dari artikel ilmiah, yang berisi: hasil akhir tanpa proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan gambar, tabel atau grafik, untuk memperjelas hasil secara

lisan.

Peningkatan kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf dari 58% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang dikombinasikan dengan media kartu huruf sangat efektif. Video animasi memberikan stimulus visual dan auditori yang menarik dan kontekstual, sehingga anak lebih termotivasi untuk memperhatikan, mengingat, dan menirukan bentuk serta urutan huruf yang ditampilkan secara berulang dan menyenangkan.

Media kartu huruf berperan penting dalam kegiatan konkret, seperti mencocokkan huruf yang dilihat di video dengan kartu, menyusun kartu menjadi urutan yang benar, serta memegang langsung bentuk huruf. Hal ini memberikan pengalaman belajar multi-sensori (visual, auditori, dan kinestetik) yang memperkuat proses encoding informasi ke dalam memori jangka panjang anak (Borman & Erma, 2018). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Andriyani dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa kegiatan menonton video animasi serta penggunaan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B dari 40% menjadi 90% pada siklus II.

Jannah dkk. (2025) juga membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dipadukan dengan kartu huruf dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia 5-6 tahun. Mardani (2022) menambahkan bahwa media animasi bergambar yang dilengkapi dengan kartu huruf memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca permulaan anak. Tolukun & Tampi (2024) menemukan bahwa durasi video animasi yang ideal untuk mempertahankan konsentrasi anak dalam mengingat urutan huruf adalah antara 5-7 menit, dengan pergantian adegan yang tidak terlalu cepat.

Amu & Suwaryaningrat (2023) merekomendasikan video animasi yang dilengkapi dengan stop motion pada setiap pergantian huruf untuk memberikan jeda bagi anak dalam memproses dan menyimpan informasi ke dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, kombinasi video animasi dan media kartu huruf terbukti efektif menjembatani pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dapat menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi yang dipadukan dengan media kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengingat bentuk dan urutan huruf pada anak Kelompok B di TK Imanuel Walian. Peningkatan ditunjukkan oleh kenaikan ketuntasan belajar dari 58% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, melampaui indikator keberhasilan 85%. Video animasi memberikan stimulus visual dan auditori yang menarik, sementara media kartu huruf memberikan pengalaman belajar konkret dan taktil, sehingga anak lebih termotivasi, aktif, dan mudah mengingat materi yang diajarkan.

DAFTAR REFERENSI