

Pengaruh Penggunaan *Video Animasi* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto

Puja Muthia Azhar¹, Elise Muryanti²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: pujamazhar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi penggunaan media dalam mengenalkan huruf di Kelompok A TK Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto masih kurang media pembelajaran dan hanya menggunakan media konvensional yaitu media berupa gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berbentuk *Quasi Eksperiment*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak TK Tunas Melati, dan subjek penelitiannya yaitu kelas A2 dan kelas A3 masing-masingnya berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for windows*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak di kelompok A TK Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto. Dengan jumlah skor post-test 187, rata-rata 18,7 dan nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa mengenalkan huruf menggunakan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto.

Kata kunci: *Video Animasi, Kemampuan Mengenal Huruf, Anak Usia Dini*

Abstract

This research is motivated by the use of media in introducing letters in Group A of Tunas Melati Talawi Kindergarten, Sawahlunto City, which still lacks learning media and only uses conventional media, namely media in the form of images. This research aims to find out whether there is an influence of the use of animated videos on the ability to recognize letters in children at Tunas Melati Talawi Kindergarten, Sawahlunto City. This research uses a quantitative method in the form of a Quasi Experiment. The

population of this study was all Tunas Melati Kindergarten children, and the research subjects were class A2 and class A3, each consisting of 10 children. The data collection technique uses a test, in the form of a 5-point statement and the data analysis technique uses a normality test, homogeneity test, hypothesis test, a statement sheet is used as a data collection tool. Then the data was processed with a difference test (t-test) using the SPSS 16.0 for Windows application. The results of the research show that the use of animated videos has a significant influence compared to the control class which uses flashcard media on the ability to recognize children's letters in group A, Tunas Melati Talawi Kindergarten, Sawahlunto City. With a total post-test score of 187, the average is 18.7 and the sig (2-tailed) value is $0.004 < 0.05$. Thus, it was concluded that introducing letters using animated videos had an effect on the ability to recognize letters in children in Group A of Tunas Melati Talawi Kindergarten, Sawahlunto City.

Keywords : *Animation Video, Ability to Recognize Letters, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Masa usia dini sering disebut dengan *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama semua karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Salah satu aspek yang penting dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek bahasa. Menurut Pebriana (2017:2) perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat penting dikembangkan, karena salah satu factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah bahasa anak. Semakin bertambahnya usia anak maka akan berkembang pula kemampuannya. Hal tersebut dapat mempengaruhi pemahaman anak terhadap lingkungan, maka perkembangan bahasa anak pun harus berkembang pula menuju ke tingkat dari yang sederhana menjadi yang lebih kompleks.

Menurut Robingatin dan Ulfah (2021) bahasa adalah sarana komunikasi yang diucapkan, ditulis atau dilambangkan untuk menyampaikan gagasan dan kemauan seseorang berdasarkan sistem simbol yang telah dimiliki sebagai hasil pengolahan dan telah berkembang. Adapun menurut pandangan B. F Skinner, bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan dari luar diri si anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan melalui lingkungan. Selain itu menurut kaum behavioris kemampuan berbicara dan memahami bahasa oleh anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya (Usman, 2015: 10).

Kemampuan berbahasa pada anak dapat dimulai dengan mengenalkan huruf. Anak usia dini pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan

sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya (Rochanah 2019). Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan salah satu perkembangan tahapan pada kemampuan membaca anak usia dini. Menurut Seefeld dan Wasik (dalam Risnita dan Oktaviana 2019) belajar huruf adalah tonggak kurikulum taman kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.

Saat anak mempelajari huruf-huruf, anak secara khas mengikuti urutan perkembangan yaitu mengenal huruf, bunyi huruf dan belajar asosiasi bunyi huruf. Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Mengenalkan huruf kepada anak usia 4-5 tahun merupakan pelajaran paling dasar yang diajarkan oleh seorang pendidik. Mengetahui huruf sangat penting bagi anak, karena dengan mengenal huruf anak dapat menstimulasi kemampuan dalam belajar membaca.

Menurut Damayanti, dkk (2020) kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat dari kemampuannya mengucapkan bunyi dari setiap huruf, menunjukkan simbol huruf dan meniru huruf. Mengenalkan huruf pada anak usia dini lebih menekankan pada kegiatan belajar seraya bermain atau belajar sambil bermain. Adapun menurut Ismawati, dkk (2021) mengungkapkan salah satu indikator dalam mengenal huruf yaitu mengetahui bunyi huruf untuk mengetahui huruf tentunya anak harus mampu membedakan huruf/ fonem terlebih dahulu. Selain itu pada tahap ini, anak akan belajar mengenai bentuk dan bunyi huruf sehingga anak mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Cristian, dkk (2014) anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Seperti yang kita ketahui pada saat ini, perkembangan IPTEK sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari anak, dapat dilihat dari kesehariannya yang selalu menggunakan teknologi. Dalam perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini diharapkan guru mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi sebagai media dalam proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan media berperan penting untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun media yang dapat membantu proses pembelajaran seperti, media audio, visual maupun multimedia.

Menggunakan video animasi merupakan pembelajaran yang sangat efektif dan menarik perhatian anak. Selain itu video animasi juga memiliki tampilan yang cukup menarik. Video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan visual untuk menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran dan sifatnya sulit (Apriansyah, Sambowo dan Maulana 2020). Menurut Muntiani, Karim, dan Nazarullail (2021) video animasi merupakan rangkaian gambar yang diproyeksikan seolah-olah hidup sesuai dengan karakter dan suara yang diinginkan serta memiliki daya tarik estetis yang membuatnya menarik. Adapun kelebihan video animasi menurut

Azhar dan Larasati (2020) media video animasi dapat menambah media yang digunakan guru dalam pembelajaran dan meningkatkan minat peserta didik.

Sehingga ketika pendidik menggunakan video animasi dalam pembelajaran akan membuat proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton bagi anak, serta dapat meningkatkan keinginan anak untuk mengeksplorasi yang dilihat dan didengarnya. Pentingnya menggunakan video animasi dapat memberikan pelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi anak, membangkitkan semangat belajar anak, serta menumbuhkan perasaan senang saat menonton video animasi.

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai pengaruh video animasi terhadap kemampuan mengenal huruf anak di kelompok A, terlebih dahulu dilakukannya observasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi perkembangan bahasa anak kelas A belum berkembang secara optimal terlihat dari anak yang masih banyak yang tidak mengenali huruf, mereka hanya hafal dengan urutan abjad saja dan apabila ditanya secara acak mereka kebingungan menunjukkan simbol huruf yang betulnya. Hal ini dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Materi yang diberikan guru kepada anak selama ini menggunakan media berupa gambar dan Lembar Kerja Anak (LKA). LKA yang digunakan juga masih monoton dan tidak bervariasi. Tentu saja dengan penggunaan media yang seperti itu membuat anak menjadi cepat bosan dan medianya tidak menarik bagi anak sehingga hasil belajar anak pun tidak optimal.

Didasarkan pada hasil pengamatan penelitian yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik mengkaji tentang penggunaan video animasi dalam pengenalan huruf pada anak di kelompok A. Seperti yang kita ketahui anak lebih suka melihat sesuatu yang baru, bergerak, berwarna, tidak monoton dan lebih bervariasi.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Eksperimen Semu (Quasy Eksperimen). Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dan statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (quasieksperimen). Menurut Sugiyono (2012:116) desain *quasieksperimen* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Populasi penelitian ini adalah seluruh anak Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto, dan teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Sampling*, yaitu kelas A2 dan kelas A3 masing-masingnya berjumlah 10 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis,

alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*) menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka hasil penelitian pengaruh penggunaan *video animasi* terhadap kemampuan mengenal huruf di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto. Hasil perkembangan pengenalan huruf anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tahap *post-test* diperoleh rata-rata 16,7, nilai minimum 15 dan nilai maksimum 20. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 18,7, nilai minimum 17 dan nilai maksimum 20.

Tabel 1. Perbedaan *Pre-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
Arzan	13	20	7	Adiba	12	16	4
Gian	15	19	4	Juang	10	15	5
Shanum	13	20	7	Zahra	13	16	3
Azzahra	12	18	6	Kenzo	10	15	5
Raffles	15	20	5	Khawla	12	18	6
Zeky	11	19	8	Safira	12	17	5
Yoldi	10	17	7	Shanum	11	16	5
Zhafran	12	18	6	Zianka	13	17	4
Hana	13	19	6	Malayka	15	20	5
Habib	10	17	7	Rayyan	12	17	5
Jumlah	124	187	63	Jumlah	120	167	47
Rata-rata	12,4	18,7	6,3	Rata-rata	12	16,7	4,7

Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya $> 0,05$, sedangkan jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji *Lilliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data menggunakan *SPSS 16.0 for windows*.

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Post-test Eksperimen	.202	10	.200 [*]	.878	10	.124
Post-test Kontrol	.220	10	.184	.891	10	.176

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen adalah 10 anak dan kelas kontrol 10 anak. *Nilai Sig Kolmogorav-Smirnov* untuk kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol adalah 0,184. Kemudian berdasarkan di atas dengan

menggunakan *Kolmogorav-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $\text{sig} > 0,05$. Hasil belajar kelas eksperimen memiliki sig . sebesar 0,200 dan kelas kontrol memiliki sig . sebesar 0,184. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **One Way Anova**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.162	1	18	.692
	Based on Median	.271	1	18	.609
	Based on Median and with adjusted df	.271	1	16.834	.610
	Based on trimmed mean	.170	1	18	.685

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 16.0 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,692, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,692 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Pre-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen
Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Kelas				
	Pre-Test Eksperimen	10	12.40	1.776	.562
	Pre-Test Kontrol	10	12.00	1.491	.471

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah 12,40 dan kelas control 12,00. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya.

Tabel 5. Independent Sample Test Hasil Pengujian Hipotesis *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.766	.393	.545	18	.592	.400	.733	-1.141 1.941
	Equal variances not assumed			.545	17.474	.592	.400	.733	-1.144 1.944

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test for equality of variances* adalah $0,393 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig* (2-tailed) adalah sebesar $0,592 > 0,05$ yang artinya tidak ada perbedaan antara pengenalan huruf di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 6. Hasil Pengujian Hipotesis *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Post-Test Kelas Eksperimen	10	18.70	1.160	.367
	Post-Test Kelas Kontrol	10	16.70	1.494	.473

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 18,70 dan kelas kontrol 16,70. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pada tabel berikut.

Tabel 7. Independent Sample Test Hasil Pengujian Hipotesis Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.162	.692	3.344	18	.004	2.000	.598	.743	3.257
	Equal variances not assumed			3.344	16.954	.004	2.000	.598	.738	3.262

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi(*sig*) pada *levene's test for equality of variances* adalah sebesar $0,692 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan (nyata) antara mengenalkan huruf menggunakan media video animasi dengan perlakuan yang diberikan oleh guru dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil tes dan observasi adalah tentang pengaruh penggunaan *video animasi* terhadap kemampuan mengenal huruf di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto sangat meningkat, dan menarik perhatian anak sehingga anak lebih semangat dan antusias dalam proses pengenalan huruf melalui penggunaan *video animasi*. Adapun hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil tes dan observasi adalah tentang pengaruh penggunaan *video animasi* terhadap kemampuan mengenal huruf di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto sangat meningkat, dan menarik perhatian anak sehingga anak lebih semangat dan antusias dalam proses pengenalan huruf melalui penggunaan *video animasi*. Sesuai dengan pendapat Daryanto (2013:41) yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui gambar dan suara lebih mudah diresapi oleh penerima. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Anggraeniet al (2022) yaitu menemukan adanya pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak TK kelompok A. Penelitian

membuktikan media video animasi mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan yang ada pada anak TK Kelompok A.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *video animasi* terhadap kemampuan mengenal huruf memiliki pengaruh signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol menggunakan media *flashcard* terhadap pengenalan huruf di kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto. Perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan *video animasi* lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 18,7 dan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 16,7. Berdasarkan tabel uji homogenitas diketahui nilai signifikansi (sig) sebesar 0,692, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,692 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogeny atau sama. Berdasarkan *nilaisig (2-tailed)* adalah sebesar $0,004 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa mengenalkan huruf menggunakan media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak di Kelompok A Taman Kanak-Kanak Tunas Melati Talawi Kota Sawahlunto.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Development of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of Jakarta. *Jurnal pendidikan teknik sipil (Jpensil)*, 9(1).
- Azhar, A., and Larasati, M. (2020). Animation Based Learning Media For Thematic Learning of Elementari. *Internasional Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)* 24 (1):359-64. doi: <http://dx.doi.org/10.52155/ijpsat.v24.12495>
- Christian, A., Ariani, F., & Rizal, K. (2014). Animasi Interaktif Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Simnasiptek 2014*, 1(1), 179-183.
- Damayanti, M. S., Rasmani, U. E. E., & Syamsuddin, M. M. (2020). Penerapan Metode Jolly Phonics Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(1), 23-31.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media
- Fanni, S., Bachri, B. S., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 13(2), 171-179.
- Ismawati, T. MR, & Afiif, A. (2021). Peranan Media Gambar Berbasis Pop-Up Book dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 23-34.

- Muntiani, T., Karim, M. B., & Nazarullail, F. (2021). The development of animation video-based learning media for introducing discipline to children aged 4-5 years. *Child Education Journal*, 3(3), 162-168.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis kemampuan berbahasa dan penanaman moral pada anak usia dini melalui metode mendongeng. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139-147
- Risnita, R., & Oktaviana, W. (2019). Asesmen Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Bigbook. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239-256.
- Robingatin dan Ulfah, Z. 2021. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*. Sleman: Ar-Ruzz Media
- Rochanah, L. (2015). Pemanfaatan Media Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Selling*.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Usman, Muhammad. 2015. *Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: CV Budi Utama