

Pengaruh Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA

Khurul Ain S.Kaedah¹

khurulain005@gmail.com¹

Rapi Us.Djuko²

rapi.djuko@ung.ac.id²

Yenti Juniarti³

yenti.juniarti@gmail.com³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNG, Gorontalo.

Received: May 13th 2022

Accepted: July 27th 2022

Published: July 31st 2022

Abstrak Permasalahan pada penelitian ini adalah apakah media video animasi powtoon berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di TK ABA Tangkiang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi powtoon terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak di TK ABA Tangkiang, Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan jenis pre-Eksperimen one group pre-test posttest design. populasi pada penelitian ini berjumlah 50 orang anak, Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas A berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretes dan postes). Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, dan uji hipotesis t test. Dari hasil penelitian menunjukkan data Pre - Test memperoleh nilai rata-rata 16,55 dan standar deviasi 2,928. Sedangkan pada data PostTest memperoleh nilai rata-rata 31,35 dan standar deviasi 3,199. Dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$; $2,517 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA Tangkiang.

Kata Kunci: Media Video Animasi Powtoon; Kemampuan Membaca Permulaan

How to cite this article:

Kaedah, K.A.S., Djuko, R.U., & Juniarti Y. (2022). Pengaruh Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Kelompok A TK ABA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(2), 174-183. doi:<https://doi.org/10.33369/jip.7.2.174-183>

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang penting bagi perkembangan anak usia dini adalah bahasa. Bahasa adalah alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi dengan individu yang lainnya. Anak dapat mengekspresikan apa yang ada di pikirannya melalui bahasa. Dengan berbahasa, terjadi komunikasi dengan anak sehingga anak dapat menjalin

hubungan dengan baik. Dengan bahasa anak dapat berkomunikasi dengan lingkungannya. Kemampuan bahasa yang dimiliki anak dapat membuat anak mudah berpartisipasi secara efektif diberbagai kegiatan sosial. Salah satu bentuk dari kegiatan pengembangan bahasa untuk anak usia dini adalah kemampuan membaca permulaan (Lestari, 2018).

Membaca permulaan sangat penting bagi anak, dimana membaca permulaan merupakan pondasi awal anak dalam mengenal bentuk huruf, lambang bunyi, pola ejaan agar anak lebih mudah lagi saat masuk ke membaca lanjut di kelas selanjutnya.

Fakta yang peneliti temukan dilapangan saat observasi pada tanggal 25 September 2021 di TK ABA Tangkang dengan total jumlah anak 50 orang anak, dengan pembagian dua jenjang kelas A dan B. untuk kelas A jenjang usia 4-5 tahun berjumlah 20 orang anak. Untuk jenjang kelas B berjumlah 30 orang anak. Dari data jumlah anak yang ada, khususnya anak kelas A yang rata-rata memiliki usia 4-5 tahun, dari 20 anak terdapat 12 anak atau sekitar 60% yang masih kesulitan dalam menyebutkan huruf awalan, kesulitan dalam membedakan bentuk huruf yang satu dengan yang lainnya, dan kesulitan dalam menyebutkan susunan huruf pada nama sendiri.

Hal itu dikarenakan media dan metode yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih kurang kreatif. Media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran terkhusus dalam mengenalkan membaca permulaan dikatakan kurang kreatif karena hanya menggunakan poster huruf dan buku tulis biasa, hal tersebut juga membuat anak cepat jenuh dalam mengikuti proses belajar. Penggunaan media yang kreatif dan bervariasi sangat mempengaruhi penyampaian pesan dalam pembelajaran dan mempengaruhi minat belajar anak. Maka dari itu, inovasi media dan metode pembelajaran sangat penting dalam memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu peneliti menyarankan salah satu media dan metode yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan metode bercerita melalui media yang dikemas dalam bentuk video animasi berbasis powtoon. Media powtoon cocok untuk mengenalkan membaca permulaan

pada anak, dengan tampilannya yang menarik dan terdapat gambar, animasi, huruf dan warna yang menarik dan unik, dapat mempermudah anak dalam mengenal dan mengingat bentuk huruf, gambar, maupun warna, serta mempermudah anak dalam mengeja huruf menjadi kata. Kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk anak maka dari itu pemilihan metode dan media sangatlah penting. Oleh karena itu penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di TK ABA Tangkang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai peneliti akan menggunakan media animasi berbasis powtoon.

Media ini diterapkan dengan menggunakan beberapa media pendukung lain, sehingga media ini dianggap mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak, serta memberi kesempatan pada anak untuk banyak berlatih membaca. Dilihat dari segi keefektifan penggunaannya media powtoon yang dapat memberi dampak positif terhadap proses membaca, maka ingin diketahui pengaruhnya terhadap kemampuan membaca permulaan bagi anak-anak di lembaga pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan uraian maka penelitian ini diberi judul "Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK Aba Tangkang Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai".

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah : Apakah media video animasi powtoon berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di TK ABA Tangkang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, makatujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media video animasi powtoon terhadap kemampua

membaca permulaan pada anak di TK ABA Tangkiang, Kecamatan Kintom Kabupaten Banggai.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata permulaan adalah awal, pertama sekali, yang paling dahulu. Jadi, membaca permulaan yaitu tahapan membaca yang pertama sekali atau awal sebelum masuk ke tahapan membaca selanjutnya. Membaca menurut Tarigan (2008) adalah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tertulisnya. Muammar (2020) membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari oleh pembaca. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyinya.

Tujuan umum membaca permulaan menurut Muammar (2020) yaitu pemahaman dan menghasilkan siswa yang lancar membaca. Tujuan khusus dalam membaca permulaan bergantung pada kegiatan atau jenis membaca yang dilakukan seperti membaca permulaan. Tujuan utama membaca permulaan yaitu anak dapat mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa sehingga anak-anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Dalam proses belajar membaca ada beberapa tahap yang dilalui. Menurut Darnis (2018) perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*) pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaanya.
2. Tahap pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*) pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai "pembaca" dimana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan.

3. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*) pada tahap ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat mengungkapkan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenali tulisan kata-kata puisi, lagu dan sudah mengenal abjad.
4. Tahap pengenalan bacaan (*Take Off Reader Stage*) anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponik, semantik, dan sintaksis). Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi dan lainnya.
5. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*). Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan kemampuan membaca permulaan adalah memahami pola-pola bahasa yang tertulis, mengenal bentuk huruf abjad, melafalkan dan menghafalkan bentuk huruf, mengenal unsur linguisitik, kemampuan menyuarakan, kecepatan membaca bertaraf lambat, mengeja huruf, mengeja huruf menjadi suku kata hingga menjadi kata, mengenal lambang-lambang bunyi, dan rangkaian huruf, lalu menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut.

Kata powtoon adalah singkatan dari PowerPoint dan Cartoon yang berfungsi memberikan presentasi yang menarik minat bagi semua orang melalui animasi (Hardiyanti, 2020). Powtoon adalah aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik dan banyak pilihan template-nya, salah satunya animasi tulisan tangan, efek transisinya juga jelas dan pengaturan time line yang sangat

sederhana, mudah untuk di oprasikan (Anggita,2020). Video animasi adalah video yang didukung dengan gambar-gambar yang bergerak didalamnya sehingga terlihat lebih menarik bagi anak (Permatasari,2019). Video animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon dapat meningkatkan minat belajar anak, karena di dalam video tersebut berisi animasi-animasi yang dapat menjelaskan materi secara singkat dan jelas (Astika, 2019).

Dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan video animasi powtoon adalah media pembelajaran audiovisual yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran secara kreatif dalam bentuk video presentasi dimana di dalamnya terdapat animasi-animasi, gambar-gambar dan fitur-fitur menarik serta unik, yang dapat menarik minat belajar anak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode pre-experimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah *One-Group Pretest Posttest Design*.

$O_1 \times O_2$

Gambar 1. Desain Penelitian One-Group Pretest Posttest Design

Diberikan pretest terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di TK ABA Tangkian yang terletak di Jl. Trans Sulawesi, Desa Tangkian, Kecamatan Kintom, Kabupaten Banggai, Provinsi Sulawesi Tengah, pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Waktu penelitian dari kegiatan observasi, hingga pelaksanaan berlangsung kurang lebih 4 bulan, mulai dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian dan

penyusunan laporan. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di TK ABA Tangkian yang berjumlah 50 anak dan terbagi dalam kelompok A (usia 4-5 Tahun) berjumlah 20 anak, sedangkan kelompok B (usia 5-6 Tahun) berjumlah 30 anak.

Sampel adalah Sebagian anggota dari populasi yang ada. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas A di TK ABA Tangkian yang berjumlah 20 anak dengan usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Menurut Sudaryono (2017) Tes adalah suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati atau mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik atau sistem kategori.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dalam bentuk instrumen checklist dan memberikan nilai dengan rentang skor 1-4. Kategori instrument checklist ini adalah: Belum Berkembang, Mulai Berkembang, berkembang dan berkembang sesuai harapan.

Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui pengaruh media animasi powtoon terhadap kemampuan membaca permulaan pada sampel. Pengaruh penggunaan metode ini akan ditunjukkan, melalui seberapa signifikan peningkatan kemampuan membaca permulaan yang ditunjukkan oleh sampel dimana media tersebut diterapkan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan statistic deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai dari pretest dan nilai dari posttest kemudian dibandingkan. Cara membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah terdapat perbedaan antara nilai dari pretest dan nilai dari posttest. Pengujian perbedaan nilai hanya

dilakukan terhadap rata-rata dari kedua nilai tersebut, dan untuk menguji itu digunakan Teknik yang disebut dengan uji-t (t-test). Dan sebelum uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Untuk melihat apakah terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan setelah dilakukannya penerapan media animasi Powtoon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari tes awal dan tes akhir tentang kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas berupa video animasi powtoon dan variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Pada hasil pengamatan sebelum diberi perlakuan video animasi powtoon (pre-test) diperoleh data :

Tabel 1. Hasil Belajar Anak Pre Test

Jumlah Responden	Pre-Test
1	18
2	18
3	24
4	16
5	18
6	14
7	17
8	17
9	16
10	21
11	14
12	18
13	14
14	14
15	13
16	15
17	21
18	15
19	15
20	13
Jumlah	331

Dari data yang terlihat dalam tabel diatas menunjukkan hasil test membaca

permulaan pada anak dari sebelum dilakukan perlakuan atau treatment video animasi. Hal ini dapat dilihat pada hasil dimana data yang diperoleh sebelum perlakuan mencapai 331. Adapun deskripsi membaca permulaan pada anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.2 dalam bentuk Mean (X), Standar Deviasi (S), Varians (S²), Minimum (Min), Max (Max), rekaptulasi pengolahan bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengolahan Data

Pre-Test	
N Valid	20
Missing	0
Mean	16,55
Median	16
Modus	18
Variance	8,576
Range	11
Max	24
Min	13
Stdev	2,928

Dari tabel 2 diketahui bahwa hasil statistik dari nilai (Pre-Test) sebelum di beri perlakuan atau treatment video animasi powtoon nilai Mean (X) 16,55, Median (Me) 16, Modus (Mo) 18, Maximum (Max) 24, Minimum (Min) 13, dan Range (Rentang Nilai) 13. Sehingga diperoleh Standar Deviasi (S) adalah 2,928.

Setelah peneliti melakukan treatment (perlakuan) video animasi powtoon, kemudian diberikan Post-test (tes akhir) dengan jumlah sampel yang sama yaitu 20 orang anak. Selengkapnya dapat dilihat dari tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Anak Post Test

Jumlah Responden	Post-Test
1	32
2	36
3	35
4	29
5	32
6	29
7	35

8	33
9	33
10	36
11	30
12	32
13	29
14	27
15	27
16	32
17	36
18	27
19	30
20	27
Jumlah	627

Dari data yang terlihat dalam tabel diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil tes membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun setelah dilakukan treatment melalui video animasi powtoon. Hal ini dapat dilihat dari hasil dimana data yang diperoleh setelah diberi treatment hasilnya meningkat menjadi 627.

Deskripsi membaca permulaan pada anak dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel, dimana nilai Mean (X), Median (Me), Modus (Mo, Maximum (Max), Minimum (Min), Range (Rentang Nilai) dan Standar Deviasi (S), sebagai berikut :

Tabel 4. Statistik Deskriptif

	Post-Test
N Valid	20
Missing	0
Mean	31,35
Median	32
Modus	32
Variance	10,239
Range	9
Max	36
Min	27
Stdev	3,199

Dari keseluruhan data yang dianalisis, diperoleh data pre-test rata-rata 16,55. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan

membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun masi belum maksimal, karena belum menggunakan media video animasi berbasis powtoon. Setelah diterapkan media nilai rata-rata post-test meningkat menjadi yaitu 31,35, sehingga dapat dikatakan bahwa media video media video animasi berbasis powtoon mempengaruhi kemampuan membaca permulaan pada anak usia anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan hasil uji signifikansi diperoleh nilai thitung = 2,517 sedangkan nilai ttabel pada (α) = 0,05 yakni sebesar 2,093. Jika thitung > ttabel ; 2,517 > 2,093 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jika thitung > ttabel artinya terdapat pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK ABA Tangkiang.

Pada waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon yang dilaksanakan kurang lebih 2 bulan. Pada tanggal 17 Februari 2022, dimulai dari persiapan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik. Dalam penulisan skripsi ini penulis memiliki tujuan untuk melihat pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak 4-5 tahun. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media video animasi berbasis powtoon, dimana anak akan diberi kegiatan untuk menyebutkan huruf yang terdapat dalam video animasi powtoon. Sebelum pelaksanaan treatment dilakukan, peneliti melakukan observasi awal (pretest) sebelum diberi perlakuan/treatment peneliti melihat kemampuan membaca permulaan anak terutama dalam mengingat dan melafalkan huruf, anak masi kesulitan dalam mengingat dan melafalkan huruf vokal dan konsonan, anak tidak mampu melafalkan lambang bunyi tiap huruf, anak masih kesulitan mengeja huruf pada

namanya sendiri. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui pengaruh kemampuan membaca permulaan menggunakan media video animasi berbasis powtoon. Dalam penelitian ini dilakukan 8 kali treatment, pada 6 kali treatment yang berbeda peneliti menemukan anak-anak terlihat sangat bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal tersebut dikarenakan media yang digunakan dalam pembelajaran kali ini berbeda dengan hari biasanya, media pembelajaran kali ini termasuk media pembelajaran baru bagi mereka, karena sebelumnya dalam mengenal huruf mereka hanya menggunakan potser huruf yang lama. Selama proses treatment mereka senang karena dalam video animasi tersebut terdapat gambar, warna, animasi yang bergerak, bentuk huruf dan lain-lain. Adapun tujuan dari penerapan media video animasi powtoon ini adalah untuk melihat perkembangan membaca permulaan pada anak-anak dimana anak mengenal bentuk huruf maupun pelafalnya dikemas dalam bentuk video. Hal ini sesuai hasil penelitian Dhida (2021) Media pembelajar video animasi sangat bermanfaat bagi anak-anak beberapa diantaranya, dapat menstimulasi anak usia dini agar lebih bersemangat belajar dan perhatiannya tertuju atau terfokus pada materi pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan prestasi belajar, sikap, dan cara belajar anak sehingga anak merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya. Selain itu dalam penelitian Saputra (2022) menyatakan bahwa video animasi sangat menarik dan atraktif untuk diajarkan di RA, dimana anak-anak sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran saat menggunakan video animasi. Melalui video animasi ini dapat digunakan juga untuk memotivasi anak untuk belajar.

Pada salah satu treatment peneliti menemukan dua orang anak yang tidak bersemangat untuk belajar, namun anak-anak lain tetap antusias dan semangat dalam

mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran mereka yang baru ini. Hal tersebut dikarenakan jika tugas mereka berdua tidak sebaik teman-temannya gurunya akan memarahi mereka berdua dan akan mengucilkan mereka. Selain karena kurangnya dorongan positif dari gurunya, hal tersebut juga disebabkan oleh didikan orang tua mereka yang kurang mengajarkan kemandirian kepada anaknya. Dengan adanya media ini anak bisa sedikit mandiri dari sebelumnya, hal ini didukung dengan penelitian oleh Fatimah (2020), Kemandirian anak usia dini dapat distimulus oleh orang tua dan pendidik dengan berbagai cara, dengan tidak berlebihan atau sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak. Hal tersebut dilakukan agar stimulus yang diberikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak sehingga nantinya tidak ada keterpaksaan dan salah penerimaan maksud dari kata mandiri itu sendiri dan untuk menstimulasi anak pada periode absorbent mind (proses anak mencerna dan mendapatkan pengetahuan dari lingkungan sekitarnya) karena periode tersebut anak tidak akan terulang kembali. Dengan perkembangan zaman yang luar biasa ini, media film animasi dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga pendidik dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sesuai tahapannya tanpa ada paksaan. Media film animasi yang menarik ini sangat diperlukan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan tidak membuat anak-anak jenuh dalam belajar. Dalam penelitian yang dilakukan Agusriani (2021) juga menyatakan media yang menarik sangatlah penting dalam meningkatkan membaca permulaan anak, serta peran orang tua sebagai fasilitator, motivator dan teladan bagi anak untuk membangun kecintaannya dalam belajar. Selain itu, pendidik atau guru diharapkan dapat menjadi pembimbing anak dalam mengikuti pembelajaran dan

beraktifitas di sekolah melakukan inovasi dalam pembelajaran agar anak tidak jenuh selama proses belajar.

Pada salah satu treatment juga peneliti menemukan partisipasi belajar lebih lagi, anak-anak lebih bersemangat lagi ada yang datang lebih pagi dari biasanya, mereka bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mereka juga sudah tidak malu ataupun ragu melafalkan huruf secara bersama. Pada treatment kali ini peneliti menuliskan nama-nama mereka sendiri kemudian menunjuk dan melafalkan bentuk dari huruf yang tertera pada nama mereka sendiri, lalu menyuruh mereka mengulangnya. Ada beberapa anak yang sudah bisa, ada juga yang masi lupa-lupa ingat. Dari hasil penelitian juga peneliti menemukan selain mempengaruhi kemampuan membaca permulaan, animasi juga berpengaruh terhadap partisipasi belajar anak, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aziz (2021) Media animasi menarik partisipasi anak karena media animasi memiliki gambar yang menarik dan unsur gerak. Hal itu, dapat menarik perhatian anak untuk ikut serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar dan berusaha untuk menyelesaikan setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dari beberapa penjelasan diatas media animasi dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak dengan lebih unik dan menarik.

Dari hasil penelitian menggambarkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis powtoon terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak, dapat dibuktikan dengan jumlah nilai yang diperoleh yaitu nilai rata-rata membaca permulaan sebelum menggunakan media video animasi berbasis powtoon adalah 16,55, sedangkan nilai rata-rata kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan media video animasi berbasis powtoon adalah 31,35. Hal tersebut

membuktikan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan atau treatment.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya peneliti menemukan peningkatan besaran data pretest dan posttest data pretest menunjukan skor tertinggi 24 dan skor terendah 13, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 16,55 dan standar deviasi 2,928. Sedangkan pada data posttes menunjukan skor tertinggi 36 dan skor terendah 27, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 31,35 dan standar deviasi 3,199. Hal tersebut menunjukan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai tes akhir. Dan diperoleh hasil thitung sebesar 2,517, dengan ttabel sebesar 2,093. Jadi thitung lebih besar

ilainya dari ttabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun di tk aba tangkiang.

Saran

Media video animasi powtoon ini merupakan media alternatif yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun sehingganya perlu di terapkan di TK ABA Tangkiang, Kecamatan Kintom, Kabupaten Banggai, Provinsi Sulawesi Tengah.

Dengan adanya pembelajaran menggunakan media Media video animasi powtoon ini diharapkan dpat dijadikan sebagai sumber atau dorongan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusriasni, Ade. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Gambar. *Jambura Early Childhood Education Journal*. Vol.3. No. 1.
- Anggita, Z. (2020). "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*. Vol, 7. No. 2.
- Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). "Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*" (JP3M), 2(2)
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). "Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano*". *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1)
- Aziz, S.F, Dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi "Riko The Series". *Student Journal Of Early Childhood Education* Vol. 1 No. 1, 2021.
- Tjoe, J.T. (2013). "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia" *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 7.
- Darnis, Syefririani. (2018). "Aplikasi Montessori Dalam Pembelajaran Membaca, Menulis Dan Berhitung Tingkat Permulaan Bagi Anak Usia Dini". *Jurnal Caksana - Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 1 No 1.
- Dhida, T.T. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Early Childhood Education and Development Journal*. Volume 3 Nomor 1 Bulan April Tahun 2021.
- Fatimah, E.L. Dkk (2020). Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Penggunaan Media Film Animasi Nussa Dan Rara. *MURHUM : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, DOI : 10.37985/Murhum.V1i2.10.
- Hardiyanti, W.E., dkk. (2020). "Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar "Powtoon" Bagi Guru Paud". *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol 3, No.2
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). "Media Pembelajaran". *Jawa Tengah: Tahta Media Grub*.
- Irdawati, dkk. (2015). "Media Pembelajaran Sangat Penting Bagi Peserta Didik Untuk Membantu Memperoleh Konsep Baru, Keterampilan Dan Kompetensi". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 5 No. 4.
- Kaya, Nurul Khasana. (2020). "Pengembangan Bicara Anak Melalui Media Visual". *Jambura Early Childhood Education Journal*. Vol. 2.
- Lestari, Y. (2018) *STIMULASI MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI*. Pratama Widya, VOL.3, No. 2.
- Muammar. 2020. *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Mataran: Sanabi
- Permatasari, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 6 Nomor 1.
- Pertiwi, Adharina Dian (2016). "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, Edisi 1.

Saputra,A. Dkk. (2022). Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Bahasa Inggris Berbasis Stusi Islam Untuk Siswa Raudhatul Athfal. Jurnal Ilmia Potensia, Vol. 7.

Sudaryono. (2017), Metodologi Penelitian. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Sugiyono. (2020), Metode penelitian kuantitatif, kualitatid, R&D. Bandung: Alfabeta