



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 41-54

Vol. 6, No. 2, Desember 2025

DOI: 10.37985/murhum.v6i2.1416

## **Pengembangan Media Interaktif Berbasis Animasi dalam kurikulum sekolah untuk pengenalan Huruf dan Suku Kata**

**Inrawulan<sup>1</sup>, Ahmad Razak<sup>2</sup>, Rika Kurnia R.<sup>3</sup>, Herlina<sup>4</sup>, dan Azizah Amal<sup>5</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar*

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran, validitas dan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pengenalan huruf dan suku kata anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Research & Development (R&D) model Analysis, Design, Development, dan Implementation (ADDIE) dengan subjek tiga guru yang ada di TK Az-zahra. Isi dari media interaktif tersebut berisi tentang pengenalan huruf yang dimulai dari huruf alphabet, huruf vocal, huruf konsonan sampai pada penggabungan huruf vocal dan konsonan sehingga menghasilkan suku kata yang diharapkan mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan bahasa pada anak secara menarik dan variatif. Media ini sangat bermanfaat bagi pendidik/guru karena media tersebut dapat digunakan oleh guru disetiap proses pembelajaran karena materi tersebut bersifat umum. Hasil penelitian ini yaitu dengan adanya media animasi pengenalan huruf dan suku kata ini membuat guru lebih mudah dalam memberikan pembelajaran tentang pengenalan huruf dan suku kata pada murid, kevalidan dari media yang dikembangkan sangat valid dan praktis untuk digunakan. Berdasarkan penilaian dari tiga validator, rata-rata skor validitas media mencapai 87.84%. Penilaian praktikalitas oleh guru menunjukkan hasil positif dengan nilai 92.55%. Keefektifan media juga terbukti tinggi, dengan hasil penilaian keefektifan sebesar 91,31%, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengenalan, pengelompokan dan penyebutan huruf dan suku kata anak.

**Kata Kunci :** Media Interaktif; Berbasis Animasi; Huruf dan Suku Kata; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** This study aims to determine the description, validity and effectiveness of interactive learning media in improving children's letter and syllable recognition. The method used in this study is the Research & Development (R&D) method with Analysis, Design, Development, and Implementation (ADDIE) model with three teachers at Az-zahra Kindergarten as subjects. The content of the interactive media contains letter recognition starting from the alphabet, vowels, consonants to the combination of vowels and consonants to produce syllables that are expected to improve cognitive and language development in children in an interesting and varied way. This media is very useful for educators/teachers because the media can be used by teachers in every learning process because the material is general. The results of this study are that with the existence of animated media for letter and syllable recognition, it makes it easier for teachers to provide learning about letter and syllable recognition to students, the validity of the developed media is very valid and practical to use. Based on the assessment of three validators, the average media validity score reached 87.84%. The practicality assessment by teachers showed positive results with a value of 92.55%. The effectiveness of the media was also proven to be high, with the results of the effectiveness assessment being 91.31%, which showed a significant increase in children's recognition, grouping and pronunciation of letters and syllables.

**Keyword :** Interactive Media; Animation-Based; Letters and Syllables; Early Childhood

Copyright (c) 2025 Nama Penulis<sup>1,2</sup> dst.

✉ Corresponding author :

Email Address : fahriwulan5@gmail.com

Received 5 Juni 2025, Accepted 30 Juli 2025, Published 30 Juli 2025

## **PENDAHULUAN**

Bahasa lisan merupakan aspek perkembangan anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan kemampuan berbahasa, baik secara pasif maupun aktif, melalui ekspresi keinginan serta penolakan terhadap hal-hal yang tidak disukai. Menurut Kurnia, kemampuan literasi dan komputasi menjadi tujuan utama dalam pendidikan anak usia dini. Pengembangan kedua keterampilan ini merupakan proses pendidikan yang sangat esensial dan mendasar dalam pembentukan fondasi belajar pada anak usia dini [1]. Papalia dalam Rahayuningsih menjelaskan bahwa huruf dipahami sebagai bagian dari fungsi simbolik, yakni kemampuan seorang anak untuk memanfaatkan simbol dalam mengartikan kata, angka, maupun gambar dari suatu objek atau tempat yang memiliki makna tertentu [2]. Kemampuan dalam mengenal huruf mencerminkan kapasitas anak untuk terlibat dalam aktivitas yang memadukan unsur pendengaran dan visual. Ketika seorang anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap alfabet, mereka cenderung merasa senang saat mengenal buku serta akan meminta orang tuanya untuk membacakan cerita, sebagai bentuk awal kecintaan terhadap literasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata merupakan elemen paling dasar dalam sebuah bahasa, yang dapat diucapkan maupun dituliskan, dan digunakan untuk menyampaikan perasaan serta emosi seseorang dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Salah satu solusi efektif adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang selaras dan dapat diintegrasikan dengan Kurikulum Merdeka. Anak-anak pada jenjang Taman Kanak-kanak (usia 4–6 tahun) berada dalam fase perkembangan bahasa yang mencakup kemampuan reseptif secara pasif dan produktif secara aktif. Artinya, anak-anak dalam rentang usia ini sudah mulai mampu mengungkapkan keinginan maupun penolakan melalui bahasa lisan sebagai bentuk komunikasi yang semakin berkembang.

Menurut Mustofa & Rahmawati Media pembelajaran berbasis animasi memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak-anak melalui visual yang menarik dan interaksi yang menyenangkan. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak [3]. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di TK Azzahra, khususnya dalam mengenalkan kosakata kepada anak usia 5-6 tahun. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar anak, memperkaya kosakata mereka, serta mengoptimalkan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia anak.

Menurut Kurnia konten dalam perangkat gadget menyimpan beragam informasi yang dapat membawa dampak positif maupun negative [4]. Oleh karena itu, penggunaannya harus dibatasi secara bijaksana, khususnya bagi anak-anak. Selain membatasi waktu pemakaian, orang tua juga diharapkan turut mendampingi anak saat menggunakan gadget agar penggunaannya tetap terarah dan bermanfaat. Keluarga, sebagai salah satu pilar dalam trisentra pendidikan, memegang peran penting sebagai lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak. Dalam konteks ini, keluarga

dituntut untuk senantiasa memenuhi kebutuhan anak, baik dari aspek biologis maupun psikologis, serta menjalankan peran dalam pengasuhan dan pendidikan secara menyeluruh.

Liyana & Kurniawan mengungkapkan bahwa metode bercerita (storytelling) berbasis media audio-visual menjadi pendekatan pembelajaran interaktif yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Melalui penyajian cerita secara menarik dan menyenangkan, metode ini mampu meningkatkan minat dan partisipasi anak dalam proses belajar [5]. Penggunaan unsur visual dan suara tidak hanya memikat perhatian anak, tetapi juga memperkuat pemahaman bahasa dan memperkaya kosakata mereka. Pembelajaran yang dikemas secara kreatif menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, serta mampu membangun hubungan emosional antara anak dan materi yang disampaikan.

Yelland menegaskan pentingnya peran teknologi dalam kegiatan pembelajaran interaktif di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurutnya, teknologi memiliki potensi besar sebagai sarana untuk memperluas cakrawala pengalaman belajar anak [6]. Dengan akses terhadap berbagai sumber informasi dan rangsangan yang beragam, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi. Flerer juga menyatakan bahwa melalui pendekatan pembelajaran interaktif, anak tidak hanya memperoleh penguatan kemampuan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan pengendalian emosi [7]. Pendekatan ini sangat relevan dalam mempersiapkan anak menghadapi dinamika kehidupan sosial yang semakin kompleks.

Fitriani menyatakan bahwa media interaktif dalam pendidikan anak usia dini dirancang untuk mengaktifkan berbagai indera anak seperti penglihatan, pendengaran, dan peraba guna memudahkan proses pemahaman materi pembelajaran [8]. Suharti menambahkan bahwa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran interaktif mampu merangsang perkembangan kognitif anak melalui permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia mereka [9]. Susanto juga mengemukakan bahwa penerapan media interaktif dalam pengajaran bahasa di PAUD secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain serta aktivitas yang dirancang secara menarik dan komunikatif [10]. Oleh karena itu, pembelajaran interaktif dianggap sebagai bentuk inovasi pendidikan yang mengintegrasikan teknologi dengan variasi metode, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Alifa berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis animasi sangat membantu dalam memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik [11]. Hidayat menambahkan bahwa media animasi dirancang khusus untuk mendukung proses belajar anak-anak dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif [12]. Mardiana menjelaskan bahwa media jenis ini juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung [13]. Interaksi dengan tampilan animasi yang menarik terbukti mampu meningkatkan motivasi anak untuk belajar secara aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Menurut Supriyadi, Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada satuan

pendidikan dalam menentukan pendekatan terbaik untuk mencapai hasil belajar yang optimal [14]. Kurikulum ini menekankan pengembangan karakter dan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan masa depan, dengan fokus utama pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup nilai-nilai spiritual, kebinekaan global, gotong royong, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, serta kreativitas.

Kajian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengaruh media audiovisual terhadap pengenalan huruf dan kosakata anak-anak, seperti penelitian berjudul " Penggunaan Media Adiktif (Animasi Media Interkatif) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini " oleh Novitasari [15]. Penelitian lain yang sejenis adalah Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran pengenalan Huruf Vokal Berbasis Animasi multimedia Untuk anak-Anak tk oleh Ari Hidayatullah & Arum KusumaWardani [16]. Selain itu, Media Fuzzy Felt Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun oleh Nurjihan, yang hasilnya menunjukkan bahwa media audiovisual berbasis video animasi mampu meningkatkan kosakata anak usia dini secara signifikan [17]. Menurut Wina, penggunaan media audiovisual menggunakan video animasi efektif dalam meningkatkan kosakata di taman kanak-kanak, sebagaimana terbukti di Pusat Padu Lino [18]. Hal yang membedakan penelitian saya dengan penelitian sebelumnya terdapat pada pembelajarannya karena hasil penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu pembelajaran misalnya hanya pengenalan huruf alphabet, sedangkan penelitian saya mengembangkan penelitian tersebut dengan memberikan pembelajaran huruf lengkap mulai dari pengenalan huruf alphabet, huruf vocal, huruf konsonan sampai dengan pembelajaran suku kata dan juga ada pilihan permainan di dalam media tersebut.

Hasil observasi wawancara awal pada bulan September 2024 dengan para guru di TK Az-Zahra terkait pengenalan huruf dan suku kata menunjukkan bahwa terdapat 25 anak yang belum mampu mengenal bahkan mengucapkan huruf dan suku kata dengan benar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang masih monoton dan menggunakan alat bantu sederhana yang membuat anak-anak merasa bosan dan kurang tertarik, karena cara belajar yang dilakukan sehari-hari selalu sama. Oleh sebab itu, peneliti mencari solusi dengan mengangkat tema "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Kurikulum Sekolah untuk Pengenalan Huruf dan Suku Kata" agar pembelajaran huruf dan suku kata yang sebelumnya biasa saja menjadi proses pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak-anak. Penelitian ini memiliki sejumlah manfaat yang dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu: *Manfaat Teoritis* : Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya terkait media pembelajaran inovatif., Menambah khasanah literatur mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan interaktif sebagai strategi peningkatan kemampuan literasi awal anak. *Manfaat Praktis*: Bagi guru PAUD, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi yang aplikatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan suku kata dengan pendekatan yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami anak.

Bagi anak usia dini, media pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan animatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta mempermudah proses pemahaman mereka terhadap huruf dan suku kata melalui metode yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Bagi pengembang media pendidikan, penelitian ini memberikan acuan dan panduan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat diterapkan di berbagai lembaga pendidikan, khususnya pada jenjang PAUD, untuk menunjang proses belajar yang efektif dan menyeluruh.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahapan inti, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pendekatan ADDIE ini menitikberatkan pada proses analisis yang mendalam mengenai bagaimana setiap tahapan saling berkaitan dan berkontribusi terhadap hasil akhir [19]. Model ini memberikan fleksibilitas dan struktur sistematis dalam mengembangkan berbagai komponen pembelajaran, mulai dari model dan strategi pembelajaran, metode penyampaian, media interaktif, hingga bahan ajar [20]. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Taman Kanak-Kanak Az-Zahra, Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh guru kelompok B di TK Az-Zahra, dengan pertimbangan bahwa guru memiliki peran sentral dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, termasuk dalam pemilihan dan penggunaan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling, yakni pemilihan berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Adapun kriteria guru yang dijadikan sampel meliputi: (1) mengajar pada kelompok B (anak usia 5–6 tahun); (2) memiliki pengalaman minimal tiga tahun dalam mengajar di jenjang PAUD; (3) aktif menggunakan media dalam proses pembelajaran; dan (4) bersedia menjadi responden atau validator dalam uji kelayakan media. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 3 orang guru kelompok B. yang akan berperan sebagai validator praktisi disini yaitu pertama kepala sekolah TK Az-zahra yaitu Ibu Hj Rita Sahara, S.Sos, Validator kedua yaitu dosen Teknologi pendidikan UNM yaitu bapak DR. Abdul Hakim, M.Si dan yang terakhir adalah Dosen Pendidikan anak usia dini ibu Dr. Herlina M.Pd dengan tugas utama memberikan evaluasi dan penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi yang dikembangkan.

Prosedur penelitian ini akan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 1. Bagan dari Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis animasi adalah suatu bentuk media edukatif yang menggabungkan elemen visual animasi, audio, dan interaksi pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi anak. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi merupakan suatu bentuk sarana edukatif yang mengintegrasikan elemen visual animatif, audio yang menarik, serta interaktivitas pengguna guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, imersif, dan bermakna bagi anak-anak, khususnya pada jenjang usia dini. Media ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas seperti mengklik, menggeser, menjawab pertanyaan, atau memilih objek yang tampil di layar. Penerapan media pembelajaran berbasis animasi ini dilaksanakan di TK Az-Zahra dengan fokus pada pengenalan huruf dan suku kata. Tujuannya adalah untuk mendorong satuan pendidikan tersebut agar lebih optimal dalam memanfaatkan teknologi, sekaligus mengenalkan pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan variatif kepada anak-anak. Penggunaan media ini bertujuan mendukung proses pembelajaran di TK Az-Zahra dengan menerapkan pendekatan interaktif berbasis animasi yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Konten dalam media ini mencakup materi pengenalan huruf yang dimulai dari huruf alfabet, vokal, konsonan, hingga kombinasi vokal dan konsonan yang membentuk suku kata. Harapannya, melalui penyajian yang menarik dan bervariasi ini, kemampuan kognitif dan bahasa anak dapat berkembang secara optimal. Media ini juga memberikan manfaat besar bagi pendidik karena sifat materinya yang umum dan fleksibel, sehingga dapat digunakan dalam berbagai sesi pembelajaran. Pengembangan media pengenalan huruf dan suku kata ini menggunakan model ADDIE, yaitu suatu pendekatan sistematis dalam desain instruksional yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun, dalam pengembangan media ini, hanya empat tahapan yang diimplementasikan, yakni *Analysis*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Dibawah ini adalah beberapa Penjabaran mengenai masing-masing tahapan :

*Pertama, Analysis.* Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis pemanfaatan media pembelajaran di TK Az-Zahra Makassar yang

diterapkan sebagai upaya dalam mengatasi kendala dalam proses pengenalan huruf dan suku kata pada anak-anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama para pendidik di TK Az-Zahra, ditemukan bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga membuat anak merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap materi huruf yang disampaikan. Proses pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional, yaitu dengan menggunakan media sederhana seperti poster huruf dan kertas puzzle, yang kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif anak. Pendekatan manual semacam ini terbukti belum cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep huruf dan suku kata, padahal pengenalan huruf merupakan fondasi penting dalam pengembangan aspek kognitif dan kemampuan berbahasa anak. Kurangnya inovasi dalam media yang digunakan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga anak-anak cenderung cepat kehilangan minat.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata menjadi solusi yang relevan dan strategis dalam menjawab permasalahan tersebut. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali, membedakan, serta mengklasifikasikan huruf-huruf dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Melalui aktivitas pembelajaran berbasis animasi, anak tidak hanya memahami konsep huruf dan suku kata secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan praktis dengan metode yang bervariasi. Diharapkan, media ini mampu merangsang partisipasi aktif anak dalam proses belajar, serta memberikan dampak positif terhadap pengembangan kemampuan kognitif dan bahasa mereka. Dengan kata lain, penggunaan media interaktif berbasis animasi dalam pengenalan huruf dan suku kata dapat menjadi sarana yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

*Kedua, Design.* Tahap desain dalam penelitian ini difokuskan pada proses perancangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata, yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak-anak di TK Az-Zahra Makassar. Dalam penyusunan desain media ini, sejumlah prinsip utama dijadikan acuan, antara lain keselarasan dengan tahapan perkembangan kognitif dan psikologis anak usia dini, penggunaan media yang tidak hanya aman, tetapi juga mampu menarik perhatian anak, serta jaminan bahwa media yang dikembangkan dapat memfasilitasi proses pengenalan huruf dan suku kata dengan cara yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami.

*Ketiga, Development.* Pada tahap development dalam penelitian ini, dilakukan serangkaian langkah strategis guna mempersiapkan sekaligus menyempurnakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan ini mencakup berbagai aktivitas penting, mulai dari penyusunan materi ajar yang relevan dan kontekstual hingga pelaksanaan uji coba lapangan. Seluruh rangkaian kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar efektif, layak digunakan,

serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak-anak di TK Az-Zahra Makassar.



Gambar 2. Tampilan Cover Buku Panduan

Sampul buku memuat informasi penting yang mencerminkan identitas buku serta identitas pengembangannya secara menyeluruh. Desain dan elemen visual pada cover telah disusun dengan mempertimbangkan aspek estetika dan informatif, serta telah melalui proses peninjauan dan memperoleh persetujuan dari para pembimbing dan validator sebagai bentuk validasi akhir sebelum digunakan secara resmi.



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal

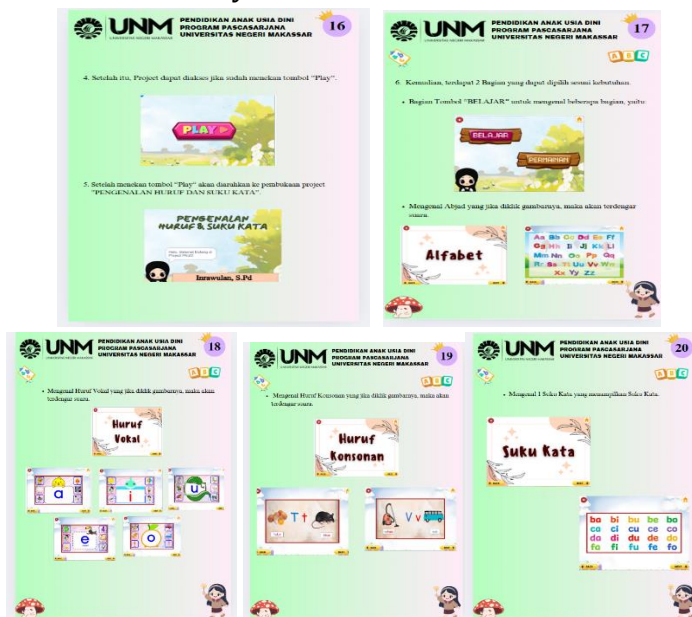
Pada halaman pertama buku panduan, tercantum kata pengantar dari pengembang pembelajaran yang berfungsi sebagai pembuka sekaligus penjelas awal mengenai latar belakang dan tujuan dari media pembelajaran animasi pengenalan huruf dan suku kata ini. Dalam bagian ini, pengembang menyampaikan sambutan hangat serta uraian singkat mengenai maksud dan sasaran dari pengembangan media, disertai dengan harapan-harapan yang ingin dicapai melalui penerapannya dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pada halaman yang sama juga disertakan ucapan terima kasih sebagai bentuk apresiasi kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi dalam proses penyusunan buku panduan ini. Ucapan terima kasih tersebut ditujukan kepada seluruh pihak yang telah mendukung, baik secara langsung melalui keterlibatan aktif maupun secara tidak langsung melalui dorongan dan fasilitasi selama proses pengembangan hingga penyelesaian media pembelajaran ini. Dukungan yang diberikan, baik dalam bentuk tenaga, pemikiran, maupun motivasi, menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keberhasilan proyek pengembangan ini.



Gambar 4. Tampilan Panduan Pembelajaran

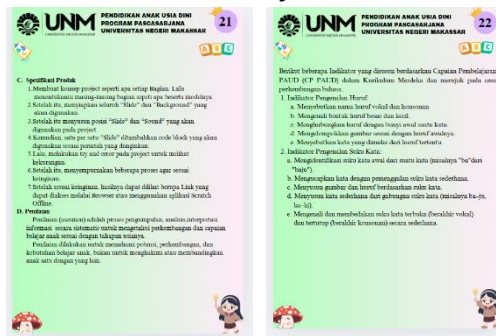
Halaman ini memuat panduan lengkap mengenai cara penggunaan media pembelajaran animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata. Pada halaman tersebut, dijelaskan berbagai jenis huruf yang telah dikelompokkan secara sistematis dalam satu slide, dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan interaktif. Selain pengelompokan huruf, halaman ini juga menyajikan pilihan permainan edukatif yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar anak. Tujuan dari halaman ini adalah memberikan gambaran menyeluruh dan komprehensif tentang mekanisme penggunaan media pembelajaran animasi tersebut, sehingga pembaca dapat memahami dengan jelas cara kerja, tujuan pembelajaran, tema yang diangkat, serta bagaimana media ini dapat dimanfaatkan secara efektif dalam konteks proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan anak-anak secara menyeluruh.



Gambar 5. Tampilan Media Pembelajaran Animasi

Pada halaman ini, media pembelajaran animasi menyajikan rangkaian langkah-langkah pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan efektif dan terorganisir. Setiap tahapan disusun sedemikian rupa agar memudahkan pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sekaligus memungkinkan anak-anak untuk mengikuti setiap proses dengan penuh antusiasme dan keteraturan. Langkah-langkah tersebut dirancang secara

terpadu dan berurutan, guna mendukung secara optimal perkembangan kognitif serta kemampuan berbahasa anak-anak secara menyeluruh dan berkelanjutan.



Gambar 6. Lembar Penilaian

Halaman lembar penilaian dalam media pembelajaran animasi ini berperan sebagai instrumen evaluasi yang krusial bagi pengajar maupun anak-anak untuk mengukur dan menilai sejauh mana pengalaman pembelajaran yang telah dilaksanakan berhasil dan efektif. Lembar penilaian ini sangat penting karena memberikan gambaran yang jelas kepada pengajar mengenai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, sekaligus menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan proses pembelajaran selanjutnya.

Keempat, Implementation. Pada tahap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata di TK Az-Zahra Makassar, penelitian ini berhasil mengaplikasikan media animasi yang telah dirancang dan dipersiapkan sebelumnya dengan baik. Pelaksanaan implementasi bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana efektivitas dan kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya, sekaligus untuk mengamati serta mengidentifikasi dampak positif yang muncul terhadap kemampuan anak-anak dalam mengenali, membedakan, dan mendeskripsikan huruf serta suku kata secara lebih optimal dan menyenangkan.

Tabel 1. Perhitungan rata-rata keseluruhan nilai validasi

No	Validator	Persentase Nilai
1	Validator 1	75%
2	Validator 2	91.66%
3	Validator 3	96.87%
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>87.84%</b>

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata ini masuk dalam kategori "Sangat Valid," yang mengindikasikan bahwa modul tersebut telah berhasil memenuhi seluruh tujuan pembelajaran yang diharapkan dan siap untuk diterapkan secara efektif dalam proses pengenalan tekstur pada anak usia dini di TK Az-Zahra.

Tabel 2. Perhitungan persentase keseluruhan nilai kepraktisan

No	Validator	Persentase Nilai
1	Responden 1	92.85%
2	Responden 2	91.66%
3	Responden 3	94.04%
4	Responden 4	91.66%
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>92.55%</b>

Secara keseluruhan, hasil penilaian mengindikasikan bahwa media animasi pengenalan huruf dan suku kata ini tergolong dalam kategori "Sangat Praktis," yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat efektif membantu para guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta dapat diaplikasikan dengan optimal dalam proses pengenalan huruf dan suku kata pada anak usia dini di TK Az-Zahra Makassar.

**Tabel 3. Perhitungan persentase keseluruhan keefektifan**

No	Validator	Persentase Nilai
1	Responden 1	88.88%
2	Responden 2	94.44%
3	Responden 3	91.66%
4	Responden 4	90.27%
<b>Persentase Keseluruhan</b>		<b>91.31%</b>

Berdasarkan data dan hasil pengamatan, media ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendalam bagi anak-anak. Pengenalan huruf dan suku kata dalam media ini berhasil melibatkan anak-anak secara aktif, di mana mereka dengan tepat dan benar dapat mengelompokkan serta mengucapkan huruf-huruf yang dipelajari. Aspek ini sangat krusial dalam mendukung perkembangan keterampilan bahasa dan kemampuan kognitif anak-anak yang sedang berada pada masa pertumbuhan. Secara keseluruhan, media animasi pengenalan huruf dan suku kata di TK Az-Zahra Makassar dapat dikatakan sangat efektif karena berhasil memenuhi tujuan pembelajaran, meningkatkan partisipasi aktif anak-anak, serta mendukung perkembangan bahasa dan aspek kognitif mereka secara signifikan.

Peningkatan penguasaan kosakata dapat distimulasi dengan berbagai metode pembelajaran, metode tersebut antara lain metode bercerita dan metode bernyanyi. Menurut Sutikno metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan [21]. Di PAUD kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana perubahan perilaku anak akibat dari proses pembelajaran ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan, oleh sebab itu guru PAUD diharapkan mampu merancang, mengembangkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan perkembangan anak [22].

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk pengenalan huruf dan suku kata pada anak usia dini di TK Az-Zahra Makassar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini memberikan dampak yang positif dan signifikan. Media yang dikembangkan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu pembelajaran sedangkan penelitian ini saya kembangkan menjadi beberapa pembelajaran yaitu mulai dari pengenalan huruf alphabet, huruf vocal, huruf konsonan sampai dengan pembelajaran suku kata dan aka nada permainannya dalam media tersebut. Hal ini

terbukti sangat efektif dalam memperkenalkan huruf dan suku kata kepada anak-anak melalui animasi yang menarik, variatif, interaktif, serta mengusung tema yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Validasi media yang dilakukan oleh para validator menunjukkan bahwa media ini sangat valid untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran di PAUD. Hasil validasi yang luar biasa baik ini menegaskan bahwa media tersebut telah memenuhi kebutuhan perkembangan anak usia dini dan mampu meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara optimal. Selain itu, media ini juga sangat praktis bagi guru karena mudah dipahami dan dapat diterapkan secara lancar dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari di kelas. Keefektifan media ini juga tercermin dari peningkatan keterlibatan aktif anak-anak selama proses belajar berlangsung. Dengan pendekatan yang berbasis pengalaman langsung, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang huruf, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan kognitif, terutama dalam aspek bahasa mereka. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, penggunaan media ini memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap perkembangan bahasa anak-anak secara menyeluruh. Meskipun demikian tetap ada kendala yang terdapat di lokasi penelitian seperti kendala waktu yang dimana anak-anak masih ingin belajar namun dibatasi waktu karena sudah masuk waktu istirahat, pengaturan anak-anak yaitu anak-anak awalnya masih berebutan ingin melihat apa yang ditampilkan di depan layar ataupun laptop.

## PENGHARGAAN

Terima kasih kepada seluruh Pendidik, tenaga kependidikan, beserta anak didik di TK Az-zahra Makassar, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan membantu peneliti selama proses penelitian berlangsung. Semoga Allah senantiasa memberikan kebaikan kepada kepada bapak dan ibu.

## REFERENSI

- [1] R. K. R, M. Nurialistiawati, S. Saodi, and H. Herman, "Pengaruh Permainan Mencari Jejak (MAZE) Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Cemara Cendekia*, vol. 10, no. 4, 2022, doi: 10.20961/kc.v10i4.62572.
- [2] D. R. Pratiwi, R. Drupadi, and U. Syafrudin, "Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara," *J. Pendidik. Anak*, vol. 6, no. 2, pp. 89–97, Nov. 2020, doi: 10.23960/jpa.v6n2.22256.
- [3] N. Nur Aniza, D. Hendriawan, and R. N. Arzaqi, "Analisis Kesiapan Guru PAUD dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 2, pp. 353–363, Jun. 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i2.667.
- [4] Rika Kurnia R, A. Lismayani, Rusmayadi, Herlina, and Sitti Nurhidayah Ilyas, "Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Di Era Digital," *J. Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 36–40, Apr. 2024, doi: 10.35580/jhp2m.v3i1.2286.
- [5] S. Khotimah, K. Kustiono, and F. Ahmadi, "Pengaruh Storytelling Berbantu Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak dan Berbicara pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 2020–2029, Nov. 2021, doi:

- 10.31004/obsesi.v6i3.1813.
- [6] N. Yelland and C. Gilbert, "Transformative technologies and play in the early years: Using tablets for new learning," *Glob. Stud. Child.*, vol. 8, no. 2, pp. 152–161, Jun. 2018, doi: 10.1177/2043610617734985.
- [7] M. Flear, "Digital playworlds in an australia context," in *The routledge international handbook of early childhood play*, vol. 29, no. 3, Routledge, 2017, pp. 289–304. doi: 10.4324/9781315735290-27.
- [8] L. Fitriani, D. D. S. Fatimah, and S. Novitasari, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 19, no. 2, pp. 537–546, Nov. 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.19-2.1140.
- [9] I. Shabrina and N. Tasu'ah, "Penggunaan Media Berbasis PPT Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK N Pembina Semarang," *Al Qalam J. Ilm. Keagamaan dan Kemasyarakatan*, vol. 17, no. 4, p. 2450, Jul. 2023, doi: 10.35931/aq.v17i4.2306.
- [10] A. I. Sarjani, S. Syarfun, and A. R. Nasution, "Integrasi Media Teknologi untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini: Systematic Literature Review," *J. Buah Hati*, vol. 10, no. 2, pp. 109–122, Oct. 2023, doi: 10.46244/buahhati.v10i2.2304.
- [11] A. S. Nurdiana, S. Hanafi, and L. Nulhakim, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 6, p. 1554, Dec. 2021, doi: 10.33578/jpkip.v10i6.8395.
- [12] A. Hidayat and M. Nur, "Game Animasi Animal Karambol Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains pada Anak," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 5863–5872, Sep. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3277.
- [13] L. Mardiana, M. R. Pratiwi, and D. Hening, "Analisis Media Edukasi Puzzle Untuk Pendidikan Karakter Anak Usia Dini," *Expo. J. Ilmu Komun.*, vol. 4, no. 2, p. 115, Nov. 2021, doi: 10.33021/exp.v4i2.1697.
- [14] A. Zahir, R. Nasser, S. Supriadi, and J. Jusrianto, "Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur," *J. IPMAS*, vol. 2, no. 2, pp. 55–62, Aug. 2022, doi: 10.54065/ipmas.2.2.2022.228.
- [15] U. N. Novitasari, D. Yulianto, and V. Iswantiningtyas, "Penggunaan Media Adiktif (Animasi Media Interkatif) Untuk Pengenalan Huruf Abjad Pada Anak Usia Dini," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 24–33, Jul. 2022, doi: 10.29407/pn.v7i2.16560.
- [16] A. Hidayatullah and A. K. Wardani, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK," *J. Tera*, vol. 2, no. 2, pp. 15–25, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.undira.ac.id/jurnaltera/article/view/96>
- [17] N. A. Putri, S. Syamsuardi, H. Herlina, M. Y. Bachtiar, and A. S. W. Asti, "Pengaruh Media Fuzzy Felt terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun," *PELANGI J. Pemikir. dan Penelit. Islam Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 278–295, Sep. 2023, doi: 10.52266/pelangi.v5i2.1773.
- [18] W. Wina, M. A. Musi, R. Rusmayadi, R. K. R., and F. Dzulfadhilah, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Menggunakan Video Animasi untuk Meningkatkan Kosakata di Taman Kanak-Kanak Pusat Padu Lino," *Anakta J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, Aug. 2023, doi:

- 10.35905/anakta.v2i1.6480.
- [19] S. Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019. [Online]. Available: <https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-dan-pengembangan-research-and-development/>
- [20] K. Ardi Wijaya, M. Sapti, and R. Rizkia Pangestika, "Pengembangan E-Modul Bangun Datar Berbasis Teori Multiple Intelligence untuk Siswa Kelas IV SDN Ngupasan," *J. Pemikir. dan Pengemb. Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 96–103, Apr. 2022, doi: 10.22219/jp2sd.v10i1.20249.
- [21] Heni Herlina, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Tentang Nama-Nama Binatang Ternak dalam Dua Bahasa (Inggris-Indonesia) melalui Metode Bernyanyi," *JoEE J. Earlychildhood Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–29, Jan. 2020, doi: 10.54438/joee.v1i1.189.
- [22] H. Herlina, "Kompetensi Pedagogik Guru dalam Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak," *J. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 123–136, Jun. 2022, doi: 10.56436/jer.v1i1.25.