

## PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN DAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK TK

Submit, 14-06-2022 Accepted, 08-10-2022 Publish, 11-10-2022

Stefanni Okta Anggraeni<sup>1</sup>, Bachtiar Syaiful Bachri<sup>2</sup>, Miftakhul Jannah<sup>3</sup>  
Universitas Negeri Surabaya<sup>1,2,3</sup>  
stefanni.19019@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain *quasi-eksperiment* melalui pendekatan kuantitatif. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Subyek penelitiannya anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari, dengan jumlah 30 anak kelompok eksperimen dan 30 anak kelompok kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan statistik non parametrik uji *mann whitney test*. Hasil penelitian, terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan aksara. Nilai rata-rata kemampuan keaksaraan kelompok eksperimen pada saat dilakukan *pretest* yaitu 1.58 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 3.30. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan mengenal pola pada kelompok kontrol saat *pretest* memperoleh nilai 1.54 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai *posttest* 2.55. Simpulan, ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak dan ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung.

Kata Kunci : Kemampuan Keaksaraan, Kemampuan Berpikir Simbolik, Media Video Animasi

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of animated video media on literacy and symbolic thinking abilities of group A children in Aisyiyah Kindergarten, Ngunut Tulungagung District. This research was conducted using a quasi-experimental design through a quantitative approach. The experimental design used is a nonequivalent control group design. The research subjects were group A children of TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut and TK Aisyiyah Pulosari, with a total of 30 children in the experimental group and 30 children in the control group. The data analysis technique in this study used non-parametric statistics, the Mann Whitney test. The results of the study, there are differences in the average value of literacy skills. The average value of literacy ability of the experimental group at the time of the pretest was 1.58 and after being given treatment, the posttest average value of 3.30. While the average value of the ability to recognize patterns in the control group during the pretest was 1.54 and after being treated, the posttest was 2.55. In conclusion, there is an effect of animated video media on*

*children's literacy skills and there is an influence of animated video media on the symbolic thinking ability of group A children in Aisyiyah Kindergarten, Ngunut Tulungagung District.*

*Keywords: Literacy Ability, Symbolic Thinking Ability, Animated Video Media*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan kognitif sangat berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berpikir. Salah satu perkembangan kognitif adalah berpikir simbolik. Pada tahap simbolik ini anak mulai memanipulasi simbol atau lambang objek tertentu untuk mempresentasikan sesuatu. Anak belajar mengenal simbol yang ada dipikiran dan lingkungannya, kemudian konsep yang diperoleh diungkapkan melalui kata-kata maupun kalimat. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa, salah satu dalam berpikir simbolik ialah mengenal lambang huruf. Kemampuan berpikir simbolik merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam jangka waktu tertentu pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak sudah menggunakan konsep yang ada dipikiran dan imajinasi anak untuk mengungkapkan sesuatu melalui kata-kata maupun kalimat.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari, terhadap anak TK Kelompok A yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki masalah yang sama dalam kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik, yaitu anak kesulitan menyebutkan nama benda yang berawal huruf yang disebutkan, anak kesulitan dalam mengelompokkan benda-benda yang memiliki huruf awal sama, anak sering menuliskan huruf yang terbalik serta menuliskan huruf yang tidak sesuai bentuk huruf yang disebutkan maupun yang ditunjukkan. Kemampuan keaksaraan anak-anak di TK Kelompok A tersebut tergolong masih rendah dan belum sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Selain itu, terdapat permasalahan dalam kemampuan berpikir simbolik pada perkembangan kognitif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari yaitu sebagian besar anak TK Kelompok A masih banyak yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf vokal dan konsonan.

Pada saat observasi secara langsung pada anak TK Kelompok A serta hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru-guru Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari didapatkan hasil bahwa sebagian besar kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak-anak masih rendah, hal ini dikarenakan pada masa pandemi kegiatan belajar anak di sekolah kurang maksimal. Materi yang diberikan guru kepada anak selama ini menggunakan papan tulis saat luring dan mengirim foto maupun poster saat daring. Pada pembelajaran keaksaraan dan berpikir simbolik guru hanya mengenalkannya melalui tulisan dan gambar. Hal tersebut membuat anak kurang berminat dalam belajar keaksaraan dan berpikir simbolik, sehingga banyak anak yang mengalami kesulitan saat diberikan kegiatan tentang keaksaraan dan berpikir simbolik.

Perkembangan teknologi membuat anak semakin banyak dalam menyerap informasi dan pengetahuan baru tentang apa yang dilihat dan didengarnya. Anak

dapat menggunakan kemampuan berpikirnya untuk belajar keaksaraan dan berpikir simbolik dengan memanfaatkan media video sebagai sarana belajar yang menyenangkan bagi anak. Media video dapat menampilkan simbol-simbol yang mudah diingat anak melalui simbol gambar yang dekat dengan kehidupan anak seperti gambar binatang, buah, sayur, dan benda disekitarnya. Media video yang menampilkan simbol-simbol yang dikenali anak akan memudahkannya dalam mengingat bentuk hurufnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Paud et al., (2009) dalam jurnalnya menyatakan bahwa adanya pengaruh permainan abjad berbasis media audiovisual terhadap kemampuan membaca awal. Hasil penelitian oleh Oktavia (2021) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini. Fathonah et al. (2020) menyatakan pembelajaran melalui media audiovisual sangat efektif untuk perkembangan kognitif anak dalam proses pembelajaran. Sedangkan Shabiralyani et al. (2015) menyatakan bahwa, *visual aids are those devices which are used in classrooms to encourage students learning process and make it easier and interesting*. Artinya alat bantu visual adalah perangkat yang digunakan dalam ruang kelas untuk membantu proses belajar anak dan membuatnya lebih mudah memahami materi dan menarik perhatian anak.

Media audiovisual jenis video animasi memiliki daya tarik tersendiri yang dapat meningkatkan minat belajar anak, karena anak menyenangi video yang dapat meningkatkan imajinasinya. Media video animasi yang dibuat menyenangkan merupakan prinsip dari pembelajaran PAUD yang pada dasarnya harus menyenangkan bagi anak, karena melalui perasaan yang senang akan membuat anak lebih cepat dalam menerima materi pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Oktaviani & Kamtini (2017) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran anak usia dini dapat memuaskan anak dan mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Media merupakan suatu perantara yang dapat memberikan informasi bagi penerimanya. Era yang semakin canggih membuat media mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan memanfaatkan teknologi untuk pengembangan media yang ada, sehingga untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan kognitif semakin beragam. Salah satu dari pengembangan media adalah video. Video animasi yang ada dipasaran dapat digunakan untuk diperlihatkan kepada anak-anak untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Selain video yang ada dipasaran, banyak juga terdapat video yang ada di youtube untuk digunakan dalam memberikan materi kepada anak yang edukatif. Ada video di youtube yang konsisten menghasilkan video pendidikan untuk anak yang diproduksi oleh *Kastari Animation* dan Bobo. Judul video untuk anak usia TK sangat beragam. Untuk pengenalan keaksaraan dan berpikir simbolik, peneliti menggunakan video yang diproduksi oleh *Kastari Animation* dan Bobo.

Video yang diproduksi oleh *Kastari Animation* dan Bobo menayangkan video yang sangat dekat dengan cerita kehidupan anak, sehingga anak mudah memahami materi maupun isi cerita. Video yang diambil untuk penelitian ini adalah video “Menghafal Huruf Latin ABCD Part 1-6” dan “Aku Bisa Membaca Bersama Lala” yang diproduksi oleh *Kastari Animation* dan video “Belajar Menulis Huruf AIUEO Dongeng Anak Bona dan Friends” yang diproduksi oleh Bobo. Gambar yang ditampilkan beraneka warna, suara audio terdengar jelas dan

jernih. Peneliti mencoba menggunakan video animasi ini untuk diberikan kepada anak TK Kelompok A untuk melihat apakah media video animasi berpengaruh terhadap kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari.

Ditinjau dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti memberikan tanggapan dan masukan untuk melakukan pembelajaran melalui media video animasi yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Ada beberapa keunggulan dalam media video animasi ini, diantaranya adalah video dapat diakses dimana saja dan kapan saja, waktunya sangat fleksibel, video dapat diputar secara berulang-ulang, serta video yang menarik dengan menampilkan gambar animasi yang dekat dengan kehidupan anak. Pada media video animasi ini anak dikenalkan huruf abjad beserta simbol gambar yang melambangkannya disertai dengan musik, pengenalan huruf vokal dan cara menulis huruf.

Berdasarkan latarbelakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, dan bagaimana respon anak terhadap penggunaan media pembelajaran ini, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung.

## METODE PENELITIAN

### Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Aisyiyah Kelompok A di Kecamatan Ngunut Tulungagung, yang meliputi 3 TK. Berikut data TK Aisyiyah di Kecamatan Ngunut Tulungagung.

**Tabel 1. Data Populasi**

No	Nama Lembaga	Jumlah Peserta Didik Kelompok A
1	TK Aisyiyah Ngunut	60
2	TK Aisyiyah Pulosari	30
3	TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut	40
<b>Jumlah peserta didik</b>		<b>160</b>

Pengambilan sampel dilakukan peneliti dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, dimana sampel diambil secara acak dengan cara melakukan undian. Hasil undian yang muncul adalah TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut sebagai kelompok eksperimen dan TK Aisyiyah Pulosari sebagai kelompok kontrol. Berikut data jumlah sampel dalam penelitian ini.

**Tabel 2. Data Sampel**

No	Nama Lembaga	Kelas	Jumlah Anak	Kelompok
1	TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut	A	30	Eksperimen
2	TK Aisyiyah Pulosari	A	30	Kontrol
<b>Jumlah peserta didik</b>			<b>60</b>	

### Teknik Analisis Data

#### Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif dalam penelitian ini antara lain adalah penyajian data dalam bentuk tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, desil, persentil melalui perhitungan rata-rata standar deviasi. Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak TK Kelompok A.

#### Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiono, 2010:209). Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu menguji normalitas data yang terkumpul. Tujuannya untuk menentukan teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis.

##### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk menguji normal tidaknya distribusi data. Jika data berdistribusi normal, maka menggunakan statistik parametrik. Namun jika data tidak berdistribusi normal, maka menggunakan statistik nonparametrik. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut Jannah (2016) hipotesis statistik dari uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut.

H<sub>0</sub>: Populasi berdistribusi probabilitas normal.

H<sub>1</sub>: Populasi tidak berdistribusi probabilitas normal.

Pada taraf signifikan  $\alpha$  sebesar 0,05 maka syarat data berdistribusi normal adalah jika koefisien  $\geq 0,05$ , maka H<sub>0</sub> diterima. Apabila koefisien yang diperoleh data  $< 0,05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak sehingga dapat dikatakan data tersebut tidak berdistribusi normal.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varian antara dua kelompok yang homogen atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama, maka kelompok tersebut dapat dikatakan homogen. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan program SPSS 25 *for windows*.

##### c. Pengujian Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas diketahui, peneliti melakukan pengujian hipotesis. Adapun pengujian hipotesis ada lima langkah: 1) mengidentifikasi hipotesis nol dan alternatif, 2) menentukan tingkat signifikan, 3) mengumpulkan data, 4) menghitung statistic sample, 5) menentukan keputusan tentang menolak atau tidak hipotesis nol, (Creswell, 2017).

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis uji *t* menggunakan teknik program SPSS dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Jika sig  $> 0,05$  maka dinyatakan H<sub>0</sub> diterima. Jika sig  $\leq 0,05$  maka H<sub>0</sub> ditolak. Untuk pengujian uji *t*, sebelumnya menentukan hipotesis dahulu. Berikut hipotesis dalam penelitian ini :

Ho :

Tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media video animasi.

Ha :

Ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media video animasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Letak geografis TK berada di kawasan pedesaan. Lokasi penelitian dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Karakteristik yang dimiliki pada subyek penelitian ini adalah sebagai berikut:

- TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut dan TK Aisyiyah Pulosari berada dalam satu organisasi Aisyiyah di Kecamatan Ngunut.
- Subyek penelitian yaitu anak kelompok A dengan latar belakang usia yang sama, lingkungan sekitar anak yang sama, serta pembinaan dalam pembelajaran yang sama.

Subyek dalam penelitian ini sebanyak 60 anak yaitu anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut sejumlah 30 anak dan TK Aisyiyah Pulosari sebanyak 30 anak. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol sebagai pembandingan menggunakan media gambar.

**Tabel 3. Deskripsi Tabulasi Silang**

		Kelompok * Jenis Kelamin Crosstabulation		
		Jenis Kelamin		Total
Kelompok	Eksperimen	Count	L	
				13
		% within Kelompok	43.33%	56.67%
	Kontrol	Count	15	15
		% within Kelompok	50.00%	51.00%
Total		Count	28	32
		% within Kelompok	46.67%	53.33%

Sumber : data diolah SPSS (2022)

Deskripsi data hasil penelitian memberikan gambaran mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 60 anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Subjek penelitian terdiri dari kelompok eksperimen sebanyak 30 anak dan kelompok kontrol sebanyak 30 anak. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapatkan perlakuan menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang menggunakan media gambar. Analisis deskriptif dilakukan untuk menjelaskan keadaan variabel kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak melalui media video animasi terhadap anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung sebanyak 60 anak.

### Deskripsi Hasil Penelitian Kemampuan Keaksaraan

Data hasil penelitian kemampuan keaksaraan diperoleh melalui observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Instrumen kemampuan keaksaraan diukur dengan 2 indikator, dimana pada masing-masing indikator terdapat 2 butir / item yang akan dinilai dengan skor rata-rata. Butir tersebut meliputi: 1) Menghubungkan huruf awal dari nama benda dengan gambar yang melambangkannya; 2) Membuat huruf awal dari nama benda; 3) Membuat huruf-huruf menjadi kata; 4) Membuat huruf yang hilang dalam kata.

**Tabel 4. Hasil Tabulasi Nilai Rata-Rata Skor (Eksperimen) Variabel Kemampuan Keaksaraan**

No	TK Aisyiah Bustanul Athfal 3 Ngunut	Pre Test						Post Test								
		Butir				Tot	Mean	Peni laian	Butir				Tot	Mean	Peni laian	
		1	2	3	4				1	2	3	4				
1	GTA	2	1	2	2	7	1,75	BB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
2	AIRN	1	1	2	1	5	1,25	BB	3	2	4	3	12	3	BHS	
3	AQR	2	1	2	1	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BHS	
4	ZFR	1	1	2	1	5	1,25	BB	3	2	3	3	11	2,75	BHS	
5	RFF	1	1	2	1	5	1,25	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
6	FID	2	1	2	1	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
7	FIZ	2	1	2	1	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BHS	
8	MNF	1	1	1	1	4	1	BB	3	3	3	3	12	3	BSH	
9	RCHL	1	1	2	1	5	1,25	BB	3	3	3	3	12	3	BSH	
10	ANGL	3	2	3	3	11	2,75	BSH	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
11	DT	1	1	2	2	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
12	SRYL	2	1	2	2	7	1,75	BB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
13	KAZM	1	1	1	1	4	1	BB	2	2	2	2	8	2	MB	
14	INR	2	1	2	2	7	1,75	BB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
15	NND	3	2	3	3	11	2,75	BSH	4	3	4	3	14	3,5	BSB	
16	ZDN	1	1	2	2	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
17	KIA	3	3	3	3	12	3	MB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
18	RND	2	2	3	2	9	2,25	MB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
19	KYS	1	1	2	1	5	1,25	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
20	BGS	1	1	1	2	5	1,25	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
21	FRA	1	1	2	1	5	1,25	BB	4	2	4	3	13	3,25	BSH	
22	RAZ	1	1	1	1	4	1	BB	3	3	3	2	11	2,75	BSH	
23	ELS	1	1	2	2	6	1,5	BB	4	3	4	3	14	3,5	BSB	
24	NDA	2	1	2	2	7	1,75	BB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
25	NJA	2	1	1	1	5	1,25	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
26	KHY	2	2	2	2	8	2	MB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
27	AZS	1	1	2	2	6	1,5	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
28	RZL	1	1	2	1	5	1,25	BB	4	3	3	3	13	3,25	BSH	
29	SEA	2	1	2	2	7	1,75	BB	4	3	4	4	15	3,75	BSB	
30	AZM	1	1	1	1	4	1	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH	
						Mean	6.30	1.58	BB				Mean	13.	3.30	BSB
														20		

**Tabel 5. Hasil Tabulasi Nilai Rata-Rata Skor (Kontrol) Variabel Kemampuan Keaksaraan**

No	TK Aisyiah Pulosari	Pre Test						Post Test							
		Butir				Tot	Mean	Peni laian	Butir				Tot	Mean	Peni laian
		1	2	3	4				1	2	3	4			
1	ABD	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
2	ADL	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	2	9	2,25	MB
3	ADW	2	1	2	1	6	1,5	BB	3	1	3	3	10	2,5	MB

4	ANG	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	3	10	2,5	MB
5	DZK	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	1	3	3	9	2,25	MB
6	FHR	2	2	2	2	8	2	MB	3	3	4	3	13	3,25	BSH
7	JYA	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
8	LYL	1	1	1	1	4	1	BB	3	2	3	2	10	2,5	MB
9	UBD	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	2	9	2,25	MB
10	NDF	3	2	3	3	11	2,75	BSH	3	3	4	4	14	3,5	BSB
11	RMA	1	1	2	2	6	1,5	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
12	SLN	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
13	AYF	1	1	1	1	4	1	BB	2	1	2	2	7	1,75	BB
14	TRI	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
15	WIS	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
16	RKI	1	1	2	2	6	1,5	BB	3	2	3	2	10	2,5	MB
17	RKO	2	1	2	2	7	1,75	BB	2	2	3	3	10	2,5	MB
18	AZK	3	2	3	3	11	2,75	BSH	4	3	3	3	13	3,25	BSH
19	BYU	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	3	10	2,5	MB
20	PRD	1	1	1	2	5	1,25	BB	2	2	2	2	8	2	MB
21	CHY	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	2	9	2,25	MB
22	KNO	1	1	1	1	4	1	BB	2	2	3	2	9	2,25	MB
23	HBB	1	1	2	2	6	1,5	BB	2	2	3	2	9	2,25	MB
24	SHS	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
25	MME	2	1	1	1	5	1,25	BB	3	2	3	2	10	2,5	MB
26	MLS	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
27	NDY	1	1	2	2	6	1,5	BB	2	2	3	3	10	2,5	MB
28	SLM	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	1	3	2	8	2	MB
29	ADZ	2	1	2	2	7	1,75	BB	3	2	3	3	11	2,75	BSH
30	AFF	1	1	2	1	5	1,25	BB	2	2	3	3	10	2,5	MB
	<b>Mean</b>					6.17	1.54	BB	<b>Mean</b>				10.20	2.55	BSH

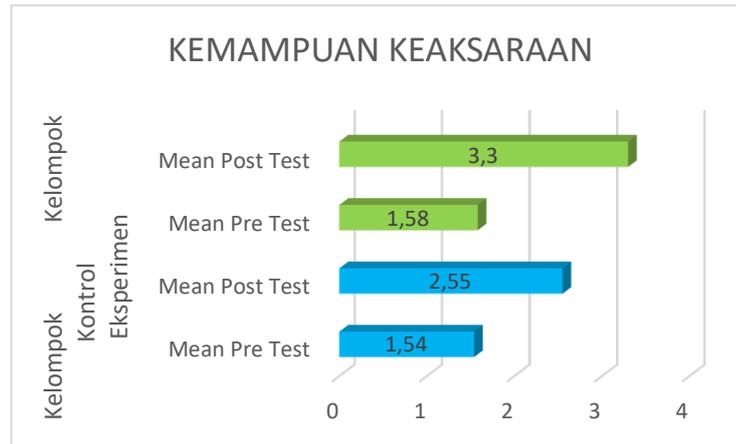
Berdasarkan Tabel 4 dan 5, dapat diketahui bahwa hasil kemampuan keaksaraan anak (*post test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.30 pada kategori “Berkembang Sangat Baik” dan hasil kemampuan keaksaraan anak (*pre test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 1.58. Hasil kemampuan keaksaraan anak (*post test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 2.55 pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan hasil kemampuan keaksaraan anak (*pre test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 1.54. Berikut hasil perhitungan nilai rata-rata dengan bantuan software SPSS dapat dilihat pada Tabel berikut.

**Tabel 6. Hasil Pengelompokan Nilai Rata-Rata Kemampuan Keaksaraan**

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: Kemampuan keaksaraan				
		Mean	Keterangan	N
Kemampuan Keaksaraan (Pre Test)	Eksperimen	1.58	BB	30
	Kontrol	1.54	BB	30
	Total	1.56	BB	60
Kemampuan Keaksaraan (Post Test)	Eksperimen	3.30	BSB	30
	Kontrol	2.55	BSH	30
	Total	2.93	BSH	60

Sumber : Lampiran 6 data diolah SPSS (2022)

Berdasarkan Tabel 6 diketahui hasil kemampuan keaksaraan anak (*post test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 2.55 pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Hasil perkembangan kemampuan keaksaraan anak (*post test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.30 yang termasuk dalam kategori “Berkembang Sangat Baik” setelah mendapatkan pembelajaran yang menggunakan media video animasi.



**Gambar 1. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Kemampuan Keaksaraan antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Berdasarkan Diagram 1 dapat diketahui nilai kemampuan keaksaraan pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kesimpulan pada gambar tersebut adalah media video animasi efektif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

### Deskripsi Hasil Penelitian Kemampuan Berpikir Simbolik

Data hasil penelitian kemampuan berpikir simbolik diperoleh melalui observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Instrumen kemampuan berpikir simbolik diukur dengan 1 indikator yang terdiri dari 2 butir / item yang akan dinilai dengan skor rata-rata. Butir tersebut meliputi: 1) Memilih huruf vokal pada kata; 2) Membuat huruf vokal.

**Tabel 7. Hasil Tabulasi Nilai Rata-Rata Skor (Eksperimen) Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik**

No	TK Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Ngunut	Pre Test				Pos Test					
		Butir		Tot	Mean	Penilaian	Butir		Tot	Mean	Penilaian
		1	2				1	2			
1	GTA	2	2	4	2	MB	4	4	8	4	BSB
2	AIRN	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSH
3	AQR	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
4	ZFR	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
5	RFF	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
6	FID	2	2	4	2	MB	4	3	7	3,5	BSB
7	FIZ	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
8	MNF	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSH
9	RCHL	2	1	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSH
10	ANGL	2	2	4	2	MB	4	4	8	4	BSB
11	DT	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
12	SRYL	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
13	KAZM	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSH
14	INR	2	2	4	2	MB	4	3	7	3,5	BSB
15	NND	3	2	5	2,5	MB	4	4	8	4	BSB
16	ZDN	2	2	4	2	MB	4	3	7	3,5	BSB
17	KIA	3	2	5	2,5	MB	4	4	8	4	BSB
18	RND	3	2	5	2,5	MB	4	4	8	4	BSB
19	KYS	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
20	BGS	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
21	FRA	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSH

22	RAZ	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
23	ELS	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
24	NDA	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
25	NJA	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
26	KHY	2	2	4	2	MB	4	4	8	4	BSB
27	AZS	1	1	2	1	BB	4	3	7	3,5	BSB
28	RZL	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSh
29	SEA	2	1	3	1,5	BB	4	3	7	3,5	BSB
30	AZM	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSh
				3,1	1,55	BB			6,7	3,35	BSB

**Tabel 8. Hasil Tabulasi Nila Rata-Rata Skor (Kontrol)  
Variabel Kemampuan Berpikir Simbolik**

No	TK Aisyiyah Pulosari	Pre Test				Pos Test					
		Butir		Tot	Mean	Penilaian	Butir		Tot	Mean	Penilaian
		1	2			1	2				
1	ABD	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
2	ADL	2	1	3	1,5	BB	3	2	5	2,5	MB
3	ADW	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
4	ANG	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
5	DZK	1	1	2	1	BB	2	2	4	2	MB
6	FHR	1	1	2	1	BB	3	3	6	3	BSh
7	JYA	2	1	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
8	LYL	1	1	2	1	BB	2	2	4	2	MB
9	UBD	2	1	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
10	NDF	1	2	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
11	RMA	2	1	3	1,5	BB	3	2	5	2,5	MB
12	SLN	2	1	3	1,5	BB	4	2	6	3	BSh
13	AYF	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
14	TRI	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
15	WIS	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
16	RKI	2	2	4	2	MB	4	3	7	3,5	BSB
17	RKO	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
18	AZK	3	2	5	2,5	MB	4	3	7	3,5	BSB
19	BYU	1	2	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
20	PRD	1	2	3	1,5	BB	2	3	5	2,5	MB
21	CHY	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
22	KNO	1	1	2	1	BB	2	2	4	2	MB
23	HBB	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
24	SHS	2	1	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
25	MME	3	1	4	2	MB	3	2	5	2,5	MB
26	MLS	2	2	4	2	MB	3	3	6	3	BSh
27	NDY	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
28	SLM	1	2	3	1,5	BB	3	3	6	3	BSh
29	ADZ	2	1	3	1,5	BB	3	2	5	2,5	MB
30	AFF	1	1	2	1	BB	3	2	5	2,5	MB
				3	1,50	BB			5,5	2,75	BSh

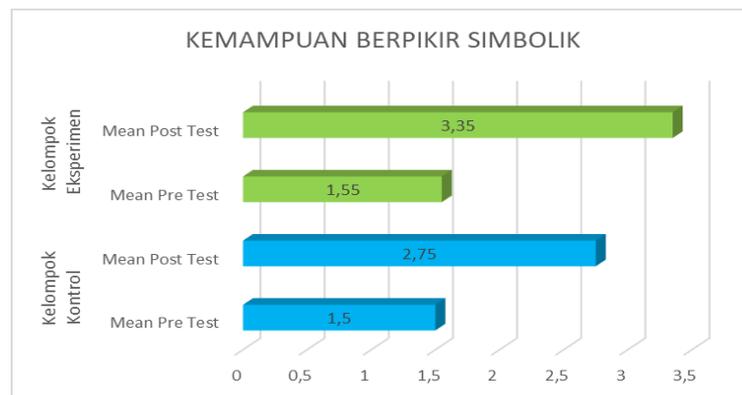
Berdasarkan Tabel 7 dan 8 dapat diketahui bahwa hasil kemampuan berpikir simbolik anak (*post test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.35 pada kategori “Berkembang Sangat Baik” dan hasil kemampuan berpikir simbolik anak (*pre test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 1.55. Hasil kemampuan berpikir simbolik anak (*post test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 2.75 pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan hasil kemampuan keaksaraan anak (*pre test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 1.50. Berikut hasil perhitungan nilai rata-rata dengan bantuan software SPSS 25.0 dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Pengelompokan Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Simbolik**

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: Kemampuan Berpikir Simbolik				
		Mean	Keterangan	N
Kemampuan Berpikir Simbolik (Pre Test)	Eksperimen	1.55	BB	30
	Kontrol	1.50	BB	30
	Total	1.525	BB	60
Kemampuan Berpikir Simbolik (Post Test)	Eksperimen	3.35	BSB	30
	Kontrol	2.75	BSH	30
	Total	3.05	BSH	60

Sumber : Lampiran 6 data diolah SPSS (2022)

Berdasarkan Tabel 4.6 diketahui hasil kemampuan berpikir simbolik anak (*post test*) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 2.75 pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan”. Hasil perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak (*post test*) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.35 yang termasuk dalam kategori “Berkembang Sangat Baik” setelah mendapatkan pembelajaran yang menggunakan media video animasi.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Kemampuan Berpikir Simbolik antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol**

Berdasarkan Diagram 2, dapat diketahui nilai kemampuan berpikir simbolik pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kesimpulan pada gambar tersebut adalah media video animasi efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

### Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan pada kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak normal dan homogen, untuk itu pengujian statistik yang digunakan adalah statistik non parametrik pada uji beda mann whitney test.

#### a. Pengujian Hipotesis Pertama

Setelah dilakukan uji persyaratan analisis, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data statistik non parametrik *mann whitney test*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji beda *mann whitney test* untuk menguji hipotesis pertama yang berbunyi “Ada pengaruh media video animasi terhadap

kemampuan keaksaraan anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung”. Berikut merupakan hasil analisis statistik uji *mann whitney test*. menggunakan SPSS 25.0:

**Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis Pertama**

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Kemampuan Keaksaraan (Pre Test)	Kemampuan Keaksaraan (Post Test)
Mann-Whitney U	442.500	84.500
Wilcoxon W	907.500	549.500
Z	-.114	-5.483
Asymp. Sig. (2-tailed)	.909	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Sumber : Lampiran 6 data diolah SPSS (2022)

Hasil penghitungan pada Tabel 10 menunjukkan bahwa nilai uji *Mann-Whitney U* yaitu -5.483 dengan taraf signifikan (sig) sebesar 0.000 berarti kurang dari 0,05 (5%). Hal ini membuktikan hipotesis pertama yang berbunyi: “Ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung” telah terbukti.

**b. Pengujian Hipotesis Kedua**

Uji beda *mann whitney test* digunakan juga untuk menguji hipotesis kedua yang berbunyi “Ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung”. Berikut hasil analisis statistik uji *mann whitney test* menggunakan SPSS 25.0.

**Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis Kedua**

	Kemampuan Berpikir Simbolik (Pre Test)	Kemampuan Berpikir Simbolik (Post Test)
Mann-Whitney U	431.500	162.000
Wilcoxon W	896.500	627.000
Z	-.288	-4.427
Asymp. Sig. (2-tailed)	.774	.000

Sumber : Lampiran 6 data diolah SPSS (2022)

Hasil penghitungan pada Tabel 4.10 menunjukkan bahwa nilai uji *mann whitney test* yaitu = -4.427 dengan taraf signifikan (sig) sebesar 0.000 berarti kurang dari 0,05 (5%). Hal ini membuktikan hipotesis kedua yang berbunyi: “Ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung” telah terbukti.

**Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terbukti bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Video animasi merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi berupa gambar bergerak dan suara sesuai dengan alur cerita yang ditentukan. Video dapat dikatakan sebagai suatu medium yang

efektif dalam membantu proses pembelajaran (Zaman et al., 2010). Adanya video membuat guru lebih banyak fleksibilitas dan mempelajari prespektif dari anak. Media video animasi dapat menyajikan gambar bergerak, warna, disertai juga dengan tulisan sebagai penjelasan serta suara.

Kegiatan penggunaan media video animasi di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung membuktikan kebenaran beberapa penelitian dalam Daryanto (2013) menunjukkan bahwa informasi yang disajikan melalui gambar, 65% dari informasi dapat diserap baik oleh penonton, dan apabila disampaikan melalui suara sekitar 40% yang dapat diserap. Video animasi sangat efektif membantu anak dalam proses pembelajaran, baik secara klasikal, kelompok, maupun individual.

Hasil penelitian anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Oktavia (2021) yaitu meningkatkan kemampuan kemampuan keaksaraan awal untuk anak usia dini melalui media audiovisual. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan media video (audiovisual) dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak.

Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2016) yaitu menemukan adanya peningkatan keterampilan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui media pembelajaran multimedia dan animasi interaktif, hal tersebut sejalan dengan penelitian di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung dengan menggunakan media video animasi yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak kelompok A. Penelitian oleh Sulistyawati (2016) menemukan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video compact disc Pada anak usia 5-6 tahun di TK Kudup Sari. Penelitian membuktikan media video mampu meningkatkan kemampuan keaksaraan yang mendukung pada penelitian yang ada di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Hal tersebut senada dengan studi yang dilakukan oleh Maharani and Novieazizah (2021) yang menemukan bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Hal ini dibuktikan bahwa anak lebih menyukai belajar keaksaraan menggunakan media video yang dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak.

### **Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis terbukti bahwa ada pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang merupakan aspek penting yang harus dicapai oleh anak. Menurut Mutiah (2015) kemampuan berpikir simbolik merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Fungsi simbolik adalah tahap pertama yaitu pemikiran praoperasional.

Perkembangan berpikir berhubungan langsung dengan proses berpikir. Salah satu perkembangan berpikir anak yang harus dicapai adalah berpikir simbolik. Pada perkembangan berpikir simbolik anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk menggunakan sebuah objek atau mempresentasikan sesuatu yang ada dihadapannya. Melalui media video diharapkan mampu menarik minat

anak dalam belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dalam memahami apa yang dilihatnya.

Hasil penelitian di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut juga didukung oleh studi yang dilakukan oleh Wiyung et al., (2019) yang menemukan bahwa terdapat pengaruh media audiovisual terhadap perkembangan kognitif anak di TK. Studi oleh Fathonah (2020) juga mengungkapkan bahwa terdapat efektivitas media audiovisual terhadap kecerdasan visual spasial anak usia TK. Hal ini terbukti bahwa terdapat ketertarikan anak pada saat kegiatan menggunakan media video animasi untuk mengenalkan simbol-simbol huruf pada anak, sehingga anak-anak mudah dalam memahami materi dan kemampuan berfikir simbolik anak semakin meningkat.

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kemampuan keaksaraan kelompok eksperimen pada saat dilakukan *pretest* yaitu 1.58 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 3.30. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan mengenal pola pada kelompok kontrol saat *pretest* memperoleh nilai 1.54 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai *posttest* 2.55. Terdapat pengaruh media video animasi terhadap kemampuan berpikir simbolik anak Kelompok A di TK Aisyiyah Kecamatan Ngunut Tulungagung. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen pada saat dilakukan *pretest* yaitu 1.55 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 3.35. Sedangkan nilai rata-rata kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol saat *pretest* memperoleh nilai 1.50 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai *posttest* 2.75.

## Saran

Peneliti lain diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik melalui media video animasi untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan dan berpikir simbolik anak serta mengembangkannya sesuai dengan kondisi lingkungan pembelajaran yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2016). Peran teknologi dalam flipped classroom. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Rekayasa*, 8(1), 15–20.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design. Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathonah, M. F., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2020). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 142. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.3978>.
- Jannah Miftahul. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi*. Surabaya: Unesa Universiyi Press.
- Maharani, P. A., & Novieazizah, E. (2021). *Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Jarak Jauh Montessori dalam buku Pendidikan Anak*

*Prasekolah mengatakan tentang masa peka . Ini merupakan suatu teori yang sangat khas dari Montessori dan banyak.* 5(1), 159–173.

- Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Oktavia, A., L. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Ausiovisual. *Jurnal Ceria*, 4(1).
- Oktaviani, D., & Kamtini, K. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa TA 2016/2017. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 4(1), 6–11.
- Paud, P. G., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Paud, P. G., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2009). *Pengaruh Permainan Abjad Berbasis Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Kelompok A Nur Fitriyah Solikah*.
- Shabiralyani, G., Hasan, K. S., Hamad, N., & Iqbal, N. (2015). Impact of Visual Aids in Enhancing the Learning Process Case Research: District Dera Ghazi Khan. *Journal of Education and Practice*, 6(19), 226–233.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatis dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyawati, E. E., & Sujarwo, S. (2016). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video compact disc pada anak usia 5– 6 tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8064>
- Wiyung, K. I., Yanti, P. D., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Khotimah, N., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2019). Pengaruh Media Audio-Visual Terhadap Kemampuan Membaca Huruf. *PAUD Teratai*, 08(02).
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (p. 34).