

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI ANAK DI TK LASHARAN GUNA

Tasya Sri Ramdani¹, Rusmayadi², Syamsuardi³

¹²³Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Koresponding Email : tasyaramdani25@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini muncul sebagai respons terhadap rendahnya tingkat kemampuan literasi anak dan minimnya variasi media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini dirancang untuk menganalisis dampak penggunaan video animasi terhadap kemampuan literasi anak di TK Lasharan Guna. Pendekatan yang diterapkan yaitu quasi eksperimen dengan rancangan *Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Instrumen berupa tes literasi membaca dua suku kata dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerima perlakuan mengalami peningkatan rata-rata dari 10,00 menjadi 19,60, sedangkan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan meningkat dari 8,80 menjadi 17,80. Perbedaan peningkatan sebesar 1,60 menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi anak.

Kata Kunci: video animasi; literasi anak; anak usia dini.

ABSTRACT

This study emerges in response to the low level of children's literacy skills and the scarcity of engaging learning media. It is designed to analyze the impact of using animated videos on children's literacy abilities at Lasharan Guna Kindergarten. The approach employed is a quasi-experimental design using a Non-Equivalent Control Group Design, involving both an experimental group and a control group. The instrument was a two-syllable reading literacy test administered via pre-test and post-test. The results indicate that the experimental group, which received the treatment, showed an average increase from 10.00 to 19.60, whereas the control group, which did not receive the treatment, increased from 8.80 to 17.80. The difference in improvement of 1.60 demonstrates that animated videos are more effective than conventional learning methods. Thus, it is proven to have a positive effect on enhancing children's literacy abilities.

Keywords: Animated videos; children's literacy; early childhood.

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi anak usia dini di Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup serius dan menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Literasi tidak semata-mata dimaknai sebagai keterampilan membaca dan menulis, melainkan juga meliputi keterampilan berpikir, memahami, serta menafsirkan informasi yang disajikan melalui berbagai simbol. Sayangnya, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak usia dini masih ulit dalam membedakan huruf, membaca suku kata sederhana, hingga merangkai kata menjadi kalimat bermakna. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan strategi dan media pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Metode konvensional yang masih dominan digunakan, seperti buku teks dan lembar kerja, sering dianggap monoton sehingga kurang mampu menstimulasi minat dan antusiasme anak dalam belajar. Menurut (Kharizmi, 2015) rendahnya minat baca anak sejak usia dini dipengaruhi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang atraktif serta memenuhi kebutuhan perkembangan anak. Kondisi ini menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus memperkuat dasar literasi anak sejak usia dini.

Kemampuan literasi merupakan salah satu fondasi utama dalam perkembangan akademik anak sejak usia dini. Namun, banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menghadapi tantangan rendahnya minat baca dan kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik. Pendekatan pembelajaran konvensional sering kali tidak mampu menstimulasi ketertarikan anak untuk belajar membaca dan menulis (Azriansyah et al., 2021). Literasi mencakup lebih dari sekadar kemampuan membaca dan menulis, ia juga

melibatkan kemampuan keterampilan berpikir, memahami, serta menafsirkan informasi (Wulan, 2022). Menurut (Fadhilah et al., 2023) literasi yang kuat memungkinkan anak untuk berkembang secara akademik dan sosial sejak usia dini. Sayangnya, hasil observasi awal yang dilakukan di TK Lasharan Guna menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak kelompok B (usia 5-6 tahun) masih rendah. Anak-anak masih mengalami kesulitan membaca dua suku kata, membedakan huruf, hingga memahami tugas sederhana.

Kemampuan ideal literasi anak usia 5 sampai 6 tahun dapat ditinjau dari beberapa indikator, yaitu anak dapat menunjukkan perilaku senang membaca, dapat menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang utuh, dapat mengenal simbol dalam persiapan membaca dan menulis, dapat membaca dan menulis nama sendiri, serta dapat melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah didengarkan. Selain itu ada juga indikator kemampuan literasi pada anak yaitu anak dapat memahami arti kata dalam cerita, dapat membenarkan dan memprediksi apa yang akan terjadi dalam cerita, dapat menggunakan ejaan yang diciptakan untuk menulis pesan sendiri, dapat menulis sebagian besar huruf dan beberapa kata ketika didikte serta dapat membuat teks tertulis sendiri untuk dibaca orang lain (Rusmayadi et al., 2023).

Fenomena yang terjadi disalah satu Taman Kanak-Kanak yaitu di TK Lasharan Guna pada kelompok B usia 5-6 tahun, kemampuan literasi anak belum berkembang sesuai harapan dimana ditemukan ada anak yang belum mampu membaca suku kata, ada yang belum mampu merangkai suku kata menjadi kata, dan ada yang belum mampu membaca kata. Selain itu, sebagian anak juga mengalami kesulitan dalam hal membaca, menulis, serta berhitung. Terbukti pada saat kegiatan pembelajaran, ada anak yang belum bisa menulis namanya dengan benar, ada anak yang belum fasih dan lancar dalam hal membaca, dan juga ada anak yang belum

bisa berhitung. Begitupun pada saat pemberian tugas, ada anak yang terlambat atau bahkan tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberi karena kurangnya kemampuan literasi anak, sehingga terkadang guru membantu dengan mengarahkan atau menuntun tangan anak untuk menulis, membantu anak dalam mengeja huruf, serta ikut membantu anak mencari hasil dari tugas berhitung peserta didik.

Minimnya media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor penyebab kurangnya kemampuan literasi anak. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional seperti buku teks dan LKS, yang di anggap monoton (Hartatik et al., 2022). Sementara itu, penelitian lain memperlihatkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya video animasi, mampu meningkatkan kemampuan minat belajar serta hasil belajar anak usia dini (Dwi et al., 2022; Azriansyah et al., 2021). Dalam kerangka teori konstruktivisme, anak belajar lebih efektif ketika mereka terlibat aktif dan mendapat stimulasi dari berbagai sumber belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, mampu memfasilitasi kebutuhan ini dengan perpaduan unsur visual, audio, dan narasi. Media video animasi memiliki potensi besar dalam menyampaikan materi secara menyenangkan yang disebabkan oleh perpaduan antara unsur visual dengan audio yang interaktif. (Nurdiana & Sartika, 2024). Konten visual yang dinamis, disertai narasi audio yang jelas, juga terbukti dapat menarik perhatian dan fokus anak (Fanni et al., 2022); (Miranda, 2019). Anak usia dini cenderung lebih responsive terhadap rangsangan yang dinamis dan menyenangkan (Indriana, 2017).

Hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal pada anak usia dini (Sulistyawati & Sujarwo, 2016); (Maryono & Budiono,

2020). Penelitian lain yang dilakukan (Agustina et al., 2022) menunjukkan peningkatan literasi lingkungan setelah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Meskipun sudah banyak penelitian yang membuktikan efektivitas media audio visual, penggunaan video animasi dalam konteks , literasi membaca dua suku kata pada anak usia dini masih sedikit kajian yang membahas topik ini. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan guna mengisi kekosongan tersebut melalui pengujian eksperimental mengenai pengaruh video animasi terhadap kemampuan literasi anak usia dini, dengan tujuan penelitian yaitu : untuk mengetahui gambaran penerapan video animasi dapat menstimulus kemampuan literasi anak, untuk mengetahui kemampuan literasi sebelum dan sesudah penerapan video animasi, guna menganalisis dampak penggunaan video animasi terhadap keterampilan literasi anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen menggunakan desain *non-equivalent control group design*, yang terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi, sementara kelompok kontrol tidak memperoleh perlakuan dan tetap menggunakan metode konvensional. Kelompok subjek yang menjadi fokus penelitian ini adalah seluruh anak di TK Lasharan Guna, dengan sampel sebanyak 10 anak dalam tiap kelompok. Teknik penarikan sampel yang dipakai yaitu *purposive sampling* dengan mempertimbangkan usia dan kemampuan awal yang setara. Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa menonton video animasi sebanyak tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 45 menit. Anak-anak duduk menyaksikan video animasi membaca dua suku kata, lalu

terlibat sesi tanya jawab sederhana bersama peneliti. Sementara kelompok kontrol tetap belajar menggunakan metode konvensional.

Instrumen penelitian berupa tes literasi membaca dua suku kata yang mencakup tiga indikator yaitu (1) membaca suku kata, (2) merangkai suku kata menjadi kata, dan (3) membaca kata. Tes ini divalidasi oleh ahli dan diuji coba sebelumnya untuk memastikan validitas dan rehabilitas. Instrumen penelitian kemudian divalidasi oleh dosen ahli (validator) untuk memastikan kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan konsistensi indikator. Pada tahap awal, ditemukan adanya perbedaan penggunaan istilah seperti “anak dapat”, “anak mampu”, “peserta didik”, dan “anak didik” dalam kisi-kisi, instrumen, maupun rubrik penilaian. Perbedaan ini berpotensi menimbulkan kerancuan atau kebingungan dalam interpretasi indikator. Berdasarkan masukan dari validator, istilah tersebut kemudian diseragamkan menjadi satu bentuk ungkapan yang konsisten, yaitu menggunakan kata “anak mampu” dan “anak didik”. Penyamaan istilah ini bertujuan agar instrument lebih sistematis, jelas, dan memenuhi standar validitas isi. Setelah revisi dilakukan, instrumen dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian.

Selanjutnya, data dikumpulkan dari pelaksanaan pre-test dan post-test, kemudian dianalisis melalui uji statistik non-parametrik **Wilcoxon Signed Rank Test** agar dapat mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. perlakuan. Video yang digunakan adalah video animasi belajar membaca dua suku kata dari Channel *YouTube Pintar Channel*, dipilih Karena kontennya relevan, visual menarik, narasi jelas, dan pendekatan interaktif yang selaras dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relative kecil dan hanya berasal dari satu lembaga pendidikan, yaitu TK Lasharan

Guna, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks yang berbeda. Kedua, desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan non-equivalent control group design, sehingga tidak sepenuhnya mampu mengontrol seluruh variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil, seperti perbedaan kemampuan awal anak atau lingkungan belajar. Implikasi dari keterbatasan ini adalah hasil penelitian lebih tepat dipandang sebagai temuan awal yang menggambarkan potensi efektivitas video animasi, bukan sebagai kesimpulan mutlak yang berlaku universal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kelompok eksperimen, anak terlihat lebih antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak bersemangat menjawab pertanyaan setelah menonton video animasi dan mampu mengingat kata-kata yang ditampilkan. Nilai rata-rata *pre-test* yang diperoleh kelompok eksperimen adalah 10,00 dan meningkat menjadi 19,60 pada *post-test*. Sedangkan pada kelompok kontrol, meskipun terjadi peningkatan skor, yaitu nilai rata-rata *pre-test* 8,80 dan meningkat menjadi 17,80 pada *post-test*, antusiasme anak relative lebih rendah dengan metode konvensional.

Beberapa anak terlihat cepat bosan, mengantuk, atau bahkan tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa metode konvensional tidak mampu menstimulasi perhatian anak sebaik media animasi. Peningkatan skor kelompok eksperimen sebesar 9,60 sementara kelompok kontrol sebesar 9,00 sehingga perbedaan rata-rata peningkatan antara dua kelompok adalah 1,60 yang menunjukkan bahwa perlakuan penggunaan video animasi memberikan kontribusi lebih besar terhadap peningkatan kemampuan literasi anak dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil ini didukung oleh hasil uji **Wilcoxon Signed Rank Test**, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang memperlihatkan

adanya perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, penggunaan video animasi terbukti lebih efisien dalam mengembangkan kemampuan literasi anak usia dini. Hal tersebut tergambar pada tabel yang disajikan berikut ini.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Kemampuan Literasi Anak Sebelum Diberikan Perlakuan (*pre-test*) Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	persentase	Frekuensi	Persentase
6-10	Sangat Rendah	6	60%	10	100%
11-15	Rendah	4	40%	0	0%
16-20	Sedang	0	0%	0	0%
21-24	Tinggi	0	0%	0	0%
Jumlah		10	100%	10	100%

Tabel ini menampilkan distribusi kemampuan literasi anak sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) baik dalam kelompok eksperimen maupun dalam kelompok kontrol. Secara keseluruhan, tampak bahwa sebagian besar anak di kedua kelompok masih berada pada kategori kemampuan rendah, bahkan beberapa termasuk dalam kategori sangat rendah. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan literasi awal anak masih terbatas, terutama dalam membaca kata bersuku dua serta menyusun suku kata menjadi kata yang bermakna. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya belum memperlihatkan hasil yang optimal terhadap perkembangan literasi anak. Oleh karena itu, hasil *pre-test* ini semakin menegaskan pentingnya adanya intervensi melalui media pembelajaran yang lebih menarik, misalnya dengan pemanfaatan video animasi.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kemampuan Literasi Anak pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol dari Kegiatan *Post-test*

Interval	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	persentase	Frekuensi	Persentase
6-10	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
11-15	Rendah	0	0%	0	0%
16-20	Sedang	7	70%	10	100%
21-24	Tinggi	3	30%	0	0%
Jumlah		10	100%	10	100%

Tabel ini memperlihatkan hasil distribusi kemampuan literasi anak setelah dilakukan *post-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan video animasi. Sebagian besar anak mulai masuk pada kategori kemampuan yang lebih tinggi, menandakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan dorongan positif terhadap perkembangan literasi. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode konvensional juga menunjukkan adanya perkembangan, namun peningkatannya tidak signifikan kelompok eksperimen. Perbedaan hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi lebih optimal dalam meningkatkan keterampilan literasi dibanding dengan pembelajaran yang monoton.

Tabel 1.3 Data Analisis *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Literasi Anak Pada Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	10	7	10	8.80	1.033
posttest	10	16	19	17.80	1.033
Valid N (listwise)	10				

Sumber : Output SPSS

Tabel ini menampilkan hasil analisis deskriptif kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen antara *pre-test* dan *post-test*. Data memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata skor yang cukup tinggi, yang memperlihatkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen merespons dengan baik penerapan media video animasi. Peningkatan tersebut menegaskan bahwa video animasi mampu menstimulasi anak dalam memahami huruf, suku kata, hingga kata, karena adanya kombinasi unsur visual dan audio yang menarik. Selain itu, data juga memperlihatkan bahwa variasi kemampuan anak cenderung lebih homogeny setelah diberikan perlakuan, artinya sebagian besar anak mengalami peningkatan kemampuan yang relatif merata.

Tabel 1.4 Data Analisis *Pretest* dan *Post-test* Kemampuan Literasi Anak Pada Kelompok Kontrol

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviat ion
	10	7	13	10.00	2.000
posttest	10	18	22	19.60	1.265
Valid N (listwis e)	10				

Sumber : Output SPSS

Tabel ini menampilkan hasil analisis deskriptif pada kelompok kontrol antara *pre-test* dan *post-test*. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan video animasi dan hanya menggunakan metode konvensional. Meskipun terdapat, peningkatan tersebut tidak setinggi yang dialami kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional tetap memberikan pengaruh positif, tetapi keterbatasannya membuat peningkatan kemampuan literasi anak tidak maksimal. Dengan demikian, data ini memperkuat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi lebih optimal

dalam mengembangkan kemampuan literasi anak dibandingkan dengan metode konvensional.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Dwi et al., 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan video animasi berkontribusi pada peningkatan minat dan daya tarik belajar anak karena bersifat visual dan audio yang menyenangkan. Selain itu, dalam penelitian (Agustina et al., 2022) turut memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa video animasi mampu meningkatkan literasi lingkungan anak usia dini. Kemampuan anak dalam membaca suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, dan membaca kata meningkat secara signifikan setelah diberi perlakuan media video animasi. Hal ini diperkuat oleh teori (Fanni et al., 2022) bahwa anak akan lebih mudah mengingat simbol- simbol (huruf dan kata) yang dikaitkan dengan gambar dan suara yang dikenalnya. Hal ini selaras dengan teori *Dual Coding* yang dijelaskan oleh (Pajriah & Budiman, 2017), bahwa penggunaan teks dan gambar secara bersamaan meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak (Takacs & Bus, 2016) penggunaan video animasi dapat membantu anak memahami bahasa melalui dukungan visual dan audio yang saling melengkapi. Animasi membuat cerita lebih menarik sehingga anak lebih fokus, termotivasi, dan mudah menghubungkan kata dengan makna. (Sari & Widyasari, 2024) penggunaan media video animasi efektif untuk meningkatkan keterampilan pra-literasi pada anak usia dini. Video animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan fokus, serta memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dengan video animasi, anak lebih mudah memahami isi cerita, meningkatkan kosakata baru, dan mengekspresikan kembali melalui bahasa sederhana. Perpaduan suara, gambar, teks, dan animasi membuat materi abstrak lebih konkret, sehingga proses literasi awal menjadi lebih menarik, inovatif, dan sejalan dengan tahap perkembangan anak.

Kurangnya motivasi belajar pada anak

usia dini kerap bermula dari penggunaan strategi pembelajaran yang kurang variatif (Azriansyah et al., 2021), dapat diatasi dengan penggunaan media yang lebih interaktif seperti video animasi. Penelitian ini juga mendukung temuan (Saragih et al., 2023), yang mengungkapkan bahwa video animasi mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, terutama dalam konteks belajar membaca. Selain itu, video animasi membantu anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Anak yang terbiasa melihat simbol dalam bentuk visual yang menarik, seperti hewan dan benda sehari-hari cenderung lebih cepat memahami huruf dan kata. Dengan pendekatan yang menggabungkan aspek visual dan audio, video animasi memiliki kemampuan untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa secara bersamaan. Ini sesuai dengan pendapat (Miranda, 2019), bahwa gabungan gambar bergerak dan narasi dalam video animasi menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mudah dipahami anak. Penemuan ini juga diperkuat oleh (Hartatik et al., 2022) yang menyebutkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan sesuai karakter anak mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. (Emily et al., 2020) ketika menceritakan kembali cerita dari video animasi, anak-anak cenderung menghasilkan narasi yang lebih panjang, beragam kosakata, dan penggunaan lebih banyak kata kerja aksi dibanding ketika menceritakan dari gambar statis.

Menurut (Andrasari, 2022), penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu memperjelas pesan yang disampaikan melalui ilustrasi yang menarik. Disisi lain, (Rahmawati et al., 2022) menemukan bahwa video animasi dapat menarik perhatian dan meningkatkan fokus belajar anak. Demikian pula, hasil penelitian oleh (Laiya et al., 2023) memperlihatkan bahwa pengenalan literasi awal melalui video animasi lebih efektif dibanding metode konvensional. Anak yang terbiasa melihat simbol dalam bentuk

visual yang menarik, seperti hewan atau benda sehari-hari, cenderung lebih cepat memahami huruf dan kata (Fadhilah et al., 2023). (Putri & Ahmadi, 2023) juga menemukan bahwa video yang menyertakan animasi, suara, dan gambar dapat membangkitkan rasa ingin tahu serta memperjelas isi bacaan. Visualisasi melalui animasi, suara, serta musik dapat menstimulasi indera anak sehingga informasi yang diterima tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga diperkuat dengan pengalaman nonverbal. Dengan demikian, anak lebih terdorong untuk membangun hubungan antara kata, gambar, dan makna yang terkandung pada video animasi. (Brame, 2016) dalam konteks literasi anak, animasi berperan penting karena mampu mengilustrasikan konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami, sekaligus menjaga fokus dan perhatian anak melalui kombinasi saluran visual dan audio. (Younas & Dong, 2024) anak-anak yang belajar melalui film animasi memperoleh peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penguasaan kosakata dibanding kelompok belajar yang menggunakan metode konvensional. Animasi dinilai efektif karena menyajikan kata-kata baru dalam konteks visual dan naratif yang jelas, sekaligus mendorong motivasi serta partisipasi anak dalam proses pembelajaran yang menjadi faktor penting dalam pengembangan literasi awal.

Dalam *Journal of Experimental Child Psychology* (Basal., 2019) animasi berfungsi sebagai penuntun perhatian visual yang mengarahkan anak pada bagian penting cerita, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak dalam menyimak. Fitur digital yang relevan seperti animasi yang sesuai dengan alur cerita secara signifikan meningkatkan pemahaman naratif dan pembelajaran kosakata anak. (Richter & Mary L. Courage, 2017) penggunaan e-book yang menggabungkan fitur multimedia dan animasi menunjukkan bahwa anak-anak lebih fokus, terlibat dan aktif

berkomunikasi saat membaca menggunakan e-book. dibanding versi cetak. (Muftah, 2023) kelompok belajar yang menggunakan animasi sebagai media pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman kosakata dibanding kelompok yang menggunakan metode konvensional. Media animasi juga meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi aktif anak selama pembelajaran, yang berdampak positif pada perkembangan literasi mereka. (Crawshaw et al., 2020) anak yang menonton cerita dalam bentuk video animasi menghasilkan narasi yang lebih panjang, lebih kaya, detail dan menggunakan kosakata yang lebih bervariasi dibandingkan dengan anak yang hanya membaca storybook cetak. (Astutik & Fawait, 2023) media video animasi berbasis literasi dapat menjadi media yang sesuai untuk menstimulasi keterampilan bahasa anak karena media ini dinilai sangat praktis, menarik, dan efektif, serta memungkinkan anak lebih cepat memahami isi pembelajaran, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan lebih termotivasi untuk berkomunikasi.

Temuan lain oleh (Herman & Akib, 2025) menunjukkan bahwa anak yang sebelumnya kesulitan menyusun huruf, setelah diberikan media video animasi, mulai menunjukkan kemajuan signifikan. (Agustina et al., 2022) dan (Saragih et al., 2023) menambahkan bahwa video animasi mendorong motivasi dan tidak menimbulkan rasa bosan. Hal ini sangat penting untuk menjaga fokus belajar anak dalam rentang waktu yang lebih panjang. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak hanya memperbaiki keterampilan membaca, tetapi juga mengoptimalkan motivasi, fokus, dan keterlibatan anak dalam pembelajaran (Johari, 2022) dan (Adistiarachma et al., 2024). (Tanjung et al., 2025) animasi berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas makna kosakata baru melalui ilustrasi yang relevan, sekaligus membantu anak memahami struktur

kalimat sederhana melalui dialog antar tokoh. Penyajian cerita menggunakan animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan menyenangkan bagi anak. (Martzoukou, 2022) video animasi membantu menghadirkan kosakata baru dalam konteks visual yang jelas, memudahkan anak menghubungkan kata dengan makna melalui gambar bergerak, suara, dan cerita. Selain itu, media video animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung perkembangan literasi awal anak. (Arabiana et al., 2020) video animasi mampu meningkatkan motivasi dan minat baca, karena anak merasa lebih termotivasi dan turut serta secara aktif dalam jalannya proses pembelajaran.

Dari berbagai referensi dan hasil analisis, terbukti bahwa pembelajaran video animasi tidak hanya meningkatkan skor tes literasi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar beserta keaktifan anak dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, penggunaan video animasi merupakan salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia dini di era digital saat ini.

Selain perlakuan berupa penggunaan media video animasi, terdapat kemungkinan faktor eksternal lain yang turut memengaruhi peningkatan kemampuan literasi anak. Misalnya, dukungan orang tua di rumah dalam kegiatan membaca, tingkat motivasi belajar anak, serta cara guru mendampingi proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi terhadap hasil yang diperoleh. Faktor lingkungan seperti suasana kelas, waktu pelaksanaan kegiatan, dan kondisi psikologis anak juga berpotensi memengaruhi konsentrasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, meskipun video animasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi anak, pengaruh faktor eksternal tersebut tetap perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian ini.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi anak usia dini di TK Lasharan Guna. Anak-anak yang belajar melalui video animasi menunjukkan peningkatan lebih besar dalam kemampuan membaca suku kata, merangkai kata, serta memahami makna sederhana dibandingkan dengan anak yang menggunakan metode konvensional. Peningkatan rata-rata skor *post-test* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menegaskan bahwa media video animasi efektif dalam menumbuhkan minat, fokus, dan motivasi belajar anak.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan pendidik bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi dasar. Guru disarankan untuk mengintegrasikan video animasi secara rutin dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan agar proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar peneliti memperluas cakupan studi dengan melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan jenis animasi berbeda, atau mengkaji indikator literasi lain seperti menulis dan menyimak. Selain itu, penelitian lanjutan dapat meninjau aspek afektif dan sosial anak, seperti motivasi, kepercayaan diri, serta kolaborasi selama pembelajaran berbasis video animasi.

DAFTAR PUSTAKA

Adistiarachma, N., Alia, D., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2024). *Peran Media Video Animasi Pada Pembelajaran*. 06(02), 49–57.

Agustina, M. D., Hudha, M. N., & Kemala, F. N. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran (Animasi) Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi*

Lingkungan Siswa Tentang Topik Hemat Energi. 2(1), 1–10.

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Arabiana, E. F. S., Malifer, D. A. E. A., & Betonio, H. R. (2020). Video Cartoons and Task-Induced Involvement: Effects to Pupils' L2 Incidental Literacy Acquisition. *English Language Teaching Educational Journal*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.12928/eltej.v3i2.2461>
- Astutik, K., & Fawait, A. (2023). Development of Animation-Based Video Media Digital Literacy Stimulates the Language Ability of Early Children. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 1(1), 190–194. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5602%0Ahttps://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/download/5602/2051>
- Azriansyah, Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Hambatan Guru Dalam Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Di SDN 32 Cakranegara. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 262–269.
- Basal., B. T. S. (2019). A randomized controlled trial to test efficacy of digital enhancements of storybooks in support of narrative comprehension and word learning. *Sciencedirect*, 179, 212–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.11.006>
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Crawshaw, C. E., Kern, F., Mertens, U., &

- Rohlfing, K. J. (2020). Children's Narrative Elaboration After Reading a Storybook Versus Viewing a Video. *Frontiers in Psychology*, 11(October), 1–16.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.569891>
- Dwi, R., Rahayu, P., Sutrisna, L. M., & Ahmad, A. (2022). *Upaya Pengembangan Minat Literasi dan Kemampuan Menghafal pada Anak Melalui Video Animasi di Teras Baca Sumberpasil Kabupaten Malang*. 2(2).
- Emily A. Diehm, Carla Wood, Jane Puhlman, M. C. (2020). Young children's narrative retell in response to static and animated stories. *International Journal of Language & Communicatin Disorders*, 55 No.3, 359–372.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1111/1460-6984.12523>
- Fadhilah, R. N., Arsanti, M., & Hasanudin, C. (2023). Dampak Literasi bagi Anak Usia Dini di Indonesia. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Pengabdian Dan Diseminasi*, 1(1), 152–159.
- Fanni, S., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 13(2), 171–179.
<https://doi.org/10.26740/jptt.v13n2.p171-179>
- Hartatik, S. F., Astuti, E. S., & Ramadhani, A. A. (2022). Tantangan Penerapan Pembelajaran Literasi di Sekolah Sasaran Program Kampus Mengajar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5351–5354.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1175>
- Herman, N. M., & Akib, T. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Pengaruh Penggunaan Media Video Canva terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok B*. 8(2), 778–783.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.658>
- Indriana, P. (2017). Ewektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran. *Indriana, P. (2017). Ewektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran*, 1–101.
- Johari, A. (2022). *Penerapan Media Video dan Animasi Pada Memvakum dan Mengisi Refrigera Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 4(4), 429–439.
- Kharizmi, M. (2015). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, II(2), 11–21.
[file:///D:/jurnal skripsi/literasi 2019 \(jurnal\) \(2\).pdf](file:///D:/jurnal%20skripsi/literasi%202019%20(jurnal)%20(2).pdf)
- Laiya, S. W., Utoyo, S., Juniarti, Y., & Lanter, N. (2023). Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7623–7637.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4542>
- Martzoukou, K. (2022). “Maddie is online”: an educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*, 15(1), 64–82.
<https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2020-0031>
- Maryono, & Budiono, H. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12.
<https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>
- Muftah, M. (2023). Implementing Animated Videos to Enhance Vocabulary Comprehension among Early Childhood EFL Learners1. *Mextesol Journal*, 47(4), 0–2.

- <https://doi.org/10.61871/mj.v47n4-9>
Nurdiana, Z., & Sartika, S. B. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD [The Influence of Animated Video Media on Science Literacy Skills of Elementary School Students]*. 1–7.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Rahmawati, T., Yuliana, R., & Setiawan, S. (2022). *Media Video Animasi Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Untuk Melatih Kemampuan Literasi*. 8(4), 1351–1359. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.3625>
- Richter, A., & Mary L. Courage. (2017). Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall. *Sciencedirect*, 48, 92–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.01.002>
- Rusmayadi, Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Chafidah, N. (2023). Pengaruh PjBL Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(1), 17–23.
- Saragih, Y. D., Harianja, E. J. G., & Lumbantoruan, G. (2023). *Perancangan Video Animasi Pembelajaran Literasi Di Sd Negeri 101944 Deli Muda*. 3(1), 51–57.
- Sari, N. P. M., & Widyasari, C. (2024). Animated Video Media as An Alternative to Developing Early Childhood Pre-Literacy. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 1011–1019. <https://doi.org/10.23917/iseth.4070>
- Sulistiyawati, 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>
- Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2016). Benefits of motion in animated storybooks for children’s visual attention and story comprehension. An eye-tracking study. *Frontiers in Psychology*, 7(OCT), 1–12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01591>
- Tanjung, A. K. A., Rahma, M., & Ma’ruf, Z. (2025). *Animation Video Of “Tory-Boo” To Improve English Literacy in Early Children*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-396-2_5
- Wulan, Y. (2022). Pentingnya Pendidikan Literasi Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Transformasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 1–11.
- Younas, M., & Dong, Y. (2024). The Impact of Using Animated Movies in Learning English Language Vocabulary: An Empirical Study of Lahore, Pakistan. *SAGE Open*, 14(2), 1–12. <https://doi.org/10.1177/21582440241258398>.