MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH PADA ANAK USIA DINI MELALUI ANIMASI 2D MENGGUNAKAN FRAME BY FRAME

Irawan, M. afriansyah, Ahmad Fatoni Dwi Puta
Program Studi S1 Ilmu Komputer, Universitas Qamaru Huda Badaruddin, Lombok Tengah, Indonesia

Corresponding author: Ahmad Fatoni Dwi Putra (e-mail: ahmadfatoni@uniqhba.ac.id).

Submited: 4 Januari 2025 | Accept : 3 Februari 2025 | Published : 9 Februari 2025

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi dua dimensi terhadap peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia 5–7 tahun di TPQ Al-Ijtihad, Dusun Gunung Komak, Desa Setiling. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test kepada 21 anak kelompok A. Media pembelajaran yang digunakan berupa video animasi dua dimensi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan ditayangkan selama empat hari dalam proses pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor sebesar 37,47% (kategori Tidak Mampu), sedangkan hasil post-test meningkat menjadi 79,67% (kategori Mampu). Selain itu, 80% anak masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), yang menjadi indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, penggunaan media animasi dua dimensi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini.

Kata Kunci: Animasi dua dimensi, huruf hijaiyah, anak usia dini, TPQ, media pembelajaran, Canva

ABSTRACT: *This study aims to determine the effect of using two-dimensional animation media on improving the ability to read hijaiyah letters among children aged 5–7 years at TPQ Al-Ijtihad, Dusun Gunung Komak, Setiling Village. The research used a quantitative approach with a pre-test and post-test design involving 21 children from group A. The learning media utilized were two-dimensional animation videos created using the Canva application and implemented over four days of learning activities. The pre-test results showed an average score of 37.47% (categorized as Not Capable), which increased to 79.67% in the post-test (categorized as Capable). Furthermore, 80% of the children were classified as Developing as Expected (BSH) and Developing Very Well (BSB), meeting the success indicators of the study. Thus, the use of two-dimensional animation media proved to be effective in enhancing the ability to read hijaiyah letters in early childhood education.*

Keywords : *Two-dimensional animation, hijaiyah, early childhood, learning media, TPQ, Canva*

I. PENDAHULUAN

Permasalahan sosial di Indonesia yang melibatkan anak usia dini semakin banyak dijumpai, baik melalui media cetak maupun elektronik. Anak-anak masa kini cenderung meniru adegan kekerasan dan menggunakan bahasa yang kurang pantas, seperti mengejek atau mengucapkan ujaran kebencian. Fenomena ini tidak hanya terjadi pada anak usia sekolah dasar hingga SMA, tetapi juga mulai merambah ke anak usia dini. Hal ini wajar mengingat usia dini merupakan masa emas (*golden age*) dalam perkembangan manusia, di mana rasa ingin tahu sangat tinggi, dan kemampuan mengingat serta meniru sangat kuat [1].

Pendidikan anak usia dini merupakan bagian penting dari pendidikan sepanjang hayat, yang menjadi dasar utama dalam membentuk aspek perkembangan fisik, kognitif, dan sosial-

emosional. Faktor lingkungan, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat, berperan besar dalam membentuk karakter anak sejak dini [2].

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, teknologi memiliki peran yang signifikan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai template seperti poster, video, dan animasi. Canva sangat membantu dalam mendesain materi pembelajaran secara menarik dan efisien [3], [4]. Penggunaan Canva juga dinilai efektif dalam menyampaikan materi secara visual, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif [5].

Animasi dua dimensi (2D) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi visual untuk menyampaikan materi. Dengan pendekatan visual yang menarik, animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran [6], [7]. Penggunaan media animasi, terutama bagi generasi Z yang akrab dengan teknologi, dianggap lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran [8].

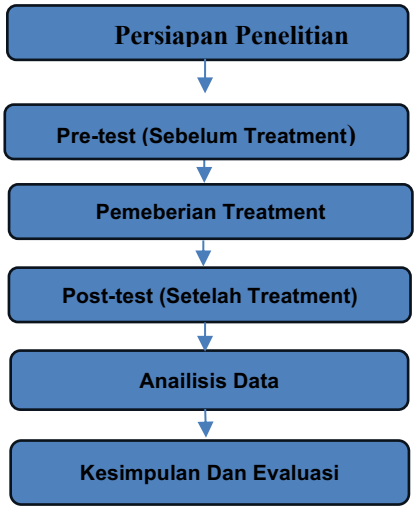
Dalam konteks ini, teknik frame by frame dalam Canva memungkinkan pembuatan animasi secara manual per adegan, memberikan kontrol lebih besar atas perubahan gerak objek [9]. Teknik ini digunakan untuk menciptakan animasi yang lebih halus dan sesuai dengan kebutuhan materi.

Salah satu materi penting yang perlu diajarkan kepada anak usia dini adalah huruf hijaiyah**,** sebagai dasar dalam membaca Al-Qur'an. Huruf hijaiyah merupakan komponen penting dalam bahasa Arab yang menjadi bahasa pokok dalam Al-Qur'an dan Hadis [10]. Namun, proses pembelajaran huruf hijaiyah tidak bisa disamakan dengan kegiatan seperti menggambar atau mewarnai, karena membutuhkan daya ingat yang kuat dan pendekatan yang tepat [11], [12].

Pendidikan agama melalui lembaga seperti TPQ (Taman Pendidikan Al-Qur'an) berperan besar dalam pembentukan karakter dan moral anak. TPQ menjadi sarana penting dalam pengenalan huruf hijaiyah serta pengembangan nilai-nilai keagamaan sejak usia dini [13], [14]. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya melalui media animasi dua dimensi berbasis Canva.

II. METODOLOGI

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka. Hal ini sesuai dengan pendapat [15]. yang mengemukakan penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan lhasilnya. Adapun tahapan penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

*A. **Persiapan Penelitian***

Tahap persiapan penelitian merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan kelancaran dan ketepatan pelaksanaan studi. Pada tahap ini, tujuan penelitian serta indikator keberhasilan disusun secara sistematis sebagai landasan dalam melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran. Selain itu, peneliti melakukan seleksi sampel secara purposif dengan menetapkan 21 anak dari kelompok A sebagai peserta penelitian, yang dipilih berdasarkan kriteria relevansi dan kesiapan mengikuti pembelajaran.

Untuk mendukung pengumpulan data yang valid dan reliabel, instrumen observasi dan dokumentasi disiapkan dengan memperhatikan aspek teknis dan konten yang sesuai. Alat ini digunakan untuk mengamati kemampuan membaca huruf hijaiyah anak secara detail selama proses pembelajaran dan evaluasi. Dengan persiapan yang matang, penelitian diharapkan dapat berjalan dengan sistematis dan menghasilkan data yang akurat untuk dianalisis.

*B. **Pre-test (Sebelum Treatment)***

Pre-test dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui kondisi kemampuan membaca huruf hijaiyah peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan atau treatment. Observasi awal ini bertujuan memberikan gambaran baseline atau titik awal yang menjadi acuan dalam mengukur peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah. Data yang diperoleh pada tahap ini sangat penting untuk perbandingan hasil setelah perlakuan.

Selain mengumpulkan data awal, pre-test juga berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga strategi pembelajaran dapat disesuaikan. Hasil pre-test memberikan informasi valid yang akan menjadi dasar untuk mengukur efektivitas media video animasi dua dimensi dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak.

*C. **Pemberian Treatment***

Pada tahap treatment, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dua dimensi yang dirancang khusus untuk mendukung penguasaan huruf

hijaiyah. Media ini disajikan selama empat hari berturut-turut, dengan tujuan memberikan stimulasi visual dan audio yang menarik sehingga memudahkan anak dalam memahami dan menghafal huruf hijaiyah secara efektif.

Selama proses pembelajaran, peneliti secara aktif melakukan pemantauan dan dokumentasi terhadap aktivitas guru serta respon dan keterlibatan anak-anak. Dokumentasi ini penting untuk menilai kelancaran proses pembelajaran dan mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga dapat memberikan masukan yang konstruktif untuk perbaikan metode pembelajaran di masa mendatang.

D. ***Post-test (Setelah Treatment)***

Setelah pelaksanaan treatment selesai, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah peserta didik. Observasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media video animasi dua dimensi berhasil meningkatkan keterampilan membaca huruf hijaiyah setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

Data yang dikumpulkan pada tahap post-test dibandingkan dengan data pre-test sebagai evaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Hasil pengamatan ini menjadi dasar utama dalam menentukan keberhasilan program pembelajaran dan memberikan gambaran yang jelas tentang perkembangan kemampuan peserta didik selama penelitian berlangsung.

E. ***Analisis Data***

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil pre-test dan post-test yang telah diperoleh. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah secara numerik dan mudah dipahami, sehingga dapat diinterpretasikan secara objektif dan sistematis.

Perbandingan data sebelum dan sesudah treatment dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media video animasi dua dimensi dalam meningkatkan kemampuan membaca. Analisis ini membantu mengidentifikasi seberapa signifikan perubahan yang terjadi dan menyediakan dasar valid untuk kesimpulan penelitian.

F. ***Kesimpulan dan Evaluasi***

Berdasarkan hasil analisis data, dapat ditarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dua dimensi dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak-anak kelompok A. Jika minimal 75% peserta mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan (BSH dan BSB), maka media pembelajaran ini dinyatakan berhasil.

Kesimpulan ini menjadi rekomendasi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk pendidikan anak usia dini di masa yang akan datang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan peningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah anak dengan media pembelajaran animasi dua dimensi usia 5-7 tahun sebelum dan sesudah menerapkan animasi dua dimensi.

Tabel 1. Tingkat Kemampuan Anak Membaca Huruf Hijaiyah Sebelum Menggunakan Animasi Dua Dimensi

No.	Nama Anak	Sekor Total	Keterangan
1.	Hana Sapitri	25	Tidak Mampu
2.	Aenun Khopiah	50	Tidak Mampu
3.	Maria Ulpa	33	Tidak Mampu
4.	Liza Handayani	17	Tidak Mampu

5.	Aditya Ananda Putra	42	Tidak Mampu
6.	Niza Amelisa	33	Tidak Mampu
7.	Laelatunnazifa	25	Tidak Mampu
8.	Leni Widya Sapitri	50	Tidak Mampu
9.	M Mulliman ilham	42	Tidak Mampu
10.	M Khaerul Fahmi	42	Tidak Mampu
11.	Dini Rosita	33	Tidak Mampu
12.	Hlfzullisan	50	Tidak Mampu
13.	Murziandi	19	Tidak Mampu
14.	Hafizin	42	Tidak Mampu
15.	Repan Sajuli	33	Tidak Mampu
16.	Repin	50	Tidak Mampu
17.	Kherul Umam	25	Tidak Mampu
18.	M Alfi Zamani	50	Tidak Mampu
19.	Rizwan Syah	42	Tidak Mampu
20.	Niza Nurianti	33	Tidak Mampu
21.	Ria Fitriani	50	Tidak Mampu
	Jumlah	**786**	
	Rata-rata	**37,42857**	**Tidak Mampu**

Presentase (P) = $\frac{Jumlah\ Sekor\ Perolehan}{Jumlah\ Sekor\ Maksimum} x\ 100\%$

Presentase (P) = $\frac{786}{2000} x\ 100\%$

Presentase (P) = 37,42857% (Tidak Mampu)%

Penjelasan presentase diatas:

Rumus Umum:

Presentase (P) = $\frac{Jumlah\ Sekor\ Perolehan}{Jumlah\ Sekor\ Maksimum} x\ 100\%$

Artinya, kami membagi sekor yang diperoleh dengan sekor maksimum lalu dikalikan 100 agar menjadi peresen (%)

Angka: kami memasukan angga konkret

Presentase (P) = $\frac{786}{2000} x\ 100\%$

786 = skor yang diperoleh.

2000 = skor maksimum.

Hasil Perhitungan: hasil dari perhitunngan tersebut:

Presentase (P) = 37,42857 %(Tidak Mampu)%

Angka ini bias dibulatkan sesuai kebutuhan, minsal menjadi 37,47% atau

Keterangan tidak mampu: Disamping hasil 37,42857% ada kata (Tidak mampu) % atau dianggap belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Tabel 2. Tingkat Kemampuan Anak Membaca Huruf Hijaiyah Setelah Menggunakan Animasi Dua Dimensi

No.	Nama Anak	Sekor Total	Keterangan
1.	Hana Sapitri	50	Tidak Mampu
2.	Aenun Khopiah	92	Sangat Mampu
3.	Maria Ulpa	68	Kurang Mampu

4.	Liza Handayani	45	Tidak Mampu
5.	Aditya Ananda Putra	92	Sangat Mampu
6.	Niza Amelisa	75	Mampu
7.	Laelatunnazifa	50	Tidak Mampu
8.	Leni Widya Sapitri	100	Sangat Mampu
9.	M Mulliman ilham	85	Mampu
10.	M Khaerul Fahmi	85	Mampu
11.	Dini Rosita	70	Kurang Mampu
12.	Hlfzullisan	100	Sangat Mampu
13.	Murziandi	92	Sangat Mampu
14.	Hafizin	92	Sangat Mampu
15.	Repan Sajuli	75	Mampu
16.	Repin	85	Mampu
17.	Kherul Umam	65	Kurang Mampu
18.	M Alfi Zamani	92	Sangat Mampu
19.	Rizwan Syah	85	Mampu
20.	Niza Nurianti	75	Mampu
21.	Ria Fitriani	100	Sangat Mampu
	Jumlah	**1673**	
	Rata-rata	**79,66667**	**Mampu**

Presentase (P) = $\frac{Jumlah\ Sekor\ Perolehan}{Jumlah\ Sekor\ Maksimum} x\ 100\%$

Presentase (P) = $\frac{1673}{2000} x\ 100\%$

Presentase (P) = 79,66667% (Mampu)%

Penjelasan presentase diatas:

Rumus Umum:

Presentase (P) = $\frac{Jumlah\ Sekor\ Perolehan}{Jumlah\ Sekor\ Maksimum} x\ 100\%$

Artinya, kami membagi sekor yang diperoleh dengan sekor maksimum lalu dikalikan 100 agar menjadi peresen (%)

Angka: kami memasukan angga konkret

Presentase (P) = $\frac{1673}{2000} x\ 100\%$

1673 = skor yang diperoleh.

2000 = skor maksimum.

Hasil Perhitungan: hasil dari perhitunngan tersebut:

Presentase (P) = 79,66667% (Mampu)%

Angka ini bias dibulatkan sesuai kebutuhan, minsal menjadi 79,67% atau

Keterangan mampu: Disamping hasil 79,66667% ada kata (Mampu)% atau dianggap memenuhi criteria yang diharapkan.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah

Kreteria	Jumlah Anak	Presentase
Belum Berkembang (BB)	3	14,3%
Mulai Berkembang (MB)	3	14,3%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	33,3%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	38,1%
Jumlah	**21**	**100%**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini di lihat dari banyak peserta didik yang masuk dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan,dan Berkembang Sangat Baik. Pada tabel terlihat kemampuan membaca huruf hijaiyah anak ada yang masuk dalam kriteria Berkembang Sesui harapan dan sudah ada anak yang masuk kriteria Berkembang Sangat Baik,. Sehingga indikator keberhasilan pada kegiatan penelitian ini sekitar 80% yang tercapai (berhasil).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunakan media Animasi Dua Dimensi dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf Hijaiyah pada anak kelompok A di TPQ Al-ijtihad dusun gunung komak desa setiling, hal ini ditandai adanya peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik antara sebelum dan setelah, dimana nilai sebelum diperoleh sebesar 37,47% naik menjadi 79,67% setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan animasi dua dimensi. Artinya penggunaan media Animasi Dua Dimensi berpengaruh terhadap pengenalan huruf Hijaiyah pada anak kelompok A di TPQ Al-ijtihad dusun gunung komak desa setiling.

V. SARAN

Berdasarkan penelitian ini dengan judul meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak usia dini melalui media animasi 2D di TPQ al-ijtihad. Maka adapun saran yang dapat peneliti berikan sebagai berikut:

1. Bagi guru

   Guru hendaknya dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah.
2. Bagi Peneliti

   Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa dengan mengembangkan aspek lainnya yang belum ada pada penelitian ini, seperti menggunakan animasi tiga dimensi atau membuat film dan media lainya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. Rohati, "*UPAYA PENDIDIK DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUISTIK ANAK USIA DINI DI RA QUANTUM WIDARAPAYUNG CILACAP*," Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri, 2023.

[2] M. Fitri, "Pengaruh emergency remote learning untuk melihat motivasi belajar anak usia dini," *Child Education Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 68–82, 2020.

[3] Junaedi, "Pengenalan aplikasi Canva untuk desain pembelajaran," 2021.

[4] M. T. Kharissidqi dan V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif," *Indonesian Journal of Education and Humanity*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022.

[5] T. Wulandari dan A. Mudinillah, "Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022.

[6] B. A. M. Maharani, F. B. Pradana, M. Kholil, dan R. Akhsani, "Pembuatan animasi 2D In The Zoo menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator," *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia,* vol. 1, no. 1, pp. 16–28, 2024.

[7] M. Urba, A. Ramadhani, A. P. Afriani, dan A. Suryanda, "Generasi Z: Apa gaya belajar yang ideal di era serba digital?," *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 50–56, 2024.

[8] A. S. Putra et al., “Sistem informasi pengenalan hewan berbasis multimedia interaktif,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI*), vol. 6, no. 2, pp. 33–43, 2023.
[9] D. N. Sari dan Y. Huda, “Rancang bangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 1228–1237, 2022.
[10] Al Azhim dan Kholidah, “Kesulitan anak dalam pelafalan huruf hijaiyah,” 2021.
[11] U. Zuhrayani, “*Pengaruh penggunaan media animasi Nussa dan Rara terhadap pengenalan huruf hijaiyyah pada anak di TK Tanwirul Qulub Lamno*,” Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry, 2023.
[12] R. Husna, Z. Zulmuqim, dan M. Zalnur, “Pendidikan Diniyah: Dinamika TPQ-TQA dan MDT dalam pengembangan pendidikan Islam di Indonesia,” *Jurnal Kawakib*, vol. 3, no. 1, pp. 23–31, 2022.
[13] Z. Zulmuqim, R Husna, dan M. Zalnur, “Pendidikan Diniyah: Dinamika TPQ-TQA dan MDT dalam pengembangan pendidikan Islam di Indonesia,” *Jurnal Kawakib*, vol. 3, no. 1, pp. 23–31, 2022.
[14] S. Nurasiah, “EFEKTIVITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PERENCANAAN KARIR SISWA KELAS X MAS LUQMAN AL-HAKIM HIDAYATULLAH KOTA CIREBON,” *Central Publisher*, vol. 1, no. 7, pp. 785–803, 2023.