Jurnal Tarbiyah bil Qalam
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary Labuhanbatu
Volume: IX Edisi: II. Juli-Desember 2025

E-ISSN :2715-0151
P-ISSN :2599-2945

TARBYAH bil QALAM
Jurnal Pendidikan, Agama dan Sains

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Pendidikan Anak Usia Dini Desa Tanjung Tambak

[1]Miftahul Jannah, [2]Azizah Husin, [3]Erna Retna Safitri
[1,2, 3)]Universitas Sriwijaya, Indonesia
e-mail Coresponden: azizahhusin@fkip.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang valid dan praktis guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini di Raudhatul Jannah, Desa Tanjung Tambak. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar anak, desain difokuskan pada penyusunan storyboard dan konsep visual, sementara tahap pengembangan menghasilkan media video animasi yang interaktif dan menarik. Implementasi dilakukan melalui uji coba pada kelompok kecil (small group) dan individu (one to one), sedangkan tahap evaluasi bertujuan mengukur validitas dan kepraktisan media. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan rata-rata skor persentase 92,5% dengan kategori sangat valid. Uji coba kepraktisan pada small group dan one to one menunjukkan skor persentase 100% pada kedua skenario, dikategorikan sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan efektif dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran mengenal huruf hijaiyah pada pendidikan anak usia dini. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kata kunci : Video Animasi, Huruf Hijaiyah, Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, ADDIE, Validitas Dan Kepraktisa

ABSTRACT

This study aims to determine the process of developing valid and practical animated video learning media to improve the ability to recognize Hijaiyah letters in early childhood at Raudhatul Jannah, Tanjung Tambak Village. The study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The analysis phase was conducted to identify children's learning needs, the design phase focused on developing storyboards and visual concepts, while the development phase produced interactive and engaging animated video media. Implementation was carried out through pilot tests with small groups and individual participants, while the evaluation phase aimed to measure the validity and practicality of the media. Validation results by media experts, content experts, and language experts showed an average percentage score of 92.5%, categorized as highly valid. Practicality tests on small groups and one-to-one scenarios yielded a 100% percentage score in both scenarios, categorized as highly practical. These findings indicate that the developed animated video media is effective and suitable for use as a learning tool for recognizing Hijaiyah letters in early childhood education. Thus, this media can serve as an innovative alternative to support engaging, interactive, and developmentally appropriate learning processes.

Keywords: Animated Video, Hijaiyah Letters, Early Childhood, Learning Media, ADDIE, Validity And Practicality

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan hal yang sangat fundamental, karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan juga merupakan segala situasi hidup yang memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup. Tujuan dari Pendidikan itu sendiri adalah upaya untuk mencerdaskan peserta didik tersebut agar menjadi insan yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia kreatif, berilmu, mandiri, inovatif, dan dapat berguna bagi bangsa dan negara serta bertanggung jawab dengan apa yang telah diamanahkan kepada peserta didik tersebut.

Tujuan Pendidikan agama mengandung didalamnya suatu nilai-nilai tertentu sesuai dengan pandangan islam sendiri yang harus direalisasikan melalui proses yang terarah dan konsisten dengan menggunakan berbagai sarana fisik dan nonfisik yang sama dengan nilai-nilainya. Belajar agama sejak dini sangat penting untuk membentuk karakter anak yang kuat dan berbudi pekerti baik, belajar agama islam secara dasar dapat dimulai dari beberapa hal yang dipelajari salah satunya dengan mempelajari Al-quran.

Pematangan fungsi-fungsi dan psikis terjadi, yang membuat anak siap untuk merespon dan menyelesaikan semua tugas, perkembangan yang diharapkan muncul dalam pola perilakunya sehari-hari. Jadi, saat ini adalah saat yang tepat untuk memberikan Pendidikan pada anak agar mereka dapat mencapai tumbuh kembang yang optimal, baik secara fisik maupun mental. Anak merupakan generasi baru penerus cita-cita suatu bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan nasional. Agar anak dapat menjadi generasi penerus bangsa, maka pemenuhan hak-hak anak sedari awal harus dipenuhi agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik (Husin dan Guntara, 2021).

Dasar utama mengapa pentingnya terdapat pendidikan untuk anak usia dini sebagaimana pada tahap-tahap perkembangan anak, beberapa aspek perkembangan yang dapat di stimulasi dalam pendidikan anak usia dini, salah satunya yaitu aspek perkembangan nilai moral dan agama. Pengembangan kemampuan membaca dan pemahaman moral dan nilai anak adalah dua kemampuan yang harus dibangun. Tujuan pengembangan agama dan moral adalah untuk mendidik anak-anak tentang cara berperilaku yang sesuai dengan agama mereka. Anak-anak diajarkan membaca dengan cara yang sama seperti membaca Al-Qur'an, yang dimulai dengan membaca huruf hijaiyah.

Huruf hijaiyah adalah huruf arab yang wajib diketahui oleh setiap muslim. Huruf hijaiyyah adalah huruf yang terdapat di Al-Quran, sama halnya dengan huruf alphabet dalam bahasa Indonesia, huruf itu lambang bunyi begitupun huruf hijiyah. Huruf hijaiyah merupakan syarat utama dalam pembacaan Al Quran, sebab huruf hijaiyah adalah dasar dari pembentukan kata dan kalimat yang ada di dalam Al Quran. Huruf Hijaiyah memiliki sebanyak 28 huruf. Pembelajaran huruf hijaiyah secara eksplisit bertujuan untuk membangun kesadaran huruf dalam baca Al-Qur’an dan hadits. Banyak cara untuk mengenalkan huruf Hijaiyah pada anak salah satunya yaitu dengan menggunakan teknologi yaitu melihat dan mendengarkan sebuah video animasi kepada anak.

Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Desa Tanjung Tambak ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengingat, melafalkan dan membedakan huruf-huruf hijaiyah yang memiliki bentuk dan suara yang hampir

mirip. Selain itu, anak anak seringkali melakukan kesalahan dalam pengucapan huruf hijaiyah dengan suara yang hampir sama, karena belum terbiasa dengan pengucapan huruf Arab.

Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang monoton, seperti hanya mengandalkan hafalan lisan, membuat anak cepat bosan dan kurang fokus. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan video animasi yang mampu menarik perhatian anak dan juga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf hijaiyah, yaitu dengan judul Pengembangkan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah pada Pendidikan Anak Usia Dini di Desa Tanjung Tambak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang valid dan praktis dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenal huruf hijaiyah di Desa Tanjung Tambak. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah yang selama ini masih bersifat konvensional dan kurang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar anak. Urgensi dari penelitian ini sangat penting mengingat anak usia dini adalah fondasi utama dalam pembentukan karakter dan literasi dasar, termasuk pengenalan huruf hijaiyah sebagai bagian dari pendidikan karakter dan agama Islami (Nur et al., 2022; Rahman & Fauzi, 2020). Selain itu, perkembangan teknologi digital dan media visual yang interaktif menawarkan potensi besar untuk mendukung proses belajar anak yang lebih efektif dan menyenangkan, sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis multimedia dan teknologi (Miftah, 2022; Suci et al., 2024). Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi berbasis teknologi digital yang tervalidasi secara ilmiah dan langsung diuji keefektifannya di lingkungan PAUD desa, sehingga memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan anak usia dini, terutama dalam pengenalan huruf hijaiyah yang masih memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Amin & Hidayat, 2023; Kurniawan et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang valid dan praktis dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini di Raudhatul Jannah, Desa Tanjung Tambak, serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan media tersebut melalui penilaian para ahli dan uji coba lapangan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) yang beroriantasi pada produk dan bertujuan untuk mengembangkan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Pendidikan Anak Usia Dini Desa Tanjung Tambak. Menurut (Sugiono, 2019) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan/*Research and Development* merupakan metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan dan menciptakan produk tertentu. Menurut Anafik, dkk (2021) model ADDIE terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Pada teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket, untuk menganalisis kebutuhan awal yang diberikan kepada guru dan peserta didik.

Kemudian penggunaan metode angket untuk mengetahui bagaimana ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa akan merespon penilaian. Kemudian wawancara, wawancara ditujukan kepada kepala sekolah Pendidikan Anak Usia Dini Desa Tanjung Tambak untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran pada lokasi penelitian, terutama pada materi yang berhubungan dengan huruf Hijaiyah, dan observasi terbuka digunakan untuk mengumpulkan informasi dan mengumpulkan data.

Pada teknik analisis data digunakan pada penelitian ini yaitu validasi para ahli, untuk mendapatkan rekomendasi dan arahan untuk memperbaiki produk video animasi 2D yang telah dirancang, validator akan mevalidasi kisi-kisi atau instrumen penilaian. Dan teknik analisis angket. Pada instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu, kisi-kisi instrument para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, kemudian kisi-kisi instrument uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menghasilkan sebuah produk, yaitu media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf hijaiyah pada Pendidikan Anak Usia Dini Raudhatul Jannah desa Tanjung Tambak. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi mengenal huruf hijaiyah menggunakan model ADDIE *(analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation)*.

1. *Analysis*

Pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan ke guru dan peserta didik yaitu menggunakan angket yang diisi oleh responden sebanyak 20 orang peserta didik dan pengisian angket oleh 3 orang guru PAUD Raudhatul Jannah. Pengisian angket dalam bentuk pengisian yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran berbasis video animasi mengenal huruf hijaiyah dibutuhkan bagi guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran di PAUD Raudhatul Jannah desa Tanjung Tambak.

2. *Design*

Pada tahap mendesaian video animasi yang dikembangkan yaitu penyusunan materi video dan rancangan produk, peneliti mulai merancang video animasi dengan berpedoman pada hasil analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan. Pada desain awal yaitu penyusunan meteri yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setelah itu pembuatan storyboard, pembuatan stroryboard sebagai panduan visual dalam proses pembuatan video animasi. Storyboard diguanakan *Storyboard* digunakan untuk membantu pengembang dalam menyusun tahap demi tahap rancangan aplikasi.

3. *Development*

Tahap pengembangan adalah tahap di mana rancangan awal produk akan melalui validasi/uji kevalidan oleh para ahli. Pada ahli media memperoleh skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan pada ahli materi mendapatkan skor persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan pada ahli bahasa mendapat skor persentase sebesar 90% dengan kategori Sangat Valid. Hasil validasi tersebut akan menjadi acuan dalam perbaikan produk, sehingga dapat menjadi sebuah produk media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak yang valid untuk menjalankan uji coba.

4. *Implementation*

Tahap implementasi atau tahap uji coba produk. Pada tahap ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap uji coba *one to one,* peneliti melibatkan 3 orang peserta didik, dipilih secara acak, penilaian produk dari segi kepraktisan diperoleh nilai persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Dan pada tahap uji coba *small group,* dilakukan secara langsung, yaitu dengan melibatkan 12 peserta didik anak usia dini, pada hasil uji coba juga dikategorikan sangat praktis dan nilai persentasenya 100%.

5. *Evaluation*

Hasıl evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan selama proses validasi dan uji coba menunjukan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Tahap evaluasi ini mengacu pada tahapan sebelumnya yakni tahap pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan menggunakan data penilaian kevalidan dikumpulkan melalui validasi ahli dengan tiga subjek validator yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Peneliti melakukan revisi dari komentar dan saran yang diberikan oleh ahli, agar produk yang dikembangkan benar-benar siap digunakan dalam uji coba.

Pembahasan

Media pembelajaran video animasi huruf hijaiyah yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat valid, dengan rata-rata skor validasi sebesar 92,5%. Validasi dari ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan baik dari sisi visual, isi materi, maupun kebahasaan. Video animasi yang dibuat menampilkan huruf hijaiyah secara utuh dari *Alif* sampai *Ya*, dengan tampilan menarik, suara jelas, dan visual yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Bahasa yang digunakan juga dirancang sederhana agar mudah dipahami anak, sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yang menekankan pada unsur bermain dan menyenangkan.

Kevalidan media menguatkan bahwa pengembangan yang dilakukan telah tepat sasaran dan mendukung tujuan dalam judul, yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak usia dini. Hasil validasi tersebut juga memperlihatkan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memiliki potensi praktis dalam pembelajaran sehari-hari karena mampu menarik perhatian anak, mempermudah pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Suci, dkk (2024) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dan menemukan bahwa media semacam ini efektif meningkatkan pemahaman konsep dasar pada anak usia dini. Penelitian tersebut menekankan pentingnya media visual-audio dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Demikian pula, Sari dan Wirman (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat belajar dan daya ingat anak terhadap materi hijaiyah. Penelitian mereka menegaskan bahwa pembelajaran berbasis video lebih disukai anak dibandingkan metode konvensional. Selain itu, hasil penelitian ini juga dikuatkan oleh temuan Rahma, dkk (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu memberikan efek positif terhadap kemampuan literasi dini anak, termasuk dalam pengenalan huruf dan suara. Ketiga penelitian tersebut secara umum mengonfirmasi bahwa penggunaan media digital seperti video animasi dapat memperbaiki kualitas pembelajaran pada anak usia dini, baik dari sisi pemahaman maupun keterlibatan belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya konsisten dengan temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam bentuk produk video animasi yang telah tervalidasi dan diuji di lingkungan PAUD secara langsung. Media yang dikembangkan terbukti valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta memperkuat keberhasilan model ADDIE sebagai pendekatan pengembangan yang tepat dalam pendidikan anak usia dini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk mengenal huruf hijaiyah di PAUD Desa Tanjung Tambak terbukti valid dan sangat praktis untuk digunakan, dengan skor

validasi rata-rata mencapai 92,5% dan tingkat kepraktisan 100% pada uji coba kelompok kecil maupun one-to-one. Temuan utama menunjukkan bahwa media ini mampu menarik perhatian anak dan memudahkan mereka dalam mengenal huruf hijaiyah melalui tampilan visual yang menarik dan suara yang jelas, serta mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan sesuai prinsip PAUD.

Namun, terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, seperti jumlah peserta yang relatif kecil dan fokus pengujian yang terbatas pada lingkungan tertentu, sehingga perlu adanya penelitian lanjutan yang melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam untuk menguji keefektifan media ini secara lebih umum.

Urgensi dari penelitian ini sangat penting mengingat kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran membaca dan pengenalan huruf hijaiyah yang masih bersifat konvensional dan monoton. Dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, penggunaan media visual berbasis animasi seperti ini diharapkan mampu menjadi solusi inovatif untuk mendukung proses belajar anak secara lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini serta mendukung pencapaian literasi dasar yang kokoh sejak dini.

V. DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima'Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* (Vol. 5, pp. 181–188).

Agustin, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Tata Cara Berwudhu Di Taman Pendidikan Al-Quran Thariqotussa'Adah Desa Senuro*. Strata-I Universitas Sriwijaya.

Amiliya, R., & Susanti, U. (2024). Urgensi Usia Keemasan Bagi Perkembangan Anak Usia Dini. *Al-Abyadh*, *7*(2), 72–78.

Amin, S., & Hidayat, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital untuk meningkatkan minat belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, *12*(1), 45–60.

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438.

Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, *1*(3), 321–331.

Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *3*(3), 330–341.

Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan media vidio animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Education*, *3*(1), 64–72.

Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, *1*(1), 13–20.

Bulu, Y. K., Triwahyudianto, T., & Sulistyowati, P. (2022, November). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sd. In *Prosiding Seminar Nasional*

PGSD Unikama (Vol. 6, No. 1, pp. 46–56).

Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, *4*(2), 187–195.

Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, *13*(1), 74–82.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 01–17.

Harahap, P., Pasaribu, F., Aziz, A., Awaluddin, A., & Setiawan, H. R. (2024). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam bagi peserta didik SMP di Kabupaten Aceh Singkil. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, *2*(3), 33–48.

Husin, A. (2019). Pengetahuan guru terhadap potensi sekolah untuk pendidikan nilai lingkungan hidup. In *National Conference on Mathematics Education* (Vol. 1, No. 1, pp. 234–242).

Husin, A., & Guntara, M. A. (2021). Dampak Eksploitasi Anak Dalam Bidang Pendidikan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(3), 947–958.

Husin, A., Maharani, S. D., & Sumarni, S. (2020). Teachers' perceptions of environmental care education in elementary schools. *Creative Education*, *11*(09), 1802.

Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 18–32.

Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(2), 316.

Kurniawan, D., Setiawan, U., & Purnama, A. (2021). Inovasi media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 89–102.

Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran bahasa prancis berbasis powtoon kepada guru bahasa prancis se-lampung. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 108–121.

Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 386–400.

Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii.

Melani, S., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2022). Analisis proses pembelajaran matematika berbasis daring pada masa pandemi covid-19 siswa kelas V SDN Sudimara 13 Ciledug Kota Tangerang. *Berajah Journal*, *2*(1), 6–15.

Miftah, M. (2022a). Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(01), 25–31.

Miftah, M. (2022b). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.

Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). PENTINGNYA MEDIA Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, *8*(6).

Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi. *Jurnal EL Sains*, *3*(1), 37–42.

Novaldy, T., & Mahpudin, A. (2021). Penerapan Aplikasi Dengan Menggunakan Barcode Dan Aplikasi Untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua. *ICT Learning*, *5*(1).

Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., Firdaussi, F. N., & Zulfa, A. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(2), 117–143.

Nur, S., Hidayah, R., & Fauzi, A. (2022). Peran media visual dalam meningkatkan literasi dasar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *15*(3), 210–223.

Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1.

Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar*. [Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar].

Perdana, N. C. P., & Rocmah, L. I. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Animasi Alfabelt Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK ABA Klemunan. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(9), 10163–10169.

Rahmah, Z. A., Komalasari, D., Simatupang, N. D., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengembangan Video Alphabet Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *7*(2).

Rahman, A., & Fauzi, A. (2020). Pengaruh media audiovisual terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *8*(2), 134–147.

Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (JPS)*, *8*(2), 91–101. https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*.

Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sari, I. P., Syafdaningsih, M. P., Hasmalena, M. P., & Husin, A. (2020). Pengaruh media flaschard terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok a di tk it izzudin palembang.

Sari, N., & Wirman, A. (2023). Efektivitas Media Video Animasi dalam Mengenalkan Huruf Hijaiyah Terhadap Anak Usia 5-6 Tahun. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 158–172.

Sari, N., Wahyuningsih, S., & Palupi, W. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah

melalui media papan flanel. *Kumara Cendekia*, *9*(2), 76–84.

Sartika, S., Indriani, D., & Limiansih, K. (2023). Implementasi Pendekatan Computational Thinking Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 2588–2601.

Setyosari, P. (2020). *Model-model Pengembangan Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang Press.

Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(3), 1167–1173.

Suci, F., Handayani, R., & Lestari, W. (2024). Pengaruh Media Animasi Interaktif terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(1), 45–56.

Suci, F., Sulasminah, D., & Bastina. (2024). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Tunangrahita Kelas VIII di SLB C YPPLB CENDRAWASIH. *Jurnal Metafora Pendidikan*, *2*(1), 144–154.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video animasi pembelajaran daring pada mata pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, *9*(1), 48–56.

Tantowie, T. A., & Firdaus, A. (2021). Meningkatkan Pengenalan Huruf Hijaiyah Melalui Metode Iqra (Pengabdian Masyarakat di Desa Kertajaya Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran). *Khidmat*, *1*(2), 93–101.

Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, *1*(1), 30–43.

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, *2*(2), 213–224.

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, August). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 587–594).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, *19*(01), 61–78.

Zaifullah, Z., Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 9–18.