Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGARUH VIDEO *FUN LEARNING CONSONANT* TERHADAP KEMAMPUAN PRA MEMBACA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ADVENT 2 MEDAN

Vanny Natalsha Damanik[1], Srinahyanti[2]
[1,2] Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Negeri Medan
vannydamanik26@gmail.com, srinahyanti@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Fun Learning Consonant videos on the pre reading abilities of children aged 4-5 years at TK Advent 2 Medan. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental design with a one-group pretest posttest design. The research subjects consisted of 15 children aged 4-5 years. Data were collected through structured observation using a pre reading ability observation sheet. The indicators measured included recognizing letter symbols, recognizing letter sounds, and associating letter sounds with letter symbols. Data analysis was conducted using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed that the average pretest score was 19.53, while the average posttest score increased to 28.40, with a difference of 8.87 points. The Wilcoxon test yielded a significance value of 0.001 ($p<0.05$), indicating a significant difference between pretest dan posttest scores. These findings demonstrate that the Fun Learning Consonant video has a significant effect on improving the pre reading abilities of children aged 4-5 years at TK Advent 2 Medan.

Keywords: Fun Learning Consonant Video, Pre Reading Ability, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent 2 Medan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* melalui rancangan *one group pretest-posttest design.* Subjek penelitian berjumlah 15 anak usia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur dengan instrumen lembar observasi kemampuan pra membaca. Indicator yang diamati meliputi mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf, dan mengasosiasikan bunyi huruf dengan simbol huruf konsonan. Analisis data dilakukan menggunakan statistic deskriptif dan uji *Wilcoxon signed rank test.* Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 19,53 dan meningkat menjadi 28,40 pada posttest dengan selisih sebesar 8,87. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Temuan penelitian membuktikan bahwa video *fun learning consonant* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent 2 Medan.

Kata Kunci: Video *Fun Learning Consonant*, Kemampuan Pra Membaca, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada masa *golden age,* yaitu periode perkembangan yang berlangsung sangat pesat pada berbagai aspek perkembangan, termasuk perkembangan Bahasa. Salah satu kemampuan bahasa yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan pra membaca. Kemampuan pra membaca merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang mencakup kemampuan mengenal huruf, mengenal bunyi huruf, serta memahami hubungan antara simbol dan bunyi bahasa sebagai dasar keterampilan membaca yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi di Tk Advent 2 Medan pada bulan November 2025 ditemukan bahwa Sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk dan bunyi huruf konsonan. Sebanyak 10 dari 15 anak belum mampu menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan media konvensional berupa papan tulis dan buku kerja sehingga keterlibatan anak dalam pembelajaran masih rendah.

Perkembangan teknologi Pendidikan memberikan peluang untuk memanfaatkan media audiovisual sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran. Media video mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi audio dan visual sehingga dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat anak terhadap materi pembelajaran.

Video *fun learning consonant* merupakan media pembelajaran berbasis video animasi yang menyajikan bentuk dan bunyi huruf konsonan melalui animasi, gambar, warna, dan suara yang menarik. Penggunaan media ini didukung oleh Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan lebih banyak Indera, khususnya penglihatan dan pendengaran.

Penelitian yang terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi dan video interaktif berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan video *fun learning consonant* dalam meningkatkan kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent 2 Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *one group pretest-posttest design.*

Penelitian dilaksanakan di TK Advent 2 Medan dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak kelompok A usia 4-5 tahun. Variable bebas dalam penelitian ini adalah video *fun learning consonant,* sedangkan variable terikatnya adalah kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur menggunakan lembar observasi kemampuan pra membaca anak. Instrument penelitian disusun berdasarkan tiga indikator kemampuan pra membaca, yaitu: (1) mengenal simbol huruf, (2) mengenal bunyi huruf, dan (3) mengasosiasikan bunyi huruf dengan simbol huruf. Jumlah butir observasi sebanyak 10 item.

Data dianalisis menggunakan statistic deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata kemampuan pra membaca anak dan dilanjutkan dengan uji nonparametric *Wilcoxon Signes Rank Test* menggunakan SPSS versi 26 untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan selama 15 kali pertemuan yang terdiri dari kegiatan *pretest, treatment,* dan *posttest. Treatment* diberikan melalui pembelajaran menggunakan video *fun learning consonant* yang menampilkan bentuk dan bunyi huruf konsonan secara menarik dan interaktif.

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Pra Membaca Anak TK Advent 2 Medan

TK KELAS A		
Keterangan	*Pretest*	*Postest*
Jumlah Skor	293	426
Rata-rata	19,53	28,40
Selisih	8,87	

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan pra membaca

anak sebelum perlakuan sebesar 19,53 yang berada pada kategori cukup. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan video *fun learning consonant,* rata-rata kemampuan pra membaca meningkat menjadi 28,40 yang berada pada kategori baik.

Untuk mengetahui signifikansi peningkatan tersebut dilakukan uji *Wilcoxon Signed Rank Test ,*

Tabel 2 Hasil *Uji Wilcoxon Signed Rank Test*

Uji Wilcoxon Signed Rank Test	
Statistik	***Nilai***
Z	-3,428
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,001

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video *fun learning consonant* terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent 2 Medan.

Selain itu, hasil *output ranks* menunjukkan seluruh anak mengalami peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. *Positive ranks* berjumlah 15 anak, sedangkan *Negative ranks* dan *ties* bernilai 0.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *fun learning consonant* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan mengenal bentuk huruf konsonan, menyebutkan bunyi huruf konsonan, menghubungkan bunyi dengan simbol huruf, menunjukkan huruf sesuai bunyi, serta menghubungkan huruf dengan gambar.

Temuan ini sejalan dengan teori Susanto (2012) yang menyatakan bahwa kemampuan pra membaca merupakan tahap awal dalam belajar membaca yang mencakup kemampuan mengenal huruf, bunyi huruf, dan simbol bahasa sebagai dasar keterampilan membaca.

Peningkatan kemampuan pra membaca juga dapat dijelaskan melalui Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan lebih banyak Indera. Video *fun learning consonant* memadukan unsur visual dan audio sehingga anak dapat melihat bentuk sekaligus mendengar pelafalannya. Keterlibatan kedua Indera tersebut membantu anak memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian, indikator yang mengalami peningkatan tertinggi adalah kemampuan membedakan bentuk huruf konsonan yang hampir sama, seperti huruf b, d, p, m, dan n. peningkatan ini terjadi karena video menyajikan huruf-huruf tersebut melalui animasi, warna, dan gambar yang menarik sehingga memudahkan anak dalam mengamati perbedaan karakteristik setiap huruf.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi sosial dan pemberian bantuan *(Scaffolding)* dari orang dewasa. Dalam penelitian ini, penggunaan video disertai pendampingan guru membantu anak memahami bentuk dan bunyi huruf konsonan secara lebih efektif.

Hasil penelitian juga sejalan dengan penelitian Kaedahd kk. (2022), perdana dan Rocmah (2024), serta Ramadana dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dan video interaktif mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video *fun learning consonant* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pra membaca anak usia 4-5 tahun di TK Advent 2 Medan. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan rata-rata skor kemampuan pra membaca dari 19,53 pada *pretest* menjadi 28,40 pada *posttest* dengan selisih sebesar 8,87. Hasil uji *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (< 0,05) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pra membaca anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Penggunaan video yang memadukan unsur audio, visual, animasi, warna, dan pengulangan bunyi huruf mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran sehingga membantu anak mengenal bentuk huruf konsonan, memahami bunyi huruf, dan menghubungkan bentuk huruf dengan bunyinya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Astuti, R. P. F., Prastiwi, C. H. W., Kholidah, N. R. J., & Zuhriah, F. (2023). *Busy book tematik* (1st ed.). CV Budi Utama.

Diputera, A. M. (2021). *Statistik pendidikan: Analisis asesmen menggunakan Jamovi*. Bintang Semesta Media.

Kamtini, Ray, D., Nasriah, Simanjuntak, J., & Sari, W. W. (2016). *Keterampilan penerapan konsep dasar PAUD*. Unimed Press.

Marwany, & Kurniawan, H. (2020). *Pendidikan literasi anak usia dini*. Hijaz Pustaka Mandiri.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Ramadhani Rizki, Sinaga, R., & Murni, S. (2023). *Metodologi pengembangan motorik anak usia dini berbasis project*. Eureka Media Aksara.

Srinahyanti, & Sari, W. W. (2019). *Perkembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Negeri Medan.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susanto, A. (2012). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.

Artikel in Press :

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Ramadana, N. (2023). *Pengaruh video interaktif terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun di TK Hang Tuah Makassar* [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.

Ganarsih, A. A. (2022). *Profil kemampuan membaca permulaan anak usia 4–5 tahun*.

Jurnal :

Afifah, N., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Abidin, R. (2023). Penggunaan TIK berbasis video animasi dengan metode show and tell pada perkembangan bahasa anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(4), 4107–4118.

Amelia, Z., & Rahmadani, A. (2023). Media papan edukatif main anak (PEMA) untuk meningkatkan pra membaca anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(5), 5143–5154.

Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media video animasi untuk meningkatkan listening skill anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(1), 43–52.

Astutik, J. N. W. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui media pohon pintar (Kelompok Bermain Al-Zhar Beran Ngawi Tahun Ajaran 2018/2019). *JMECE, 1*(1), 34–44.

Damayanti, R., & Yuanta, F. (2018). Media animasi interaktif untuk meningkatkan minat baca anak. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 2*(1), 1–8.

Doyle, M. A. (2018). Marie M. Clay's theoretical perspective: A literacy processing theory. In D. E. Alvermann, N. J. Unrau, M. Sailors, & R. B. Ruddell (Eds.), *Theoretical models and processes of literacy* (pp. 84–100). Routledge.

Etnawati, S. (2021). Teori Vygotsky tentang perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan, 22*(2), 130–138.

Hardianto, H., & Baharuddin, M. R. (2019). Efektivitas penerapan model pembelajaran PAIKEM GEMBROT terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pembelajaran matematika sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2*(1), 27–33.

Herlina, E. S. (2019). Membaca permulaan untuk anak usia dini dalam era pendidikan 4.0. *Jurnal Pioner LPPM Universitas Asahan, 5*(4), 332–342.

Herman, N. M., Akib, T., & Intisari, I. (2025). Pengaruh penggunaan media video Canva terhadap kemampuan literasi anak kelompok B. *Aulad: Journal on Early Childhood, 8*(2), 778–783.

Kaedah, K. A. S., Djuko, R. U., & Juniarti, Y. (2022). Pengaruh video animasi berbasis Powtoon terhadap kemampuan membaca kelompok A TK ABA. *Jurnal Ilmiah Potensia, 7*(2), 174–183.

Maftuhah, S., Syarifah, K., Ni'mah, M., Anam, S., & Nashrullah, N. (2026). Ragam dan klasifikasi sumber belajar serta teori penggunaan media dalam pembelajaran. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 9*(1), 57–73.

Nasution, D. N., & Simare-mare, A. (2019). Pengaruh permainan bingo kata terhadap kemampuan membaca anak usia 5–6 tahun kelompok B RA Al-Qur'an Kota Padangsidimpuan T.A. 2018/2019. *Jurnal Usia Dini, 5*(1), 1–12.

Nuraydah, D. S., Hariani, L. S., & Widjiastuti, V. Y. (2023). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning dengan media video pada materi alat pembayaran non tunai. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 3*(6), 514–525.

Perdana, N. C. P., & Rocmah, L. I. (2024). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media animasi alfabet pada anak usia 4–5 tahun di TK ABA Klemunan. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(9), 10163–10169.

Rahim, W. (2020). Peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal dan huruf konsonan melalui media kartu huruf pada anak usia dini kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang. *Al-Athfal: Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3*(1), 97–117.

Risnita, R., & Oktaviana, W. (2020). Asesmen kemampuan mengenal huruf anak usia dini melalui media big book. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam, 5*(2), 239–256.

Serungke, M., dkk. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 6*(4).

Sihombing, P. E. N., Marbun, S., Virganta, L. A., Srinahyanti, & Listia, N. W. (2025). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap kemampuan membaca anak usia dini 5–6 tahun di TK Karunia Kecamatan Medan Johor. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 3*(6), 524–539.