

PENGEMBANGAN LITERASI DIGITAL ANAK USIA DINI DALAM ASPEK BAHASA MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI DI KELOMPOK BERMAIN ASY-SYUARO KECAMATAN PASIRWANGI TINGKAT USIA 5-6 TAHUN

Siti Aliyah¹, Eneng Nurlaila²
STAI Al Musaddadiyah Garut

siti.aliyah@stai-musaddadiyah.ac.id

eneng.nurlaila.1920@stai-al-musaddadiyah.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh literasi digital melalui pilar indikator *digital ethics* yang meningkat dari 3,53 poin menjadi 3,68 pada tahun 2022. Pilar ini mengukur kepekaan pengguna internet dalam mengunggah konten tanpa izin, berkomentar kasar di media sosial, menghargai privasi di media sosial dan sebagainya. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan literasi digital sering kali disalah gunakan, dimana setiap individu menggunakan literasi digital ini hanya untuk bersenang-senang tanpa adanya aktivitas positif dan berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran literasi anak usia dini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan di kelas masih bersifat klasikal yang masih terpaku pada penggunaan metode ceramah yang dilakukan secara terus menerus sehingga kemampuan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa kurang terstimulus dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah terdeskripsikannya pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa dan penerapan media video animasi di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun. Adapun jenis penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun, terbukti dari hasil persentase keberhasilan yang mencapai 100% setelah diberikan tindakan Siklus I, Siklus II, Siklus III dan Siklus IV.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Aspek Bahasa, Literasi digital, Media Video Animasi

Abstract

This research is motivated by digital literacy through the digital ethical indicator pillar which increased from 2,58 to 3,68 in 2022. The pillar measures the sensitivity of internet users in uploading content without permission, commenting rudely on social media, respecting privacy on social media and ets. Based on these data, it can be seen that the use of digital literacy is often misused, where every individual, even early childhood, uses this digital literacy just for fun without any positive activities and based on field observations it shows that early childhood literacy learning, namely the learning process carried out in class is still classical in nature which is still fixated on the continuous use of the lecture method so that early childhood digital literacy skills in aspects of language are not well stimulated. The purpose of this study is to describe the development of early childhood digital literacy in the aspect of language and the application of animated video media in the Asy-syuaro Playgroup, Pasirwangi District, at the age level of 5-6 years. This type of research is a qualitative approach with a class action research design (CAR). Data collection techniques in this study consisted of observation, interviews, and documentation. The data analysis technique in this study is using a qualitative descriptive technique. The results of this study indicate that the use of animated video media can develop early childhood digital literacy in the aspect of language in the Asy-syuaro Play Group, Pasirwangi District, at the age level of 5-6 years, as evidenced by the results of the percentage of success which reached 100% after being given the actions of Cycle I, Cycle II, Cycle III and Cycle IV.

Keywords : *Early Childhood, Language Aspects, Digital Literacy, Animated Video Media*

1. Pendahuluan

Literasi dapat disebut sebagai keaksaraan yang sangat penting diajarkan sejak usia dini. Dengan kemampuan literasi yang distimulus sejak usia dini akan berpengaruh pada pengalaman anak dalam mengenal konsep pengetahuan huruf, pemahaman, kosakata, kemampuan berfikir anak, membaca dan menulis sehingga akan berdampak pada pencapaian akademik yang lebih baik.(Afnida and Suparno 2020)

Literasi secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* yang artinya sebuah aksara. Sedangkan literasi secara istilah berasal dari bahasa latin yaitu "*literatus*" yang artinya adalah orang yang belajar.(Saku n.d.)

Literasi untuk anak usia dini sangat erat kaitannya dengan kemampuan membaca dan menulis. Membaca dan menulis merupakan suatu kegiatan yang diajarkan secara terprogram kepada anak, semakin banyak kegiatan sebagai bentuk stimulasi yang dilakukan oleh guru ataupun orang tua maka semakin baik pula hasilnya. (Inten 2017) Hal ini sesuai dengan Firman Allah dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 :

إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ٢ إِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۙ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah,
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusi) dengan perantara kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Ayat di atas menjelaskan bahwa membaca adalah perintah pertama dari Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad yang diartikan bahwa dengan membaca manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru.

Kemampuan membaca dan menulis di zaman teknologi informasi dan komunikasi ini merupakan suatu hal yang urgen dan mendasar yang perlu distimulasi sejak usia dini, karena dengan memiliki kemampuan tersebut sesuai dengan perintah Allah dalam surat Al-‘Alaq bahwa dengan membaca dan menulis manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi, baik berupa teks, alam semesta dan seisinya, maupun informasi yang diperoleh dari dunia maya.(Baca et al. 2011)

Namun di Indonesia sendiri terkait literasi digital melalui pilar indikator *digital ethics* meningkat dari 3,53 poin menjadi 3,68 pada tahun 2022. Pilar ini mengukur kepekaan pengguna internet dalam mengunggah konten tanpa izin, berkomentar kasar di media sosial, menghargai privasi di media sosial dan sebagainya.(Nurhanisah 2022)

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan literasi digital sering kali disalah gunakan, dimana setiap individu menggunakan literasi digital ini hanya untuk bersenang-senang tanpa adanya aktivitas positif. Sedangkan literasi digital anak usia dini dapat diartikan sebagai suatu sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini dalam menggunakan media digital yang ada di sekitarnya untuk mencari dan menggunakan sebagai suatu informasi, belajar, bermain, atau mendapatkan hiburan secara sehat dan positif dengan pendampingan dari orang tua atau orang dewasa di sekitarnya. (Pendidikan et al. 2020) Dengan demikian, pentingnya literasi digital dikenalkan kepada anak usia dini

agar anak dapat menggunakan literasi digital dengan baik sesuai dengan kemampuan literasi digital anak usia dini bahwa anak dapat menggunakan perangkat elektronik untuk mendapatkan informasi atau pesan baik berupa cerita, gambar, teks film, dan anak dapat menggunakan perangkat elektronik untuk merekam ide, perasaan, kegiatan atau lingkungan sekitar mereka. (Pendidikan et al. 2020)

Literasi digital pada dasarnya digunakan sebagai media untuk belajar dimana media adalah suatu alat atau sarana yang digunakan oleh seseorang dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada anak. Seperti menurut *NEA (National Education Association)* dalam buku Arief Sadiman, dkk, bahwa media merupakan suatu bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang lain sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi dan dapat dilaksanakan dengan baik. (Tiara Amelia 2019)

Namun, berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan di Kelompok Bermain Asy-syuaru Kecamatan Pasirwangi kelas B usia 5-6 tahun pada hari Jum'at tanggal 30 September 2022 pukul 08.00-10.30 WIB terkait pembelajaran literasi anak usia dini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan di kelas masih bersifat klasikal yang masih terpaku pada penggunaan metode ceramah yang dilakukan secara terus menerus sehingga kemampuan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa kurang terstimulus dengan baik. Hal ini terlihat pada saat guru melakukan proses pembelajaran dimana proses pembelajaran tersebut bersifat satu arah, dengan guru berbicara atau bercerita dan anak hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Akibatnya prestasi yang diperolehnya pun kurang baik dengan adanya ketidakefektifan anak dalam belajar sehingga kurang termotivasi atau bahkan tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Jumlah keseluruhan anak di kelompok B Kelompok Bermain Asy-syuaru yaitu 17 orang, anak yang sudah berkembang sesuai harapan baru mencapai 18% (3 anak), yang mulai berkembang mencapai 35% (6 anak), dan belum berkembang tersisa 47% (8 anak). Data tersebut di peroleh dari hasil beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu mengambil gambar bagian-bagian rumah yang sesuai dengan yang ada di video, Tanya jawab mengenai video yang sudah disaksikan, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, dan menceritakan kembali video yang sudah disaksikan. Dari kegiatan tersebut, masih ada anak yang tidak dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

Permasalahan tersebut berpengaruh pada pencapaian akademik anak yang disebabkan karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik perhatian anak. Proses pembelajaran sangat berpengaruh pada perkembangan anak sehingga guru membutuhkan sebuah media yang dapat menarik perhatian anak dan anak termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media video animasi menjadi pilihan peneliti pada penelitian ini. Karena media video animasi merupakan salah satu media digital yang akrab dengan anak dan anak pun lebih mudah mengaksesnya melalui media gadget. Disamping itu video animasi dapat lebih mudah menarik perhatian anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat menjadi solusi dalam pembelajaran di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi dengan menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa tingkat usia 5-6 tahun.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Desain dalam penelitian ini yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & McTaggart. Model PTK Kemmis & McTaggart memiliki empat komponen dalam satu siklus dengan penyatuan tindakan dan observasi, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. (Dr. Sigit Purnama, M. Pd 2020)

Subjek penelitian ini adalah kelompok B Kelompok Bermain Asy-syuaro tingkat usia 5-6 tahun dengan jumlah 17 orang anak, yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus, setiap siklus dilakukan dua pertemuan dengan menerapkan media video animasi untuk mengembangkan literasi digital anak dalam aspek bahasa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. dari lembar observasi dengan persentase.

3. Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan awal berupa kegiatan pra siklus untuk mengetahui kondisi terkait literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa sebelum diberikan tindakan melalui beberapa kegiatan yaitu mengambil gambar bagian-bagian rumah yang sesuai dengan yang ada di video, tanya jawab mengenai video yang sudah disaksikan, menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (menyebutkan huruf dari kata rumah), dan menceritakan kembali video yang sudah disaksikan.

Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa masih rendah, terbukti dari hasil observasi bahwa anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 8 anak dengan persentase 47%, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak dengan persentase 35%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan persentase 18% dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada anak yang terlihat atau 0%.

Selain hasil observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah Kelompok Bermain Asy-syuaro terkait penyebab rendahnya pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa adalah belum adanya pembiasaan menggunakan media pada saat proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah Kelompok Bermain Asy-syuaro masih bersifat klasikal yang masih terpaku pada penggunaan metode ceramah yang dilakukan secara terus menerus sehingga literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa kurang terstimulus dengan baik.

Upaya peneliti dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini adalah melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 4 siklus. Siklus I, II, III, dan IV masing-masing dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

Pada siklus I menunjukkan keberhasilan yang baru mencapai 23,5% dengan keterangan terdapat 23,5 % atau 4 anak yang masuk kedalam kriteria belum berkembang (BB), 53% atau 9 anak yang masuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB), 23,5% atau 4 anak yang masuk kedalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Peneliti merasa pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa masih belum menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan dikarenakan anak belum menunjukkan sikap interaktif saat diberikan pertanyaan terkait video animasi yang sudah disaksikan sehingga peneliti masih memerlukan tindakan selanjutnya untuk mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi.

Pada siklus II sudah mulai ada perkembangan yang lebih baik dengan persentase keberhasilan 35,5% dengan keterangan terdapat 5,5% atau 1 anak yang masuk kedalam kriteria belum berkembang (BB), 59% atau 10 anak yang masuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB), 23,5% atau 4 anak yang masuk kedalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 12% atau 2 anak yang masuk kedalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II terkait pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa belum optimal dikarenakan masih ada anak yang belum menunjukkan sikap interaktif dalam kegiatan tanya jawab maupun menceritakan kembali video yang sudah disaksikan, sehingga peneliti melakukan tindakan selanjutnya sebagai upaya untuk meningkatkan indikator pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa.

Pada siklus III sudah cukup baik dan anak mulai menunjukkan sikap interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Terbukti dari hasil observasi berdasarkan persentase keberhasilan mencapai 88% dengan keterangan, terdapat 0% atau tidak terlihat anak yang masuk kedalam kriteria belum berkembang (BB), 12% atau 2 anak yang masuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB), 53% atau 9 anak yang masuk kedalam kriteria berkembang

sesuai harapan (BSH), dan 35% atau 6 anak yang masuk kedalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III terkait pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi sudah cukup baik dan anak mulai menunjukkan sikap interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun masih ada 2 anak yang belum menunjukkan sikap interaktif pada saat kegiatan pembelajaran sehingga peneliti perlu menstimulasi dengan melakukan tindakan selanjutnya sebagai upaya meningkatkan indikator pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi.

Pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa semakin terlihat pada siklus IV dimana pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa sudah membudaya di lingkungan Kelompok Bermain Asy-syuaro. Terbukti dari 17 anak, 9 anak atau 53% sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 8 anak atau 47% sudah berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus IV, persentase keberhasilan sudah mencapai 100% atau tergolong pada pencapaian berkembang sangat baik.

Dari hasil tahapan siklus memperlihatkan bahwa rata-rata pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa mengalami keberhasilan yang cukup baik dari setiap siklusnya. Pada observasi awal sebelum diberikan tindakan keberhasilan anak mencapai 18%, pada siklus I terjadi peningkatan atau menjadi 23,5%, siklus II meningkat menjadi 35,5%, siklus III terjadi peningkatan lagi menjadi 88%, dan siklus IV keberhasilan mencapai 100%. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Persentase Keberhasilan Pengembangan Literasi Digital Anak Usia Dini Kelompok B Sebelum dan Sesudah Tindakan

No.	Hasil Pengamatan Indikator Persiklus	Jumlah Persentase				Keberhasilan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Pra Siklus	47%	35%	18%	0	18%
2.	Siklus I PI	35%	47%	18%	0	18%
	Siklus I PII	23,5%	53%	23,5%	0	23,5%
3.	Siklus II PI	12%	53%	35%	0	35%
	Siklus II PII	5,5%	59%	23,5%	12%	35,5%
4.	Siklus III PI	0	29%	53%	18%	71%
	Siklus III PII	0	12%	53%	35%	88%
5.	Siklus IV PI	0	5,5%	53%	41,5%	94,5%
	Siklus IV PII	0	0	53%	47%	100%

Pelaksanaan tindakan diberhentikan sampai dengan siklus IV karena hasil penelitian sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan penelitian yaitu mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa menjadi meningkat semakin baik pada setiap siklusnya, dibuktikan dengan capaian indikator keberhasilan yaitu 100% karena dikatakan bahwa:(Fadul 2019)

1. Penelitian dikatakan berhasil apabila persentase keberhasilan anak secara keseluruhan berada pada rentang 81% - 100% atau seluruh anak minimum berada pada kategori BSH(Berkembang Sesuai Harapan).
2. Anak mengalami peningkatan pemahaman literasi digital dalam aspek bahasa dari siklus sebelumnya.
3. Tidak terdapat anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB).

Dengan demikian media video animasi dapat dikatakan berhasil dalam mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa tingkat usia 5-6 tahun.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti terkait pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun berdasarkan hasil observasi pra siklus belum menunjukkan adanya perkembangan, dibuktikan dengan persentase keberhasilan dari 17 anak yang belum berkembang sebanyak 8 anak atau 47%, mulai berkembang sebanyak 6 anak atau 35%, berkembang sesuai harapan sebanyak 3 anak atau 18%, dan berkembang sangat baik sebanyak 0%.
2. Penerapan media video animasi di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun untuk mengembangkan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa dilakukan dengan memperhatikan indikator-indikator literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa yaitu mampu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mampu memahami arti kata dalam cerita. Dan media yang digunakan peneliti dalam menerapkan video animasi adalah laptop, proyektor dan video youtube sesuai tema pembelajaran.
3. Pengembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi di Kelompok Bermain Asy-syuaro kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun setelah diberikan tindakan menunjukkan adanya perkembangan dengan indikator penilaian dari 17 anak yang belum berkembang 0%, mulai berkembang 0%, berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak atau 53%, berkembang sangat baik sebanyak 8 anak atau 47%. Melalui IV siklus yang dilaksanakan inilah dapat

dikatakan bahwa perkembangan literasi digital anak usia dini dalam aspek bahasa melalui media video animasi di Kelompok Bermain Asy-syuaro Kecamatan Pasirwangi tingkat usia 5-6 tahun meningkat.

Daftar Pustaka

- Afnida, Mutia, and Suparno Suparno. 2020. "Literasi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Persepsi Dan Praktik Guru Di Prasekolah Aceh." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 971.
- Baca, Tradisi et al. 2011. "Oleh. Mustolehudin* * A." XVIII(01): 145–54.
- Dr. Sigit Purnama, M. Pd, dkk. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Anak Usia Dini*.
- Fadul, Fabiana Meijon. 2019. "No Title." *Peningkatan Kualitas Belajar*.
- Inten, Dinar Nur. 2017. "Peran Keluarga Dalam Menanamkan Literasi Dini Pada Anak." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1): 23–32.
- Nurhanisah, Yuli. 2022. "Indeks Literasi Digital Indonesia." *Indonesia baik.id*.
- Pendidikan, Direktorat et al. 2020. "TOOLKIT DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN."
- Saku, Buku. "Pengembangan Literasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun."
- Tiara Amelia. 2019. "Pengaruh Pendekatan Stem (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi Di Man 2 Bandar Lampung." *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* 110(9): 1689–99.
- Youtube Video, Tema tanaman buah-buahan dan sub-sub temanya tentang "Pisang dan Apel" melalui video (<https://youtu.be/F2IFaRG1FCo> & http://youtu.be/h01uUQTC_hM).
- Youtube Video, Tema tanaman sayur dan sub-sub temanya tentang "Wortel dan Bayam" melalui video (<https://youtu.be/jozJe6scmuA> & <https://youtu.be/5v2r0Guestw>).
- Youtube Video, Tema binatang yang hidup di air dan sub-sub temanya tentang "Macam-macam ikan Air Tawar dan Macam-macam Ikan Air Laut" melalui video (<https://youtu.be/ES5PY7cu5S4> & <https://youtu.be/MA4POTOHbxg>).
- Youtube Video, Tema binatang berkaki 4 dan sub-sub temanya tentang "Kucing dan Domba" (<https://youtu.be/oOPnF15NKRC> & <https://youtu.be/AKiaMcgiIzg>).
- www.journal.stai-musaddadiyah.ac.id