

Video Animasi Nusa dan Rara: Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun

Sakinah Siregar¹, A. Naashir M. Tuah Lubis²,

Mesra Khairani³, Yeni Elviza Febrianti⁴, Aulia Andini⁵

^{1,2} Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

^{3,4,5} STIT Hasyim Asy'ari Padangsidempuan, Indonesia

Email: sakinahsiregar@uinsyahada.ac.id¹, ahmadnaashir@uinsyahada.ac.id², khairanimesra@gmail.com³, yenielviza14@gmail.com⁴, auliaandini496@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi Nusa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak usia 4-5 tahun di PAUD Mawar, Kota Padangsidempuan. Hal ini didorong oleh adanya anak-anak yang masih mengalami kesulitan dalam bercerita dan pengucapan kosakata mereka juga belum lancar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimental (Quasi Experimental Design). Dalam penelitian ini terdapat 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode yang digunakan dalam menganalisis data penelitian meliputi normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Pada kelas eksperimen yang berjumlah 22 anak, nilai awal (pretest) diperoleh rata-rata 16,68 dengan kategori rendah atau buruk dan nilai akhir (posttest) diperoleh rata-rata 25,86. Sedangkan pada kelas kontrol yang juga berjumlah 22 orang, hasil pretest diperoleh nilai 13,81 dan nilai akhir (posttest) diperoleh rata-rata 27,13. Distribusi data yang dihasilkan memiliki distribusi normal dan homogen. Untuk uji hipotesis, terlihat bahwa $T(\text{hitung}) (4,690) > T(\text{tabel}) (4,690)$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh video animasi Nusa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak-anak di PAUD Mawar Padangsidempuan City.

Kata kunci: Anak Usia 4-5 Tahun, Kemampuan Berbicara, Video Animasi Nusa dan Rara.

Nusa and Rara Animation Video: On the Storytelling Ability of 4-5 Year-Old Children

Abstract

This study aims to determine the effect of Nusa and Rara animated videos on the storytelling ability of 4-5 year old children at PAUD Mawar Padangsidempuan City. This is motivated by the existence of children who still have difficulty in telling stories and their vocabulary pronunciation is also not yet fluent. The type of research used is quantitative with experimental methods (Quasi Experimental Design). In this study there were 2 classes, namely the experimental class and the control class. The methods used in analyzing research data include normality, homogeneity, and hypothesis tests. In the experimental class of 22 children, the initial score (pretest) obtained an average of 16.68 with a low or poor category and the final score (posttest) obtained an average of 25.86. As for the control class which also numbered 22 people, the pretest results obtained a value of 13.81 and the final value (posttest) obtained an average of 27.13. The resulting data distribution has a normal and homogeneous distribution. For the hypothesis test, it shows that $T(\text{calculate}) (4,690) > T(\text{tabel}) (4,690)$ which indicates that

Ha is accepted and Ho is rejected. This means that there is an effect of Nusa and Rara animated video on children's storytelling ability at PAUD Mawar Padangsidempuan City.

Keywords: *Children Aged 4-5 Years, Speaking Skills, Nusa and Rara Animation Videos.*

PENDAHULUAN

Telah terjadi kemajuan yang luar biasa dalam ilmu pengetahuan serta teknologi selama periode kontemporer (Hakim, 2025; Putri & Iskandar, 2020). Namun masih ada masalah di dalam kelas, terutama dengan siswa yang lebih muda (PAUD ataupun RA) (Akbar, 2018). Kesulitan yang sering muncul pada masa awal pertumbuhan ialah bahwasanya anak-anak sering kesulitan untuk mengembangkan kemampuan bercerita mereka. Dalam permasalahan ini, peran seorang pendidik sangat besar untuk terus mengasah kemampuan bercerita anak di sekolah dan juga harus terjalin kerjasama dengan orang tua untuk mendukung kemampuan bercerita anak (Rasidin, et al., 2025). Bagi pendidik, beberapa hal yang bisa dipergunakan dalam membantu kemampuan bercerita anak adalah menggunakan media pembelajaran baik cetak maupun digital (Meha & Roshonah, 2014). Dalam ruang lingkup PAUD, media video dapat digunakan sebagai metode pembelajaran di kelas, khususnya video animasi. Anak-anak akan sangat menyukai video animasi atau kartun yang di dalamnya berisi materi-materi pelajaran.

Anak usia dini mengalami periode perkembangan yang kritis dan cepat yang sering disebut sebagai tahap formatif (Febry, et al., 2025). Tahap tersebut ditandai dengan adanya perkembangan keterampilan motorik, bahasa, sosial, dan kognitif anak. Untuk mengembangkan keterampilan berbahasa ini, anak usia dini dapat dilatih dengan cara bercerita. Anak-anak mengembangkan kemampuan bercerita mereka ketika mereka bisa mendengarkan cerita dan kemudian merespons secara lisan ketika guru mereka meminta mereka untuk berbagi apa yang mereka dengar. Sehingga dapat kita lihat, bahwa kemampuan bercerita anak sangat erat kaitannya dengan kemampuan berbahasa, terutama pada aspek berbicara. Untuk menunjang peningkatan kemampuan bercerita anak ini, pendidik bisa menggunakan teknologi yang tersedia seperti mengakses buku cerita online, video animasi anak, gambar atau poster pembelajaran, media audio, platform belajar online, dan berbagai jenis teknologi lainnya (Adisti et al., 2022).

Perkembangan anak usia dini mencakup sejumlah karakteristik utama, salah satunya ialah perkembangan bahasa, terutama yang berkaitan dengan bercerita. Pada awalnya, anak akan fokus menirukan bunyi-bunyi bahasa lisan dengan mendengarkan penutur asli (Udiani & Kristiantari, 2021). Bahasa berfungsi sebagai media komunikasi, di antara sekian banyak fungsinya. Bahasa yang dipergunakan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah ataupun di kelas, dapat menjadi alat komunikasi yang ampuh. Pada saat mereka berusia empat atau lima tahun, anak-anak telah menguasai beberapa keterampilan linguistik, seperti kemampuan untuk melaksanakan percakapan alami dengan orang lain di sekitar mereka, baik itu orang tua, teman sekelas, atau instruktur. Sehingga pada usia ini, kesempatan untuk mengajak anak bercerita atau meningkatkan kemampuan berceritanya sangat mudah (Astuti et al., 2022; Basyiroh, 2017; Indrawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan, masih banyak anak-anak yang kemampuan berbicara atau berceritanya belum optimal. Hal tersebut dilihat dari kemampuan bercerita anak tentang pengalaman pribadinya dan cerita dongeng yang pernah dibaca atau didengar. Pelafalan kosakata yang kurang jelas,

kurangnya kemampuan menyimak cerita, kemampuan mengingat anak yang masih lemah, tingkat kebosanan anak pada cerita, dan kurangnya rasa percaya diri pada anak untuk bercerita di kelas menjadi sebuah tantangan bagi para pendidik di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan.

Penjelasan di atas memberikan kita gambaran bahwa sangat krusial dalam melatih kemampuan anak agar berbicara serta memberikan stimulasi untuk perkembangan yang lebih baik. Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini sangat terbantu dengan bercerita. Selain itu, anak-anak bisa menyampaikan berbagai macam emosi-termasuk kemarahan, keputusan, kesenangan, kegembiraan, simpati, serta banyak lagi-melalui cerita. Selain itu, cerita juga mempunyai kekuatan untuk memberi energi pada lingkungan kelas serta membangkitkan semangat para anak. Selain itu, bercerita juga dapat membantu anak-anak untuk memperluas kosa kata, merangsang imajinasi dan mengembangkan kreativitas anak (Limbong et al., 2019).

Solusi yang dapat kita gunakan untuk merangsang kemampuan bercerita anak adalah dengan memberikan tontonan yang menarik dan bermanfaat bagi anak. Salah satu film animasi yang memiliki banyak ilmu adalah film Nusa dan Rara, yang banyak mengandung pesan-pesan islami seperti berbakti kepada orang tua, adab memasuki rumah, cara berpakaian sesuai dengan syariat Islam, adab ketika mendengar adzan, dan juga memberikan pelajaran agar kita selalu beriman kepada Allah SWT. Memasukkan film ke dalam kelas memungkinkan diskusi dan kegiatan yang lebih menarik, yang pada gilirannya membantu siswa belajar dengan lebih efektif.

Studi ini bermaksud guna mengetahui pengaruh video animasi Nusa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak usia 4-5 tahun. Sebelum kita membahas tentang video animasi Nusa dan Rara, terlebih dahulu kita harus mengetahui pengertian dari video animasi. Video animasi adalah susunan gambar yang bisa menciptakan sebuah gerakan. Video animasi juga merupakan perantara yang bisa menyalurkan pesan melalui visual berupa gambar, tulisan, dan suara atau bunyi. Video animasi ini cocok untuk digunakan sebagai media pengembangan bahasa anak, karena anak lebih mudah untuk memahami, mengingat dan mengucapkan kosakata yang ia lihat pada video. Anak-anak sangat suka meniru bahasa-bahasa yang digunakan dalam video animasi. Hal tersebut mengakibatkan kosakata atau perbendaharaan kata anak menjadi lebih banyak dan akan melatih kemampuan anak untuk berbicara, termasuk juga bercerita (Ali, 2020).

Menurut penelitian Jasri Wahyuni, dkk, video animasi berpengaruh pada kemampuan bercerita anak usia dini. Mereka menggunakan video animasi profesi, kemampuan bercerita anak meningkat sebanyak 20 poin. Selain itu, mengacu pada teori-teori mengenai kemampuan bercerita anak, ditemukan bahwa di antara video animasi dan *powerpoint*, lebih besar pengaruh video animasi pada kemampuan bercerita anak usia dini. Bisa dikatakan bahwasanya menonton video animasi membantu anak-anak mengembangkan kemampuan bercerita mereka di usia muda.

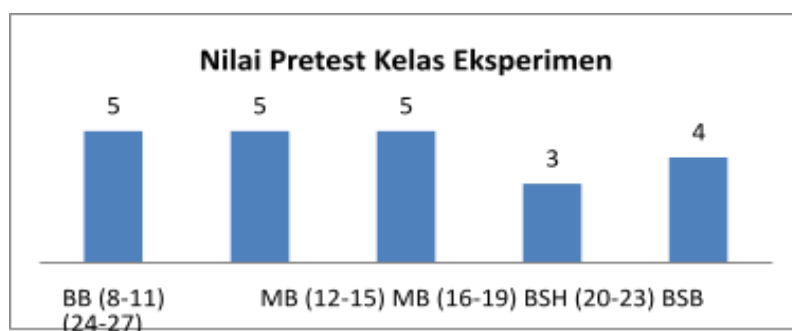
Permasalahan yang ada di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan dan penjabaran mengenai video animasi menjadi landasan peneliti untuk melakukan penelitian guna mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh dari video animasi Nusa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak yang berusia 4-5 tahun di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan.

METODE

Penelitian dengan desain kuasi-eksperimental ialah contoh riset kuantitatif eksperimental (Assingkily, 2021). Meskipun ada kelompok kontrol dalam desain ini, tidak mungkin untuk sepenuhnya mengecualikan dampak faktor luar pada pelaksanaan eksperimen. Strategi investigasi yang dikenal sebagai Desain Kelompok Kontrol Non-Ekuivalen diterapkan. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, yang merupakan satu-satunya perbedaan antara desain ini dan desain kelompok kontrol pretest-posttest. Penerapan kelompok kontrol serta kelompok eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang umum dilaksanakan. Data bisa dikumpulkan melalui penilaian, pengamatan menyeluruh, serta pencatatan yang rinci. Dengan memakai skala 1 sampai 4, kategori penilaian berikut dipergunakan dalam bentuk instrumen daftar checklist: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), serta berkembang sangat baik (BSB) dalam pendekatan observasi. Statistik inferensial ialah pendekatan analisa data yang dipakai dalam studi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan peneliti yang didapatkan merujuk temuan tes dan observasi yang berfokus pada bagaimana pengaruh video animasi Nusa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak yang berusia 4-5 tahun di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan. Video animasi Nusa dan Rara mempengaruhi proses pembelajaran anak usia dini secara signifikan serta membuat proses belajar menjadi lebih interaktif. Studi yang dilaksanakan di PAUD Mawar Kota Padangsidempuan ini dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan *Pretest* terhadap kelas eksperimen. Berikut ini grafik nilai *pretest* kelas eksperimen:



Gambar 1. Grafik Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

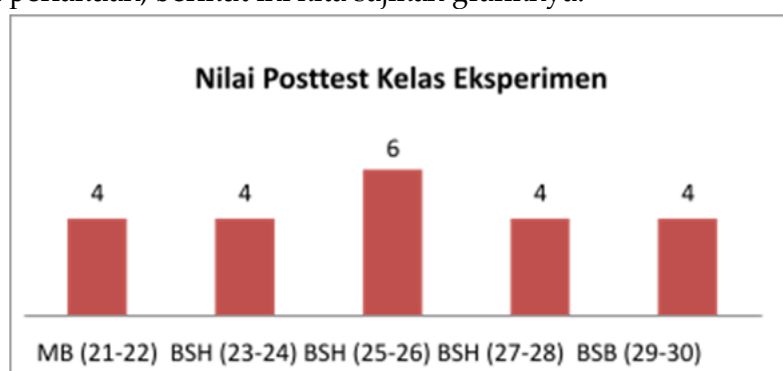
Pada rentang 8-11, lima anak masuk dalam kelompok belum berkembang (BB), seperti yang diperlihatkan pada grafik di atas. Pada rentang 12-15, 5 anak mulai memperlihatkan tanda-tanda perkembangan (MB); pada rentang 16-19, 3 anak memperlihatkan tanda-tanda perkembangan sesuai harapan (BSH); pada rentang 20-23, 4 anak memperlihatkan tanda-tanda perkembangan berkembang sangat baik (BSB); dan pada rentang 24-27, 4 anak memperlihatkan tanda-tanda perkembangan berkembang sangat baik (BSB). Temuan dari *pretest* kelas eksperimen, yang dihitung memakai SPSS versi 23, dijelaskan di bawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	16,68
2	Median	5,88
3	Modus	13,34
4	Range	8
5	Std. Deviasi	27
6	Varians	16,68
7	Nilai Minimum	5,88
8	Nilai Maksimum	13,34

Berlandaskan tabel tersebut dapat kita simpulkan bahwa hasil *pretest* kelas eksperimen memperoleh rerata sebanyak 16,68 dengan kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa diperlukan sebuah perlakuan atau *treatment* agar nilai anak-anak tersebut meningkat. Perlakuan yang akan diterapkan pada kelas eksperimen adalah penayangan video animasi Nusa dan Rara.

Selanjutnya peneliti menayangkan video animasi Nusa dan Rara di kelas eksperimen pada saat pembelajaran. Untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak setelah adanya perlakuan, berikut ini kita sajikan grafiknya:

Gambar 2. Grafik Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

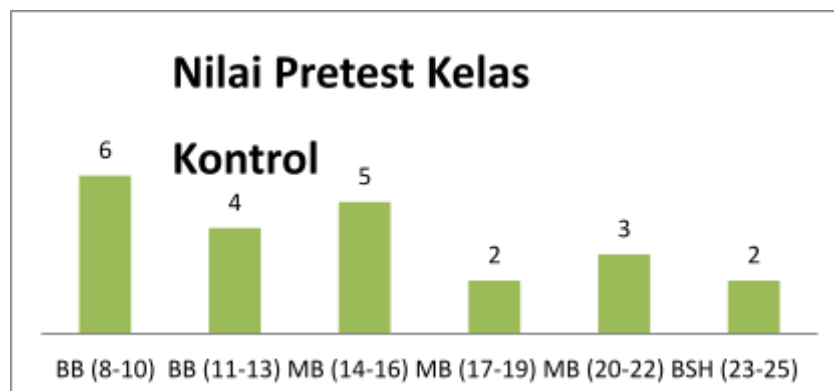
Merujuk grafik yang ditampilkan tersebut, bisa diketahui bahwasanya terdapat 4 anak yang mulai berkembang pada interval 21–22, kemudian 4 anak menunjukkan perkembangan sesuai harapan (BSH) pada interval 23–24. Selanjutnya, terdapat 6 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) pada interval 25–26, dan 4 anak lainnya mencapai perkembangan sesuai harapan (BSH) pada interval 27–28, dan 4 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dalam interval 29-30. Artinya, setiap anak mengalami perkembangan setelah adanya tayangan animasi Nusa dan Rara. Selanjutnya ada perhitungan yang dilakukan dengan SPSS versi 23, berikut ini hasilnya:

Tabel 2. Deskripsi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	25,86
2	Median	1,83
3	Modus	3,36
4	Range	20
5	Std. Deviasi	29

6	Varians	25,86
7	Nilai Minimum	1,83
8	Nilai Maksimum	3,36

Setelah dilakukan *treatment* tersebut dapat dilihat nilai *posttest* anak meningkat dan mencapai rata-rata 25,86. Sehingga dapat dikatakan bahwa perlakuan atau *treatment* berupa penayangan video animasi Nusa dan Rara pada kelas eksperimen ini berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak. Sedangkan untuk kelas kontrol juga dilakukan *pretest* dan *posttest*, berikut ini grafik nilai *pretest* untuk kelas kontrol:



Gambar 3. Grafik Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

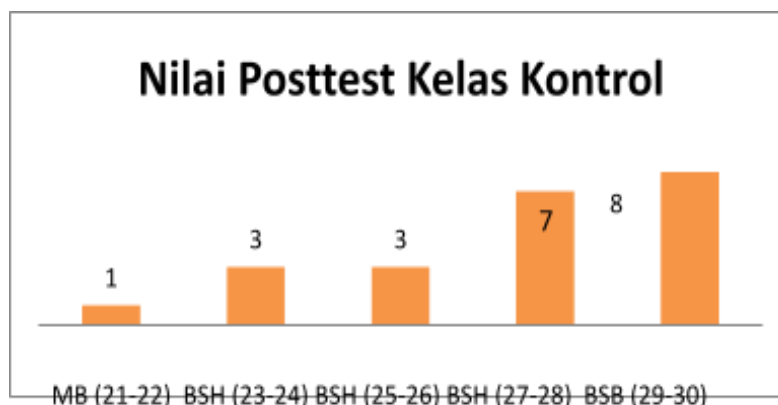
Berlandaskan data yang disajikan dalam grafik, terdapat enam anak pada interval 8-10 yang belum berkembang (BB), empat anak pada interval 11-13 yang belum berkembang (BB), lima anak pada interval 14-16 yang mulai berkembang (MB), dua anak pada interval 17-19 yang mulai berkembang (MB), tiga anak pada interval 20-22 yang mulai berkembang (MB), dan dua anak pada interval 23-25 yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk memperkuat temuan ini, penulis juga memanfaatkan perhitungan dengan SPSS versi 23, yang dirinci di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	13,81
5	Std. Deviasi	1,63
6	Varians	2,22
7	Nilai Minimum	8
8	Nilai Maksimum	24

Tabel tersebut memperlihatkan bahwasanya nilai *pretest* kelas kontrol rata-ratanya sebesar 13,81 dengan kategori kurang atau rendah. Sehingga disimpulkan bahwa keals kontrol ini membutuhkan perlakuan khusus, yakni menggunakan video animasi Nusa dan Rara dalam proses pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan tersebut, maka dilakukan *posttest* untuk melihat nilai akhir anak, berikut ini grafiknya:



Gambar 4. Grafik Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Informasi berikut ini diperoleh dari grafik tersebut: 1 anak masuk dalam kategori mulai berkembang (MB) pada interval 21-22, 3 anak pada interval 23-24, 3 anak pada interval 25-26, 7 anak pada interval 27-28, serta 8 anak pada interval 29-30 berkembang sangat baik (BSB). Untuk memperkuat hasil ini, maka peneliti juga menggunakan penghitungan dengan SPSS versi 23, berikut ini dijabarkan:

Tabel 4. Deskripsi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen
1	Mean	27,13
5	Std. Deviasi	2,65
6	Varians	7,04
7	Nilai Minimum	21
8	Nilai Maksimum	29

Berdasarkan tabel tersebut, dapat kita lihat bahwa nilai *posttest* di kelas control ini mencapai rata-rata sebesar 27,13 dengan kategori sangat baik. Artinya, nilai anak pada tes akhir ini mengalami peningkatan yang sangat baik.

Perlakuan atau *treatment* diberikan dengan menerapkan permainan galah asin. Setelah itu, *pretest* diberikan untuk mengetahui kondisi awal dari anak. Jika hasil dari awal sudah diketahui, maka peneliti akan mempersiapkan sebuah perlakuan, yaitu penayangan video animasi Nusa dan Rara. Video Nusa dan Rara ini dipertontonkan di luar kelas sampel dan diawali dengan memberitahukan tujuan dari pemutaran video animasi tersebut, serta menjelaskan bahwa video animasi Nusa dan Rara ini dipakai guna mengasah kemampuan bercerita anak usia 4-5 tahun.

Setelah dilakukannya penayangan video animasi Nusa dan Rara, dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan bercerita anak yang berusia 4-5 tahun menjadi lebih baik lagi di PAUD Mawar Kota Padangsidimpuan. Maksudnya, terdapat pengaruh yang signifikan dari pemanfaatan video animasi Nusa dan Rara dalam proses pembelajaran untuk menunjang kemampuan bercerita anak, serta juga mengajarkan tentang nilai sikap dan kesabaran.

Hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwasanya gambar animasi Nussa dan Rara mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berbicara anak-anak, serupa dengan temuan

penelitian tersebut merujuk perhitungan statistik. Skor 9,8 pada pretest mengindikasikan bahwasanya anak-anak di Jorong Guguak Randah masih dianggap belum berkembang. Nilai *posttest* mereka sebesar 25,4 mengindikasikan bahwasanya anak-anak Jorong Guguak Randah mempunyai kemampuan komunikasi lisan yang berkembang dengan baik. Gambar animasi Nussa dan Rara menyebabkan perubahan skor kemampuan berbicara sebelum maupun sesudah menontonnya. Anak-anak di Jorong Guguak Randah mengalami peningkatan kemampuan berbahasa setelah menonton video animasi Nussa dan Rara. Kemampuan bahasa anak didasari cara belajar yang nyata, dimana anak terlibat langsung saat kegiatan pembelajaran (Meha & Roshonah, 2014).

Temuan dari penelitian ini menambah bukti yang menunjukkan bahwa film animasi Nussa dan Rara mempunyai dampak positif terhadap perkembangan bahasa dan kemampuan bercerita anak. Dampak video animasi Nussa dan Rara terhadap kemampuan bercerita anak berusia 4 sampai 5 tahun di PAUD Mawar di Kota Padangsidempuan cukup besar. Diharapkan temuan penelitian ini dapat membantu mengembangkan kemampuan bercerita anak usia dini melalui penggunaan video animasi dan juga berfungsi sebagai tambahan bahan bacaan.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang diperlihatkan di atas menunjukkan bahwasanya kemampuan bercerita siswa RA Aisyah/PAUD Mawar Kota Padangsidempuan yang berusia 4 sampai 5 tahun meningkat secara signifikan setelah melihat film animasi Nusa dan Rara. Temuan dari pengujian hipotesis menunjukkan hal ini, dikarenakan nilai T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} , yaitu $4,690 > 2,064$. Maka dari itu, H_a benar serta H_0 salah dari perhitungan ini. Selanjutnya, skor dari pretest beserta *posttest* juga menunjukkan adanya peningkatan yang baik pada kemampuan berbahasa dan bercerita anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisti, A. R., Yuliasri, I., Hartono, R., & Fitriati, S. W. (2022). Pengembangan literasi digital pembelajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini dalam menyambut kurikulum merdeka. *In Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 111–119. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Akbar, R. A. (2018). Evaluasi Program Pengembangan Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Homepage*, 4(2), 136–162.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Astuti, R., Erni Munastiwi, Muqowim, & Muammar Qadafi. (2022). Digital Parenting: Utilizing Technology to Instill Islamic Education Values in Young Children. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(2), 365–378. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v17i2.7468>
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Febry, R. S., Rasidin, R., & Thontawi, M. (2025). The Efforts of Acts and Morals Teachers in Guiding Religious Moderation at State Tsanawiyah Madrasah 2, Jambi City. *Journal of Islamic and Interdisciplinary Research*, 1(1).

<https://ejurnal.rawaarasy.org/index.php/JIIR/article/view/14>.

- Hakim, A. M. (2025). Islamic Unity : Why Is The Ummah Not United And How To United it? *Journal of Islamic And Interdisciplinary Research*, 1(2), 25–35. <https://ejurnal.rawaarasy.org/index.php/JIIR/issue/view/3>
- Indrawati, R. (2022). Penerapan Metode Pemberian Tugas terhadap Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 45–52. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8736>
- Limbong, I., Munawar, M., & Kusumaningtyas, N. (2019). Perencanaan Pembelajaran PAUD Berbasis STEAM (Science, Technology, Eengineering, Art, Mathematic). *Seminar Nasional Paud, 2019: Seminar Nasional PAUD 2019*, 203–212.
- Meha, N., & Roshonah, A. F. (2014). Implementasi Whole Language Approach Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran Berbahasa Awal Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Non Formal. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 68–82. <https://doi.org/10.33830/jp.v15i2.415.2014>
- Putri, A. F., & Iskandar, W. (2020). Paradigma thomas kuhn: revolusi ilmu pengetahuan dan pendidikan. *NIZHAMIYAH*, x(2), 94–106.
- Rasidin, R., Husarida, H., & Febrilita, N. F. (2025). The Role of Youth Activities in the Development of Non-Formal Islamic Education in Rimbo Bujang District, Tebo Regency, Jambi Province. *Journal of Islamic and Interdisciplinary Research*, 1(1). <https://ejurnal.rawaarasy.org/index.php/JIIR/article/view/15>.
- Udiani, N. K. I., & Kristiantari, M. . R. (2021). Video Pembelajaran Pengenalan Lambang Bilangan Berbasis Teori Brunner untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 202. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34445>