



Analisis Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini

Rahma¹, Fauziatul Halim², Rafli³, Muhammad Kharizmi⁴, Berliantika Putri⁵
Universitas Almuslim¹²³⁴⁵)

e-mail Korespondensi: fh84fauziatulhalim2107@gmail.com

(Diterima: 02 Juli 2024; Direvisi: 22 Juli 2024; Diterbitkan: 31 Juli 2024)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:	Abstract
<p><i>Anaysis Effect, Early Childhood, Learning Motivation, Watching Cartoon Movie Intensity</i></p>	<p><i>This research was done at the kindergarten of Bungong Jeumpa Puteh, Gunci Village, Sawang sub district, Aceh Utara District. It aims to investigate the effect of watching cartoon movie intensity toward the early childhoods' learning motivation. The research employed the ex post facto method with a descriptive quantitative approach. The sum of the research samples were 25 children, including 15 boys and 10 girls (ages 4-6 years). The data were gotten from questionnaires and documentation, then analyzed quantitatively using formula of the Pearson Product Moment Correlation in order to verify validity and reliability. According to the analysis data, it was discovered that there is a linear and great correlation between the intensity of watching cartoon movies and early childhood learning motivation. The significance score (sig) in Deviation Linearity line was 0.074 is bigger than the value of 0.05 (0.074 > 0.05). besides, the result measurement showed that watching cartoon movie intensity has the significant effect toward the early childhoods' learning motivation by the F Value measure was 4.429 is bigger than T-Table was 4.26 in significant level 0.046 < 0.05. it could be concluded that the higher Frequency of watching cartoon movie intensity has the effect toward the early childhoods' learning motivation</i></p>

Kata kunci:	Abstrak
<p>Analisis Pengaruh, Anak Usia Dini, Intensitas Menonton Film Kartun, Motivasi Belajar</p>	<p>Penelitian ini dilakukan di TK Bungong Jeumpa Puteh, Gampong Gunci, Kecamatan Sawang, Kabupaten Aceh Utara dengan tujuan memeriksa dampak frekuensi menonton film kartun terhadap motivasi belajar anak usia dini. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah ex post facto dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dari penelitian ini berjumlah 25 anak, dengan jumlah anak laki-laki 15 orang dan anak perempuan 10 orang (4-6 tahun). Teknik pemerolehan data diambil dari angket dan dokumentasi. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan uji validitas dan reliabilitas menggunakan</p>

	rumus korelasi Pearson Product Moment. Dari hasil analisis data didapatkan hasil bahwa adanya hubungan linier dan signifikan antara frekuensi menonton film kartun dengan motivasi belajar anak usia dini. Nilai signifikansi (Sig) pada baris Deviation Linearity yaitu sebesar 0,074, lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,05. Selain itu, hasil perhitungan menunjukkan frekuensi menonton film kartun memiliki pengaruh yang berarti terhadap motivasi belajar anak usia dini dengan nilai F hitung sebesar 4,429, lebih besar dari nilai F tabel yaitu 4,26 dengan tingkat signifikansi $0,046 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa tingginya frekuensi menonton film kartun sangat mempengaruhi motivasi belajar anak usia dini.
--	--

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu kebutuhan fundamental yang harus diterima seseorang sejak kecil. Pendidikan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan segala aspek pertumbuhan seseorang (Rahmad, 2015:10). Amaliati (2020:45) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses perubahan perilaku seseorang baik melalui pengajaran, pelatihan, atau pembinaan untuk membentuk individu yang cerdas dan bermartabat.

Anak usia dini, yaitu anak dengan kategori usia 0-8 tahun, berhak memperoleh pendidikan dasar yang dimulai dari lingkungan keluarga hingga lingkungan masyarakat sekitarnya. Pendidikan pada masa usia dini (masa emas) merupakan periode yang paling optimal untuk mengembangkan setiap aspek pertumbuhan anak (Sujiono, 2019:48). Sesuai dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Peraturan Pemerintah Tahun 2014 Nomor 146), standar pencapaian tumbuh kembang anak mencakup enam aspek, yaitu tumbuh kembang fisik dan motorik, kognitif, bahasa, nilai moral dan agama, sosial-emosional, serta tumbuh kembang aspek seni.

Semua aspek tumbuh kembang anak diatas berperan dalam pendidikan anak. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan kini dapat diakses dari berbagai sumber. Baik dari institusi formal maupun informal, serta berbagai media teknologi seperti televisi dan handphone (Darmawan, 2011:67). perkembangan teknologi di era industri 4.0 yang pesat telah mengubah gaya hidup dan pola pikir manusia, termasuk anak-anak, sehingga informasi dan pengetahuan dapat diperoleh dengan sangat mudah. Televisi dan YouTube, misalnya, selain berfungsi sebagai hiburan namun juga sebagai sarana pembelajaran melalui berbagai film yang menarik perhatian anak-anak, khususnya film kartun yang sangat disukai oleh anak usia dini.

Menurut Ramli (2011:115), film kartun merupakan media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga sarat dengan pesan pendidikan. Film - film kartun yang bersifat edukatif seperti *Upin-Ipin*, *Adit dan Sopo Jarwo*, *Nussa dan Rara*, *Rico dan Kiyoko*, dan masih banyak lagi. Meskipun tayangan film kartun dapat dijadikan media pembelajaran, namun jika penggunaannya tidak sesuai dengan kebutuhan juga akan mempengaruhi minat atau motivasi belajar anak (Munadi, 2010). Oleh karena itu, intensitas menonton film kartun yang dilakukan harus berimbang dan selalu terkontrol agar semangat (motivasi) belajar anak juga tetap terjaga.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada TK Bungong Jeumpa Puteh, Gmapong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara, peneliti menemukan fakta bahwa intensitas menonton film kartun yang terlalu banyak berdampak pada motivasi belajar anak yang rendah. Hal ini disebabkan oleh dampak dari terlalu sering menonton film kartun, sehingga anak menjadi tidak aktif dan kurang inovatif. Mereka hanya diam dan duduk di depan televisi atau ponsel untuk menonton film kartun karena secara fisik maupun mental, menonton televisi tidak memerlukan usaha apa pun. Mereka cuma duduk, menyimak, dan menonton apa yang ditayangkan di layar. Pikiran dan kreativitas anak tidak berkembang, karena mereka tidak harus membayangkan hal seperti saat membaca buku atau mendengarkan musik. Hal ini tentu akan mempengaruhi kegiatan mereka di sekolah.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak setelah menonton film kartun, yaitu Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik. Motivasi Intrinsik mencerminkan minat atau dorongan internal yang muncul pada diri anak setelah melihat tayangan kartun edukatif yang mendorongnya untuk belajar tanpa dipaksa oleh orang lain. Sedangkan, Motivasi Ekstrinsik mencakup dorongan dari orang lain berupa penghargaan dalam belajar (reward), aktivitas belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Penurunan kualitas belajar anak juga dipengaruhi oleh melemahnya motivasi dari orang tua. Karena melemahnya motivasi ini, sulit bagi anak untuk mencapai tujuan belajarnya.

Motivasi untuk belajar sangatlah krusial dalam mencapai prestasi pendidikan yang optimal pada anak usia dini. Tingkat motivasi yang tinggi dapat berdampak pada minat, keterlibatan, dan pencapaian akademis mereka (Santrock, 2011:16). Namun, berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan di TK Bungong Jumpa Puteh, ternyata anak-anak prasekolah sering waktunya dihabiskan hanya untuk menonton televisi setiap hari. Mereka cenderung terpapar program-program televisi yang tidak selalu sesuai dengan usia dan tahap perkembangan mereka. Beberapa konten yang ditampilkan di televisi, terutama dalam film kartun, sering kali mengandung adegan yang kekerasan, bahasa yang tidak pantas, atau adegan yang tidak mendidik. Paparan berlebihan terhadap materi-materi ini dapat merugikan kemajuan kognitif anak-anak kecil dan juga akan memengaruhi semangat belajar mereka.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilaksanakan sehubungan dengan permasalahan yang disebutkan diatas. Penelitian awal yang dilakukan oleh Ginanjar & Saleh (2020) menemukan bahwa intensitas menonton film animasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, khususnya pada film-film yang memuat pesan pendidikan. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti & Kartowagiran (2016) mengungkapkan bahwa motivasi belajar anak akan semakin tinggi jika penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan tepat. Salah satunya adalah dengan menggunakan media video film -film kartun (animasi) sebagai media belajar. Dalam studi yang dilakukan oleh Nurmawati et al. (2019), disebutkan bahwa memanfaatkan film kartun seperti *Adit*, *Sopo Jarwo* sebagai media pembelajaran berdampak baik pada perkembangan moral anak.

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi dan studi sebelumnya, peneliti bermaksud untuk menyelenggarakan penelitian serupa dengan judul "Dampak Intensitas Menonton Animasi Terhadap Dorongan Belajar Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Bungong Jeumpa Puteh, Gampong Gunci, Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara).

II. METODE

Metode penelitian yang didesign dalam studi ini adalah penelitian ex post facto, dikenal juga sebagai penelitian kausal komparatif. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peristiwa yang sudah terjadi serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab peristiwa tersebut dengan melihat perbandingan antara dua kelompok atau lebih yang berbeda pada variabel yang relevan (Arikunto, 2013:74). Adapun pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif kuantitatif, dimana data yang diperoleh adalah berupa angka atau data kualitatif yang diangka. Penelitian dilakukan selama 3 minggu, dimulai dari 10 Oktober hingga 30 Oktober 2023 di TK Buning Jeumpa Puteh, Gampong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara. Sampel terdiri dari 25 anak, dengan rincian 15 laki-laki dan 10 perempuan, serta rentang usia 4 tahun (2 orang), 5 tahun (5 orang), dan 6 tahun (18 orang). Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi. Sedangkan Analisis data dilakukan melalui metode analisis kuantitatif guna mengolah skor dari angket yang dikumpulkan, kemudian data tersebut dikelompokkan, diinterpretasikan, dan diolah menjadi kesimpulan berbentuk angka. Untuk mengukur validitas dan reliabilitas, rumus yang dipakai adalah korelasi Pearson product moment dengan menggunakan perangkat SPSS, sesuai dengan metode yang dikembangkan oleh Arikunto (2013:150) sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Dimana:

r = koefisien korelasi pearson validitas

x = skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan

y = skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan

n = banyaknya jumlah responden

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Setelah pelaksanaan penelitian dan analisis data dilakukan, berikut adalah beberapa hasil yang didapatkan antara lain:

1. Data Intensitas Menonton Film Kartun

Intensitas mengonsumsi film animasi diukur dengan cara memperhatikan berapa lama durasi menontonnya setiap hari, seberapa sering menonton dalam seminggu, dan jenis film animasi yang dipilih. Berikut ini adalah gambaran bagaimana responden mendistribusikan kegiatan menonton film animasi.

Table 1. Deskripsi Intensitas Menonton Film Kartun

No	Keterangan	Hasil Perhitungan
1	N	25
2	Range	15
3	Skor Minimum	15

4	Skor Maksimum	30
5	Sum	582
6	Mean	23.28
7	Std. Deviation	4.016
8	Variance	16.127
9	Skewness	-0.172
10	Kurtosis	-0.515

Berdasarkan analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS, dilakukan analisis terhadap data Intensitas Menonton Film Kartun pada sampel yang terdiri dari 25 responden. Dalam analisis ini, nilai terendah (Minimum) yang diamati adalah sebesar 15, sementara nilai tertinggi (Maximum) mencapai 30. Rata-rata nilai Intensitas Menonton Film Kartun di seluruh sampel adalah sebesar 23,28 dengan standar deviasi sebesar 4,016. Hasil evaluasi terhadap ukuran kemencengan (Skewness) menunjukkan nilai sebesar -0,172, sementara hasil evaluasi terhadap ukuran keruncingan (Kurtosis) menghasilkan nilai sebesar -0,515. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa data Intensitas Menonton Film Kartun dalam sampel ini menunjukkan distribusi yang mendekati normal, dengan skewness mendekati nol dan kurtosis yang lebih rendah dari distribusi normal. Selain itu, nilai rentang (Range) data adalah 15, dan total nilai keseluruhan (Sum) yang dimiliki oleh 25 responden adalah sebesar 582. Hasil analisis ini memberikan gambaran ilmiah tentang karakteristik data Intensitas Menonton Film Kartun dalam konteks penelitian ini.

2. Data Motivasi Belajar

Motivasi Belajar diukur berdasarkan Minat terhadap belajar, Keterlibatan dalam aktivitas belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Berikut uraian distribusi responden terhadap motivasi belajar:

Table 2. Deskripsi Motivasi Belajar

No	Keterangan	Hasil Perhitungan
1	N	25
2	Range	24
3	Skor Minimum	22
4	Skor Maksimum	46
5	Sum	897
6	Mean	35.88
7	Std. Deviation	5.349
8	Variance	28.61
9	Skewness	-0.306
10	Kurtosis	0.769

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS, dilakukan analisis terhadap data Motivasi Belajar yang diperoleh dari 25 responden. Hasil analisis tersebut mencakup informasi tentang jumlah responden (N = 25), rentang nilai antara 22

hingga 46, rata-rata nilai Motivasi Belajar sebesar 35,88, dan standar deviasi sebesar 5,349. Dalam penelitian ini, peneliti mengevaluasi apakah distribusi data menunjukkan kecenderungan normal atau tidak. Dari hasil analisis diperoleh bahwa nilai skewness adalah -0,306 dan nilai kurtosisnya adalah 0,769, menunjukkan bahwa data Motivasi Belajar cenderung mengikuti pola distribusi normal. Selain itu, ditemukan juga bahwa nilai range (selisih antaranilai terendah dan tertinggi) adalah 24, dan total nilai sum untuk 25 responden adalah 897. Melalui analisis ini, dapat disimpulkan bahwa data Motivasi Belajar dalam konteks penelitian ini memiliki distribusi yang mendekati normal dan menunjukkan karakteristik yang relevan untuk studi motivasi belajar pada sampel yang diteliti.

3. Hubungan Antara Intensitas Menonton film kartun dan motivasi belajar anak usia dini di TK Bungong Jeumpa Puteh, Gampong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara

Uji linieritas dilakukan untuk menilai apakah terdapat hubungan linier antara variabel independen (tingkat menonton film animasi) dan variabel dependen (motivasi dalam pembelajaran). Analisis linieritas ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Berikut adalah hasil dari analisis tersebut yang ditampilkan dalam tabel.

Table 3. Uji Linieritas

Nilai Signifikansi (Sig)	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
0.074	0.05	linier

Berdasarkan hasil perhitungan uji linieritas yang menggunakan aplikasi SPSS, ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig) pada baris Deviation Linierity adalah 0,074, melebihi taraf signifikansi yang sudah ditentukan sebesar 0,05. Oleh karenanya, dapat disebutkan bahwa antara variabel independen (intensitas menonton film kartun) dan variabel dependen (motivasi belajar) terdapat hubungan linier.

4. Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bungong Jeumpa Puteh, Gampong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara

Sebelum memutuskan hasil dari uji hipotesis, terdapat serangkaian langkah yang harus dilakukan.

1. Mencari koefisien korelasi

Table 4. Hasil Uji Korelasi

r Hitung	interval	Tingkat Hubungan
0.074	0.40-0.599	sedang

Hasil analisis data dari tabel Korelasi tersebut didapatkan hasil bahwa nilai koefisien korelasi r adalah 0,402. Angka ini mengindikasikan adanya keterkaitan di tingkat menengah antara variabel Intensitas Menonton Film Kartun dan variabel Motivasi Belajar, sesuai dengan

interval 0,40 - 0,599. Tingkat hubungan dalam korelasi dapat dikonsultasikan melalui tabel interpretasi nilai r sebagai berikut:

Table 5. Tabel Interpretasi Nilai r

No	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1	0.00-0.199	Sangat Rendah
2	0.20-0.199	Rendah
3	0.40-0.199	Sedang
4	0.60-0.199	Kuat
5	0.80-0.199	Sangat Kuat

2. Mencari koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengevaluasi seberapa baik model dapat menjelaskan variasi dari variabel dependen. Berdasarkan nilai koefisien determinasi, dapat diamati sebagai berikut:

Table 6. Hasil Koefisien Korelasi

R Square	Nilai X Terhadap Y	Keterangan
0,125	12,5%	87,5% dipengaruhi variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Dari koefisien determinasi R Square, terlihat tingkat hubungan yang kuat antara intensitas menonton film kartun Rara dan motivasi belajar. Nilai R Square sebesar 12,5% mengindikasikan bahwa variabel X (intensitas menonton film kartun Rara) hanya dapat menjelaskan 12,5% variasi dari variabel Y (motivasi belajar), sedangkan sisa variasi (87,5%) dipengaruhi oleh aspek-aspek lainnya yang tidak diuraikan dalam penelitian ini.

3. Uji signifikansi

Rumusan hipotesis dari penelitian ini adalah bahwa Tingkat Intensitas Menonton Film Kartun memiliki dampak positif terhadap Motivasi Belajar anak-anak usia dini. Berdasarkan rumusan ini, dapat dikenali hipotesis nolnya serta hipotesis alternatif dengan pernyataan sebagai berikut.

Ho: Intensitas Menonton Film Kartun berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bungong Jeumpa Puteh Gampong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara.

Ha: Intensitas Menonton Film Kartun tidak berpengaruh terhadap

Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini di TK Bungong Jeumpa
Puteh Gampong Gunci Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara.

Table 7.

F Hitung	F Tabel	Kesimpulan
4.429	4.26	X berpengaruh terhadap Y

Berdasarkan hasil uji statistik, didapatkan nilai F hitung adalah sebesar 4,429, lebih besar daripada nilai F tabel yaitu sebesar 4,26 dengan tingkat signifikansi adalah 0,046, kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil dari tabel F, nilai F tabel yang diperoleh adalah 4,26 dengan derajat kebebasan F (1,24). Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa variabel X (intensitas menonton film kartun) memiliki pengaruh yang besar terhadap variabel Y (motivasi belajar). Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, hipotesis alternatif (H_a) diterima sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian ini, yang bertujuan untuk menyelidiki apakah ada korelasi dan dampak antara tingkat paparan film kartun terhadap motivasi belajar anak usia dini (4-6 tahun), peneliti melakukan verifikasi melalui uji hipotesis. Verifikasi ini melibatkan distribusi kuesioner kepada orang tua, observasi langsung, dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat paparan film kartun memiliki pengaruh linier terhadap motivasi belajar anak usia dini, sebagaimana tercermin dari nilai signifikansi (Sig) derivasi linier sebesar 0,074, yang melebihi taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Sehubungan dengan pernyataan dari ahli Behavioristik (dalam Molchanov, 2013), rangsangan eksternal seperti menonton film kartun dapat mempengaruhi respon internal, termasuk motivasi belajar.

Dari hasil penelitian yang diuraikan di atas, memperlihatkan adanya hubungan yang besar antara seberapa sering anak-anak menonton film kartun dengan motivasi mereka dalam belajar. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai F Hitung mencapai 4.429, melebihi nilai F Tabel sebesar 4.26 dengan tingkat signifikansi 0.046 lebih kecil dari 0.05. Temuan ini konsisten dengan pendapat Bungsu (2015), yang menyatakan bahwa film kartun dapat berperan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif.

Selain itu, intensitas menonton film kartun yang tinggi juga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap motivasi belajar anak. Hal ini dibuktikan dengan nilai F hitung lebih besar dari F tabel yaitu 4.429. sesuai dengan pendapat Wuryanti U dkk (2016:17) menyebutkan bahwa video animasi yang edukatif merupakan media belajar yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang telah disajikan sebelumnya, Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat korelasi langsung dan pengaruh penting antara seberapa sering anak-anak

menonton film kartun dengan tingkat motivasi mereka untuk belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh, seperti nilai (Sig) 0,074 pada uji Deviation Linierity, melebihi tingkat signifikansi yang telah ditetapkan (0,05), serta nilai F hitung sebesar 4,429 yang melebihi nilai F tabel (4,26) dengan tingkat signifikansi $0,046 < 0,05$. Artinya, frekuensi menonton film kartun secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar anak usia dini. Oleh karena itu, secara esensial orang tua berperan untuk mengawasi dan memandu kegiatan menonton anak-anak agar seimbang, serta memilih film kartun yang edukatif untuk ditonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliati, S. (2020). Konsep tarbiyatul Aulad Fi Al-Islam Abdullah Nashih Ulwan Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Untuk "Kidz Jaman Now." *Child Education Journal*, 2(1), 34–47. <https://doi.org/10.33086/cej.v2i1.1520>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ginanjar, D., & Saleh, A. (2020). Pengaruh intensitas menonton film animasi adit sopo jarwo terhadap interaksi sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01), 43–55. <https://doi.org/10.46937/18202028110>
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Gaung Persada Press.
- Nurmawati, L., Susdarwati, S., & Rahmawati, A. D. (2019). Pengaruh Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo Terhadap Perkembangan Moral. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Rahmad, R. (2015). Nilai Pendidikan Islam Film Animasi Upin dan Ipin dalam Membentuk Perilaku Islami Anak di Kelurahan Tinanggea. *Shautut Tarbiyah*, 21(2).
- Ramli, K. (2011). *Media Animasi untuk Siswa*. Online.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak*. Salemba Humanika.
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks. Jakarta.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>