



HUBUNGAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN FILM ANIMASI DENGAN PERKEMBANGAN NILAI MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TELKOM MAKASSAR

Alifiyah Hana Pratiwi^{1✉}, Rusmayadi^{2✉}, Herman^{3✉}, A. Sri Wahyuni Asti^{4✉}

Affiliasi⁽¹⁾(Universitas Negeri Makassar)

Affiliasi⁽²⁾ (Universitas Negeri Makassar)

Affiliasi⁽³⁾(Universitas Negeri Makassar)

Affiliasi⁽⁴⁾ (Universitas Negeri Makassar)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Media Audio Visual Menggunakan Film Animasi dengan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun di TK Telkom Makassar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 Tahun di TK Telkom Makassar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel x yaitu media audio visual menggunakan film animasi dengan variabel y yaitu perkembangan nilai moral anak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari temuan-temuan dan pengolahan data dengan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,042 kurang dari Alpha yang dipakai yaitu 0,05 maka hipotesis H1 diterima.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Film Animasi, Perkembangan Nilai Moral

Abstract

This study aims to determine the relationship between Audio Visual Media Using Animated Films on the Development of Moral Values for Children Aged 5-6 Years at Kindergarten Telkom Makassar. The research approach used is quantitative to the type of correlation research. The population in this study were group B children aged 5-6 years at TK Telkom Makassar. Sampling in this study was simple random sampling. The sample in this study was 30 children. The data collection technique used is descriptive statistical analysis and product-moment correlation analysis. Based on the results of the study, it can be concluded that there is a positive relationship between the x variable, namely audio-visual media using animated films, and the y variable, namely the development of children's moral values. This can be proven from the findings and data processing by obtaining a significance value of 0.042 less than the Alpha used, namely 0.05, the H1 hypothesis is accepted.

Keywords: Audio Visual Media, Animation Film, Development of Moral Values

Copyright (c) 2024, Alifiyah Hana Pratiwi, Rusmayadi, Herman, A. Sri Wahyuni Asti.

✉ Corresponding author :

Email Address : alifiyahhanapратиwi@gmail.com¹, rusmayadi@unm.ac.id², herman-hb83@unm.ac.id³

Received 10, 02, 2024, Accepted 12, 03, 2024 Published 05, 05, 2024

PENDAHULUAN

Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) memberikan sanksi teguran terhadap 13 siaran TV serta radio. Sanksi tersebut diberikan sebab siaran mengandung kekerasan, adegan kesurupan, adegan horor, pemanggilan arwah, serta konflik individu. Salah satu siaran yang mendapatkan teguran KPI yakni film animasi "Big Movie Family: The SpongeBob Squarepants Movie". (Ginjar & Saleh, 2020) mengatakan jika TV membuat anak-anak bisa melihat seluruh siaran yang menunjukkan seluruh bentuk interaksi sosial mulai dari bentuk interaksi sosial yang asosiatif (semacam nilai-nilai persahabatan, tolong-menolong, toleransi serta sikap prososial yang lain) sampai interaksi sosial yang disosiatif semacam tindak kekerasan (pertikaian ataupun konflik), seks, serta bullying yang tidak pantas dilihat oleh anak-anak.

Beberapa tahun terakhir ini banyak ditemui peristiwa ataupun permasalahan dikalangan anak-anak yang sangat membutuhkan atensi dari orang tua, pendidik dan masyarakat luas, sebagai contoh maraknya tindak kriminal yang dilakukan anak-anak mulai dari aksi pencurian sampai pada aksi pembunuhan. Banyak anak-anak yang terdorong untuk melakukan perilaku yang menyimpang dan melanggar norma yang disebabkan oleh pengaruh lingkungan dan pengaruh dari media masa terutama TV.

Film animasi merupakan tayangan yang bersifat menghibur, selain itu film animasi ternyata memiliki nilai edukatif. Ada 7 film menarik yang cocok untuk anak-anak versi Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dan direkomendasikan sebagai tontonan anak-anak. Menurut Agatha Lily, Komisioner Pengawasan KPI, mengatakan Dora the Explorer, Adit Sopo Jarwo, Laptop Si Unyil, Curious George, Thomas and Friends, Unyil Keliling Dunia, dan Disney Junior adalah tujuh film animasi tersebut. Sementara itu, peneliti mengamati sejumlah film animasi dari YouTube yang mengandung nilai-nilai moral, seperti animasi Nussa dan Rara, dan Cerita Ubay.

Tumbuhnya nilai moral anak akibat menonton animasi yang mengedepankan prinsip moral. Seperti yang terdapat dalam penelitian terdahulu, penelitian pertama mengenai pengaruh film animasi terhadap perilaku moral anak usia 5 sampai 6 tahun menemukan korelasi yang signifikan antara kebiasaan menonton film animasi dan perilaku moral. Perkembangan perilaku moral anak dapat diamati dari respon mereka terhadap bimbingan guru selama proses pembelajaran, kesediaan mereka untuk menanyakan kebutuhan orang lain, kesediaan mereka untuk bersalaman sebelum berangkat ke sekolah, kesediaan mereka untuk mengatakan kebenaran ketika ditanya, kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan, berkomunikasi dengan kalimat yang santun, kesediaan mereka mencari bantuan ketika menghadapi kesulitan, rasa syukur mereka menerima bantuan, dan kemampuan mereka melewati orang tua.

Penelitian kedua dengan judul "Pengaruh Pilihan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak di Pekon Luas Kabupaten Lampung Barat" dilakukan oleh Sitinjak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan film kartun berpengaruh signifikan terhadap perilaku anak di Pekon Luas Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat berdasarkan hasil pengolahan data dan pengujian hipotesis. Hal ini menandakan bahwa Indonesia memiliki banyak film kartun, dan anak-anak mulai menemukan sesuatu yang baru di mana mereka melihat apa yang mereka lihat

mendorong perilaku dan bahasa mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dengan teman sebaya. Tidak semua anak senang menonton kartun dan terpengaruh oleh isinya. Namun, kartun tersebut mempengaruhi perilaku sebagian besar anak-anak di Pekon Luas, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat.

Penelitian ketiga dilakukan oleh dengan judul “Dampak Pemanfaatan Media Film Berenergi Islami Terhadap Ajaran Ketegasan dan Keutamaan pada Remaja di RA Tarbiyatul Islam Loram Wetan Jati Kudus”. Berdasarkan hasil temuan, korelasi antara pengaruh media film animasi islami terhadap penanaman nilai-nilai agama dan moral pada anak di RA Tarbiyatul Islam Loram Wetan Jati Kudus adalah sebesar 0,609 yang menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan sebesar 37,1%.

Berdasarkan penelitian awal diketahui bahwa masih ada beberapa anak di TK Telkom Makassar yang nilai agama dan moralnya belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari adanya anak-anak yang mengganggu dan memukul temannya, tidak mau berbagi makanan dengan temannya, dan cenderung bermain tidak sportif. Bersikaplah kasar dan sedikit agresif saat sedang marah. Diperlukan berbagai media dalam pendidikan, salah satunya adalah film animasi yang dapat mengajarkan nilai-nilai moral. Pasalnya, mayoritas konten di YouTube atau televisi saat ini berdampak negatif bagi anak-anak jika tidak difilter, pembelajaran di sekolah selama ini juga dilakukan dengan metode pemberian tugas dan lembar kerja yang bersifat monoton. Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengkaji hubungan antara variabel y (perkembangan nilai moral) dan variabel x (menonton film animasi). Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ingin mengetahui bagaimanakah hubungan menonton film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun di TK Telkom Makassar. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan menonton film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun di TK Telkom Makassar

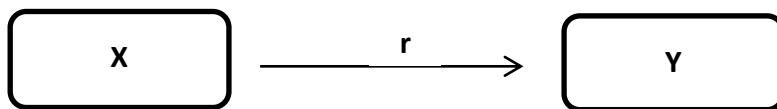
METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dikarenakan pendekatan kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Menurut (Margono, 2014) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasi, menggunakan teknik analisis korelasi bivariat. Dari Penelitian ini dapat memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi, bukan mengenai ada-tidaknya efek variabel satu terhadap variabel yang lain. Dalam judul penelitian ini peneliti ingin menjelaskan apakah ada korelasi signifikan antara media audiovisual menggunakan film animasi di TK Telkom Makassar.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Telkom Makassar yang beralamatkan di Jl. A. P. Pettarani No.4, Gunungsari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Telkom Makassar kelas B atau yang berusia 5-6 Tahun. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan populasi, dengan cara menggunakan *Probability Sampling* dengan

metode *random sampling* yang berjumlah 30 anak. Desain korelasi paradigma sederhana dapat dilihat sebagai berikut ¹:



Keterangan:

X = Variabel Independen, Film animasi

Y = Variabel Dependen, Perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun

Adapun alat ukur yang digunakan pada variabel bebas untuk mengetahui hubungan menonton film animasi terhadap perkembangan nilai moral yaitu dengan angket/kuisisioner yang diberikan melalui *google form*. Sedangkan, alat ukur yang digunakan pada variabel terikat untuk mengetahui perkembangan nilai moral anak yaitu menggunakan laporan penilaian perkembangan anak TK Telkom Makassar usia 5-6 tahun, masing-masing variabel menggunakan skala interval.

Populasi adalah sekelompok orang (atau lembaga, peristiwa, atau subjek studi lainnya) yang ingin dideskripsikan atau yang ingin digeneralisasikan. Vogt & Johnson, (Swarjana, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Telkom Makassar kelas B atau yang berusia 5-6 Tahun yang berjumlah 85 anak. Adapun teknik dalam pengambilan sampel yang digunakan berdasarkan populasi, dengan cara menggunakan *Probability Sampling* dengan metode *random sampling*. (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa teknik *probability sampling* adalah teknik penarikan sampel yang memberikan peluang bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih untuk menjadi sampel. Menurut (Emzir, 2019), sampel untuk studi korelasional dipilih dengan menggunakan metode *sampling* yang dapat diterima, dan 30 subjek dipandang sebagai ukuran sampel minimal yang dapat diterima, Maka berdasarkan uraian di atas, teknik penarikan sampel yang digunakan sebagai penelitian sebanyak 30 anak.

Adapun prosedur pelaksanaan penelitian ini terbagi menjadi empat tahapan umum yaitu persiapan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengolahan data penelitian dan penyelesaian. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif, Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015a). Lalu uji asumsi klasik yaitu dengan melakukan uji normalitas dan uji linearitas. Lalu uji hipotesis korelasi *product moment*. Analisis korelasi *pearson* atau dikenal juga dengan korelasi *Product Moment* adalah analisis untuk mengukur keeratan hubungan secara linier antara dua variabel yang mempunyai distribusi data normal (Priyanto, 2014). Menurut (Riduwan & Akdon, 2010) Syarat-syarat untuk menggunakan statistik parametrik adalah kedua variabel penelitian menggunakan data interval atau rasio, data berdistribusi normal, jumlah data (sampel) lebih besar dari 30 (Esti & Irul, 2017). Dalam penelitian ini, data yang akan diolah diasumsikan memenuhi syarat-syarat penggunaan *pearsons product moment* sehingga cara ini adalah teknik analisa yang tepat. Selain itu teknik analisa

Pearson's Product Moment adalah teknik analisa yang paling stabil dengan tingkat kesalahan paling kecil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pemberian angket kepada guru yang sesuai dengan indikator film animasi menunjukkan:

Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Presentase	Kategori
9 - 10	-	-	0%	Sangat Tidak Setuju (STS)
11 - 12	2	2	20%	Tidak Setuju (TS)
13 - 14	5	7	50%	Setuju (S)
15 - 16	3	10	30%	Sangat Setuju (SS)
Jumlah	10		100%	

Tabel 1 Tabel distribusi angket melalui google form

Dengan melihat tabel diatas, dapat diketahui bahwa pemanfaatan media audio visual menggunakan film animasi cukup efektif, hasil angket yang diisi oleh guru menunjukkan kategori (STS) dengan presentase 0% yaitu menunjukkan bahwa tidak ada guru yang memilih sangat tidak setuju pada indikator media audio visual film animasi seperti mampu memilih cerita yang sesuai dengan kondisi anak, membangkitkan kesiapan anak, menciptakan suasana yang interaktif dan mampu memotivasi anak. Lalu terdapat 2 kategori tidak setuju (TS) dengan presentase 20%, yaitu menunjukkan bahwa terdapat 2 orang yang memilih tidak setuju pada indikator media audio visual film animasi seperti mampu memilih cerita yang sesuai dengan kondisi anak, membangkitkan kesiapan anak, menciptakan suasana yang interaktif dan mampu memotivasi anak. Lalu, terdapat 5 kategori setuju (S) dengan presentase 50%, ini menunjukkan bahwa terdapat 5 orang yang memilih setuju pada indikator media audio visual film animasi seperti mampu memilih cerita yang sesuai dengan kondisi anak, membangkitkan kesiapan anak, menciptakan suasana yang interaktif dan mampu memotivasi anak, kemudian terdapat 3 kategori sangat setuju (SS) dengan presentase 30%, yaitu menunjukkan bahwa ada 3 orang yang memilih sangat setuju pada indikator media audio visual film animasi seperti mampu memilih cerita yang sesuai dengan kondisi anak, membangkitkan kesiapan anak, menciptakan suasana yang interaktif dan mampu memotivasi anak. Dari hasil data diatas, jumlah orang yang memilih setuju dan sangat setuju lebih besar dari pada tidak setuju dan sangat tidak setuju, hal ini menunjukkan bahwa media audio visual menggunakan film animasi efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Tabel 2 Tabel Distribusi Perkembangan Nilai Moral Anak

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	-	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	11	37%

3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	14	47%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	17%
		30	100%

Dengan melihat tabel diatas, dapat diketahui bahwa perkembangan nilai moral anak, tidak terdapat anak yang perkembangan nilai moralnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0% sebab dari 2 indikator yang diujikan yakni membiasakan diri beribadah dan memahami perilaku baik, anak belum mampu mencapainya meski dengan bantuan guru. Lalu terdapat 11 anak yang perkembangan nilai moralnya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan presentase 37% sebab dari 2 indikator yang diujikan yakni Membiasakan diri beribadah, dan memahami perilaku baik, anak sudah mampu mencapainya tetapi masih dengan bantuan guru. Terdapat 14 anak yang perkembangan nilai moralnya pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 47%, hal ini dikarenakan dari 2 indikator yang diujikan yakni membiasakan diri beribadah, dan memahami perilaku baik anak mampu mencapainya tanpa bantuan guru, lalu terdapat 5 anak yang perkembangan nilai moralnya pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 17%, hal ini dikarenakan dari 2 indikator yang diujikan yakni membiasakan diri beribadah, dan memahami perilaku baik anak mampu mencapainya tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Hasil uji korelasi product moment menggunakan aplikasi SPSS diperoleh nilai Sig. (2-tailed) film animasi (x) dan nilai moral anak (y) yaitu $0,042 < 0,05$. Dalam hal ini, disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara menonton film animasi terhadap perkembangan nilai moral. Berdasarkan nilai r hitung sebesar 0,649 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari r tabel sehingga menunjukkan adanya hubungan atau korelasi antara menonton film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun.

Kriteria pengujian yaitu jika angka signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, namun jika sebaliknya, angka signifikansi $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Data hasil test of normality, peneliti menggunakan uji normalitas probabilitas shapiro wilk karena uji ini digunakan pada jumlah sampel 30 dan tetap stabil hingga 50 sampel. Sedangkan uji normalitas probabilitas kolmogorov smirnov digunakan pada jumlah sampel lebih dari 50 untuk. Angka signifikansi Shapiro wilk adalah 0,089 yang lebih besar dari 0,05 maka data untuk media film animasi berdistribusi normal. Kemudian variabel perkembangan nilai moral angka signifikansi Shapiro Wilk adalah 0,089 yang lebih besar dari 0,05 maka data untuk nilai agama dan moral berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3
Deskripsi Data Penelitian
Descriptives

		Statistic	Std. Error
Film	Mean	14.10	.482
Animasi	95% Confidence Interval for Mean	13.01	
	Lower Bound		
	Upper Bound		

	Upper Bound	15.19	
	5% Trimmed Mean	14.11	
	Median	14.00	
	Variance	2.322	
	Std. Deviation	1.524	
	Minimum	12	
	Maximum	16	
	Range	4	
	Interquartile Range	3	
	Skewness	.028	.687
	Kurtosis	-1.124	1.334
Nilai Moral	Mean	13.60	.476
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	12.52
		Upper Bound	14.68
	5% Trimmed Mean	13.56	
	Median	13.50	
	Variance	2.267	
	Std. Deviation	1.506	
	Minimum	12	
	Maximum	16	
	Range	4	
	Interquartile Range	3	
	Skewness	.615	.687
	Kurtosis	-.671	1.334

Setelah melakukan uji analisis deskriptif data, peneliti melakukan uji normalitas. Pengujian data tersebut bertujuan untuk mengkaji data apakah berdistribusi normal. Pengolahan data ini dilakukan dengan cara menggunakan aplikasi SPSS 23

Tabel 4
Hasil SPSS Uji Normalitas Variabel X dan Y
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Film Animasi	.226	10	.158	.866	10	.089
Nilai Moral	.195	10	.200*	.866	10	.089

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil pengolahan data tersebut, diperoleh Shapiro-Wilk sebesar 0,089 untuk data menonton film animasi dan 0,089 untuk data perkembangan nilai moral anak. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan yaitu jika $p > 0,05$ maka H_1 diterima. Dengan demikian data menonton film animasi dan perkembangan nilai moral dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 5
Hasil SPSS Uji Hipotesis Variabel X dan Y
Correlations

		Film Animasi	Nilai Moral
Film Animasi	Pearson Correlation	1	.649*
	Sig. (2-tailed)		.042
	N	10	10
Nilai Moral	Pearson Correlation	.649*	1
	Sig. (2-tailed)	.042	
	N	10	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan analisis tabel tersebut didapatkan nilai Sig. (2-tailed) film animasi (x) dan nilai moral anak (y) yaitu $0,042 < 0,05$. Dalam hal ini, disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara menonton film animasi terhadap perkembangan nilai moral. Berdasarkan nilai r hitung sebesar 0,649 yang menunjukkan nilai tersebut lebih besar dari r tabel sehingga menunjukkan adanya hubungan atau korelasi antara menonton film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan tentang hubungan media audio visual menggunakan film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun di TK Telkom Makassar, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat korelasi antara variabel x yaitu media audio visual menggunakan film animasi terhadap variabel y yaitu perkembangan nilai moral anak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari temuan-temuan dan pengolahan data dengan memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,042 kurang dari Alpha yang dipakai yaitu 0,05 maka hipotesis H_1 diterima. Sehingga dari hasil pengolahan data tersebut terjawab bahwa media audio visual menggunakan film animasi memiliki hubungan media audio visual menggunakan film animasi dengan perkembangan nilai moral anak usia 5-6 tahun di TK Telkom Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Fithri, Radhiyatul, and Rensia Pradipta, 'Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1

- 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>
- Indayana, Nur Fajri, and Muhammad Akil Musi, 'Pengaruh Film Animasi Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun', *JECED: Journal of Early Childhood Education and Devalopment*, 4.1 (2022), 59–68
- Maslikhah, Maisy, Mita Isfaul Janah, Sinta Amalia, Lina Agustin, and Rhischa Assabet Shilla, 'Penerapan Media Audiovisual Berbasis Animasi Sebagai Penunjang Pembelajaran Jarak Jauh Tingkat Sekolah Dasar', 2021, 519–30
- Nuansari, Hasti, and Widi Sriyanto, 'The Effectiveness of Using Animation Movie in Improving Speaking Skills of Elementary Students', *ELLTER Journal*, 2.1 (2021), 47–52 <<https://doi.org/10.22236/ellter.v2i1.5368>>
- Safitri, Dyah, 'Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Islami Terhadap Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatul Islam Loram Wetan Jati Kudus' (IAIN Kudus, 2019)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Suparlan, *Mendidik Hati Membentuk Karakter: Panduan Al-Quran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)
- Suparyanto dan Rosad, 'Pengaruh Pilihan Kartun Anak Terhadap Perilaku Anak Di Pekon Luas Kabupaten Lampung Barat', *Suparyanto Dan Rosad*, 5.3 (2020), 248–53