

PERAN ORANGTUA DALAM PENGGUNAAN FILM ANIMASI ISLAMI UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Luluk Asmawati

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

lulukasmawati@untirta.ac.id

Abstract: The Role of Parents in Using Islamic Animated Films for Early Childhood Learning. Parents have the main and first role in the development of religious values in early childhood. During the Covid pandemic 19 parents must accompany and help children learn from home. The objectives of the literature review were: 1) to determine the innovation of learning religious values carried out by parents, 2) to determine the ability of religious values that must be developed in children aged 4-5 years. The main issues in this study: 1) parents stimulate the development of the foundations of faith or the recognition of Allah through His creation, 2) parents introduce prayer to their children, 3) parents develop good character or behavior in children. Alternative solutions to problems: 1) method of watching Islamic animated films of children with parents, 2) parenting methods, 3) habituation method, 4) direct practice method.

Abstrak: Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Orangtua memiliki peran utama dan pertama dalam pengembangan nilai-nilai agama pada anak usia dini. Pada masa pandemik covid 19 orangtua harus mendampingi dan membantu anak belajar dari rumah. Tujuan kajian pustaka: 1) mengetahui inovasi pembelajaran nilai-nilai agama yang dilakukan oleh orangtua, 2) mengetahui kemampuan nilai-nilai agama yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun. Isu-isu pokok pada penelitian ini: 1) orangtua menstimulasi pengembangan dasar-dasar akidah atau pengenalan adanya Allah melalui penciptaanNya, 2) orangtua mengenalkan ibadah sholat pada anak, 3) orangtua mengembangkan akhlak atau perilaku yang baik pada anak. Alternatif pemecahan masalah: 1) metode menonton film animasi Islam anak dengan orangtua, 2) metode keteladanan orangtua, 3) metode pembiasaan, 4) metode praktek langsung.

Kata kunci: orangtua, animasi, anak usia dini

PENDAHULUAN

Latar belakang kajian pustaka ini adalah keluarga merupakan pusat pendidikan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan anak (J.Goode, 2018). Suwartatha (2017) dan Erzad (2017) menjelaskan bahwa orangtua memiliki peran dalam peletak dan pengembangan pendidikan tauhid, syariat, dan akhlak yang baik sejak anak usia dini. Penerapan nilai-nilai agama harus melalui teladan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Adanya perkembangan teknologi dan informasi pada kenyataan menjadi salah satu penghambat penerapan pengembangan nilai-nilai agama Islam untuk anak usia dini. Hal ini karena informasi di dunia digital didominasi oleh hiburan, berita, dialog interaktif, sinetron, film, dan komedi. Anak usia dini lebih menyukai menonton film animasi Naruto, Tom dan Jerry, Spiderman, Power Ranger, Barbie, Frozen, Tayo in The Bus, Sponge Bob. Setelah menonton film-film tersebut anak-anak cenderung mengikuti gaya dan peran tokoh film animasi tersebut. Peran orangtua untuk membimbing, mengawasi,

mendampingi, dan memilih film-film kartun sangat berpengaruh terhadap perkembangan nilai-nilai agama pada anak.

Docy (2020) menjelaskan animasi berasal dari Bahasa Latin yaitu *anima* berarti jiwa, hidup, semangat. *Animation* artinya menghidupkan. Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati atau rangkaian gambar yang disusun beruntun atau dikenal dengan istilah *frame*. Ada beberapa animasi media yaitu: 1) animasi sel, 2) animasi *frame*, 3) animasi *sprite*, 4) animasi lintasan, 5) animasi *morphing*, 6) animasi digital, 7) animasi *spline*, 8) animasi vector, 9) animasi karakter, 10) animasi komputasional, 11) animasi clay, 12) animasi *fluid*. Pada kajian pustaka ini membahas animasi karakter. Azhar (2020) menjelaskan animasi karakter berbasis 3 dimensi yaitu gerakan hirarkis mulut, mata, muka, dan tantangan yang bergerak tetapi semua gerakan pada waktu yang sama membuat animasi tunggal dan *bitmap*. Film animasi tersebut didesain untuk meningkatkan pemahaman proses belajar anak. Harapannya orangtua dapat memilih dan mendampingi anak untuk menonton film-film kartun Islami. Hal ini untuk mengembangkan kemampuan agama Islam anak sesuai usia dan tingkat perkembangan anak.

Permasalahan dalam kajian ini adalah: 1) inovasi metode pembelajaran yang digunakan oleh orangtua untuk mengembangkan nilai-nilai agama Islam pada anak usia 4-5 tahun, 2) bagaimana cara orangtua menstimulasi pengembangan dasar-dasar akidah, ibadah sholat, dan akhlak anak usia 4-5 tahun, Hal-hal yang menarik dari penelitian ini adalah: 1) mengetahui nama film animasi Islami dan temanya untuk anak, 2) isi film-film animasi yang sesuai dengan tema pembelajaran anak usia 4-5 di Taman Kanak-kanak, 3) metode pendampingan orangtua untuk menstimulasi perkembangan nilai-nilai agama Islam anak selama belajar dari rumah. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mengetahui inovasi pembelajaran nilai-nilai agama yang dilakukan oleh orangtua, 2) mengetahui kemampuan nilai-nilai agama yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun. Kajian pustaka ini diharapkan dapat menjadi rujukan orangtua untuk memilih film animasi untuk mendukung dan mengkonkritkan indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak atau Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada aspek pengembangan nilai-nilai agama Islam usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Penulis membahas kajian ini ke dalam pembahasan yang bersifat analisis, argumentatif, logis, dan kritis. Deskripsi pembahasan sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Inovasi Pembelajaran Pengembangan Nilai-nilai Agama Islam Anak Usia 4-5 Tahun

Indikator Nilai-nilai Agama Anak Usia 4-5 Tahun	Analisis Aspek Pengembangan Nilai-nilai Agama Islam	Nama Film Animasi	Judul Film Film Animasi	Metode Pembelajaran
1. Mengetahui agama yang dianutnya	Akidah	Syamil dan Dodo, Alif Shofia, Yufid Kids, Anak Muslim, Kastari Animation,	Syamil dan Dodo Pengertian Dua kalimat Syahadat, Ayo Belajar Sholat, Menunaikan Ibadah Puasa Ramadhan, Panduan Zakat Fitrah, Alif dan Shofia Pergi Haji, Cara	menonton animasi film Islami anak dengan orangtua, keteladanan orangtua, pembiasaan,

		Alif Aliya, Nussa official, Kids TV	Mengenalkan Allah Melalui Hasil CiptaanNya, Tanya Jawab Ubay tentang Tauhid dan Islam	praktek langusng
2.Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar	Ibadah sholat		Ayo Sholat Lima Waktu, Sholat Lebaran Idul Fitri, Sholat Lebaran Idul Adha, Sholat Dhuha	
3.Mengucapkan doa sebelum dan atau sesudah melakukan sesuatu	Ibadah		Ayo Belajar Doa-Doa Harian	
4.Mengenal perilaku baik/sopan, dan buruk	Akhlak/perilaku baik		Film animasi dikaitan dengan tema pembelajaran di TK, misalnya: mengenal alfabet, huruf hijaiyah, nama bulan Islam/bulan hijriah, lagu-lagu anak Islam, cerita teladan Rasullullah Nabi Mihammad SAW	
5.Membiasakan diri berperilaku baik	Akhlak/perilaku baik			
6.Mengucapkan salam dan membalas salam	Akhlak/perilaku baik			

Berdasarkan tabel 1 di atas bahwa orangtua dapat menggunakan film animasi tersebut untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai agama Islam anak usia 4-5 tahun selama anak belajar dari rumah. Lima indikator pengembangan nilai-nilai agama Islam telah ada film animasinya, sehingga dapat menjadi solusi bagi orangtua untuk mengajarkannya pada anak. Selanjutnya, kemajuan teknologi dan informasi memberikan dampak positif bagi kemajuan Pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini. Perkembangan teknologi digital juga berpengaruh dengan pembuatan film animasi yang memberikan pesan audio visual yang menarik bagi anak. David (2020), Faridayanti (2020) di Indonesia sudah diproduksi film-film animasi seperti Syamil dan Dodo, Alif dan Shphia, *Yufid Kids*, Anak Muslim, Kastari *Animation*, Alif Aliya, Nussa Official, Kids TV oleh produsen film kartun dala negeri. Direktorat PAUD (2012) menjelaskan bahwa film-film animasi tersebut berisi nilai-nilai 15 pendidikan karakter yang dapat diteladi oleh anak usia dini, yaitu: 1) kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, 2) kejujuran, 3) disiplin, 4) toleransi dan cinta damai, 5) percaya diri, 6) mandiri, 7) tolong-menolong, kerjasam, gotong royong, 8) hormat dan santun, 9) tanggung jawab, 10) kerja keras, 11) kepemimpinan dan keadilan, 12) kreatif, 13) rendah hati, 14) peduli lingkungan, 15) cinta bangsa dan tanah air (Depdiknas, 2012). Film animasi adalah teknik pembuatan film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan animasi secara tradisional dari animasi gambar bergerak selalu diawali hamper bersamaan dengan penyusunan *story board*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Semua film animasi dibuat secara digital melalui komputer.

Trianton (2019) menjelaskan bahwa film kartun adalah salah satu karya cipta yang menggunakan fasilitas aplikasi komputer multimedia yang menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi, dan video sehingga seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara yang selanjutnya dapat disusun menjadi suatu cerita yang menarik. Waliyanto (2016) menguraikan bahwa film animasi memiliki fungsi sebagai alat penghibur dan sebagai media pembelajaran untuk anak sehingga anak merasa senang dan terhibur. Film animasi sebagai suatu hasil yang memberikan karakter dari setiap tokoh animasi. Ahmadzeni (2018) film animasi merupakan suatu rangkaian gambar diam dalam jumlah banyak, diproyeksikan terlihat seolah-olah hidup atau bergerak. Selain itu film animasi memberikan manfaat bagi anak: 1) dapat menimbulkan kesan yang mendalam pada anak karena mudah diingat dengan adanya bentuk audiovisual, 2) suara dan gerakan yang ditampilkan sesuai dengan gambaran nyata dan disesuaikan dengan materi yang disajikan, 3) film animasi dapat memenuhi unsur gerak dan kontras, 4) film animasi dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar anak ketika berdiskusi dan praktek, 5) film animasi merupakan pengganti alam sekitar dan menunjukkan objek yang dapat dilihat secara normal, 6) film animasi dapat meningkatkan dan mengembangkan karakter anak usia dini, 7) film animasi dengan tema pendidikan dapat mengandung nilai-nilai positif, yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok anak. Jadi disimpulkan bahwa film animasi adalah serangkaian gambar yang diproyeksikan seolah-olah gambar diam dapat bergerak dan bersuara selanjutnya menjadi suatu cerita yang menarik dengan memberikan karakter pada setiap tokoh animasi.

Pembahasan argumentasi berdasarkan landasan teori pendidikan anak usia dini bahwa pandemik covid-19 menuntut keterlibatan peran orangtua melalui pendidikan anak dalam keluarga. Sejak terjadinya pandemik covid 19 pendidikan anak usia dini dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan teknologi. Trisnadewi dan Muliani (2020) selama belajar dari rumah, peran orangtua menjadi pendidik pertama, utama, mendampingi anak, memfasilitasi anak belajar, mengembangkan kreativitas anak, mengawasi anak, dan mengevaluasi hasil belajar anak Prianto (2020) menjelaskan bahwa peran orangtua mendampingi anak agar: 1) anak merasa tidak sendiri, 2) orangtua sebagai pemberi semangat, 3) memfasilitasi kebutuhan anak, 4) tempat berdiskusi dan bertanya, 5) membantu anak mengenali diri sendiri, 6) melihat dan mengembangkan bakat anak, 7) menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Tim Dosen Pendidikan Agama Islam (2016) bahwa peran ayah dan ibu bertanggungjawab untuk memelihara, mengawasi, melindungi, serta membimbing keturunan mereka dalam keluarga. Tanggung jawab orangtua terdiri atas: 1) mendidik dan mengasuh anak, 2) memenuhi segala kebutuhan anak-anak secara fisik, psikis, 3) membina mental dan moral anak, 4) membimbing anak sholat. Orangtua juga harus memahami teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan pra operasional. Berdasarkan pendapat ahli di atas bahwa orangtua telah menerapkan metode menonton film animasi dengan anak, metode pembiasaan, metode keteladanan, dan metode praktik langsung. Orangtua memberikan contoh melakukan sholat, membaca doa-doa harian, hafalan surat-surat pendek Juz Amma, berbuat baik. Orangtua juga melatih anak untuk mempraktikkan langsung tayangan di film animasi kepada anak.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, anak memerlukan media pembelajaran untuk memahami satu konsep pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter. Hal ini diperkuat dengan teori kognitif sosial Vygotsky yaitu anak memerlukan bantuan atau scaffolding dari orangtua dan orang dewasa di sekitar anak untuk mempelajari sesuatu. Brunner juga menjelaskan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap perkembangan enaktif yaitu anak terlibat langsung dalam pembelajaran secara aktif, menggunakan benda yang kongkrit atau situasi nyata. Film animasi Islami menjadi medium belajar anak usia dini. Film ini dapat ditonton melalui *TV Kids*, *youtube*, dan televisi kabel.

Tayangan film animasi Islami adalah salah satu tayangan yang diminati oleh anak-anak karena menghibur dan menyenangkan. Setelah menonton tayangan film, biasanya anak mencontoh perilaku yang dilihatnya. Melalui tayangan film animasi Islami, merupakan upaya orangtua mengembangkan perilaku yang baik pada diri anak. Orangtua harus mampu memilihkan film-film animasi Islami yang mendidik dan mengembangkan nilai-nilai akidah, ibadah, dan akhlak mulia anak. Film animasi Islami Adit dan Sopo Jarwo adalah tokoh ayah, bunda, Adit, pak Ustadz, Bang Jarwo yang berisi nasihat-nasihat kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Adit berkarakter sopan. Film Ali dan Sumaya adalah anak-anak Islami yang mempunyai hobi membuat *vlog* tentang aktivitas mereka. Film animasi Nussa berisi lagu-lagu Islami dan doa-doa Islami. Karakter Nussa sebagai anak lelaki yang harus menggunakan kaki palsu sejak kecil. Nussa selalu bersyukur atas nikmat Allah yang dimilikinya untuk mencintai diri sendiri. Film Syamil dan Dodo, Syamir berkarakter pintar dan sabar menghadapi Dodo. Dodo anak ceria dan sedikit jahil. Cerita dua sahabat, Syamil sering memberikan nasihat baik kepada Dodo ketika Dodo melakukan kesalahan. Alif dan Aliya mengajarkan sikap tolong menolong dan menghormati orangtua, memulai kegiatan dengan berdoa. Shofia, *Yufid Kids*, Anak Muslim, Kastari *Animation*, Alif Aliya, Nussa *Official Kids TV* berisi film animasi bertema, misalnya: belajar hijaiyah di luar angkasa, cerita telada Nabi Muhammad SAW, aku punya panca indera, belajar alfabet, belajar mengenal hewan, belajar mengenal warna, mengenal angka, anggota tubuh, mengenal kata di jalan raya, bulan hijriah, kutahu nama kendaraan, lagu-lagu anak. Berdasarkan analisis di atas maka film-film kartun ini layak ditonton oleh anak-anak. Cara orangtua menstimulasi pengembangan dasar-dasar akidah, pengembangan gerakan ibadah sholat lima waktu pada anak usia dini, mengembangkan akhlak atau perilaku baik anak usia dini ada pada film-film animasi di atas. Film animasi tersebut dapat menginspirasi orangtua atau inovasi pembelajaran bagi anak untuk memudahkan anak belajar dari rumah

Analisis logis bahwa anak-anak masa kini merupakan generasi digital native yaitu mereka sudah mengenal media elektronik dan digital sejak lahir (Ikatan Dokter Anak Indonesia, 2019). Kim (2017) menjelaskan ciri-ciri anak generasi digital adalah; (1) identitas yaitu generasi digital ramai-ramai membuat akun di *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram*, *youtube* untuk membuktikan kepada dunia bahwa mereka ada, 2) privasi yaitu anak lebih terbuka, berpikir lebih agresif, 3) kebebasan berekspresi yaitu tidak suka diatur dan dikekang, mereka ingin memegang control dan internet menawarkan kebebasan berekspresi, 4) proses belajar yaitu selalu mengakses dengan *google*, *yahoo*, atau mesin pencari lainnya. Kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada di ujung jari mereka. Berdasarkan kenyataan tersebut, peran orangtua harus mampu melindungi anak usia dini dari ancaman era digital, dan memberikan tuntunan potensi manfaat menggunakan peralatan digital, misalnya menonton *youtube* dan televisi atau *TV Kids* film-film Islami. Livingstone (2016) menjelaskan peran orangtua melindungi anak dari paparan peralatan digital, yaitu: 1) menjaga kesehatan mata anak, 2) lamanya waktu melihat layar digital, 3) dampak isi media digital yang dilihat, 4) perkembangan fisik anak, 5) perkembangan sosial, 6) perkembangan otak anak. Orangtua juga harus terus menambah pengetahuan, mengarahkan media digital untuk memperkuat pembelajaran khususnya pengembangan nilai-nilai agama. Orangtua yang inovatif harus mampu menjadi migran teknologi sehingga mampu mendampingi anak belajar dengan penuh wawasan sumber belajar yang *open source* di *platform digital*.

Analisis kritis bahwa pada teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 0-2 tahun masa sensori motorik. Perkembangan dunia digital, seharusnya teori berubah anak usia 0-2 tahun masa eksplorasi terbimbing oleh orangtua dalam menggunakan *platform digital*. Usia 2-4 tahun masa eksplorasi sendiri. Usia 4-8 tahun masa eksplorasi kreatif. Usia 8-12 tahun masa kritis dan

produktif berinovasi. Orangtua harus memahami bahwa usia 4-5 tahun merupakan usia anak yang sedang dalam proses sosialisasi nilai-nilai dan pembelajaran untuk menjadi manusia dewasa. Anak-anak berkomunikasi dengan orang lain, teman sebaya, dan orang lain di sekitarnya dalam kesehariannya. Keluarga, sekolah, dan media massa merupakan agen sosialisasi, salah satunya menonton film animasi. Menonton film animasi melalui televisi dan layar digital adalah sebuah sosialisasi yang dialami oleh anak-anak sebagai bentuk penyesuaian diri mereka terhadap lingkungannya. Dewi Retia Kartika (2020) menjelaskan bahwa orangtua harus mampu melindungi anak dari tayangan televisi yang tidak layak atau tidak aman untuk anak usia dini, misalnya berisi kekerasan dan eksploitasi anak, sinetron, diskusi interaktif. Hal ini untuk menghindari konflik-konflik di dalam diri anak. Selfi Laily (2020) orangtua harus dapat melindungi dan mendampingi (*coviewing*) anak: 1) *violence cartoon* yaitu adegan-adegan yang tertayang cenderung mengarah pada tindakan-tindakan kekerasan baik secara ekspresif mampu implisit, seperti memukul, kata-kata kasar. Di dalamnya juga terkandung muatan-muatan nilai-nilai negatif yang tidak dapat dicerna secara mudah hanya dengan sekilas menonton misalnya Tom and Jerry, Power Ranger, Dragon Ball, Scooby Doo; 2) *general cartoon* yaitu cerita-cerita bersifat universal dan mengajak anak-anak untuk belajar suatu hal, misal: Dora the Explorer, Sponge Bob, Chalk Zone; 3) Pola beraktivitas dengan layar digital yang diseting waktu; 4) orangtua menguasai pilihan program; 5) orangtua mengidentifikasi tokoh karakter kartun dalam film animasi. Jadi orangtua mampu menjadi mediator sebagai upaya memberdayakan potensi kesadaran kritis dalam diri anak. Abercronbie (1996) menjelaskan bahwa film animasi Islam anak memberikan manfaat pembelajaran, yaitu: 1) hiburan dan kegiatan yang menyenangkan, 2) mendukung kegiatan eksplorasi lingkungan, kosa kata pada anak, 3) mendukung anak lebih kreatif, 4) mendukung perkembangan bahasa, pengembangan proses input bahasa, proses asimilasi atau penyesuaian untuk memahami jumlah cerita dari film kartun untuk anak usia dini, 5) penampilan sopan dan penuh kasih sayang, ini mencerminkan kehidupan yang harmonis sehingga menyenangkan penonton, 6) penyampaian berbagai pesan moral melalui bahasa yang lucu, ringan, dan tidak berbelit-belit, memudahkan penonton mencerna pesan-pesan moral yang ada. Produser film animasi anak Islami, sebaiknya membuat film animasi yang berisi pesan akhlak secara verbal dan non verbal tentang kewajiban beragama yaitu: 1) tauhid mengakui Eesaan Allah SWT dengan cara anak melaksanakan perintah atau kewajiban anak kepada Allah dan Rasulullah Nabi Muhammad SAW, 2) sholat fardlu dan sholat sunah serta manfaatnya untuk anak, 3) akhlak baik kepada pribadi yang diperintahkan-dilarang-diperbolehkan-keadaan darurat, akhlak keluarga kewajiban anak kepada ayah ibu-kewajiban orangtua kepada anak-kewajiban anak pada kerabat, akhlak bermasyarakat yang dilarang-diperintahkan-kaidah-kaidah tata krama, akhlak bernegara yaitu hubungan antara pemimpin dan rakyat-hubungan luar negeri, 4) animasi film Islami tematik di kurikulum PAUD. Selain itu produser juga memperhatikan nama-nama tokoh animasi adalah nama anak Indonesia, durasi waktu film animasi 30-40 menit, kanal yang gratis, mudah diakses oleh anak dan orangtua untuk mengkongkritkan pembelajaran, menggunakan Bahasa Indonesia yang baku dan suara yang jelas. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Badan Sensor Film dan laman Anggun PAUD sebaiknya memberikan resensi film animasi anak yang layak untuk ditonton oleh anak-anak Indonesia.

KESIMPULAN

Peran orangtua dalam melaksanakan pengembangan nilai-nilai agama Islam pada anak usia dini dapat dilakukan melalui inovasi pembelajaran melalui: 1) metode menonton film animasi Islam anak dengan orangtua, 2) metode keteladanan orangtua, 3) metode pembiasaan, 4) metode

praktek langsung. Nilai-nilai agama Islam yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun, yaitu: 1) kemampuan akidah, 2) kemampuan ibadah sholat, 3) kemampuan akhlak/berperilaku baik kepada diri sendiri, orangtua, keluarga, kerabat, masyarakat, negara. Animasi film Islami membuat pembelajaran efektif dan dapat menampilkan eksperimen virtual yang menghibur dan menyenangkan untuk anak usia dini. Pemilihan film-film animasi tematik sesuai kurikulum PAUD 2013 sebagai inovasi media pembelajaran yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya yang bernuansa film animasi Islami.

DAFTAR RUJUKAN

- Abercronbie, Nicholas. (1996). *Television and Society*. Cambridge: Polity Press.
- Ahmadzeni. (2018). *Pengertian Animasi (Online)*. <http://en.wikipedia.org/wiki/film>. Diakses 16 November 2020.
- Azhar. (2020). *Pengertian, Prinsip-prinsip dan Perbedaan Animasi*. <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materianimasi.pdf>. Diakses, 17 November 2020.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2012). *Pedoman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD, Dirjen PNFI Kementerian Pendidikan Nasional.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan .
- Docy Van Kendeng. (2020). *Pendidikan dan Keluarga: Peranan Orangtua Terhadap Pengaruh Media Televisi Pada Anak*. (Online). <http://historyyupi.blogspot.com/2020/02/pendidikan-dan-keluarga.html>.
- Erzad, A.M., (2017). *Peran Orangtua dalam Mendidik Anak Sejak Dini Di Lingkungan Keluarga*. Thufula, 5 (2), 414-431.
- Faridayanti; Joni; Vigi Indah Permatasari. (2020). *Peran Orangtua Dalam Menanamkan Ibadah Sholat Pada Anak Usia Dini Di Desa Gerbang Sari, Kecamatan Tapung Hilir Kab. Kampar*. *Journal of Teacher Education*. Volume 2. Nomor 1. Tahun 2020. Halaman 125-136.
- J.Goode, William. (2018). *Sosiologi Keluarga*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kim, Y.B., (2017). *Young Children in The Digital Age*. Nevada: University of Nevada Cooperation Extension.
- Lailiyatul, Selfi Iftitah; Novdiyana Faridhatul Anawaty. (2020). *Peran Orangtua Dalam Mendampingi Di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19*. *Journal of Childhood Education*. Volume 4. Nomor 2. Tahun 2020. Halaman 71-81. E-ISSN 2620-3278, P-ISSN 2598-2184.
- Livingstone, S., Mascheroni, G. rainer, M., Chaudron, S., and Lagae, K. (2016) *How Parents of Young Children Manage Digital Devices at Home: The Role of Income, Education, and Parental Style*. London: EV.Kids online, LSE.
- Mayer, R.E & Anderson, R.B. (1992). *Animasi Pembelajaran Membantu Peserta Didik Membangun Hubungan Antara Kata dan Gambar Dalam Media Pembelajaran*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 84, 444-452.
- Melina, Nurfina Fitri. (2019). *Nusa dan Rara: Gebrakan Anaimasi Indonesia*. <https://www.tribunnews.com/seleb/2020/11/17/nusa-dan-rara-gebarkan-animasi> [Indoensia-siapa-sih-dibelakangnya](https://www.tribunnews.com/seleb/2020/11/17/nusa-dan-rara-gebarkan-animasi) 19 Novmeber 2020.
- Prianto, C., (2020). *Pembelajaran Bermakna Di Tengah Pandemi Covid-19*. Surabaya: Yayasan Kita Menulis.

- Retia Kartika, Dewi. (2020). NUSSA: *Animasi Dalam Negeri Yang Hadirkan Hiburan Mendidik Untuk Anak*. <https://entertainment.kompas.com/read/2020/11/16/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all>. Diakses, 16 November 2020.
- Setiawan, David. (2020). *KPAI: 7 Film Kartun Ini Ramah Bagi Anak Versi KPI*. Diakses: 19 November 2020. <http://kpai.go.id/2020/20/11>. Film kartun ini ramah bagi anak versi KPAI.html.
- Suwarhatha. (2017). *Anak dan Psikologi Sosial*. Bandung: Rafika Aditama.
- Trianto, Teguh. (2019). *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trisnadewi, K & Muliani, N.M., (2020). *Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. Surabaya: Yayasan Kita Menulis.
- Waliyanto. (2016). *Perancangan Film Kartun Berbasis Sel (Cell Animation)*. (Online). <http://www.tokoanimasi.com>. Diakses 16 November 2020.