



Efektivitas Media Film Animasi Nussa dan Rara untuk Mengenalkan Ketauhidan pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dini Kurnia Sari¹, Saidah Masfi'ah¹, Rosyi Damayani T.M²

¹TK Al Huda Kota Malang Jl. Kendalsari

²Universitas Negeri Malang-Jalan Semarang 5 Malang 65145

Email: dinidinkur97@gmail.com. No. HP 0895356853114

Abstract: The purpose of this study was to determine the effectiveness of the animation film media Nussa and Rara to introduce monotheism in children aged 5-6 years. The scope of this study includes the media of animated films and monotheism rububiyah. The research method used was an experimental study with a pretest-posttest research design. Data collection methods used were questionnaires, interviews, and documentation. From the results of the study using the t-test, it is known that the pretest value is 76.7, while the posttest average value is 77.8. Based on the results of the study, there was an increase in the average value of monotheism after being treated in the form of animation film media Nussa and Rara. Then it can be concluded that the animation film media Nussa and Rara are effective for introducing monotheism in children aged 5-6 years.

Keywords: Animated Film Media; Monotheism; Children 5-6 Years

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media film animasi Nussa dan Rara untuk mengenalkan ketauhidan pada anak usia 5-6 tahun. Ruang lingkup penelitian ini meliputi media film animasi dan tauhid rububiyah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian menggunakan uji t, diketahui bahwa nilai rata *pretest* sebesar 76,7, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,8. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan nilai rata-rata kemampuan ketauhidan setelah diberi perlakuan berupa media film animasi Nussa dan Rara. Maka dapat disimpulkan bahwa Media film animasi Nussa dan Rara efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Media Film Animasi; Ketauhidan; Anak Usia 5-6 Tahun

Degradasi moral dikalangan masyarakat Indonesia sudah menjadi masalah sosial yang mengundang keprihatinan masyarakat Indonesia. Kasus pembunuhan, penggunaan narkoba, kekerasan, bunuh diri dan lain-lain semakin tinggi. Kondisi ini diduga bermula dari kualitas dunia pendidikan. Pendidikan harus menjadi kunci perbaikan moral yang ada saat ini (Durachman & Zaki Al Fuad, 2020). Pendidikan karakter sebagai upaya dalam mengatasi degradasi moral di masyarakat, dapat dilakukan secara terintegrasi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat itu sendiri. Pendidikan karakter dalam Islam dikenal

sebagai akhlak. Akhlak merupakan bentuk jamak dari bahasa Arab yaitu *khuluk* yang berarti perangai, tingkah laku, atau tabiat (Sajadi, 2019). Penanaman akhlak yang baik kepada anak, merupakan bagian dari pengenalan ketauhidan. Menurut (Asmuni,1993) mengenalkan ketauhidan kepada anak menjadi hal yang sangat penting agar anak memiliki keyakinan dan penguatan terhadap Tuhan supaya tidak mudah berputus asa dimasa depan. Tingkah laku, sikap, perkataan dan perbuatan anak akan senantiasa terkontrol dan memiliki batas-batas yang boleh dan tidak boleh dilakukan apabila ketauhidan telah dimengerti dan dipahami oleh anak. Kegiatan mengenalkan ketauhidan pada anak tidak cukup hanya dengan metode ceramah, hafalan doa dan surat-surat pendek saja. Pengenalan ketauhidan memerlukan bimbingan, tuntunan, arahan serta keteladanan (Sham et al., 2020).

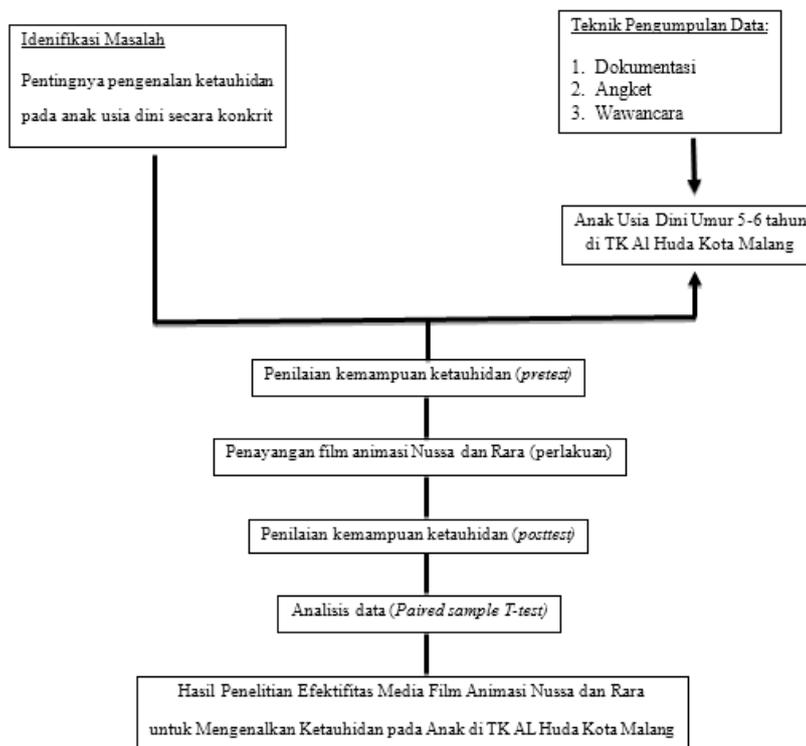
Pemberian stimulasi untuk menanamkan akhlak baik kepada anak dapat dilakukan dengan pembiasaan dan pemberian ilmu menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik harus merancang kegiatan pengenalan ketauhidan secara terprogram, agar dengan mudah diterima dan dipahami oleh anak (Riza & Riza, 2020). berdasarkan observasi pada kelompok B di TK AL Huda Malang, didapatkan hasil bahwa kegiatan pengenalan ketauhidan dilakukan dalam serangkaian pembelajaran imtaq. Pembelajaran imtaq dilakukan dengan hafalan surat-surat pendek dalam Al Quran dan menghafal Hadist secara klasikal dan mengaji sesuai jilid masing-masing. Anak terlihat mampu menghafal surat pendek maupun hadist setelah dibaca berulang-ulang, namun antusias dan motivasi belajar mereka masih kurang. Anak menjadi cepat bosan dan tidak menunjukkan ketertarikan dalam pembelajaran, sehingga kegiatan pengenalan ketauhidan menjadi kurang efektif.

Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar anak, karena anak belajar melalui hal hal dan benda-benda konret. Pendidik harus kreatif dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan ketauhidan pada anak adalah menggunakan film animasi (Sandi, 2021). Film mempunyai tujuan mempengaruhi penonton untuk bertindak sesuai dengan tujuan komunikasi dari sebuah tayangan. Banyak yang beranggapan bahwa film dapat menjadi sumber penyebaran nilai-nilai kehidupan (Risdiyana & Lestari, 2021). Penelitian terdahulu oleh Ngatman & Fatimah pada tahun 2018 menyatakan bahwa film kartun *cloud bread* efektif untuk mengenalkan bahasa dan kata baku anak serta penanaman pendidikan karakter. Salah satu film animasi Indonesia adalah Nussa dan Rara. Film animasi ini banyak menyampaikan nilai agama dan pesan moral yang sesuai dengan karakteristik anak. Dalam film ini banyak menyajikan perilaku akhlak mulia dan pesan tauhid. Hal yang menarik dari film ini adalah selain daripada muatannya yang sarat dengan nilai edukasi, film ini juga dikemas dengan sangat menarik dan modern sehingga dengan

cepat menarik perhatian anak- anak keluarga Indonesia untuk mengikuti setiap episodenya. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah *subscriber* dari Channel Nussa dan Rara di kanal YouTube yang mencapai 8,58 juta pelanggan (Danurdana, 2021; *SEVENTEEN YouTube Channel Analytics and Report*, 2021). Pencapaian ini tentu menjadi menarik untuk diteliti mengenai sejauh mana dampak yang dapat diberikan oleh film animasi ini dalam membantu menanamkan nilai ketauhidan pada anak- anak muslim di Indonesia. Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu, peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas media film animasi Nussa dan Rara untuk mengenalkan ketauhidan pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan *one group pretest posttest design*. Pada subyek penelitian, dilakukan *pretest* terlebih dahulu kemudian diberikan perlakuan berupa tayangan film animasi Nussa dan Rara, kemudian dilakukan *posttest*. Alur penelitian eksperimen akan dipaparkan dalam gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Subjek penelitian adalah murid TK AL Huda kelompok B sebanyak 30 anak. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Kuesioner diberikan kepada orang tua siswa untuk mengetahui kemampuan ketauhidan sebelum dan setelah diberi perlakuan berupa tayangan film animasi Nussa dan Rara. Wawancara dilakukan oleh orang tua kepada anak untuk mengetahui pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan dari film animasi Nussa dan Rara yang telah ditonton. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data jumlah siswa dan nama-nama siswa serta foto atau video selama kegiatan penelitian. Analisis data menggunakan uji *paired sample T-test* atau sampel berpasangan. Kemampuan ketauhidan dapat diketahui dari rentang nilai siswa yang diperoleh dari hasil kuesioner yang diisi orang tua. Kualifikasi rentang nilai kemampuan ketauhidan akan dipaparkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rentang Nilai Kemampuan Ketauhidan

Nilai	Kualifikasi
91-100	Sangat Baik
75-90	Baik
60-74	Cukup Baik
40-59	Kurang Baik
<40	Sangat Kurang Baik

Sumber: Akbar, (2013) dengan modifikasi

HASIL

Uji validitas instrumen kuesioner dari 39 item yang diuji cobakan diperoleh hasil bahwa dua item dinyatakan tidak valid yaitu item nomor 17 dan 23. Sedangkan 37 item lainnya dinyatakan valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian. Data kemampuan ketauhidan siswa diperoleh dari nilai kuesioner yang terbagi menjadi tiga indikator yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Data kemampuan ketauhidan didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Distribusi frekuensi kemampuan ketauhidan awal siswa (*pretest*) akan dipaparkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Ketauhidan Awal (*pretest*)

Kode	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
A	91-100	Sangat Baik	1	3
B	75-90	Baik	12	40
C	60-74	Cukup Baik	13	43
D	40-59	Kurang Baik	4	14
E	<40	Sangat Kurang Baik	0	0
Total			30	100

Berdasarkan tabel 2 diatas, diketahui bahwa terdapat satu siswa atau sebesar 3% berkualifikasi sangat baik, sedangkan sebanyak 12 siswa atau sebesar 40% berkualifikasi baik, dan sebanyak 13 siswa atau sebesar 43% berkualifikasi cukup baik, 13% atau 4 siswa berkualifikasi kurang baik, dan tidak ada siswa yang berkualifikasi sangat kurang baik. Dari data kemampuan ketauhidan awal (*pretest*) maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan ketauhidan awal siswa berkualifikasi cukup baik dengan persentase 43%. Data kemampuan ketauhidan akhir (*posttest*) siswa dipaparkan pada tabel 3 distribusi frekuensi berikut.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Ketauhidan Akhir (*posttest*)

Kode	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
A	91-100	Sangat Baik	5	17
B	75-90	Baik	13	43
C	60-74	Cukup Baik	10	33
D	40-59	Kurang Baik	2	7
E	<40	Sangat Kurang	0	0
Total			30	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kemampuan ketauhidan akhir, diketahui bahwa terdapat lima siswa atau sebesar 17% berkualifikasi sangat baik, sedangkan sebanyak 13 siswa atau sebesar 43% berkualifikasi baik, dan sebanyak 10 siswa atau sebesar 33% berkualifikasi cukup baik, 7% atau 2 siswa berkualifikasi kurang baik, dan tidak ada siswa yang berkualifikasi sangat kurang baik. Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan ketauhidan akhir siswa berkualifikasi baik dengan persentase sebesar 43%.

Terdapat kecenderungan peningkatan kemampuan ketauhidan berdasarkan sub variabel kognitif, afektif dan psikomotor pada data hasil *pretest* dan *posttest* yang akan dipaparkan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Peningkatan Kemampuan Ketauhidan Berdasarkan Sub Variabel

Data	Nilai		
	Kognitif	Afektif	Psikomotorik
<i>Pretest</i>	75,6	75,6	67,7
<i>Posttest</i>	78,1	81,3	72,8

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sub variabel kognitif mengalami kenaikan sebesar 2,5 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,6 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,1. Sub variabel afektif mengalami kenaikan sebesar 5,7 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,6 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,3. Sub variabel psikomotorik mengalami kenaikan sebesar 5,1 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 67,7 dan nilai rata-rata *posttest*

sebesar 72,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dari ketiga sub variabel mengalami peningkatan dan sub variabel afektif mengalami peningkatan yang signifikan.

Analisis Data

Analisis data terbagi menjadi dua yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas akan dipaparkan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Signifikansi	Hasil signifikansi	Keputusan
<i>Pretest</i>	0,05	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	0,05	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal yang artinya sebaran data diatas atau dibawah mean adalah sama. Setelah data dinyatakan terdistribusi normal, barulah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test*. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut.

H_0 = Penggunaan media film animasi Nussa dan Rara tidak efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak di TK AL Huda Kota Malang.

H_1 = Penggunaan media film animasi Nussa dan Rara efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak di TK AL Huda Kota Malang.

Hasil uji t menggunakan SPSS dengan taraf kepercayaan 95% dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sampel T-test

Signifikansi	Hasil Signifikansi	Keputusan	Keterangan
0,05	0,00	H_1 diterima H_0 ditolak	Ada perbedaan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample T-test* diketahui bahwa hasil signifikansi adalah 0,00 yang artinya hasil uji t pada kemampuan ketauhidan $< 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, hasil nilai signifikansi dari uji hipotesis $< 0,05$ dan nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya penggunaan media film animasi Nussa dan Rara efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak.

PEMBAHASAN

Penggunaan media film animasi Nussa dan Rara dilakukan pada kelompok B di TK AL Huda Kota Malang. Penayangan film dilakukan dirumah masing-masing melalui *Youtube channel* Nussa official dan bisa juga ditayangkan melauai VCD atau pemutar video di *smartphone* milik orang tua. Setelah menyaksikan film, orang tua melakukan tanya jawab dengan anak berkaitan dengan video yang telah ditonton sebagai bentuk tindak lanjut dari penayangan film animasi Nussa dan Rara ini. Orang tua juga mengamati ada atau tidaknya perubahan sikap dan perilaku anak sehari-hari dan keterampilan anak untuk meniru dan menghafal doa-doa yang dibaca dalam film tersebut untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap pesan yang disampaikan dari film tersebut. Sejalan dengan fungsi kognitif media pembelajaran yaitu dapat dilihat dari isi materi pembelajaran yang disajikan dalam film, akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dimana anak memahami dan mengingat pesan atau isi materi dalam media film animasi Nussa dan Rara. Penggunaan media film animasi Nussa dan Rara ini menimbulkan adanya diskusi sederhana antara anak dengan orang tua (Meti & Nurhidayah, 2018). Sejalan dengan teori penggunaan media pembelajaran, bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat serta fokus anak selama terlibat dalam proses pembelajaran (Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, 2014; Nurmadiyah, 2016). Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatur hubungan antara guru dan anak, sehingga memunculkan interaksi yang efektif antara orang tua dan anak serta mempermudah penyampaian pesan dalam film.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ketiga sub variabel kemampuan ketauhidan, sub variabel dengan peningkatan rata-rata nilai paling tinggi adalah sub variabel afektif yaitu sebesar 5,7 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,6 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,3. Hal ini dikarenakan film animasi Nussa dan Rara memberikan pengalaman konkret kepada anak berupa sikap dan perilaku dalam bermasyarakat, menjalankan ibadah sehari-hari, dan sikap buruk yang harus dihindari atau tidak diterima dalam lingkungan sosial serta menyajikan hubungan sebab akibat dari sebuah peristiwa. Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak yang berusia dibawah enam tahun akan memahami perilaku atau sikap yang boleh dan tidak boleh dilakukan dari informasi yang diberikan orang dewasa dengan penilaian bahwa yang melanggar aturan akan diberi hukuman. Pada tahap ini, anak menilai sikap baik dan buruk dengan menalarkan sebab akibat yang terjadi (Nainggolan & Daeli, 2021) (Slavin, 2008).

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan kemudian dianalisis, hasil penelitian menunjukkan bahwa media film animasi Nussa dan Rara efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak. Pembelajaran menggunakan media khususnya media pembelajaran audio visual, efektif dalam menanamkan konsep pemahaman siswa. Media pembelajaran audio visual dapat menjelaskan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Sejalan dengan pendapat Hegarty (dalam Rahmatullah, 2011) yang menyatakan bahwa film animasi menampilkan visual yang kuat dari berbagai peristiwa dan informasi abstrak yang berperan dalam proses peningkatan pembelajaran dan hasil belajar. Media film animasi Nussa dan Rara sesuai dengan karakteristik anak, keteladanan dan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari diwujudkan dalam dialog dan adegan pada setiap episodenya. Berdasarkan survei yang telah dilakukan peneliti, dapat dijelaskan beberapa keunggulan film animasi Nussa dan Rara antara lain: (1) memiliki bentuk visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, (2) memiliki pesan moral dan edukasi yang tinggi dalam setiap episodenya, (3) menyajikan contoh konkret keteladanan para nabi terhadap perilaku sehari-hari, (4) menceritakan kisah kehidupan sehari-hari kakak beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan, (5) dialog dalam film menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak, dan (6) terdapat berbagai kandungan ajaran agama islam yang dikemas sangat ringan dan sesuai dengan perkembangan anak.

Adapun kekurangan dari film animasi Nussa dan Rara menurut pendapat orang tua yaitu durasi penayangannya yang terlalu singkat hanya berkisar tiga sampai lima menit saja setiap episodenya. Selain itu film ini masih perlu banyak dukungan dan promosi dari pemerintah, karena anak-anak sebagai generasi penerus butuh tontonan yang sehat dan banyak mengandung pesan moral dalam kehidupan sehari-hari. Film animasi Nussa dan Rara hanya dapat ditonton di *platform youtube* sehingga masih belum bisa ditonton di *channel* televisi Indonesia dikarenakan jumlah episode nya yang masih terbatas. Dari pendapat orang tua ini diketahui bahwa ada keinginan agar televisi menyediakan tayangan yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan teori *uses and gratification* dimana setiap penonton menginginkan tayangan-tayangan yang dibutuhkan. Orang tua sebagai individu yang aktif dan memiliki tujuan dalam pemilihan tayangan untuk memenuhi kebutuhan konten yang cocok untuk anak-anak mereka, maka tayangan yang berkualitas sangat diharapkan untuk hadir di televisi karena televisi merupakan media yang paling mudah diakses oleh masyarakat (Thalib, 2014). Film animasi Nussa dan Rara ini banyak sekali masyarakat yang menantikan dan mendukung untuk ditayangkan di televisi, terlihat dari *channel Youtube* Nussa Official yang memiliki *subscriber* sebanyak 6,1 juta.

Ketika media film animasi Nussa dan Rara diterima dan dianggap sebagai suatu tayangan yang baik, maka penontonnya cenderung akan melakukan dan menirukan, karena film animasi Nussa dan Rara mempengaruhi kognitif anak dengan bertambahnya pengetahuan, secara afektif mau mengikuti aktivitas baik dalam film, dan secara psikomotor mau melakukan kegiatan yang dicontohkan dalam film. Sehingga anak percaya dengan materi yang disampaikan dalam film animasi Nussa dan Rara. Efektivitas media film animasi Nussa dan Rara dalam mengenalkan ketauhidan pada anak berkaitan dengan teori kultivasi. Karena dalam teori kultivasi, sebuah tayangan yang ditonton dengan durasi menonton yang cukup lama akan mempengaruhi pemahaman dan pemikiran penontonnya. Sehingga akan mengarahkan penonton untuk meyakini, menerima dan melakukan sesuatu sesuai dengan tayangan yang mereka lihat (Saefudin & Antar, 2007).

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian dan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media film animasi Nussa dan Rara efektif untuk mengenalkan ketauhidan pada anak. Terdapat peningkatan kemampuan ketauhidan anak setelah diberi perlakuan berupa tayangan film animasi Nussa dan Rara. Pembelajaran menggunakan media film animasi efektif dalam menanamkan konsep pemahaman siswa. Peningkatan kemampuan ketauhidan paling tinggi adalah pada sub variabel afektif yaitu sebesar 5,7. Hal tersebut dikarenakan dialog dan adegan dalam film animasi Nussa dan Rara bermaksud untuk membiasakan anak dalam bertutur kata yang baik, bersikap yang sopan dan memperkenalkan sifat terpuji dari para nabi Allah SWT. Orang tua siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan film animasi Nussa dan Rara karena anak-anak mendapatkan banyak pemahaman tentang pengetahuan dasar agama Islam. Menurut para orang tua siswa film animasi Nussa dan Rara memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu dukungan dari pemerintah untuk menjadikan film ini sebagai tontonan yang ramah anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Danurdana, A. (2021). *Perjalanan Animasi Nussa, dari Youtube dengan 8 Juta Subscriber hingga ke Bioskop*. <https://www.idxchannel.com/ecotainment/perjalanan-animasi-nussa-dari-youtube-dengan-8-juta-subscriber-hingga-ke-bioskop>
- Durachman, & Zaki Al Fuad. (2020). PERANAN ORANGTUA, GURU, DAN TEMAN SEBAYA DALAM PROSES PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Tunas Bangsa*. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i1.979>
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). fungsi media pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Meti, M., & Nurhidayah, Y. (2018). PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ORANG TUA DAN ANAK DALAM MEMBERIKAN MOTIVASI BELAJAR. *ORASI:*

- Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*. <https://doi.org/10.24235/orasi.v9i1.2961>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight."* <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nurmadiyah, N. (2016). MEDIA PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Risdiany, H., & Lestari, T. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Film Kartun Upin Dan Ipin Terhadap Perkembangan Moral Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Riza, E.-, & Riza, E.-. (2020). MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU PAUD DALAM MENULIS CERITA ANAK BERBASIS KARAKTER DI JAKARTA DAN SEKITARNYA. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v4i2.445>
- Sajadi, D. (2019). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERSPEKTIF ISLAM. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.510>
- Sandi, S. (2021). PEMANFAATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS FLASHMX. *Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/10.31294/jkom.v12i2.11239>
- SEVENTEEN YouTube Channel Analytics and Report*. (2021). <https://id.Noxinfluencer.Com/>. <https://id.noxinfluencer.com/youtube/channel/UCfkXDY7vwkcJ8ddFGz8KusA>
- Sham, F. M., Abdullah, M. H., & Ismail, A. (2020). Generation Z and the Level of Islamic Akhlaq Practices. <https://doi.org/10.29117/jcsis.2020.0246>
- Rahmatullah, M. 2011. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 178-186.
- Slavin, Robert. E. 2008. Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik (edisi 8). Jakarta: PT Indeks.
- Thaib, Erwin Jusuf. 2014. Studi Dakwah dan Media dalam Perspektif *Uses and Gratification Theory*. *Farabi: Journal of Ushuluddin & Islamic Thought*, 11(1), 1-23.
- Ulum, F., & Setiadi, G. 2020. Peranan Teori Kultivasi Terhadap Perkembangan Komunikasi Massa Di Era Globalisasi. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(1), 60-65.
- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asmuni, Yusran. 1993. *Ilmu Tauhid*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Lestarinigrum, Anik. 2014. Pengaruh Penggunaan Media VCD Terhadap Nilai-Nilai Agama Dan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 195-206.
- Saefudin, A & Antar, V. 2007. Cultivation Theory. *Journal Unisba*, 8(1), 83-89.