

KEPENTINGAN RANCANGAN ANIMASI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF KANAK-KANAK

Mohamad Azam Samsudin

Fakulti Pendidikan, Universiti Tunku Abdul Rahman (UTAR) Kampus Sungai Long

E-mel: azams@utar.edu.my

Iza Sharina Sallehuddin

Fakulti Kreatif Industri, Universiti Tunku Abdul Rahman (UTAR) Kampus Sungai Long

E-mel: izas@utar.edu.my

Munirah Zulkifli

Fakulti Kreatif Industri, Universiti Tunku Abdul Rahman (UTAR) Kampus Sungai Long

E-mel: munirah@utar.edu.my

ABSTRAK

Rancangan animasi merupakan salah satu saluran media filem yang memaparkan pelbagai ilusi pergerakan menerusi gambar, video atau rangkaian teks yang dapat menarik perhatian kanak-kanak. Kepentingan rancangan animasi dilihat mampu mempertingkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak. Melalui rancangan animasi juga, tingkah laku yang positif dalam kalangan kanak-kanak dapat dipupuk. Bukan sahaja platform ini sesuai digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran, rancangan animasi juga boleh diguna pakai dalam pelbagai aspek pengurusan kelas prasekolah. Kertas konsep ini membincangkan kepentingan rancangan animasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) prasekolah dan penggunaan rancangan animasi di dalam bilik darjah oleh guru prasekolah. Hasil kajian menunjukkan penggunaan rancangan animasi merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi kanak-kanak dalam sesi pembelajaran di bilik darjah menerusi pelbagai platform media seperti telefon bimbit, televisyen dan sebagainya. Selain itu, guru perlu memainkan peranan sebagai penggerak utama dalam memastikan sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berorientasikan animasi dapat dilaksanakan dengan baik dan menyeronokkan.

Kata Kunci: Animasi; Perkembangan Kognitif; Pengajaran dan Pemudahcaraan; Kanak-Kanak

1. PENGENALAN

Pendidikan prasekolah merupakan pengalaman awal yang penting dalam dunia pendidikan. Pengalaman persekolahan dan pembelajaran yang berkesan, bermakna dan menyeronokkan dapat membekalkan kanak-kanak dengan kemahiran, keyakinan diri dan sikap yang positif untuk pembelajaran yang seterusnya. Sains dan Teknologi merupakan salah satu daripada Elemen Merentas Kurikulum yang telah disarankan dalam Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (2017) dan merupakan salah satu unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) oleh guru prasekolah selain yang ditetapkan dalam standard kandungan.

Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdPc merangkumi empat perkara terdiri daripada pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi), kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu), sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan) dan penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu guru prasekolah serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan (KSPK 2017). Menerusi elemen sains dan teknologi jelas menunjukkan bahawa pengetahuan guru terhadap penggunaan teknologi perlu dipertingkatkan khususnya dalam aktiviti pengajaran dan pemudahcaraan dengan memaparkan rancangan animasi di televisyen semasa di bilik darjah.

Rancangan animasi merupakan satu media filem atau rancangan yang berasaskan simulasi atau ilusi pergerakan menerusi rangkaian teks, gambar mahupun video yang mempunyai daya tarikan yang

mampu menarik perhatian kanak-kanak (Novita, L., & Novianty, 2020). Rancangan animasi ini juga boleh dihasilkan dengan menggunakan media analog, flipbook, filem, video, media digital dan pelbagai aplikasi lain yang boleh diaplikasikan melalui aktiviti pembelajaran di dalam bilik darjah oleh guru prasekolah. Melalui rancangan animasi ini juga kanak-kanak dapat meluahkan perasaan tentang diri dan dunia di sekeliling mereka secara kreatif dan imaginatif.

Rancangan animasi juga jelas menunjukkan bahawa kanak-kanak boleh menerima maklumat yang disampaikan secara berkesan dengan menggunakan deria penglihatan dan deria pendengaran dengan lebih mudah berbanding hanya membaca dan mendengar sahaja. Tidak dinafikan, rancangan animasi dilihat menjadi salah satu jenis rancangan pilihan atau tayangan paling diminati khususnya kanak-kanak kerana terdapat unsur pemilihan kartun dan audio visual yang menarik (Anggara & Supardji, 2024). Aktiviti pengajaran guru yang mengaplikasikan rancangan animasi berpotensi memberi peluang kepada kanak-kanak membuat penerokaan dalam meningkatkan daya imaginasi dan kreativiti secara semula jadi.

Kajian terkini Joginder et al., (2021) mendapati sebanyak 60 peratus ibu bapa di Malaysia telah memulakan masa di skrin untuk anak mereka sebelum umur 18 bulan dengan purata masa skrin harian sebanyak 2.64 jam. Pada tahun 2022, *The Malaysian Reserve* melaporkan bahawa kanak-kanak di seluruh dunia menghabiskan purata tujuh jam sehari pada skrin, manakala penyelidik tempatan mendapati sehingga dua pertiga kanak-kanak di Malaysia menghabiskan sekurang-kurangnya tiga jam sehari pada skrin. Hal ini jelas membuktikan bahawa rancangan animasi bukan sahaja boleh dilihat menerusi televisyen, justeru boleh diakses menerusi telefon bimbit, tablet dan sebagainya oleh kanak-kanak dan secara tidak langsung memberikan impak kepada penggunaan skrin.

2. RANCANGAN ANIMASI KANAK-KANAK DI MALAYSIA

Di Malaysia, industri animasi telah mendapat perhatian dari pelbagai lapisan masyarakat dan dilihat semakin pesat dengan kemajuan yang ketara dalam beberapa tahun kebelakangan ini. Menurut Khidzir et., al (2022) menjelaskan bahawa kemunculan Wau Animation Studio telah menyumbang kepada pembangunan industri animasi di Malaysia. Di samping itu, kemunculan siri animasi popular Upin & Ipin telah mendapat populariti yang ketara khususnya dalam kalangan kanak-kanak di Malaysia (Putra dan Yasa, 2019). Animasi popular Upin dan Ipin ini bukan sahaja menghiburkan justeru berfungsi dalam mempromosi budaya dan nilai di Malaysia menerusi watak-watak yang dipertontonkan melalui aktiviti bermain bersama rakan-rakan tanpa mengira dan membezakan suku kaum dan agama.

Dalam mewarnai pendidikan awal kanak-kanak, rancangan animasi Didi and Friends juga merupakan antara salah satu rancangan animasi berdurasi pendek yang diminati dan menjadi pilihan oleh kanak-kanak. Rancangan animasi pendek ini juga mendendangkan lagu kanak-kanak yang mudah difahami, lirik yang berulang-ulang dan menjadikan kanak-kanak mudah terhibur. Sebagai contoh, lagu Rasa Sayang, Kalau Rasa Gembira, dan sebagainya. Hal ini secara tidak langsung menjadikan kanak-kanak boleh membuat pergerakan berdasarkan rancangan animasi pendek sekaligus dapat meningkatkan perkembangan fizikal dengan melakukan pergerakan semasa di dalam bilik darjah (Jamilah et al., 2021).

Rancangan animasi Omar dan Hana juga merupakan salah satu rancangan animasi yang dikenali khususnya dalam kalangan kanak-kanak dan setiap lapisan masyarakat tanpa mengira usia. Kemunculan rancangan animasi Omar dan Hana ini juga merupakan salah satu daripada animasi

pendek bergenre dakwah di Malaysia. Rancangan animasi ini bukan sahaja mengisahkan kegiatan kehidupan seharian Omar dan Hana sebagai umat Islam, tetapi juga menayangkan doa-doa dalam bentuk versi lagu agar kanak-kanak mudah untuk mengikutinya kerana versi sebegini mudah difahami dan menarik perhatian kanak-kanak. Rancangan animasi ini lebih memfokuskan golongan kanak-kanak supaya mampu menarik minat mereka menerusi dakwah dan mesej-mesej Islam yang disampaikan agar mudah diaplikasikan dalam kehidupan harian mereka (Teddy & Siti Habzah, 2021).

Selain itu, rancangan animasi BoBoiBoy merupakan salah satu rancangan animasi yang popular dalam kalangan kanak-kanak di Malaysia. Menurut Hasri dan Syed (2021) menjelaskan bahawa rancangan animasi di Malaysia seperti BoBoiBoy ini telah membawa gelombang penceritaan transmedia bukan sahaja boleh ditonton di televisyen sahaja, malah boleh ditonton di youtube, panggung wayang dan boleh diakses di mana-mana platform atas talian. Keadaan ini menjadikan rancangan animasi BoBoiBoy ini menunjukkan trend yang semakin meningkat disebabkan jalan penceritaan yang menarik dan saling berkaitan. Hal ini selari dengan kajian Kay (2018) yang menjelaskan daya tarikan animasi ini mampu memberikan impak positif terhadap keperibadian diri kanak-kanak menerusi pengaruh budaya dan sosial melalui kandungan animasi.

Rancangan animasi Ejen Ali juga merupakan salah satu ikon animasi kepada setiap kanak-kanak. Menerusi rancangan animasi Ejen Ali ini juga dapat dilihat melalui jalan cerita watak animasi itu memberi impak kepada hala tuju animasi di Malaysia lantaran rancangan animasi Ejen Ali ini mendapat sambutan hangat di luar negara khususnya di Indonesia (Bernama, 2017). Rancangan animasi Ejen Ali ini juga telah menghasilkan filem Agen Ali dan meraih filem tempatan terlaris Malaysia pada tahun 2019 (Khidzir et al., 2022).

Industri animasi di Malaysia telah mengalami pencapaian dan kejayaan yang ketara dengan memberi fokus mempromosikan budaya tempatan dan secara tidak langsung mempertingkatkan kepesatan industri animasi ini agar dapat menarik lebih banyak perhatian penonton tempatan mahupun luar negara. Oleh itu, industri animasi ini dapat menjana pembentukan jati diri kanak-kanak dan kepelbagaian budaya di Malaysia.

2.1 Kepentingan Rancangan Animasi Terhadap Perkembangan Kognitif Kanak-Kanak

Rancangan animasi merupakan salah satu perkara yang sering diperdebatkan dalam pembentukan tingkah laku dan meningkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak menerusi siri televisyen animasi dan platform media yang lain. Kajian terkini Shah et al. (2023) mendapati bahawa pembangunan model penceritaan dalam rancangan animasi mampu mempengaruhi tingkah laku dan perkembangan kognitif kanak-kanak.

Rancangan animasi ini secara tidak langsung membolehkan kanak-kanak untuk berfikir secara rasional dalam melakukan sesuatu yang ingin dilakukan sama ada baik mahupun tidak. Sebagai contoh, menerusi rancangan animasi Upin dan Ipin, kanak-kanak dapat melihat kepelbagaian budaya dalam siri animasi tersebut dan secara tidak langsung dapat membentuk tingkah laku dan kognitif kanak-kanak dengan memberi pendedahan nilai budaya yang berbeza (Atikurrahman et al., 2022). Tambahan lagi, gabungan budaya tradisional dan moden yang unik dalam rancangan animasi ini juga merupakan faktor utama dalam mempengaruhi perkembangan kognitif kanak-kanak terhadap kandungan animasi.

Kajian Arundell et al. (2020) dan Üstündağ & Doğan (2021) menjelaskan bahawa rancangan animasi ini memberi kesan terhadap perkembangan kognitif kanak-kanak yang turut dipengaruhi oleh

persekitaran rumah, tingkah laku ibu bapa, serta kandungan dan tema yang digambarkan dalam rancangan animasi tersebut. Unsur keganasan dalam rancangan animasi yang dipertontonkan ini boleh menjejaskan perkembangan kognitif dan persepsi kanak-kanak. Selain itu, kandungan rancangan animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman dan mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak. Hal ini selari dengan kajian Rose (2022) yang menyatakan dengan adanya rancangan animasi kanak-kanak ini mampu mendapat lebih banyak perhatian seterusnya meningkatkan pemahaman dalam kalangan kanak-kanak peringkat prasekolah.

Penyelidikan terkini yang dijalankan oleh Fan et al. (2021) mendapati rancangan animasi memainkan peranan penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak khususnya aspek pengurusan diri termasuklah melakukan rutin harian. Rancangan animasi secara tidak langsung membentuk aspek sendiri kanak-kanak untuk melakukan rutin harian dengan kawalan ibu bapa. Kajian Manaf dan Alallan (2020) menyatakan bahawa rancangan animasi ini membolehkan kanak-kanak melihat secara visual yang dinamik sekaligus berpotensi merangsang perkembangan kognitif kanak-kanak. Oleh yang demikian, kanak-kanak dapat meniru sesuatu daripada rancangan animasi yang dipertontonkan hingga mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak.

Kajian terkini oleh Harahap dan Nasution (2022) menunjukkan rancangan animasi Upin dan Ipin memberikan kesan positif dan negatif terhadap perkembangan akhlak kanak-kanak berumur lima hingga enam tahun. Kanak-kanak dapat mempelajari perkara yang perlu dicontohi dan perkara yang tidak perlu dicontohi menerusi rancangan animasi Upin dan Ipin. Kajian terkini Ruslan et al., (2024) turut menyokong bahawa pendedahan rancangan animasi pada peringkat awal kanak-kanak ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif kanak-kanak yang lemah. Rancangan animasi ini juga berperanan penting dalam meningkatkan kepentingan kandungan rancangan animasi seterusnya memberikan kesan kepada perkembangan kognitif dan pencapaian akademik kanak-kanak.

Kajian Marwani (2022) menunjukkan pemerolehan bahasa kanak-kanak dapat dipertingkatkan dari segi linguistik seperti fonologi, morfologi, dan sintaksis melalui rancangan animasi Upin dan Ipin. Kanak-kanak dapat meningkatkan pemerolehan bahasa menerusi perkataan-perkataan yang mudah difahami melalui watak-watak yang dipersembahkan. Rancangan animasi yang mempunyai kandungan pendidikan seperti Sesame Street atau Blue's Clues juga memberi manfaat kepada kanak-kanak kerana rancangan animasi ini sesuai dengan peringkat umur kanak-kanak. Selain itu, kemahiran numerasi dan literasi awal kanak-kanak juga dapat dipertingkatkan (Baydar et al. 2008). Keadaan ini akan menambah daya pemikiran dan kecerdikan kanak-kanak lebih awal daripada yang sepatutnya.

Selain itu, Ilham et al. (2021) mengkaji rancangan animasi Upin dan Ipin boleh digunakan sebagai cara untuk memupuk corak tingkah laku sosial pada peringkat awal kanak-kanak, kerana setiap episodnya mengandungi tingkah laku yang baik yang boleh ditiru oleh kanak-kanak. Secara tidak langsung, rancangan animasi ini mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak yang mudah untuk dicontohi serta boleh diaplikasikan di rumah mahupun bilik darjah serta boleh diteladani oleh rakan sekelas. Oleh yang demikian, pemilihan kandungan rancangan animasi juga perlu dititikberatkan agar bersesuaian bagi menjamin kualiti serta perkembangan kognitif kanak-kanak.

Rancangan animasi juga berpotensi dalam meningkatkan pemerolehan bahasa dan penggunaan kosa kata dalam kalangan kanak-kanak semasa di dalam bilik darjah. Selain itu, rancangan animasi ini juga dapat meningkatkan potensi kanak-kanak di prasekolah melalui pengaruh silang bahasa bahkan rancangan animasi ini lebih menitikberatkan konteks pendidikan pelbagai budaya (Aziz et al., 2017;

Rafiek, 2021; Rafiek & Nisa, 2023). Kanak-kanak juga bukan sahaja dapat meningkatkan penggunaan bahasa semasa di dalam bilik darjah, malah dapat mempelajari pelbagai budaya melalui rancangan animasi.

Rancangan animasi di Malaysia seperti Upin dan Ipin serta Omar dan Hana memberikan pelbagai implikasi kepada kanak-kanak termasuklah tingkah laku, pemerolehan bahasa dan pendidikan pelbagai budaya. Rancangan animasi ini juga berperanan dalam konteks media dan hiburan kanak-kanak dalam mempengaruhi perkembangan kognitif kanak-kanak. Rancangan animasi Upin dan Ipin berpotensi memberikan gambar kepelbagaian budaya, toleransi beragama dan pendidikan menerusi watak-watak yang dipersembahkan serta membentuk sikap atau nilai murni dalam jiwa kanak-kanak (Atikurrahman et al., 2022; Cahyaningtyas, 2022; Larasati et al., 2023).

Menurut Umar et al. (2021) menjelaskan rancangan animasi yang ditayangkan juga membantu dalam penguasaan Bahasa Inggeris khususnya dari aspek pertuturan, dialek dan pemahaman kanak-kanak. Kanak-kanak juga dapat menambah kosa kata atau perbendaharaan kata dalam pertuturan dengan berkomunikasi dengan rakan sekelas semasa di dalam bilik darjah. Hal ini selari dengan kajian Lee Mei Chiew & Kamariah Abu Bakar (2022) menyatakan bahawa kanak-kanak mula mempelajari kemahiran bertutur melalui kemahiran mendengar dan memerhati pergerakan orang di sekeliling mereka. Hal ini jelas membuktikan bahawa rancangan animasi ini membolehkan kanak-kanak dapat mempelajari perkataan-perkataan baharu dan membantu kanak-kanak dalam meningkatkan perbendaharaan kata yang sedia ada dengan menggunakan perkataan yang jelas dan betul.

Penggunaan animasi dilihat berpotensi dapat membantu kanak-kanak dalam meningkatkan pemahaman, sekaligus dapat menggalakkan motivasi kanak-kanak untuk belajar (Irawan & Dahlan, 2023). Pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang berasaskan animasi ini dapat membantu kanak-kanak dalam mengenali dan menghafal dengan mudah menerusi paparan animasi yang menarik minat kanak-kanak. Oleh itu, penggunaan rancangan animasi merupakan salah satu strategi yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi kanak-kanak dalam sesi pembelajaran di bilik darjah menerusi pelbagai platform media seperti telefon bimbit, televisyen dan sebagainya.

3. PENGGUNAAN RANCANGAN ANIMASI DALAM BILIK DARJAH OLEH GURU PRASEKOLAH

Rancangan animasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) merupakan salah satu medium yang sesuai digunakan dalam menarik minat kanak-kanak, mengawal emosi, sekaligus memberikan implikasi terhadap tingkah laku dan adab kanak-kanak yang lebih baik (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff dan Maizatul Haizan Mahbob, 2020). Guru prasekolah boleh menayangkan rancangan animasi seperti Didi and Friends bagi menarik minat mereka khususnya dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di bilik darjah, sekaligus keadaan kelas lebih terkawal bagi membentuk emosi kanak-kanak lebih stabil.

Kajian Lukman Arsyad et al. (2021) menjelaskan bahawa rancangan animasi Upin dan Ipin mempunyai nilai positif terhadap pembentukan tingkah laku kanak-kanak. Guru prasekolah boleh menggunakan rancangan animasi semasa pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) sebagai medium utama semasa pengajaran dan juga menjelaskan kepada kanak-kanak berkaitan nilai positif yang boleh dipelajari oleh kanak-kanak. Selain itu, kanak-kanak juga dapat mempelajari tingkah laku dan adab yang baik serta dapat dicontohi oleh kanak-kanak sama ada di bilik darjah mahupun di rumah.

Dalam konteks pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc), guru prasekolah boleh menggunakan rancangan animasi sebagai salah satu alternatif di dalam bilik darjah agar dapat membantu kanak-kanak dalam memperoleh maklumat khusus dengan cepat (Ahmad et al., 2021). Penggunaan rancangan animasi ini bukan sahaja dapat meningkatkan kefahaman, malah dapat meningkatkan motivasi dan membentuk sikap kanak-kanak prasekolah (Aryanti et al., 2024). Oleh itu, guru perlu kreatif dalam menggunakan rancangan animasi pada masa-masa yang difikirkan bersesuaian berkaitan topik pengajaran semasa di dalam bilik darjah.

Menyedari hakikat ini, guru prasekolah perlu menggunakan animasi dalam sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) bagi menarik minat dan perhatian agar kanak-kanak lebih memberikan tumpuan terhadap pengajaran guru semasa di dalam bilik darjah. Pelbagai usaha yang dilakukan dalam menambah baik kajian ini. Hal ini dibuktikan menerusi kajian Trance (2023) yang menyatakan bahawa animasi amat sesuai digunakan dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) bagi menarik minat dan perhatian kanak-kanak semasa di bilik darjah.

Guru prasekolah perlu menghasilkan bahan bantu mengajar (BBM) animasi bagi membantu dan memudahkan kanak-kanak lebih memahami berdasarkan topik pengajaran. Hal ini selari dengan kajian Rukli et al., (2023) menyatakan bahawa animasi boleh digunakan sebagai salah satu strategi pengajaran guru dan guru perlu meningkatkan kreativiti agar topik pengajaran yang diajar mudah difahami oleh kanak-kanak dan dapat membantu kanak-kanak dalam menjelaskan sesuatu yang sukar difahami dengan memaparkan gambar dan tulisan dalam bentuk yang menarik dan jelas (Shofiyyah et al., 2020).

Penggunaan rancangan animasi ini juga berpotensi membantu guru dalam mewujudkan suasana pengajaran yang lebih menarik, menyeronokkan dan sekaligus justeru kanak-kanak dapat menjalani sesi pembelajaran dengan ceria. Hal ini disokong oleh Hikmah (2021) dan Khairuna & Ismahani, (2024) menjelaskan penggunaan animasi ini dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman bahasa Inggeris semasa di dalam bilik darjah dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada kanak-kanak.

Kemahiran guru dalam mengelola aktiviti pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dengan menggunakan animasi di bilik darjah perlu dipertingkatkan dari semasa ke semasa bagi meningkatkan motivasi dan tingkah laku kanak-kanak semasa di dalam bilik darjah. Kajian Mudifah et al., (2022) berpendapat bahawa kanak-kanak memerlukan motivasi dalam sesi pembelajaran. Oleh itu, guru perlu memainkan peranan sebagai penggerak utama dalam memastikan sesi pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berorientasikan animasi dapat dilaksanakan dengan baik dan menyeronokkan.

4. KESIMPULAN

Jelaslah, rancangan animasi memberikan impak positif kepada kanak-kanak prasekolah. Hal ini dikatakan demikian kerana wujudnya penggabungan elemen seperti audio pendengaran rancangan animasi serta visual yang menarik. Selain itu, rancangan animasi juga dilihat meningkatkan pelbagai aspek kemahiran kanak-kanak termasuk perkembangan fizikal, bahasa, emosi dan sosial kanak-kanak. Tambahan lagi, rancangan animasi ternyata menyumbangkan kepada pemahaman, minat, perhatian, dan memberi keseronokan kepada kanak-kanak di dalam bilik darjah. Oleh itu, guru perlu memilih rancangan animasi yang bersesuaian dan relevan untuk dipertontonkan semasa pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di bilik darjah prasekolah.

5. RUJUKAN

- Ahmad, S. Z., Kamarulzaman, N. A., & Mutalib, A. A. (2021). Cultivating Recycling Awareness in Preschoolers using Animated Interactive Comic. *International Conference on Information and Communication Technology*. <https://doi.org/10.1109/ICOICT52021.2021.9527465>
- Anggara, R., & Supardji, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(2), 245–250. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.245-250>
- Arundell, L., Parker, K., Timperio, A., Salmon, J., & Veitch, J. (2020). Home-Based Screen Time Behaviors Amongst Youth and Their Parents: Familial Typologies and Their Modifiable Correlates. *BMC Public Health*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09581-w>
- Aryanti, P. G., Lailany, A. A., Amelia, I., Regita, A. N. H., Setiawan, K. M. P., & Yel, M. B. (2024). Media Interaktif Pembelajaran Berbasis Multimedia menggunakan Adobe Flash untuk TK dan PAUD. *AJAD. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.282>
- Atikurrahman, M., Indriyani, J., & Adzhani, S. (2022). *Pluralism in The Time of Postcolonialism: Cultural Diversity of Malay-Indonesian Archipelago in Upin-Ipin and Adit-Sopo-Jarwo*. *Nobel Journal of Literature and Language Teaching*, 13(1), 18-34. <https://doi.org/10.15642/NOBEL.2022.13.1.18-34>
- Aziz, Z., Nurbaiti, N., Nasir, C., & Masyithah, C. (2017). *Cross-Linguistic Influences of Malay Through Cartoons on Indonesian Children's Language Use in The Home Domain*. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(2), 101. <https://doi.org/10.17509/ijal.v7i2.8135>
- Baydar, N., Kagıtcıbası, C., Küntay, A. C., & Göksen, F. (2008). Effects of an Educational Television Program on Preschoolers: Variability in Benefits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 349–360. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2008.06.005>
- Bernama. (2017). RM5.5 mil 'Ejen Ali The Movie' to hit silver screen next year. *Free Malaysia Today* <https://www.freemalaysiatoday.com/category/leisure/2018/08/08/rm5-5-mil-ejen-ali-the-movie-to-hit-silver-screennext-year>
- Fan, L., Zhan, M., Qing, W., Gao, T., & Wang, M. (2021). The Short-Term Impact of Animation on The Executive Function of Children Aged 4 To 7. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(16), 8616 <https://doi.org/10.3390/ijerph18168616>
- Harahap, F. and Nasution, N. (2022). Analisis Dampak Menonton Serial Kartu Upin dan Ipin Terhadap Perkembangan Moral Agama Anak Usia 5-6 Tahun. *Tanjak Journal of Education and Teaching*, 3(1), 39-56. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i1.459>
- Hasri, U. and Syed, A. (2021). Boboiboy and The Contextualization of Transmedia Storytelling In Malaysian Animation Industry. *Palgrave Series in Asia and Pacific Studies*, 59-82. https://doi.org/10.1007/978-981-15-7857-1_4
- Ilham, W., Arifin, A., & Ummah, D. (2021). Analisis Tayangan Serial Animasi Upin dan Ipin dalam Perkembangan Pola Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(2), 35-49. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i2.3633>
- Hikmah, S. D. (2021). The Use of Animation Video for Vocabulary Mastery. *English Journal for Teaching and Learning*, 1-12. <https://doi.org/10.24952/ee.v9i02.4804>
- Jamilah, M. B., Azizah, Z., & Siti Hartini, A. (2021). Aplikasi Kaedah Fuzzy Delphi dalam Pembangunan Kerangka Penilaian Kecergasan Fizikal Berasaskan Kesihatan Kanak-Kanak Prasekolah. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 10(Special Issue), 77–88. <https://doi.org/10.37134/saecj.vol10.sp.7.2021>
- Joginder Singh, S., Mohd Azman, F. N. S., Sharma, S., & Razak, R. A. (2021). Malaysian Parents' Perception of How Screen Time Affects their Children's Language. *Journal of Children and Media*, 1–9. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1938620>

- Kay, R. (2018). Breaking windows: Malaysian Manga as dramaturgy of everyday-defined realities. *Journal of Southeast Asian Studies*, 23(2), 205-229. <https://doi.org/10.22452/jati.vol23no2.10>
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2017). Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan Malaysia. Kuala Lumpur: Bahagian Pembangunan Kurikulum
- Khairuna, N., & Ismahani, S. (2024). Students' Perceptions On The Use Of Animation Movies In English Language Learning. Eduvest, *Journal of Universal Studies*, 4(5), 3887–3894. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v4i5.1121>
- Khidzir, N., Daud, K., & Ramli, S. (2022). Wau Animation Studio: The Mastermind Behind 'Ejen Ali The Movie's' RM30 Million Box Office Haul. *International Journal of Entrepreneurship Case Study (IJECS)*, 1(1). <https://doi.org/10.51471/ijecs.v1i1.969>
- Larasati, V. A., Sunaengih, C., & Syahid, A. A. (2023). Pemberian Pendidikan Karakter Dengan Relevansi Pedagogi Dalam Film Animasi Upin Ipin. *Jurnal Elementaria Edukasia*. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5871>
- Lee Mei Chiew & Kamariah Abu Bakar (2022). Keberkesanan Penggunaan Pendekatan Multisensori dalam Meningkatkan Kemahiran Konsep Nombor Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*. 15. 53-61. <https://doi.org/10.37134/bitara.vol15.sp.6.2022>
- Lukman Arsyad, Enni Akhmad & Alnons Habibie (2021). Membekali Anak Usia Dini dengan Pendidikan Karakter: Analisa Cerita Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Pendidikan Nilai dan pembangunan Karakter*, 5(1), <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2021.005.02.5>
- Marwani, M. (2022). Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak Usia Sd melalui Kegiatan Menonton Serial Upin Ipin di Televisi. *Basa Journal of Language & Literature*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.33474/basa.v2i1.15060>
- Manaf, A., Hamzah, F., & Abidin, A. (2020). Small Scale Studio Setup (4s) Creation: Current Trends in Animation Industry Entrepreneurship. *International Journal of Applied and Creative Arts*, 3(1), 10-20. <https://doi.org/10.33736/ijaca.2269.2020>
- Mufidah, E. F., Mudhar, M., & Wahyuni, L. (2022). The Effectiveness of Learning Guidance Service with Animation in Improving Students' Learning Motivation. *Psikopedagogia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v11i1.23444>
- Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob. (2020). Impak Media Animasi terhadap Kemahiran Komunikasi Interpersonal Kanak-Kanak. *Jurnal Wacana Sarjana*, 4(4) 1-11.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 3(1), 46-53. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Putra, G. and Yasa, G. (2019). Popularitas Animasi Upin Ipin Pada Anak-Anak Di Bali. *Jurnal Nawala Visual*, 1(2), 122-126. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i2.45>
- Rafiek, M. and Nisa, R. (2023). Comparison of Malay and Banjarese Vocabulary in Upin and Ipin Animated Films. *Linguistics and Culture Review*, 7(1), 39-53. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v7n1.2199>
- Ruslan, A., Hidayati, A. N., Arnisa, W., Rachmaria, L., & Hendrawan, K. (2024). Audio-visual learning through animated video approach for children with intellectual disabilities. *International Conference on Community Development*, 6(1), 175–180. <https://doi.org/10.33068/iccd.v6i1.749>
- Rukli, R., Nurhikmah, H., & Nurindah, N. (2023). Empowering teachers to create learning animation videos with an assessment as learning approach. *Journal of Community Services*, 1(2), 239–254. <https://doi.org/10.17509/dedicated.v1i2.63358>
- Sarah E. Rose, Alexandra M. Lamont & Nicholas Reyland. (2022). Watching Television in a Home Environment: Effects on Children's Attention, Problem Solving, and Comprehension. *Media Psychology*, 25(2), 208-233. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1901744>

- Shah, M., Ahmad, R., & Perumal, V. (2023). Post-Aristotelian Story Paradigm and Its Influence on Malaysian Computer-Animated Television Series. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(1). <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v13-i1/16172>
- Shofiyyah, N.A., Nursobah, A., & Tarsono (2020). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita. *Journal Of Psychology Religion And Humanity* 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.32923/psc.v1i2.1157>
- Teddy, K., & Siti Habzah, D. (2021). Metode Dakwah dalam Konten Omar dan Hana di Channel Omar Hana. At Tawasul: *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(1), 31-42. <https://doi.org/10.51192/ja.v1i1.109>
- Trance, F. Jr. (2023). Innovative-based cartoon programs as learning tools for preschoolers' communication skills: basis for a proposed course outline. *International Journal of Research Publications*. <https://doi.org/10.47119/ijrp1001331920235487>
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2021). Utilization Learning Media Based Animation in The Teaching of Children's Literature Subject. *Proceedings Of The Tenth International Conference On Languages And Arts (ICLA 2021)* 1-3. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211129.027>
- Üstündağ, A. and Doğan, Ö. (2021). A Content Analysis of TV Series/Shows Watched by The Secondary and High School Students in Turkey. *Journal of Economy Culture and Society*, 0(0), 359-373. <https://doi.org/10.26650/JECS2020-0040>