

Pendidikan Filantropi Melalui Cerita Animasi Upin dan Ipin

Mohd Nizam Naqiyuddin bin Ahmad Sobri^{1*}, Nur Farah Ain binti Che Soh¹, Muhammad Hilmi bin Rashid¹, Muhammad Redzuan bin Osman¹

¹Faculty of Social Science and Humanities, TAR UMT Pahang Branch, Kuantan, Malaysia

**Corresponding Author:* nizam@tarc.edu.my

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji elemen filantropi dalam animasi *Upin dan Ipin* sebagai medium untuk menggalakkan amalan dan budaya positif dalam kalangan kanak-kanak di awal usia. Filantropi adalah amalan dan budaya sosial yang sangat digalakkan dan perlu diterapkan kepada kanak-kanak ketika di peringkat kanak-kanak. Dengan kemajuan teknologi masa kini, pendidikan digital kini lebih berkesan dan praktikal berbanding kaedah tradisional dalam usaha membentuk keperibadian kanak-kanak. Animasi menjadi salah satu media dan medium pendidikan yang baik dalam menyampaikan budaya positif kerana kanak-kanak mereka lebih tertarik dengan elemen audio visual berbanding media konvensional yang lebih statik dan membosankan. Fokus kajian ini adalah untuk menganalisis elemen budaya filantropi yang terdapat dalam animasi *Upin dan Ipin* sebagai sampel kajian. Data primer dikumpul melalui tontonan video di internet dan dianalisis dengan menggunakan metod analisis kandungan berdasarkan sumber yang sah. Hasil kajian menunjukkan bahawa animasi *Upin dan Ipin* mengandungi nilai-nilai filantropi yang sangat baik dan berpotensi untuk diterapkan dalam diri kanak-kanak. Kekuatan naratif yang santai dan menarik serta durasi yang pendek menjadikannya sebagai medium hiburan dan pembelajaran yang tidak membosankan kanak-kanak. Secara keseluruhannya, animasi adalah satu medium pembelajaran interaktif yang boleh digunakan secara kreatif untuk meningkatkan minat dan motivasi kanak-kanak, tidak kira di pusat institusi pendidikan atau di rumah.

Kata Kunci: Animasi, Filantropi, Budaya, Kanak-Kanak, Upin & Ipin, Pengajaran Dan Pembelajaran, Pendigitalan, Media Digital, Gajet, Pengaruh,

1.0 PENGENALAN

Industri animasi di Malaysia bermula pada tahun 1946 melalui Malayan Film Unit (Muthalib, 2007). Pada masa itu, animasi yang dihasilkan tidak menggunakan teknologi canggih, tetapi lebih kepada teknik yang berasaskan lukisan tangan (*hand-drawn*), sekurang-kurangnya lima buah cerita animasi pendek dihasilkan, antaranya *Hikayat Sang Kancil*. Namun, cerita animasi di Malaysia ketika itu masih terhad, tanpa kelengkapan studio animasi yang canggih (Muthalib, 2007), namun, pada tahun 1981 menjadi titik perubahan yang penting dalam landskap industri animasi di Malaysia telah bermula kerana pada ketika itu, Perdana Menteri Malaysia ke-4, Tun Dr. Mahathir Mohamad, telah menggalakkan penggunaan teknologi digital dalam pelbagai bidang, termasuk animasi. Dengan dorongan tersebut, industri animasi tempatan berkembang pesat. Pada tahun 1994, kerajaan mencadangkan agar siri animasi televisyen dihasilkan oleh produksi tempatan sendiri, dengan tujuan mengurangkan pergantungan terhadap rancangan animasi yang diimport dari luar negara. Penciptaan karya-karya animasi tempatan bukan sahaja memberi impak ekonomi, tetapi turut memperkenalkan identiti budaya Malaysia yang tersendiri (Sesilia Seli & Mohamad Mokhtar, 2017). Hasil daripada itu, lahirlah siri animasi *Usop Sontorian* yang pertama kali ditayangkan melalui saluran Radio Televisyen Malaysia (RTM) pada yang menjadi pencapaian terpenting dalam sejarah animasi Malaysia dan sekaligus telah membuka jalan kepada lebih banyak karya tempatan di Malaysia.

Pada masa kini, pelbagai siri animasi seperti *Boboiboy*, *Ajen Ali*, dan *Omar Hana* telah meraih perhatian ramai, namun *Upin dan Ipin* tetap diiktiraf sebagai karya animasi paling berjaya dalam sejarah industri animasi Malaysia, bahkan mencatatkan rekod dalam *Malaysian Books of Record* pada tahun 2011 (Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa, dan Mohd Nor Shahizan Ali, 2016). Diterbitkan oleh Les' Copaque Production Sdn. Bhd., jenama *Upin dan Ipin* telah menghasilkan 15 musim siri animasi televisyen dan empat filem dari tahun 2007 hingga 2019 (Chairul Fikri & Nur Yasmin, 2019; Les' Copaque, 2022). Kejayaan ini tidak hanya menjadikan *Upin dan Ipin* sebagai simbol animasi negara, tetapi juga memantapkan kedudukan Malaysia dalam peta industri animasi global.

Lebih dari sekadar hiburan, *Upin dan Ipin* juga menjadi platform pendidikan yang berjaya menggabungkan nilai-nilai moral dan budaya dalam setiap episodnya. Seperti yang dinyatakan oleh Maharam Mamat & Maisarah Yaacob (2021), siri animasi ini merupakan hasil karya oleh sekumpulan bakat hebat seperti Burhanudin Radzi, Ainon Arif, Mohd Nizam Abdul Razak, dan Mohd Safwan Abdul Karim (Noor Aida Mahmor & Nasihah Hashim, 2015). Siri ini mula disiarkan pada 14 September 2007 di TV9 dan disasarkan untuk penonton kanak-kanak untuk menginspirasi dan mendidik golongan kanak-kanak tentang kepentingan nilai-nilai positif dan budaya Malaysia. Dengan gabungan hiburan dan pengajaran, *Upin dan Ipin* telah menjadi contoh yang amat berjaya dalam mengangkat nilai-nilai agama dan budaya melalui medium animasi, menjadikannya sebuah ikon yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik generasi muda Malaysia. Kehebatan animasi upin dan ipin ini terus dibuktikan lagi dengan dinobatkan sebagai filem animasi kanak-kanak popular di Asia yang turut disiarkan dalam beberapa bahasa seperti bahasa Melayu, Inggeris, Arab, Mandarin, Sepanyol, dan Indonesia (Maharam Mamat & Maisarah Yaacob, 2021). Jesteru itu, kajian yang dijalankan ini dilihat penting untuk melihat tahap pengetahuan ibu bapa terhadap kes pengabaian. Berdasarkan perbincangan di atas, tiga objektif dan persoalan kajian dirangka bagi kajian ini:

Objektif Kajian:

1. Menganalisis Pengaruh Program Animasi Upin & Ipin Terhadap Pembentukan Perkembangan Kanak-Kanak.
2. Menilai Kesan Penyampaian Nilai-Nilai Murni Dan Moral Melalui Kartun Upin & Ipin Terhadap Sikap Dan Tingkah Laku Kanak-Kanak.
3. Meneroka Persepsi Ibu Bapa Dan Guru Mengenai Peranan Kartun Upin & Ipin Dalam Mempengaruhi Kanak-Kanak.

Persoalan Kajian:

1. Bagaimana cerita animasi yang ditampilkan dalam episod-episod Upin & Ipin, seperti "Rajin Menyimpan Bijak Belanja", "Bahaya Jerebu", dan "Ikhlas dari Hati", mempengaruhi perkembangan moral kanak-kanak?
2. Apakah kesan penyampaian dalam kartun Upin & Ipin terhadap tingkah laku kanak-kanak di rumah dan sekolah?
3. Bagaimanakah ibu bapa dan guru menilai pengaruh kartun Upin & Ipin terhadap tingkah laku kanak-kanak?

1.1 LATAR BELAKANG KAJIAN

Pendidikan memainkan peranan yang amat penting dalam pembangunan sesebuah negara, bermula dari peringkat awal kanak-kanak sehingga ke peringkat pengajian tinggi (Siti Soraya Lin Abdullah Kamal, Abdul Halim Masnan & Nor Hashimah Hashim, 2022). Salah satu elemen utama dalam pendidikan adalah kaedah penyampaian maklumat yang efektif melalui kecanggihan teknologi untuk memastikan kualitinya berada pada tahap yang terbaik. Oleh itu, pelbagai pendekatan dan strategi diperkenalkan untuk mempertingkatkan keberkesanan proses pengajaran dan juga berfungsi untuk menyokong proses pengajaran, selain memainkan peranan penting dalam mengekalkan minat dan motivasi pelajar sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung (Mohd Khairulnizam Ramlie, Ashraf bin Abdul Rahaman, Ahmad Khairul Azizi Bin Ahmad dan Muhammad Abdullah, 2023).

Dalam konteks pendidikan awal kanak-kanak, tempoh yang amat signifikan untuk kanak-kanak belajar dan berkembang adalah di awal usia sekitar 1-6 tahun yang disebut juga sebagai *golden age* (Nahiyah Faraz, Brigitta Tyas Listyaningsih & Andri Anugrahana, 2024), hal ini kerana ia merupakan masa di mana personaliti kanak-kanak mula berkembang dengan pesat. Perkembangan pada peringkat seterusnya banyak dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami oleh kanak-kanak pada usia ini. Memandangkan perkembangan kanak-kanak adalah suatu proses yang berterusan, peristiwa yang berlaku pada peringkat awal akan memberi kesan kepada perkembangan pada peringkat seterusnya. Pembentukan akhlak, sikap, sama ada yang positif atau negatif, sering kali berkait rapat dengan hubungan mereka dengan orang-orang terdekat dan juga elemen persekitaran yang mempengaruhi mereka termasuk juga kesan penggunaan teknologi dalam perkembangan kanak-kanak (Nuraina Nisya binti Sabri, Nurul Muzayyanah binti Slamet & Kauthar binti Abd Kadir, 2024).

Pada masa kini, penggunaan teknologi atau media digital semenangnya menjadi pilihan utama masyarakat dunia, tidak terlepas golongan kanak-kanak yang telah didedahkan dengan media teknologi pada awal usia mereka lagi menjadikan mereka lebih cenderung menjadikan

gajet sebagai pilihan utama ketika di rumah. Tidak dinafikan terdapat segelintir ibu bapa sering mendedahkan anak-anak mereka dengan gajet untuk tujuan dan alasan tertentu (Shamilatul Sufia binti Abdullah dan A'dawiyah binti Ismail, 2022), terutamanya menonton pelbagai video animasi (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff dan Maizatul Haizan Mahbob, 2020).

Menurut Cecelyia Evalyin Lingkon (2024), animasi adalah gambar bergerak yang dihasilkan daripada siri gambar atau objek yang disusun secara berurutan untuk menciptakan ilusi pergerakan. Animasi sering digunakan dalam pelbagai media seperti permainan video, filem, dan aplikasi lain untuk menghidupkan karakter secara visual. Di Malaysia, animasi telah menjadi satu fenomena yang sangat popular. Dalam konteks pendidikan, pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang kreatif kini menjadi aspek yang sangat penting dan perlu diterapkan sejak peringkat pendidikan awal kanak-kanak. Bagi murid prasekolah, pembelajaran yang bersifat interaktif amat diperlukan untuk memastikan setiap pengajaran yang disampaikan dapat memberikan kesan yang lebih mendalam dan menarik bagi mereka.

Menaga Thannimalai dan Karthegees Ponniah (2024), menyatakan terdapat beberapa kajian yang telah dilakukan untuk menilai keberkesanan penggunaan bahan kartun dalam pembelajaran. Kanak-kanak sering dikaitkan dengan kartun, di mana mereka juga diketahui sangat teruja dan fanatik terhadapnya (Shermala Sivabalan & Faridah Mydin Kutty, 2021). Oleh kerana itu, kartun dapat dijadikan sebagai medium yang menarik dalam pengajaran, khususnya dalam membantu kanak-kanak untuk belajar dan berkembang secara optimum. Penggunaan kartun dalam pendidikan atau untuk tujuan perkembangan bukanlah sesuatu yang baharu, kerana negara-negara maju di Barat telah lama menggunakan kaedah ini secara meluas dalam proses pembelajaran. Selain itu, kajian oleh Nurul Hidayati, Wahono Widodo, Nadi Suprpto, & Husni Mubarak (2019) turut menunjukkan bahawa kaedah animasi seperti kartun dalam pembelajaran adalah jelas, praktikal, dan berkesan, terutamanya bagi kanak-kanak yang lebih cenderung ke arah animasi dan grafik.

2.0 KAJIAN LITERATUR

Media animasi merupakan bentuk hiburan yang mampu menarik perhatian kanak-kanak dan mempengaruhi pemikiran mereka dalam tempoh masa tertentu. Ini kerana, melalui media animasi, gabungan elemen-elemen seperti audio, video, animasi, teks, dan grafik disusun dengan penuh kreativiti untuk menarik minat generasi kanak-kanak. Walaupun media animasi bersifat universal dan boleh dinikmati oleh pelbagai golongan masyarakat, ia amat berkait rapat dengan dunia kanak-kanak, kerana mereka adalah golongan yang paling terpengaruh oleh medium ini. Secara ringkas, media berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan maklumat, dan istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medius" yang bermaksud perantara. Manakala, "animasi" merujuk kepada proses yang menghidupkan seni visual, menjadikannya lebih menarik (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff dan Maizatul Haizan Mahbob, 2020). Ini disokong oleh Cecelyia Evalyin Lingkon, (2024) animasi, yang berasal dari perkataan Latin '*anima*' yang bermaksud hidup, atau '*animare*' yang bermaksud meniupkan kehidupan, adalah asas kepada istilah animasi itu sendiri.

Istilah ini kemudiannya disesuaikan dalam bahasa inggeris menjadi '*animate*' yang bermaksud memberi hidup, atau '*animation*' yang merujuk kepada ilusi pergerakan atau kehidupan. Dalam konteks ini, animasi sering kali ditafsirkan sebagai penghasilan filem kartun. Di Indonesia, istilah animasi diterjemahkan menjadi *animasi* yang serupa maknanya. Konsep animasi itu sendiri lebih luas daripada sekadar pembelajaran isu atau bentuk tertentu. Animasi tidak hanya terhad kepada filem, tetapi juga merangkumi seni dan pelbagai bidang media komunikasi lain. Animasi sering kali merujuk kepada proses 'menghidupkan' objek yang awalnya statik untuk mencipta ilusi pergerakan atau kehidupan.

Dalam dunia pendidikan, pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang kreatif adalah sangat penting dan harus diterapkan dalam setiap institusi pendidikan. Kanak-kanak, khususnya, memerlukan pendidikan yang interaktif supaya setiap pengajaran dapat disampaikan dengan lebih berkesan. Proses penghasilan animasi itu sendiri memerlukan ketelitian yang tinggi, termasuk kreativiti dan kemahiran teknologi. Oleh itu, setiap individu yang terlibat dalam menghasilkan animasi perlu mempunyai ketekunan dan keupayaan untuk mencipta karya animasi yang menarik dan memberi impak. (Cecelyia Evalyin Lingkon, 2024)

2.1 PENGISIAN ANIMASI UPIN DAN IPIN

Animasi *Upin & Ipin* banyak menggambarkan kehidupan seharian yang penuh dengan keceriaan, di mana ia menyentuh pelbagai aspek seperti keluarga, rakan-rakan, persekolahan, dan kehidupan bermasyarakat. Meskipun animasi ini menyelitkan elemen kenakalan, kepolosan, dan kecerdasan Upin dan Ipin dalam cara yang lucu dan santai, ia juga menyampaikan nilai-nilai yang lebih mendalam melalui nasihat dan tunjuk ajar dari watak-watak dewasa seperti Opah dan Tok Dalang. Seperti yang dinyatakan oleh Noor Aida Mahmor & Nasihah Hashim (2015) dipetik dalam (Maharam Mamat & Maisarah Yaacob, 2021) dan Romi Pasrah, Nana Ganda & Ahmad Mulyadiprana (2020) watak-watak dewasa ini berfungsi sebagai sumber panduan dan nasihat yang penting dalam membimbing kanak-kanak, serta sebagai saluran untuk menanamkan nilai-nilai murni dalam diri mereka.

Siri Animasi *Upin & Ipin* bukan sahaja hiburan semata-mata, tetapi juga satu alat yang mengajar kanak-kanak tentang kepentingan sosialisasi dan membina karakter dalam masyarakat yang berbilang bangsa dan budaya. Dengan cara yang tidak langsung, ia menanamkan semangat setiakawan, saling memahami, dan menghormati antara satu sama lain, yang akhirnya memupuk nilai toleransi dan keharmonian dalam kalangan warganegara. Watak Kak Ros, yang sering dilihat garang dan tegas dari perspektif Upin dan Ipin, sebenarnya merupakan seorang kakak yang sangat penyayang dan perhatian. Walaupun usikannya nampak serius, itu adalah cara dia mengawal kenakalan adik-adiknya dan memastikan mereka mendapat apa yang diperlukan, termasuk menyajikan hidangan ayam goreng kegemaran mereka.

Kekuatan watak-watak dalam *Upin & Ipin* ini telah diiktiraf oleh UNICEF, yang menjadikan mereka sebagai contoh teladan untuk kanak-kanak. Menurut UNICEF, kanak-kanak lebih mudah termotivasi apabila mereka dapat belajar melalui pengalaman mereka sendiri dan pengalaman orang lain yang sebaya dengan mereka. Oleh itu, pada tahun 2013, *Upin & Ipin* dilantik sebagai duta nasional, kerana siri ini mampu merangsang imaginasi kanak-kanak, membantu mereka membina kemahiran sosial, serta mengajar mereka untuk menghargai kepelbagaian budaya yang ada dalam masyarakat (Yulianeta. 2021). Perlakuan baik dapat dibentuk melalui nilai-nilai seperti hormat-menghormati, jujur, dan amanah. Sebaliknya, jika nilai buruk seperti biadap dan mencuri diperkenalkan kepada kanak-kanak sejak usia awal, ia boleh kekal dalam diri mereka hingga dewasa. Jika tidak dibetulkan, nilai-nilai buruk ini akan memberi kesan jangka panjang terhadap perkembangan mereka (Romi Pasrah, Nana Ganda & Ahmad Mulyadiprana, 2020).

2.2 NILAI PENGAJARAN

Menurut Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob (2020), kanak-kanak adalah golongan yang paling mudah terpengaruh dengan media animasi, disebabkan oleh sifat mereka yang mudah meniru apa yang dilihat, terutama melalui cerita kartun. Kesan animasi terhadap kanak-kanak ini boleh dilihat dalam tiga kategori impak utama, iaitu

a) Impak Langsung

Impak langsung terjadi apabila kanak-kanak secara aktif terlibat dalam interaksi dengan persekitaran mereka, sama ada alam sekitar, sosial, atau ekonomi. Sebagai contoh, selepas menonton animasi seperti *Chicken Dance*, kanak-kanak mungkin akan meniru gerakan tarian ayam yang dilihat. Impak ini berlaku apabila kanak-kanak bertindak secara spontan mengikut apa yang mereka lihat, termasuk meniru perbuatan, gaya pertuturan, atau tingkah laku daripada media yang mereka tonton (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob, 2020).

b) Impak Bersyarat

Impak bersyarat atau tidak langsung berlaku apabila kesan yang dirasakan oleh kanak-kanak bukan hasil dorongan langsung, tetapi lebih kepada pilihan persepsi mereka. Sebagai contoh, selepas melihat animasi seperti *The Hulk* yang menunjukkan wataknya menjerit, kanak-kanak mungkin meniru tingkah laku tersebut tanpa ada dorongan khusus. Impak ini bergantung kepada sejauh mana kanak-kanak terdedah kepada mesej yang berulang-ulang (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob, 2020).

c) Impak Kumulatif

Impak kumulatif merujuk kepada pengaruh yang terkumpul yang membolehkan kanak-kanak menyesuaikan dan mengadaptasi apa yang mereka lihat dalam animasi dengan kreativiti mereka sendiri. Ini boleh dilihat apabila kanak-kanak meniru tindakan atau gaya yang mereka lihat dalam animasi dan menukarnya menjadi sesuatu yang lebih peribadi atau kreatif ini lebih efektif kerana ia melibatkan hampir semua deria manusia, memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik, impak kumulatif ini memberi peluang kepada kanak-kanak untuk meneroka kreativiti dan kemahiran sosial mereka melalui pendedahan kepada pelbagai medium, termasuk animasi (Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob, 2020). Menurut Nur Faizahon Saidin, Nur Azimah Mohd Bukhari & Wong Seng Yue, (2023) pengajaran dan pembelajaran yang berunsur digital teknologi adalah transisi penyampaian pengajaran berbentuk konvensional kepada yang lebih baru dan sesuai dengan konteks pengajaran dan pembelajaran berasaskan pelajar. Dengan harapan ia akan memberi manfaat kepada pelajar untuk mendalami ilmu pengetahuan dan kemahiran kerana mereka dapat membuat pencarian ilmu tersebut daripada pelbagai sumber.

2.3 TEORI PEMBELAJARAN

Bahagian ini akan melihat kepada teori pembelajaran dan perkembangan berdasarkan teori Perkembangan Jean Piaget, Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, Teori Penglibatan Ibu Bapa Epstein dan Teori Ekologi Urie Bronfenbrenner.

2.3.1 Teori pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak

Tokoh-tokoh dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak (PAKK) telah mengemukakan pelbagai idea dan teori melalui kajian mereka yang dijalankan sejak beberapa dekad lalu. Hasil daripada penyelidikan mereka ini telah menjadi rujukan utama dan panduan yang penting bagi pelbagai pihak dalam menyokong perkembangan kanak-kanak. Kajian-kajian ini menekankan teori-teori yang berkaitan dengan cara kanak-kanak belajar, berkembang, serta faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan perkembangan mereka. Oleh itu, idea-idea yang dikemukakan ini memberikan arah dan pemahaman yang lebih mendalam dalam merangka strategi pendidikan yang terbaik bagi kanak-kanak.

2.3.2 Teori Perkembangan Jean Piaget

Jean Piaget merupakan tokoh yang sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan awal kanak-kanak, terutamanya dalam kajian perkembangan kognitif. Menurut Hanisah Mat dan Azizah Zain (2022), teori perkembangan Piaget menerangkan bahawa kanak-kanak melalui empat proses penting dalam perkembangan mental mereka, iaitu skema, skemata, asimilasi, akomodasi, dan perimbangan. Semua peringkat ini saling berkait rapat dengan cara kanak-kanak berinteraksi dengan persekitaran mereka. Piaget menegaskan bahawa perkembangan kognitif seseorang bermula dari usia muda dan berkembang melalui hubungan interaktif dengan persekitaran mereka (Handika, Teti Zubaidah & Ramdhan Witarsa, 2022).

Menurut Piaget, tahap perkembangan kognitif kanak-kanak berkembang dengan pesat pada awal usia dan mengalami perubahan dari satu tahap ke tahap yang lain, bergantung pada cara mereka berinteraksi dengan dunia sekeliling mereka. Setiap perubahan ini menuju ke arah perkembangan yang lebih positif, asalkan kanak-kanak diberikan peluang untuk berhubung

secara aktif dengan persekitarannya (Helda Kusuma Wardani, 2022). Bagi memastikan perkembangan kognitif yang pesat, kanak-kanak perlu sentiasa terlibat secara aktif dengan persekitaran mereka, yang merangkumi interaksi dengan ibu bapa, bahan pembelajaran, serta peralatan permainan yang sesuai (Muhammad Asri Nasir, 2022). Oleh itu, ibu bapa harus menjadi lebih proaktif dan kreatif dalam mencipta persekitaran yang kondusif dan bermakna bagi anak-anak mereka di rumah. Tidak perlu melibatkan pengajaran formal; sebaliknya, aktiviti bermain yang tidak terikat dengan kaedah formal juga boleh menyokong perkembangan kognitif (Nina Agustyaningrum, Paskalia Pradanti & Yuliana, 2022). Piaget menekankan bahawa keterlibatan aktif kanak-kanak dalam proses pembelajaran mereka adalah lebih penting berbanding hasil yang dicapai (Nurhadi, 2020).

Seperti aspek perkembangan lain, perkembangan kognitif juga merupakan komponen utama dalam perkembangan holistik kanak-kanak kerana ia berhubung rapat dengan tahap kematangan individu tersebut (Akmillah Ilhami, 2022). Hal ini disokong oleh Valentino Reykliv Moku et al. (2022), yang menyatakan bahawa kematangan perkembangan kognitif mempengaruhi perkembangan aspek lain dalam diri kanak-kanak. Kanak-kanak yang telah mencapai tahap kematangan kognitif yang tinggi akan lebih mudah menyesuaikan diri dengan persekitaran mereka.

2.3.3 Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura

Teori Pembelajaran Sosial yang diperkenalkan oleh Albert Bandura memperincikan bagaimana tingkah laku manusia dipengaruhi oleh reaksi terhadap persekitaran. Bandura mengemukakan bahawa tingkah laku kita dibentuk melalui pemahaman, pemerhatian, dan proses kognitif yang berlaku antara stimulus dan respon (Habib Maulana Maslahul Adi, 2020). Nur Aina Najiehah Tarmizi dan Wan Shahrazad Wan Sulaiman (2022) juga menyokong pandangan ini, dengan menekankan bagaimana teori ini menerangkan tingkah laku yang diperoleh melalui interaksi sosial dan persekitaran.

Dalam konteks kanak-kanak, setiap tingkah laku yang dilihat dan dipelajari daripada persekitaran mereka akan diproses dan dipraktikkan semula, sama ada secara positif atau negatif (Nada Shobah, Achmad Khudori Sholeh, 2022). Oleh itu, penggunaan gajet di kalangan kanak-kanak perlu dibatasi kepada tujuan pembelajaran sahaja dan tidak digalakkan untuk digunakan secara berlebihan dengan kandungan yang tidak bermanfaat (Hanisah Mat dan Azizah Zain, 2022). Ibu bapa perlu memantau penggunaan gajet untuk memastikan anak-anak tidak terdedah kepada pengaruh negatif yang boleh mencorakkan tingkah laku mereka.

2.3.4 Teori Penglibatan Ibu Bapa Epstein

Model penglibatan ibu bapa yang dikemukakan oleh Joyce Epstein (1997) menekankan pentingnya kerjasama antara keluarga, sekolah, dan komuniti dalam menyokong perkembangan kanak-kanak. Teori ini membahagikan penglibatan ibu bapa kepada enam kategori: keibubapaan, komunikasi, khidmat sukarela, pembelajaran di rumah, membuat keputusan, dan kolaborasi dengan komuniti (Dede Nurul Qomariah et al., 2022). Epstein menjelaskan bahawa proses pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak tidak terhad kepada sekolah sahaja, tetapi turut berlaku di rumah dan dalam masyarakat yang menyokong mereka (Mollaw Abraha, 2022).

Penglibatan ibu bapa yang aktif, seperti memberikan perhatian kepada pembelajaran anak-anak, boleh meningkatkan perkembangan holistik mereka. Dalam konteks ini, ibu bapa perlu bijak mengatur masa untuk mengawal penggunaan gajet di rumah, dengan menetapkan peraturan yang jelas mengenai jenis kandungan yang boleh diakses dan had masa penggunaannya. Penglibatan ibu bapa dalam mengawal penggunaan gajet akan memastikan perkembangan kanak-kanak terus berada di landasan yang positif dan seimbang.

2.3.5 Teori Ekologi Urie Bronfenbrenner

Teori Ekologi yang diperkenalkan oleh Urie Bronfenbrenner menekankan pentingnya persekitaran dalam membentuk perkembangan kanak-kanak. Bronfenbrenner mengklasifikasikan persekitaran dalam lima sistem: mikrosistem, mesosistem, ekosistem, makrosistem, dan kronosistem (Ivan Christian, 2022). Dalam kajian ini, mikrosistem merujuk kepada interaksi langsung kanak-kanak dengan individu terdekat seperti ibu bapa dan guru, yang memainkan peranan penting dalam perkembangan mereka.

Teori ini menyarankan bahawa kanak-kanak akan berkembang mengikut persekitaran yang mereka hadapi, dan setiap persekitaran akan memberi impak besar terhadap tingkah laku dan perkembangan mereka. Mikrosistem yang melibatkan hubungan langsung dengan ibu bapa, guru, dan masyarakat terdekat, adalah sangat penting dalam menentukan arah perkembangan kanak-kanak. Oleh itu, ibu bapa yang memainkan peranan sebagai agen sosialisasi utama perlu memberikan perhatian yang teliti kepada pengaruh persekitaran yang melibatkan anak-anak mereka, termasuk dalam penggunaan gajet. Menggunakan pendekatan yang bijaksana dalam mengatur penggunaan gajet akan memberi impak positif terhadap kemahiran sosial dan perkembangan mereka (Shazlin Sulaiman dan Mohd Hanafi Md Yasin, 2022). Dengan memberi tumpuan kepada interaksi yang positif dan pengawasan aktif dari ibu bapa, guru, dan masyarakat, kanak-kanak akan dapat berkembang secara seimbang dalam dunia yang semakin dipengaruhi oleh teknologi.

3.0 METODOLOGI

Bahagian ini akan melihat kepada cara kajian ini dijalankan iaitu melalui reka bentuk kajian.

3.1 REKA BENTUK KAJIAN

Kajian ini dijalankan dengan menggunakan kaedah kuantitatif dimana pemilihan kaedah analisis kualitatif yang bersesuaian dengan objektif kajian untuk melihat pandangan, hubungan dan kesan pelbagai program animasi *Upin & Ipin* terhadap perkembangan kanak-kanak. Secara khususnya kajian ini yang lebih tertumpu kepada elemen pendidikan moral dan nilai-nilai murni terkandung dalam siri kartun *Upin & Ipin*. Data utama diperoleh daripada YouTube, iaitu episod kartun *Upin & Ipin*, manakala data sekunder diperoleh melalui temubual dengan ibu bapa dan guru-guru sekolah rendah. Populasi kajian ini merangkumi 3 episod dalam siri *Upin & Ipin*, yang terdiri *Rajin Menyimpan Bijak Belanja*, *Bahaya Jerebu* dan *Ikhlas dari Hati*.

Kajian ini akan menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama, iaitu (1) Pencatatan, (2) Dokumentasi, dan (3) Wawancara, untuk memastikan bahawa data yang diperoleh adalah komprehensif dan relevan dengan objektif kajian. Teknik pencatatan akan digunakan untuk merekodkan maklumat yang berkaitan semasa pemerhatian dan analisis terhadap bahan kajian. Dokumentasi pula akan melibatkan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan kartun *Upin & Ipin*, seperti skrip atau maklumat lain yang relevan dengan kajian. Sementara itu, wawancara akan dijalankan dengan individu yang berkaitan, seperti ibu bapa, guru, atau pihak yang mempunyai pengetahuan tentang pengaruh kartun ini terhadap perkembangan moral kanak-kanak.

Bagi tujuan analisis, data yang diperoleh akan diproses melalui tiga tahap utama, iaitu: (1) Pengurangan data, yang bertujuan untuk memilih dan menyaring data yang relevan serta mengurangkan maklumat yang tidak perlu; (2) Paparan data, yang melibatkan penyusunan dan penayangan data dalam bentuk yang mudah difahami untuk dianalisis lebih lanjut; dan (3) Kesimpulan, di mana data yang telah diproses akan disahkan untuk memastikan ketepatan dan kesahihannya sebelum membuat kesimpulan.

Langkah-langkah analisis data dalam kajian ini termasuk: (1) Memerhati tayangan episod kartun *Upin & Ipin* berdasarkan episode yang telah dipilih secara teliti untuk mengenal pasti elemen-elemen yang relevan dengan nilai-nilai murni dan moral yang hendak dianalisis; (2) Menganalisis nilai-nilai murni dan moral yang ditunjukkan dalam setiap episod, dengan memberi tumpuan kepada bagaimana nilai-nilai tersebut disampaikan melalui watak-watak dan plot cerita dalam kartun; dan (3) Menarik kesimpulan mengenai pengaruh kartun *Upin & Ipin* terhadap perkembangan tingkah laku moral kanak-kanak, dengan menilai sejauh mana nilai-nilai yang diterapkan dalam kartun tersebut dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku moral kanak-kanak dalam kehidupan seharian mereka. Melalui pendekatan ini, kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang impak kartun terhadap perkembangan moral golongan kanak-kanak.

4.0 IMPLIKASI DAN CADANGAN

Bahagian ini akan melihat kepada implikasi animasi upin ipin kepada perkembangan kanak-kanak dari segi meningkatkan kemahiran dan pembentukan karakter.

4.1 IMPLIKASI ANIMASI *UPIN & IPIN* KEPADA PERKEMBANGAN KANAK-KANAK

Penggunaan animasi seperti *Upin & Ipin* dalam pendidikan memberi kesan terhadap pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Menurut Menaga Thannimalai dan Karthees Ponniah (2024), kartun dapat mencipta suasana menyeronokkan dan meningkatkan fokus kanak-kanak. Dengan visual yang menarik, *Upin & Ipin* memudahkan kanak-kanak memahami konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diterima. Animasi ini juga mempertingkatkan keterlibatan emosi kanak-kanak. Watak-watak yang dekat dengan kehidupan harian mereka, seperti Upin, Ipin, dan rakan-rakan, membantu kanak-kanak merasa lebih terhubung dan terbuka untuk menerima pelajaran, menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan tidak membosankan.

4.1.1 Meningkatkan Kemahiran Kognitif dan Kreativiti

Menurut Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob (2020), animasi seperti *Upin & Ipin* merangsang kreativiti dan daya imaginasi kanak-kanak. Aktiviti sebelum atau selepas menonton boleh merangsang pemikiran kritikal dan membantu kanak-kanak menghasilkan idea-idea baru. Penggunaan visual yang menarik memperkukuhkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajar, sekaligus mempertingkatkan daya ingatan mereka.

4.1.2 Pembentukan Karakter dan Nilai Murni

Animasi *Upin & Ipin* mengajarkan nilai-nilai murni seperti persahabatan, kerja berpasukan, kasih sayang, dan tanggungjawab. Menurut Norliza Abdullah, Zulkifli Osman, dan Abdul Munir Ismail (2021), kartun ini mudah difahami dan membantu kanak-kanak memahami nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Melalui cerita yang positif, *Upin & Ipin* membentuk karakter murid dan memberi teladan yang baik dalam kehidupan mereka.

5.0 KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, animasi *Upin & Ipin* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualiti pembelajaran kanak-kanak. Ia bukan sahaja memberikan pengajaran yang menghiburkan tetapi juga membentuk kemahiran kognitif, kreativiti, dan sosial kanak-kanak. Penggunaan animasi ini dalam pendidikan memberikan kesan yang positif, bukan hanya dalam aspek pembelajaran akademik tetapi juga dalam pembentukan nilai-nilai murni yang penting bagi perkembangan peribadi kanak-kanak. Oleh itu, penerapan animasi ini dalam sistem pendidikan perlu dipertimbangkan dengan serius bagi memastikan manfaatnya dapat dimanfaatkan sepenuhnya oleh generasi masa depan. Dalam masa yang sama, kajian lebih lanjut perlu dijalankan untuk menilai kesan penggunaan animasi *Upin & Ipin* terhadap pencapaian akademik murid dalam jangka panjang. Penyelidikan ini akan membantu pendidik memahami cara terbaik mengintegrasikan animasi dalam pengajaran.

RUJUKAN

- Aminamul Saidah Mad Nordin , Bity Salwana Alias & Zamri Mahamod (2023) Jurnal Penyelidikan Pendidikan dan Teknologi Malaysia (JPPTM) ISSN (Online): 2976-2634 Volume:1 Issue: 1 66 Penerbit: Icbe Publication (Ns0237611-W) Pendigitalan Pendidikan
- Charles, M. L., & Ying L. L. (2020). Peranan bahan bantu mengajar dan persekitaran maklum balas dalam meningkatkan kualiti pembelajaran pelajar. National Research Innovation Conference (NRICon 2020), Sarawak, Malaysia.
- Christina Andin dan Rosmiza M.Z (2023) Jurnal Pemikir Pendidikan 11: 61-72 Pengajaran KBAT Merentas Kurikulum: Cabaran Guru dalam Pelaksanaan
- Fatin Imanina Abd. Rahman dan Anuar Ahmad (2024) Cabaran Guru Menggunakan Bahan Elektronik dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), Volume 9, Issue 2,
- Mohd Khairulnizam Ramlie dan Ashraf bin Abdul Rahaman (2023) Inovasi Kaedah Pembelajaran: Perkembangan Penggunaan Teknologi Dalam Institusi Pendidikan Ideology Journal, Vol. 8, No. 1, pp. 94-103 DOI: <https://doi.org/10.24191/idealogy.v8i1.407> Section: Original Article 94
- Muhammad Adil Fikri Mohd Hamizi (2023) Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Baharu dan Impaknya Terhadap Masyarakat Malaysia *Jurnal Perspektif* (2023) Jil. 15 Special Issue (24-37) ISSN 1985-496X /eISSN 2462-2435
- Norazly Nordin dan Juppri Bacotang (2021) Isu Dan Trend Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Dalam Pendidikan Awal Kanak-Kanak Issues and Trends the Usage of Information and Communication Technology in Early Childhood Education Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan, Vol.10 (1), (99-107) (ISSN 2289-3032 / eISSN 2550-178X)
- Nur Aisyah Kamaluddin dan Hazrati Husnin (2022) J Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi (TMK) Dalam Pendidikan (The Use of Information and Communication (ICT) in Education) Jurnal Dunia Pendidikan e-ISSN: 2682-826X | Vol. 4, No. 2, 333-343,
- Nurul Azwani Mohd Idriki & Tan Bee Piang (2022) Aplikasi Pembelajaran Abad Ke-21 Dalam Talian Cabaran Guru Pendidikan Moral 21st Century Online Learning Applications: The Challenge of Moral Education Teachers 2 MJSSH Online: Volume 6- Issue 1 (January, 2022), Pages 16 – 55
- Nur Faizahon Saidin, Nur Azimah Mohd Bukhari, & Wong Seng Yue (2023) Penggunaan Teknologi Multimedia Terhadap Keberkesanan Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Sistem Pendidikan Di Malaysia Isu Dalam Pendidikan, 46, 44

- Nur Hafizah M Razali & Amir Hamzah Ya'akub. (2022). Penggunaan Budi Piamen dalam Meningkatkan Penguasaan Imbuhan Awalan Men- dalam kalangan Murid Tahun 4 Arif. Prosiding Seminar Penyelidikan Pendidikan Jilid 1, 499-515.
- Nur Shahirah Mat Isa & Zamri Mahamod. (2021). Tahap Pengetahuan, Sikap dan Masalah Guru Bahasa Melayu Terhadap Penerapan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Komsas. Asian People Journal, 4(1), 93-107.
- Shamilatul Sufia binti Abdullah dan A'dawiyah binti Ismail (2022) Kebimbangan Dan Peranan Ibu Dalam Menjaga Akidah Dan Akhlak Anak-Anak Dalam Era Digital Jurnal Pengajian Islam ISSN: 1823 7126 E-ISSN: 0127-8002, Vol. 15, No. I, Halaman 195-207
- Shahirah binti Rafee dan Nurhikmah binti Mubarak Ali (2022) Ketagihan Gajet Di Kalangan Pelajar Sebuah Sekolah Di Pulau Pinang: Kajian Kes Menggunakan Intervensi *Tazkiyah An Nafs* Journal Contemporary of Islamic Counselling Perspective Volume 1, No. 1, e-ISSN: 2948-4774
- Siti Faiqah Mohd Salleh & Mohd Asri Harun. (2022). Cabaran Pelaksanaan Pembelajaran Abad Ke-21 dalam kalangan Guru Pelatih bahasa Melayu Di Institut Pendidikan Guru Kampus Dato' Razali Ismail. Prosiding Seminar Penyelidikan Pendidikan Jilid 1, 526-535.
- Siti Soraya Lin Abdullah Kamal, Abdul Halim Masnan & Nor Hashimah Hashim (2022) Parental Involvement in Young Children's Education in Malaysia: A Systematic Literature Review International Journal of Learning, Teaching and Educational Research Vol. 21, No. 3, pp. 319-341,
- Siti Syafawati Iliyas, & Nurul Farhana Jumaat. (2020). Pembelajaran menerusi aplikasi mudah alih dan kesannya terhadap pembelajaran huruf hijaiyah murid pra sekolah. Innovative Teaching and Learning Journal, 3(2), 30-41.
- Siti Hajar Halili dan Suguneswary 2016 Jurnal kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik April 2016, Bil. 4, Isu 2 [31] Penerimaan Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Berasaskan Model Tam Dalam Pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Tamil
- Sugunah Supermane (2020) Kepemimpinan Transformasi Di Institut Pendidikan Guru Jurnal Refleksi Kepemimpinan Jilid III, (ISSN 2636-9885) 62
- Wong, L. S. C & Nurfaradilla Mohamad Nasri. (2021). Hubungan antara tahap kebolehan pengajaran dengan pengalaman mengajar guru bahasa Melayu dalam mengaplikasikan pedagogi responsif budaya. Jurnal Dunia Pendidikan, 3(2), 468-483.
- Lingkon, C. E. (2024). Animation about Elements of Form among Pre-School students. KUPAS SENI, 12(1), 105-114.

- Menaga, T., & Ponniah, K. (2024). Penggunaan Animasi Kartun Pembelajaran Penulisan Karangan Fakta Bahasa Tamil. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 9 (56), 283-298.
- Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff & Maizatul Haizan Mahbob. (2020). Impak Media Animasi Kartun Terhadap Kemahiran Menulis Karangan. *Jurnal Wacana Sarjana* 4(4): 1-11. Kuala Lumpur: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Norliza Abdullah, Zulkifli Osman Dan Abdul Munir Ismail. (2021). Penggunaan Kartun Terhadap Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Murid Tahun Lima. *Manu*, 32(1): 1-17. Tanjung Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Shermala Sivabalan & Faridah Mydin Kuty. (2021). Keberkesanan Kaedah Kartun Dalam Pencapaian Murid Tahun 4 Bagi Topik Sistem Suria Dalam Matapelajaran Sains, *Jurnal Dunia Pendidikan*. 1(3):78-89. Selangor: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nurul Hidayati, Wahono Widodo, Nadi Suprpto, & Husni Mubarak. (2019). Development Of Cartoon Concept Based Student Worksheet With Structured Inquiry Approach To Train Science Process Skills. Volume: 4 Issue: 4, 582 – 592. Daripada
- Nahiyah Faraz, Brigitta Tyas Listyaningsih, Andri Anugrahana (2024) Human Tendencies Pada Anak Usia 0-6 Tahun Dengan Metode Montessori: Studi Literatur Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume 09 Nomor 02
- Nuraina Nisya binti Sabri, Nurul Muzayyanah binti Slamet & Kauthar binti Abd Kadir (2024) Analisis Animasi Omar & Hana Dalam Pembelajaran Adab-Adab Islam Kepada Kanak-Kanak E-Prosiding Persidangan Antarabangsa Sains Sosial & Kemanusiaan kali ke-9 (PASAK9 2024) 17-18 Julai 2024 e ISSN:28114051
- Muhammad Sahrul Fahiz Mat Ariff 1Maizatul Haizan Mahbob (2020) 9501 Impak Media Animasi Terhadap Kemahiran Komunikasi Interpersonal Kanak-Kanak Jurnal Wacana Sarjana Volume 4 1-11; e-ISSN:2600
- Maharam Mamat & Maisarah Yaacob (2021) Upin Dan Ipin: Jerebu Dalam Animasi (Upin and Ipin: Haze in Animation) MALIM: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara 22 (2021); 246 – 261
- Fikri Chairul & Nur Yasmin. (2019). Malaysia's most famous twins Upin and Ipin hits Indonesian Theaters this Ramadan. *Jakarta Globe*.
- Muthalib, H. A. (2007). From mousedeer to mouse: Malaysian animation at the crossroads. *Inter-Asia Cultural Studies*, 8(2), 288-297.
- Sesilia Selia & Mohamad Mokhtar Abu Hassan. (2017). Nilai-nilai tempatan komuniti Dayak Kanayatn yang wujud dalam cerita rakyat. *Jurnal Pengajian Melayu (JOMAS)*, 28(1): 209-251

- Khalis, F. M., Mustaffa, N., & Ali, M. N. S. (2016). The sense of local identity characteristic in Malaysian animation. *International Journal of Arts & Sciences*, 9(3), 497-508
- Faryna Mohd Khalis, Normah Mustaffa and Mohd Nor Shahizan Ali (2016) The Sense Of Local Identity Characteristic In Malaysian Animation *International Journal of Arts & Sciences*, CD-ROM. ISSN: 1944 6934: 09(03):497–508
- Noor Aida Mahmor & Nasihah Hashim. 2015. Citra Wanita Melayu Dalam Cerita Animasi Kanak-Kanak Upin Dan Ipin, *Journal of Education and Social Sciences*, Vol. 2, (Oct.); 137-149.
- Yulianeta, Dewi Prajnaparamitha Amandangi. 2021. Upin-Ipin: Gender Issues in Early Childhood Education, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 548; 166-169.
- Romi Pasrah, Nana Ganda & Ahmad Mulyadiprana. (2020). Nilai-Nilai Karakter yang Terdapat dalam Film Animasi Upin dan Ipin Episode “Jembatan Ilmu”, *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 3; 152-164.