Pengaruh Tayangan Kartun Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia Dini: Tinjauan Sistematis

Amiirah Aniisah, Najwa Kamila Syarifa, Asrofi, Nur Asikin Saharu, Deka Dyah Utami*, Made Duananda Kartika Degeng

Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia

Corresponding author, email: deka.dyah.utami.fip@um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006676

Article history
Submitted: 10 Juni 2026
Revised: 12 Juni 2026
Accepted: 17 Juni 2026
Published: 22 Juli 2026

Keywords
Kartun edukatif
Perkembangan kognitif dan bahasa
Anak usia dini

Abstract
Pemanfaatan tayangan kartun edukatif sebagai media pembelajaran anak usia dini semakin berkembang seiring meningkatnya penggunaan teknologi digital. Namun, bukti empiris mengenai kontribusinya terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak masih menunjukkan hasil yang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyintesis temuan empiris mengenai pengaruh tayangan kartun edukatif terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini. Penelitian menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA). Penelusuran literatur dilakukan melalui Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan rentang publikasi 2020–2025. Dari 100 artikel yang teridentifikasi, lima artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis melalui sintesis kualitatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa tayangan kartun edukatif berpotensi mendukung perkembangan bahasa anak, terutama dalam penguasaan kosakata, keterampilan berbicara, pemahaman makna, dan struktur bahasa melalui stimulasi audiovisual serta proses imitasi. Sementara itu, bukti mengenai perkembangan kognitif masih terbatas, dengan temuan yang mengindikasikan bahwa kualitas konten memiliki peran lebih penting dibandingkan intensitas menonton. Efektivitas tayangan juga dipengaruhi oleh kejelasan dialog, struktur narasi, kesesuaian konten dengan tahap perkembangan, dan pendampingan orang dewasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kartun edukatif berpotensi menjadi media stimulasi perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini apabila dirancang berdasarkan prinsip pedagogis dan digunakan secara terarah. Penelitian lanjutan diperlukan untuk memperkuat bukti empiris, khususnya pada aspek perkembangan kognitif.

1. Introduction

Perkembangan teknologi digital telah menjadikan media layar sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak usia dini, bahkan sejak tahun-tahun awal perkembangan. Media audiovisual tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai lingkungan belajar simbolik yang mampu memengaruhi proses kognitif dan bahasa anak melalui mekanisme observasional dan imitasi. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa paparan media dapat membentuk pola perhatian, pemrosesan informasi, serta representasi mental anak (Anderson & Pempek, 2005). Media juga berperan sebagai konteks belajar sosial yang menyediakan model perilaku dan bahasa (Kirkorian et al., 2008). Selain itu, keberadaan televisi latar maupun konten digital turut memengaruhi fokus dan interaksi anak dengan lingkungan sekitar (Pempek et al., 2010). Penggunaan media interaktif pada usia dini semakin meningkat dan berimplikasi pada perkembangan belajar awal (Radesky et al., 2015). Bahkan, paparan layar yang berlebihan dilaporkan berkaitan dengan konsekuensi klinis dan psikologis tertentu pada anak (Domingues-Montanari, 2017).

Meskipun demikian, literatur menunjukkan bahwa pengaruh media bersifat tidak linear dan dipengaruhi oleh kualitas konten, durasi paparan, serta keterlibatan orang tua. Meta-analisis besar menemukan bahwa screen time dapat berkorelasi dengan performa perkembangan anak, baik positif maupun negatif tergantung konteksnya (Madigan et al., 2019). Tinjauan perkembangan juga menegaskan bahwa hubungan antara televisi dan kognisi anak bersifat kompleks dan multidimensional (Kostyrka-Allchorne et al., 2017). Kajian teoretis lain menunjukkan adanya perdebatan ilmiah terkait dampak media terhadap perkembangan mental anak (Courage & Setliff, 2010). Studi eksperimental bahkan membuktikan bahwa anak dapat menggunakan video sebagai sumber informasi pembelajaran dalam kondisi tertentu (Troseth, 2003). Selain itu, penelitian perkembangan

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

bayi menunjukkan bahwa transfer pembelajaran antara representasi dua dimensi dan dunia nyata merupakan mekanisme penting dalam belajar dari media (Barr, 2010).

Dalam konteks pendidikan, tayangan edukatif dirancang untuk memaksimalkan potensi media sebagai alat pembelajaran anak. Program televisi pendidikan terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kesiapan akademik awal jika dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat (Fisch, 2004). Analisis psikologi perkembangan juga menunjukkan bahwa konten televisi anak dapat menjadi sarana pembelajaran sosial dan kognitif (Calvert & Kotler, 2003). Penelitian empiris menemukan bahwa program edukatif mampu meningkatkan keterampilan akademik dan sosial anak secara signifikan (Mares & Pan, 2013). Bukti ekonomi pendidikan bahkan menunjukkan bahwa program televisi edukatif dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap hasil belajar dan prestasi (Kearney & Levine, 2019). Selain itu, penggunaan cerita multimedia terbukti efektif meningkatkan pemahaman narasi dan pembelajaran anak taman kanak-kanak (Verhallen et al., 2006).

Secara khusus, sejumlah penelitian menyoroti hubungan antara media audiovisual dan perkembangan bahasa anak. Studi longitudinal menemukan bahwa jenis tayangan televisi tertentu berkorelasi dengan hasil bahasa yang berbeda pada balita (Linebarger & Walker, 2005). Program edukatif juga terbukti membantu anak mempelajari kosakata baru melalui paparan narasi audiovisual (Rice et al., 1990). Penelitian lain menunjukkan bahwa frekuensi pengalaman media berkaitan dengan ukuran kosakata ekspresif anak (Patterson, 2002). Kajian literasi awal menegaskan bahwa media dapat menjadi sumber stimulasi bahasa jika digunakan secara tepat (Neuman, 1995). Selain itu, penelitian terbaru menegaskan bahwa elemen visual dalam media cerita berperan penting dalam mendukung pemahaman bahasa dan pembelajaran makna (Takacs & Bus, 2018).

Selain aspek bahasa, dampak media terhadap perkembangan kognitif anak juga telah banyak diteliti. Eksperimen laboratorium menunjukkan bahwa jenis tayangan tertentu dapat memengaruhi fungsi eksekutif anak secara langsung setelah menonton (Lillard & Peterson, 2011). Studi longitudinal klasik menemukan bahwa kebiasaan menonton televisi pada usia dini berkaitan dengan kesiapan sekolah di kemudian hari (Wright et al., 2001). Penelitian lain menunjukkan hubungan antara paparan televisi dengan hasil kognitif anak pada tahap perkembangan selanjutnya (Zimmerman & Christakis, 2005). Bahkan, paparan televisi dini dilaporkan berkaitan dengan masalah perhatian di masa depan (Christakis et al., 2004). Secara keseluruhan, sintesis meta-analitik menegaskan bahwa penggunaan media pada anak usia dini memiliki manfaat sekaligus risiko, sehingga memerlukan analisis komprehensif berdasarkan karakteristik konten dan konteks penggunaan (Takacs et al., 2015).

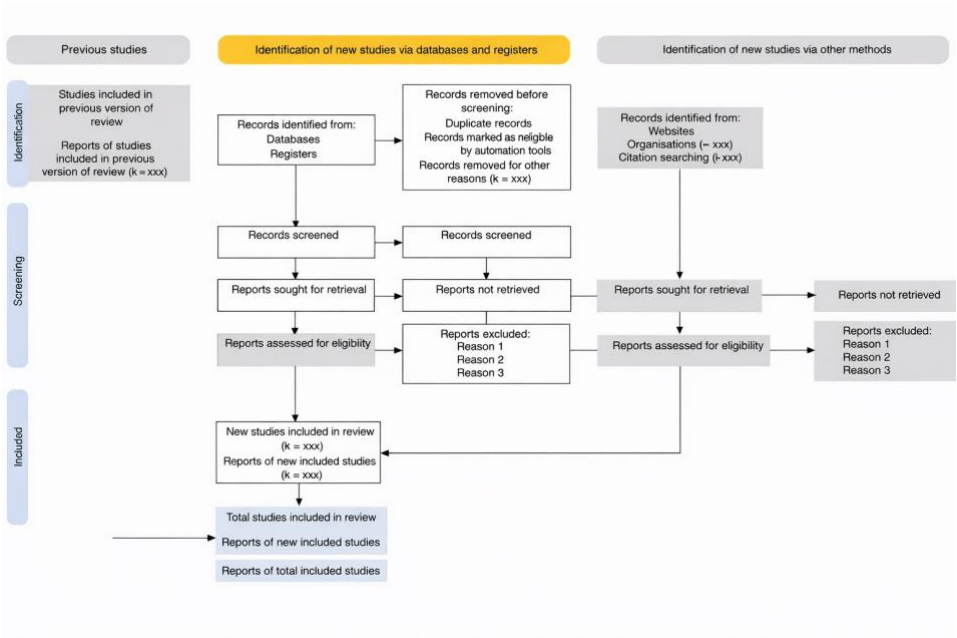
Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual, khususnya tayangan kartun edukatif, memiliki potensi signifikan sebagai stimulus perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini, namun temuan penelitian yang ada masih tersebar, beragam metode, dan belum terintegrasi secara sistematis. Sebagian studi menekankan manfaat edukatif, sementara lainnya menunjukkan variasi efek tergantung desain konten dan karakteristik anak. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan sintesis literatur yang terstruktur untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pola temuan empiris yang telah ada. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk melakukan tinjauan sistematis terhadap penelitian-penelitian terkini guna mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis bukti ilmiah mengenai pengaruh tayangan kartun edukatif terhadap perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini, sehingga dapat memberikan dasar konseptual dan empiris yang lebih kuat bagi penelitian selanjutnya maupun praktik pendidikan berbasis media.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

2. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan Systematic Literature Review (SLR), yang didasarkan pada pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Tujuan SLR adalah untuk menemukan, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian secara sistematis dan jelas (Kitchenham & Charters, 2007).

PRISMA adalah standar pelaporan yang dibuat untuk meningkatkan transparansi dalam proses seleksi sistematis artikel (Haddaway et al., 2022). Identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi adalah empat tahap utama dari proses penelitian yang diterapkan melalui pedoman ini. Berikut gambar serta penjelasan dari tahapan PRISMA :



Gambar 1. Langkah - Langkah PRISMA (sumber : Haddaway et Al., 2022)

2.1. Identifikasi

Menggunakan aplikasi Publish or Perish, artikel dikumpulkan dengan kata kunci yang relevan yaitu kartun edukatif, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan anak usia dini dengan tahun publikasi 2020–2025. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan artikel yang relevan dengan subjek penelitian (Kitchenham & Charters, 2007).

2.2. Penyaringan

Pada tahap ini, artikel yang terduplikasi dihapus dan dipilih berdasarkan kesesuaian judul dan abstraknya dengan topik penelitian. Metode ini mengikuti alur kerja sistematis yang disarankan oleh pedoman PRISMA (Haddaway et al., 2022).

2.3. Kelayakan

Setelah lolos penyaringan, artikel-artikel tersebut kemudian dianalisis secara menyeluruh untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan standar yang ditetapkan untuk dimasukkan dan dikeluarkan. Untuk memastikan sintesis literatur tetap relevan, evaluasi kelayakan ini sangat penting (Kitchenham & Charters, 2007).

2.4. Inklusi

Semua artikel yang memenuhi semua kriteria dianalisis secara menyeluruh dan disintesis secara kualitatif. Hasil sintesis disajikan dalam bentuk tabel untuk mempermudah identifikasi pola, perbandingan temuan, dan analisis kesalahan penelitian (Haddaway et al., 2022).

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

3. Results and Discussion

Berdasarkan pencarian literatur menggunakan Publish or Perish dengan data base Google Scholar dengan kata kunci tayangan kartun, kartun edukatif, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif dan anak usia dini, diperoleh 100 artikel dari tahun publikasi 2020–2025 pada tahap identifikasi.

Pada tahap screening, judul dan abstrak digunakan sebagai kriteria penyaringan. Dari 100 artikel yang diidentifikasi, 95 di antaranya tidak membahas kartun atau film kartun edukatif secara langsung, sehingga tersisa 5 artikel.

Selanjutnya, pada tahap kelayakan kelima artikel tersebut ditelaah secara menyeluruh (Full-Text). Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua artikel memenuhi persyaratan inklusi. Yaitu membahas film atau tayangan kartun edukatif dan mempelajari perkembangan bahasa dan/atau kognitif anak usia dini. Pada tahap inklusi lima artikel dimasukkan ke dalam sintesis temuan peneliti.

lima artikel pilihan diterbitkan antara tahun 2021 dan 2025. Dalam seluruh studi, subjek penelitian adalah anak-anak usia dini, dengan rentang usia dominan antara 4 dan 6 tahun. Kartun televisi, film kartun, dan kartun pembelajaran adalah jenis tayangan yang diteliti.

Empat studi meneliti perkembangan bahasa, dan satu studi meneliti perkembangan kognitif anak-anak. Berikut tabel karakteristik artikel terpilih

Tabel 1. Artikel-artikel Terpilih

No	Penulis & Tahun	Judul Artikel	Jenis Tayangan	Fokus Variabel	Metode Penelitian
1	Juliani, N. L. P. (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun sebagai Media Stimulasi Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini	Wayang Kartun	Bahasa	*Research and Development*
2	Dani, N. R. (2024)	Perkembangan bahasa anak melalui media film kartun Upin dan Ipin di Sipogu Kecamatan Batang Natal Kabupaten Mandailing Natal (kajian psikolinguistik)	Film Kartun Edukatif	Bahasa	Deskriptif Kualitatif
3	Lakshmi, A. S. E., & Sudaryanto, E. (2023)	Analisis dampak tayangan kartun televisi pada perkembangan bahasa anak di masa pandemi:(Studi deskriptif komparatif pada TK Srikandi Surabaya)	Kartun Televisi	Bahasa	Deskriptif Kualitatif
4	Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022)	Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kebiasaan Menonton Video Kartun Pembelajaran	Kartun Pembelajaran	Kognitif	Kuantitatif
5	Fahruddin, F., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Shavina, H.	Dampak Tayangan Film Kartun Terhadap Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun	Film Kartun	Bahasa	Deskriptif

Hasil sintesis menunjukkan bahwa dari lima artikel yang dianalisis, empat melaporkan hasil tentang pengaruh tayangan kartun atau film kartun edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, dan kemampuan berbahasa secara umum adalah komponen bahasa yang dikaji. Satu artikel meneliti hubungan antara menonton kartun pembelajaran dan perkembangan kognitif anak usia dini. Selain itu, hasil sintesis menunjukkan bahwa hanya ada beberapa artikel yang secara khusus membahas dampak tayangan kartun edukatif terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini. Akibatnya, tidak banyak literatur yang dianalisis yang membahas topik ini.

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa pengaruh tayangan kartun terhadap perkembangan anak usia dini tidak bersifat tunggal, melainkan bergantung pada karakteristik media, desain pesan, serta konteks interaksi anak dengan tayangan tersebut. Berdasarkan urutan artikel yang dianalisis, studi pengembangan media wayang kartun menegaskan bahwa visualisasi tokoh dan alur cerita yang terstruktur mampu menstimulasi keterampilan berbicara anak secara nyata. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang memancing anak untuk merespons secara verbal melalui aktivitas menjawab, bercerita, dan mengemukakan pendapat (Juliani, 2025). Temuan ini

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

memperlihatkan bahwa kartun yang dirancang dengan tujuan pedagogis dapat berperan sebagai media scaffolding bahasa, karena anak memperoleh dukungan representasi visual yang membantu mereka mengorganisasi ide sebelum diungkapkan secara lisan. Secara teoretis, kondisi tersebut selaras dengan pandangan bahwa media audiovisual dapat memperkuat pemrosesan informasi melalui kombinasi kanal visual dan verbal sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman konsep (Anderson & Pempek, 2005).

Selanjutnya, penelitian psikolinguistik mengenai tayangan film kartun edukatif menunjukkan bahwa paparan konten kartun tertentu berkontribusi pada perkembangan bahasa anak, khususnya dalam aspek pemerolehan kosakata dan struktur kalimat (Dani, 2024). Anak yang terbiasa menonton tayangan dengan dialog jelas dan berulang menunjukkan kecenderungan meniru pola ujaran yang mereka dengar, sehingga terjadi proses internalisasi bahasa secara tidak langsung. Proses imitasi ini merupakan mekanisme belajar alami pada anak usia dini, di mana bahasa diperoleh melalui observasi model simbolik, termasuk karakter animasi (Linebarger & Walker, 2005). Dengan demikian, film kartun bukan sekadar hiburan visual, tetapi juga berfungsi sebagai lingkungan linguistik tambahan yang memperluas paparan bahasa anak di luar interaksi langsung dengan orang dewasa.

Temuan tersebut diperkuat oleh studi komparatif yang meneliti dampak tayangan kartun televisi terhadap perkembangan bahasa anak selama masa pandemi. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak yang menonton tayangan kartun dengan konten edukatif dan bahasa komunikatif memperlihatkan perkembangan lebih baik pada aspek artikulasi, keberanian berbicara, dan pemahaman makna dibandingkan anak yang jarang menonton atau menonton tayangan non-edukatif (Lakshmi & Sudaryanto, 2023). Namun demikian, penelitian ini juga menekankan bahwa tidak semua tayangan kartun memberikan efek positif. Tayangan dengan tempo dialog terlalu cepat atau bahasa tidak baku justru berpotensi menimbulkan kesalahan pelafalan dan pemahaman. Hasil ini menegaskan bahwa kualitas bahasa dalam media merupakan variabel kunci yang menentukan arah pengaruh tayangan terhadap perkembangan linguistik anak.

Berbeda dengan tiga studi sebelumnya yang berfokus pada bahasa, penelitian kuantitatif mengenai kebiasaan menonton kartun pembelajaran menyoroti dimensi perkembangan kognitif. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa intensitas menonton tidak berhubungan signifikan dengan perkembangan kognitif anak, sedangkan jenis tayangan memiliki hubungan yang signifikan (Aulia et al., 2022). Artinya, durasi menonton bukan faktor utama penentu dampak, melainkan kualitas konten yang ditonton. Anak yang mengakses kartun pembelajaran dengan struktur cerita logis, pesan jelas, dan visual terarah cenderung menunjukkan kemampuan berpikir lebih baik dibandingkan anak yang menonton tayangan hiburan tanpa muatan edukatif. Temuan ini menguatkan argumen bahwa media audiovisual dapat menjadi sarana stimulasi kognitif apabila dirancang sesuai prinsip desain pembelajaran, khususnya dalam mengelola beban kognitif dan fokus perhatian anak.

Sementara itu, studi tentang dampak tayangan film kartun terhadap perilaku anak usia 5–6 tahun memperluas perspektif dengan menunjukkan bahwa efek tayangan tidak hanya terbatas pada bahasa dan kognitif, tetapi juga menjangkau ranah perilaku sosial. Anak cenderung meniru tindakan tokoh kartun yang mereka lihat, baik perilaku positif maupun negatif (Fahruddin et al., 2022). Fenomena ini memperlihatkan bahwa karakter animasi berfungsi sebagai model perilaku simbolik yang dapat membentuk skema tindakan anak melalui proses identifikasi dan imitasi. Dalam kerangka teori belajar sosial, observasi terhadap model merupakan mekanisme utama pembentukan perilaku, sehingga paparan berulang terhadap tayangan tertentu dapat memperkuat kecenderungan perilaku serupa dalam kehidupan nyata (Bandura, 2001).

Apabila kelima temuan tersebut dianalisis secara terpadu, terlihat pola hubungan yang konsisten bahwa tayangan kartun memiliki potensi sebagai stimulus perkembangan yang bersifat kondisional, yakni efeknya sangat ditentukan oleh karakteristik konten, struktur penyajian pesan, serta cara anak berinteraksi dengan tayangan tersebut. Sintesis hasil penelitian menunjukkan bahwa kartun edukatif yang dirancang dengan narasi sederhana, visual kontekstual, dialog jelas, dan alur logis mampu berfungsi sebagai media stimulasi multimodal yang mengaktifkan proses kognitif sekaligus linguistik anak secara bersamaan. Pada ranah kognitif, struktur cerita yang runtut membantu anak memahami hubungan sebab–akibat, memprediksi alur peristiwa, serta mengembangkan kemampuan klasifikasi dan penalaran sederhana. Pada saat yang sama, unsur dialog dan repetisi bahasa berperan sebagai input linguistik yang memperkaya kosakata, memperbaiki struktur kalimat, serta meningkatkan kepercayaan diri anak dalam mengekspresikan ide. Dengan demikian, tayangan kartun edukatif tidak hanya memberikan efek pasif berupa hiburan, melainkan dapat menjadi sarana stimulasi aktif yang mendukung perkembangan fungsi mental dasar anak usia dini.

Lebih jauh, integrasi temuan menunjukkan bahwa faktor kualitas konten jauh lebih menentukan dibandingkan kuantitas paparan. Hal ini menegaskan bahwa asumsi umum yang memandang durasi menonton sebagai indikator utama dampak media perlu direvisi. Paparan singkat terhadap tayangan berkualitas tinggi dapat memberikan efek perkembangan yang lebih signifikan dibandingkan paparan lama terhadap tayangan non-edukatif. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif pemrosesan informasi, di mana anak memiliki kapasitas atensi dan memori kerja yang terbatas sehingga hanya konten dengan struktur jelas dan stimulus terarah yang dapat diproses secara optimal. Tayangan yang terlalu cepat, penuh distraksi visual, atau

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

tidak memiliki alur logis justru berpotensi membebani sistem kognitif anak dan menghambat pemahaman. Oleh sebab itu, desain pesan dalam tayangan kartun menjadi faktor krusial yang menentukan apakah media tersebut berfungsi sebagai alat belajar atau sekadar stimulus hiburan tanpa nilai perkembangan.

Selain aspek kognitif dan bahasa, sintesis juga menegaskan adanya keterkaitan antara tayangan kartun dan pembentukan perilaku anak. Anak usia dini berada pada tahap perkembangan di mana proses belajar observasional sangat dominan, sehingga karakter animasi yang ditonton berulang kali dapat menjadi model perilaku simbolik yang diinternalisasi. Ketika tayangan menampilkan perilaku prososial seperti kerja sama, empati, atau penyelesaian konflik secara damai, anak cenderung meniru pola tersebut dalam interaksi nyata. Sebaliknya, jika tayangan menampilkan agresivitas atau dialog tidak pantas, anak berpotensi mereproduksi perilaku tersebut tanpa memahami konteks moralnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kartun tidak berhenti pada aspek kognitif-linguistik, tetapi meluas hingga pembentukan skema sosial dan regulasi emosi. Dengan kata lain, tayangan kartun dapat berperan sebagai agen sosialisasi tidak langsung yang memengaruhi perkembangan kepribadian anak.

Analisis terpadu terhadap keseluruhan temuan menunjukkan bahwa pembahasan dalam kajian ini selaras dengan fokus utama penelitian, yaitu menelaah pengaruh tayangan kartun terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak. Berbagai bukti empiris yang dikaji mengindikasikan bahwa tayangan kartun memang memiliki keterkaitan dengan aspek perkembangan tersebut, meskipun pengaruhnya tidak bersifat seragam pada setiap kondisi. Dampak yang cenderung positif tampak ketika tayangan dirancang dengan karakteristik edukatif, disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, serta disertai pendampingan dari orang dewasa. Sebaliknya, apabila konten kurang sesuai usia, terlalu kompleks, atau mengandung unsur distraktif, kontribusinya terhadap perkembangan dapat menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, tayangan kartun lebih tepat dipahami bukan sebagai faktor tunggal yang menentukan perkembangan anak, melainkan sebagai bagian dari lingkungan stimulasi yang efektivitasnya dipengaruhi oleh kualitas desain media serta konteks penggunaannya.

Di sisi lain, telaah literatur juga memperlihatkan bahwa cakupan bukti empiris terkait ranah kognitif masih belum sebanyak temuan pada aspek bahasa dan perilaku. Dari lima artikel yang dianalisis, hanya satu penelitian yang secara khusus menelaah dimensi kognitif, sementara penelitian lainnya lebih menitikberatkan pada perkembangan bahasa atau respons perilaku. Pola ini menunjukkan bahwa kajian mengenai pengaruh tayangan kartun terhadap kemampuan kognitif anak masih berada pada tahap awal pengembangan, sehingga interpretasi hasil perlu dilakukan secara hati-hati dan proporsional. Kondisi tersebut sekaligus membuka ruang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas eksplorasi dengan pendekatan metodologis yang lebih beragam, jumlah sampel yang lebih luas, serta indikator kognitif yang lebih komprehensif.

Dengan demikian, pembahasan ini tidak hanya memperlihatkan adanya keterkaitan antara tayangan kartun dan perkembangan bahasa maupun kognitif anak, tetapi juga menegaskan pentingnya memperkaya basis penelitian di bidang ini. Upaya pengembangan kajian lanjutan diharapkan dapat memberikan gambaran yang semakin utuh mengenai mekanisme bagaimana media audiovisual memengaruhi proses perkembangan anak usia dini, sehingga pemanfaatannya dapat diarahkan secara lebih optimal dan berlandaskan bukti ilmiah yang kuat.

4. Conclusion

Berdasarkan hasil tinjauan sistematis terhadap lima artikel terpilih, dapat disimpulkan bahwa tayangan kartun edukatif memiliki keterkaitan dengan perkembangan bahasa dan kognitif anak usia dini, meskipun pengaruhnya bersifat kondisional. Mayoritas penelitian menunjukkan bahwa kartun edukatif berkontribusi positif terhadap perkembangan bahasa anak, khususnya dalam meningkatkan kosakata, kemampuan berbicara, dan pemahaman bahasa melalui mekanisme imitasi dan paparan linguistik audiovisual. Sebaliknya, bukti empiris mengenai dampak tayangan kartun terhadap perkembangan kognitif masih relatif terbatas, sehingga kesimpulan pada ranah ini perlu ditafsirkan secara hati-hati.

Hasil sintesis juga menegaskan bahwa kualitas konten tayangan lebih menentukan dibandingkan kuantitas atau durasi menonton. Kartun yang memiliki struktur cerita logis, dialog jelas, visual kontekstual, dan muatan edukatif terbukti lebih efektif sebagai stimulus perkembangan dibandingkan tayangan yang bersifat hiburan semata. Selain itu, tayangan kartun juga berpotensi memengaruhi aspek perilaku anak melalui proses belajar observasional, sehingga pemilihan konten menjadi faktor yang sangat krusial. Dengan demikian, tayangan kartun edukatif dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari lingkungan stimulasi belajar anak usia dini apabila dirancang dan digunakan secara tepat serta disertai pendampingan orang dewasa. Keterbatasan jumlah penelitian, khususnya pada aspek kognitif, menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan desain metodologis yang lebih beragam dan indikator perkembangan yang lebih komprehensif agar pemanfaatan media kartun dalam pendidikan anak usia dini dapat didasarkan pada bukti ilmiah yang lebih kuat.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini dapat diperoleh melalui penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang beralasan. Data tidak tersedia secara terbuka untuk menjaga kerahasiaan informasi dan melindungi privasi partisipan. Akses dapat diberikan untuk keperluan ilmiah dengan tetap memperhatikan ketentuan etika penelitian dan perlindungan data.

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang yang telah mendanai publikasi ini.

References

Anderson, D. R., & Pempek, T. A. (2005). Television and very young children. American Behavioral Scientist, 48(5), 505–522. https://doi.org/10.1177/0002764204271506

Aulia, R., Bahari, K., Pujiastuti, N., Astuti, E. S., Pertami, S. B., & Budiono, B. (2022). Peningkatan perkembangan kognitif anak usia dini dengan kebiasaan menonton video kartun pembelajaran. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 6983–6992. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558

Barr, R. (2010). Transfer of learning between 2D and 3D sources during infancy. Infancy, 15(2), 123–135. https://doi.org/10.1111/j.1532-7078.2009.00014.x

Calvert, S. L., & Kotler, J. A. (2003). Lessons from children's television: The impact of the children's television act on children's learning. Applied Developmental Psychology, 24(3), 275–335. https://doi.org/10.1016/S0193-3973(03)00030-1

Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. Pediatrics, 113(4), 708–713. https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708

Courage, M. L., & Setliff, A. E. (2010). Debating the impact of television and video material on very young children: Attention, learning, and the developing brain. Developmental Review, 30(2), 101–120. https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.002

Dani, N. R. (2024). Perkembangan bahasa anak melalui media film kartun Upin dan Ipin di Sipogu Kecamatan Batang Natal Kabupaten Mandailing Natal (Kajian psikolinguistik) (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).

Domingues-Montanari, S. (2017). Clinical and psychological effects of excessive screen time on children. Journal of Paediatrics and Child Health, 53(4), 333–338. https://doi.org/10.1111/jpc.13462

Fahruddin, F., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Shavina, H. R. (2022). Dampak tayangan film kartun terhadap perilaku anak usia 5–6 tahun. Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education, 3(1), 373–379.

Fisch, S. M. (2004). Children's learning from educational television: Sesame Street and beyond.

Lawrence Erlbaum Associates.

Haddaway, N. R., Page, M. J., Pritchard, C. C., & McGuinness, L. A. (2022). PRISMA2020: An R package and Shiny app for producing PRISMA 2020-compliant flow diagrams, with interactivity for optimised digital transparency and open synthesis. Campbell Systematic Reviews, 18, e1230. https://doi.org/10.1002/cl2.1230

Juliani, N. L. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran wayang kartun sebagai media stimulasi keterampilan berbicara anak usia dini. RAJULA: Journal of Early Childhood Education Studies, 2(1), 52–68.

Kearney, M. S., & Levine, P. B. (2019). Early childhood education by television: Lessons from Sesame Street. American Economic Journal: Applied Economics, 11(1), 318–350. https://doi.org/10.1257/app.20170300

Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. Keele University & Durham University.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. The Future of Children, 18(1), 39–61. https://doi.org/10.1353/foc.0.0002

Kostyrka-Allchorne, K., Cooper, N. R., & Simpson, A. (2017). The relationship between television exposure and children's cognition and behaviour: A systematic review. Developmental Review, 44, 19–58. https://doi.org/10.1016/j.dr.2017.01.001

Lakshmi, A. S. E., & Sudaryanto, E. (2023). Analisis dampak tayangan kartun televisi pada perkembangan bahasa anak di masa pandemi (Studi deskriptif komparatif pada TK Srikandi Surabaya). RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi, 3(2), 82–94. https://doi.org/10.69957/relasi.v3i02.459

Lillard, A. S., & Peterson, J. (2011). The immediate impact of different types of television on young children's executive function. Pediatrics, 128(4), 644–649. https://doi.org/10.1542/peds.2010-1919

Linebarger, D. L., & Walker, D. (2005). Infants' and toddlers' television viewing and language outcomes. American Behavioral Scientist, 48(5), 624–645. https://doi.org/10.1177/0002764204271505

Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on developmental screening tests. JAMA Pediatrics, 173(3), 244–250. https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056

Mares, M. L., & Pan, Z. (2013). Effects of Sesame Street: A meta-analysis of children's learning. Journal of Applied Developmental Psychology, 34(3), 140–149. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2013.02.001

Neuman, S. B. (1995). Literacy in the television age: The myth of the TV effect. Ablex.

Patterson, J. L. (2002). Relationships of expressive vocabulary to frequency of reading and television experience among bilingual toddlers. Journal of Child Language, 29(3), 493–508. https://doi.org/10.1017/S0305000902005073

Pempek, T. A., Kirkorian, H. L., & Anderson, D. R. (2010). The effects of background television on the quantity and quality of child-directed speech. Child Development, 81(4), 1137–1151. https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01406.x

Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and interactive media use by young children. Pediatrics, 135(1), 1–3. https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251

Rice, M. L., Huston, A. C., Truglio, R., & Wright, J. C. (1990). Words from Sesame Street: Learning vocabulary while viewing. Developmental Psychology, 26(3), 421–428. https://doi.org/10.1037/0012-1649.26.3.421

Takacs, Z. K., Swart, E. K., & Bus, A. G. (2015). Benefits and pitfalls of media use by young children: A meta-analysis. Psychological Bulletin, 141(4), 867–897. https://doi.org/10.1037/bul0000008

Takacs, Z. K., & Bus, A. G. (2018). How pictures in picture books affect children's learning. Review of Educational Research, 88(4), 591–633. https://doi.org/10.3102/0034654317748915

Troseth, G. L. (2003). TV guide: Two-year-olds learn to use video as a source of information. Developmental Psychology, 39(1), 140–150. https://doi.org/10.1037/0012-1649.39.1.140

Verhallen, M. J., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2006). The promise of multimedia stories for kindergarten children at risk. Journal of Educational Psychology, 98(2), 410–419. https://doi.org/10.1037/0022-0663.98.2.410

Wright, J. C., Huston, A. C., Murphy, K. C., St. Peters, M., Piñon, M., Scantlin, R., & Kotler, J. (2001). The relation of early television viewing to school readiness and vocabulary. Child Development, 72(5), 1347–1366. https://doi.org/10.1111/1467-8624.t01-1-00391

Zimmerman, F. J., & Christakis, D. A. (2005). Children's television viewing and cognitive outcomes. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 159(7), 619–625. https://doi.org/10.1001/archpedi.159.7.619

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774