



Available online at: <http://smartkids.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/smartkids>

SMART KIDS JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Copyright © 2020, SMART KIDS, e-ISSN: 2598-2214, ISSN cetak: 2581-2548

This is an open access article under the CC BY-NC-SA

License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ANALISIS SOSIAL EMOSIONAL DAN MORAL DALAM SERIAL ANIMASI BING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Roro Jenarsih

e-mail: jearsi00@students.unnes.ac.id

Fitri Febri Handayani

e-mail: handayanifitriefebri@mail.unnes.ac.id

Naili Rohmah

e-mail: nailirohmah@mail.unnes.ac.id

Universitas Negeri Semarang

Received: 02 April 2025 / Accepted: 10 April 2025 / Published online: 30 Juni 2025

© 2020 PIAUD UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai sosial, emosional, dan moral yang terkandung dalam serial animasi *Bing* episode “Pesta Mainan”, “Bukan Milikmu” dan “Ucapkan Selamat Tinggal”, serta mengkaji potensinya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Data penelitian berupa dialog dan adegan yang memuat indikator sosial, emosional, dan moral dalam ketiga episode tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak dan catat, sedangkan analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa serial animasi *Bing* mengandung berbagai nilai sosial berupa kerja sama, interaksi sosial, empati, dan kepedulian terhadap orang lain. Nilai emosional yang ditemukan meliputi kemampuan mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi serta menghadapi perpisahan. Adapun nilai moral yang muncul mencakup kejujuran, tanggung jawab, menghargai hak milik orang lain, meminta maaf, memaafkan, dan mematuhi aturan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa serial *Bing* memiliki potensi sebagai media pembelajaran sosial, emosional, dan moral karena menyajikan konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak serta menampilkan proses belajar melalui pengalaman dan pendampingan orang dewasa.

Kata kunci: sosial, emosional, moral, animasi, pembelajaran

Abstract

This study aims to analyze the social, emotional, and moral values contained in the Bing animated series episodes “Toy Party”, “Not Yours”, and “Say Goodbye”, as well as to examine its potential as a learning medium for early childhood education. This research employed a qualitative descriptive approach using content analysis. The research data consisted of dialogues and scenes from the selected episodes that reflected social, emotional, and moral values. Data were collected through observation and note-taking techniques and analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the Bing animated series contains various social values, including cooperation, social interaction, empathy, and caring attitudes. Emotional values were reflected in children's ability to recognize, express, and regulate emotions



such as anger, sadness, disappointment, and guilt. Moral values identified in the episodes included honesty, responsibility, respect for others' property, apologizing and forgiving, and obedience to rules. The study also found that Bing presents everyday situations that are closely related to children's experiences, making the conveyed values easier to understand and imitate. Therefore, the Bing animated series has strong potential as an educational medium to support the development of social, emotional, and moral competencies in early childhood, particularly when accompanied by guidance from parents or teachers.

Keywords: social, emotional, moral, animation, learning

Pendahuluan

Pendidikan karakter diperlukan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan membentuk perilaku anak agar sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Karakter dipahami sebagai kualitas mental dan moral yang menjadi penggerak perilaku individu serta membedakan seseorang dengan individu lainnya (Kusmanto et al., 2020). Pendidikan karakter bertujuan memperkuat nilai kehidupan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Sulastris et al., 2020). Anak yang memiliki karakter positif cenderung lebih mampu beradaptasi dan berinteraksi secara sehat dalam lingkungan sosialnya (Mustadi, 2018).

Masa usia dini merupakan periode fundamental dalam pembentukan karakter karena pada tahap ini fondasi pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kebiasaan mulai berkembang secara signifikan (Ihsani et al., 2018). Nilai moral yang ditanamkan sejak dini berpotensi terbawa hingga dewasa (Cahyaningrum et al., 2017), bahkan pengalaman anak pada usia awal kehidupan memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan di masa mendatang (Ambarwati, 2016). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu dilakukan secara konsisten melalui lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sebagai satu kesatuan ekosistem pendidikan.

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar pada media pembelajaran anak usia dini, terutama melalui media audio-visual seperti film animasi. Film animasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi modern yang mampu memengaruhi pola pikir, sikap, dan wawasan penonton (Widyatmoko, 2019). Selain itu, penggunaan film dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar anak serta mempermudah penyampaian materi secara lebih menarik (Nugrahani, 2017). Dengan demikian, film animasi berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai karakter, sosial emosional, dan

moral pada anak usia dini. Namun, tidak semua tayangan animasi mengandung nilai edukatif yang sesuai bagi perkembangan anak. Anak usia dini memiliki kecenderungan meniru perilaku yang dilihat dari lingkungannya, termasuk media digital. Saat ini, tantangan di bidang perkembangan anak semakin kompleks dengan meningkatnya masalah sosial-emosional dan moral, seperti rendahnya kemampuan regulasi emosi, sikap egosentris yang membuat anak sulit berbagi, hingga menipisnya rasa empati dan kesantunan moral akibat paparan konten digital yang tidak ramah anak. Tayangan yang tidak sesuai berpotensi memengaruhi perilaku sosial dan moral anak. Kondisi ini diperparah dengan semakin minimnya tayangan anak yang memuat nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, diperlukan kajian terhadap tayangan animasi yang memiliki nilai edukatif dan layak dijadikan media pembelajaran anak usia dini.

Serial animasi *Bing* merupakan salah satu tayangan yang dirancang khusus untuk anak prasekolah. Serial ini menampilkan pengalaman nyata anak, seperti belajar berbagi, mengelola emosi, meminta maaf, hingga membangun hubungan sosial. Setiap episode dikembangkan bersama ahli pendidikan anak dan terinspirasi pendekatan Montessori untuk mendukung perkembangan emosional, bahasa, dan penalaran anak. Serial ini juga memperoleh *International Emmy Kids Award*, yang menunjukkan kualitasnya sebagai media yang relevan bagi anak usia dini.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media film dan karya sastra memiliki kontribusi dalam pembentukan karakter anak (Anggraini et al., 2017). Film animasi dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai moral karena memadukan unsur visual, cerita, dan tokoh yang mudah dipahami serta ditiru anak (Sayekti, 2019). Selain itu, media film terbukti membantu proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan pendidikan secara menarik dan mudah dipahami (Nugrahani, 2017).

Penelitian sebelumnya mengenai film animasi Nussa dan Rara menunjukkan bahwa tayangan



animasi mengandung berbagai nilai karakter yang dapat ditanamkan sejak usia dini. Hasil tersebut memperkuat bahwa animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karakter bagi anak (Silvia, 2022).

Sebagian besar penelitian di Indonesia masih berfokus pada animasi lokal, sedangkan kajian terhadap serial internasional seperti *Bing* yang memiliki dasar pedagogis Montessori masih terbatas. Padahal, serial ini memiliki kekhasan berupa cerita sederhana yang berpusat pada pengalaman sehari-hari anak prasekolah dan disusun dengan konsultasi ahli perkembangan anak. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menganalisis secara mendalam nilai sosial emosional dan moral yang terkandung dalam serial animasi *Bing* serta potensinya sebagai media pembelajaran anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai sosial emosional dan moral yang terdapat dalam serial animasi *Bing* episode "Pesta Mainan", "Ucapkan Selamat Tinggal", dan "Bukan Milikmu" serta mengkaji potensinya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana nilai sosial emosional dan moral yang terdapat dalam serial animasi *Bing* episode "Pesta Mainan", "Ucapkan Selamat Tinggal", dan "Bukan Milikmu", serta bagaimana potensi serial animasi tersebut sebagai media pembelajaran sosial emosional dan moral bagi anak usia dini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kajian akademik mengenai pemanfaatan film animasi sebagai media pembelajaran sosial emosional dan moral, serta menjadi referensi praktis bagi pendidik dan orang tua dalam memilih tayangan yang edukatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi (*content analysis*). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami dan mendeskripsikan nilai sosial, emosional, dan moral yang ditampilkan dalam serial animasi *Bing* secara mendalam melalui dialog dan adegan yang disajikan. Penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik dan mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata pada konteks yang alamiah (Moloeng, 2017).

Sumber data dalam penelitian ini adalah serial animasi *Bing* episode "Pesta Mainan", "Bukan Milikmu", dan "Ucapkan Selamat Tinggal". Objek penelitian berupa nilai sosial, emosional, dan moral

yang terkandung dalam dialog maupun adegan pada ketiga episode tersebut. Penelitian dilakukan melalui pengamatan terhadap tayangan animasi dengan mencermati perilaku tokoh, interaksi antartokoh, serta penyelesaian konflik yang berkaitan dengan nilai-nilai yang diteliti.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti (*human instrument*). Dalam penelitian kualitatif peneliti berperan sebagai instrumen utama yang menentukan fokus penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, menafsirkan hasil, dan menarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik simak dan catat, yaitu dengan menonton, menyimak, serta mencatat dialog dan adegan yang mengandung nilai sosial, emosional, dan moral.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah dialog dan adegan yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai kategori nilai sosial, emosional, dan moral. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif untuk memudahkan interpretasi. Tahap akhir dilakukan dengan menarik simpulan mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam serial animasi *Bing* serta potensinya sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan ketekunan pengamatan dengan menonton setiap episode secara berulang serta mencocokkan hasil pencatatan dialog dan adegan dengan tayangan asli agar data yang diperoleh sesuai dengan konteks cerita



Gambar 1. Menyimak serial animasi *Bing*
Hasil Penelitian dan Analisis

Berdasarkan hasil analisis terhadap serial animasi *Bing* episode "Pesta Mainan", "Bukan Milikmu", dan "Ucapkan Selamat Tinggal", ditemukan berbagai nilai sosial, emosional, dan moral yang ditampilkan melalui dialog, perilaku tokoh, serta penyelesaian konflik dalam kehidupan sehari-hari



anak usia dini.

Tabel 1. Analisis Nilai Sosial dalam Serial Animasi *Bing*

Episode	Dialog / Adegan	Nilai Sosial
Pesta Mainan	Sula: "Kau harus menata mejanya lebih dulu". Bing: "Kau duduk di sini, Hoppety". Sula: "Ini, ke sini". Bing: "Terimakasih, Sula". Pando: "Boleh ku minta piring ini?" Bing: "Ini, Pando".	Kerja sama
Bukan Milikmu	Bing: "Apa yg pertama, Flop?" Flop: "Coba kita lihat, yang pertama adalah kubis". Bing: "Kubis, ohh, ini". Padget: "Terimakasih, Bing". Flop: "Sekarang kita juga butuh enam wortel". Bing: "Uhh, aku bisa mendapatkannya. Wortel. Satu, dua, tiga. Aku dapat tiga, Flop". Flop: "Bagus, aku dapat empat, lima, dan enam".	Kerja sama
Pesta Mainan	Sula: "Peri kudaniil, ada yg mau perkenalan". Bing: "Hoppety bilang halo Peri Kudaniil". Sula: "Halo, Hoppety". Pando: "Bala-balu bilang dia menyukai sayapmu, Peri Kudaniil".	Interaksi sosial
Ucapkan Selamat Tinggal	Sula: "Sekarang ini bukan selamat tinggal yang baik, selamat tinggal yang buruk". Flop: "Selamat tinggal yang buruk, Bing. Apa kau bisa mengubahnya menjadi selamat tinggal yang baik?" Bing: "Maaf ya membuat sepatumu basah, Sula. Kau bisa pakai boot kuningku. Boot kuning tidak akan basah".	Empati dan kepedulian

A. Nilai Sosial dalam Serial Animasi *Bing*

1. Kerja Sama

Nilai kerja sama terlihat pada episode "Pesta

Mainan" ketika Bing, Sula, dan Pando bersama-sama menyiapkan pesta mainan. Mereka saling berbagi peran dalam menata meja, menyiapkan makanan, dan memainkan permainan imajinatif bersama. Interaksi tersebut menunjukkan kemampuan anak untuk bekerja bersama dalam mencapai tujuan yang sama.

Nilai kerja sama juga tampak dalam episode "Bukan Milikmu" ketika Bing membantu Flop berbelanja dengan mengambil barang sesuai daftar kebutuhan. Aktivitas tersebut menunjukkan bentuk kerja sama sederhana antara anak dan orang dewasa.

2. Interaksi Sosial

Keampuan berinteraksi sosial terlihat melalui percakapan yang dilakukan para tokoh selama bermain dan beraktivitas bersama. Pada episode "Pesta Mainan", Bing, Sula, dan Pando saling menyapa, berkomunikasi, serta membangun permainan bersama menggunakan boneka masing-masing. Interaksi tersebut menunjukkan kemampuan anak untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya.

3. Empati dan Kepedulian Sosial

Empati terlihat pada episode "Ucapkan Selamat Tinggal". Setelah menyadari bahwa tindakannya membuat Sula sedih karena sepatunya basah, Bing berusaha memperbaiki kesalahannya dengan meminjamkan sepatu boot miliknya kepada Sula. Tindakan tersebut menunjukkan kepedulian terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.

Tabel 2. Analisis Nilai Emosional dalam Serial Animasi *Bing*

Episode	Dialog / Adegan	Nilai Emosional
Pesta Mainan	Sula: "Apa kau suka kuenya, Bala-balu?" Pando: "Dia bilang ya". Sula: "Oh, apa dia ingin lagi? Silahkan, Bala-balu". Bing: "Hei, kenapa Bala-balu bisa mendapat 2 kue?" Sula: "Ia sangat lapar, Bing, lihat". Bing: "Tapi itu tidak adil. Hoppety cuma makan satu".	Mengenali dan mengekspresikan emosi



Ucapkan Selamat Tinggal	Bing: "Aku tidak ingin kau pulang, Sula". Sula: "Aku juga tidak ingin pulang, Bing".	Mengenal dan mengekspresikan emosi
Pesta Mainan	Amma: "Baiklah, di mana kalian bisa membuang kemarahan? Ayo! Kau lihat awan itu? Ya, kau pilih satu, Sula". Sula: "Yang itu". Flop: "Kau juga, Bing". Bing: "Baiklah, yang itu". Amma: "Oke, ayo tiupkan kemarahan kalian ke awan itu". Flop: "Ayo, tiuplah!" (Bing dan Sula meniup). Amma: Lebih baik! Flop: Ayo, teruskan! Bing dan Sula meniup awan. Amma: "Itu dia, bagus. Yaa, marahnya sudah pergi ke sana". Bing: "Maaf, Sula, karena aku sudah mendorongmu. Hoppety juga minta maaf". Sula: "Maaf, Bing. Maaf, Hoppety".	Mengelola emosi
Ucapkan Selamat Tinggal	Bing: "Kau bisa ambil sepatumu lagi setelah kering ya, Sula". Sula: "Dan kau bisa ambil sepatu bootmu lagi saat kau main ke rumahku". Bing: "Boleh aku datang besok?" Amma: "Oh, tentu saja kau boleh datang dan bermain besok. Baiklah, sampai jumpa, Bing. Sampai jumpa, Flop". Flop: "Selamat tinggal, Amma. Selamat tinggal, Sula". Bing: "Selamat tinggal, Sula". (Bing dan Sula berpelukan) Amma: "Selamat tinggal, Bing".	Menghadapi Perpisahan

B. Nilai Emosional dalam Serial Animasi *Bing*

1. Mengenal dan Mengekspresikan Emosi

Pada episode "Pesta Mainan", Bing menunjukkan rasa kecewa ketika Hoppety hanya memperoleh satu kue, sedangkan Bala-

balu memperoleh dua kue. Perasaan tersebut kemudian diungkapkan melalui perkataan, "Itu tidak adil." Adegan ini menunjukkan kemampuan anak dalam mengenali dan mengekspresikan emosi yang dirasakannya.

Dalam episode "Ucapkan Selamat Tinggal", Bing juga menunjukkan kesedihan ketika mengetahui Sula harus pulang. Ia secara terbuka mengatakan bahwa dirinya tidak ingin Sula pergi. Hal ini menunjukkan ekspresi emosi yang wajar pada anak usia dini.

2. Mengelola Emosi

Kemampuan mengelola emosi terlihat dalam episode "Pesta Mainan". Ketika marah kepada Sula, Bing mendorong temannya. Setelah itu, Flop dan Amma membantu Bing mengenali kemarahannya dan mengajarkan cara menenangkan diri dengan meniup ke arah awan.

Setelah emosinya mereda, Bing mampu berpikir lebih tenang dan meminta maaf kepada Sula. Adegan ini menunjukkan proses regulasi emosi yang penting dalam perkembangan anak usia dini.

3. Menghadapi Perpisahan

Pada episode "Ucapkan Selamat Tinggal", Bing mengalami kesulitan menerima perpisahan dengan Sula. Ia bahkan menyembunyikan sepatu Sula agar temannya tidak dapat pulang. Namun, melalui bimbingan Flop dan Amma, Bing belajar menerima bahwa perpisahan merupakan bagian dari kehidupan dan bahwa ia masih dapat bertemu kembali dengan Sula pada kesempatan lain.

Tabel 3. Analisis Nilai Moral dalam Serial Animasi *Bing*

Episode	Dialog / Adegan	Nilai Moral
Bukan Milikmu	Bing: "Aku mencuri lolimu dan aku tidak tahu kalau itu mencuri, dan aku sudah menjilatnya". Padget: "Ohh, baiklah. Haruskah ini kuambil?" Bing: "Yap". Padget: "Terimakasih, Bing, kau tidak seharusnya mengambil lolipop itu, tapi kau sangat berani untuk datang dan minta maaf".	Kejujuran



Bukan Milikmu	Bing: "Aku tahu, aku bisa membayar lolipopnya dengan ini". (Memberikan muffin wortelnya pada Padget).	Tanggung jawab
Bukan Milikmu	Flop: "Oh ya, jika kita tidak membayarnya berarti itu masih milik Padget". Bing: "Boleh aku menyimpannya?" Flop: "Oh tidak, Bing, itu bukan milikmu". Bing: "Kenapa?" Flop: "Jika kau mengambil sesuatu tanpa membayarnya, itu tidak benar. Begitu, itu namanya mencuri". Bing: "Aku bisa mengembalikannya". Flop: "Kau bisa mengembalikannya, tetapi apa menurutmu orang lain masih mau membelinya?" Bing: "Ah tidak, aku sudah menjilatnya". Flop: "Kau benar, kita tidak bisa mengembalikannya". Bing: "Ahh, aku tidak tau kalau itu mencuri. Maafkan aku, Flop". Flop: "Aku tau. Bagaimana jika kembali dan bicara pada Padget?" Bing: "Hmm, baiklah".	Menghargai hak milik orang lain
Pesta Mainan	Bing: "Maaf, Sula, karena aku sudah mendorongmu. Hoppety juga minta maaf". Sula: "Maaf, Bing. Maaf, Hoppety".	Meminta maaf dan memaafkan
Bukan Milikmu	Bing: "Maafkan aku, Padget". Padget: "Maaf, Bing? Untuk apa?" Bing: "Aku mencuri lolimu dan aku tidak tahu kalau itu mencuri, dan aku sudah menjilatnya". Padget: "Ohh, baiklah. Haruskah ini kuambil?" Bing: "Yap".	Meminta maaf dan memaafkan
Ucapkan Selamat Tinggal	Bing: "Maaf ya membuat sepatumu basah, Sula. Kau bisa pakai boot kuningku. Boot kuning tidak akan basah".	Meminta maaf dan memaafkan

	Amma: "Oh, kau baik sekali, Bing. Sula, kau mau mencobanya?" Sula: "Baiklah. Aku ingin pulang dengan ini. Ini lucu".	
Ucapkan Selamat Tinggal	Amma: "Sekarang mana yang satunya lagi? Bing, kau tidak menyembunyikan sepatu Sula di dalam toilet, kan? Ayo turunklah! Oh ya ampun". Sula: "Bing!" Amma: "Bing Bunny, kau tahu peraturannya. Kalau bukan pipis, tisu, atau kotoran, kau tidak boleh memasukkannya ke lubang".	Mematuhi Aturan

C. Nilai Moral dalam Serial Animasi *Bing*

1. Kejujuran

Nilai kejujuran tampak dalam episode "Bukan Milikmu". Setelah mengetahui bahwa mengambil lolipop tanpa membayar merupakan tindakan yang salah, Bing mengakui perbuatannya kepada Padget dan meminta maaf secara langsung.

Perilaku tersebut menunjukkan bahwa anak perlu belajar berkata jujur dan mengakui kesalahan yang telah dilakukan.

2. Tanggung Jawab

Nilai tanggung jawab terlihat ketika Bing bersedia kembali ke toko untuk menyelesaikan masalah yang ditimbulkannya. Bing tidak menghindari kesalahan, tetapi berusaha memperbaiki keadaan dengan mengakui perbuatannya dan menerima konsekuensi dari tindakannya.

3. Menghargai Hak Milik Orang Lain

Nilai ini muncul dalam episode "Pesta Mainan" dan "Bukan Milikmu". Pada episode "Pesta Mainan", Bing mengambil kue yang diberikan kepada Bala-balu karena merasa pembagian kue tidak adil. Pada episode "Bukan Milikmu", Bing mengambil lolipop tanpa membayar.

Melalui kedua peristiwa tersebut, anak diperkenalkan pada konsep bahwa barang milik orang lain tidak boleh diambil tanpa izin



dan harus dihargai kepemilikannya.

4. Meminta Maaf dan Memaafkan

Nilai meminta maaf dan memaafkan muncul dalam ketiga episode yang dianalisis. Bing meminta maaf kepada Sula setelah mendorongnya, meminta maaf kepada Padget setelah mengambil lolipop tanpa membayar, serta meminta maaf karena membuat sepatu Sula basah.

Penerimaan permintaan maaf oleh tokoh lain menunjukkan pentingnya sikap memaafkan dalam menjaga hubungan sosial yang baik.

5. Mematuhi Aturan

Nilai kepatuhan terhadap aturan terlihat ketika Flop menjelaskan bahwa mengambil barang tanpa membayar merupakan tindakan yang tidak benar. Pada episode “Ucapkan Selamat Tinggal”, Bing juga belajar bahwa benda selain tisu, kotoran, atau air tidak boleh dimasukkan ke dalam toilet.

Melalui pengalaman tersebut, anak belajar memahami alasan di balik aturan dan pentingnya mematuhi norma yang berlaku.

Pembahasan

A. Nilai Sosial dalam Serial Animasi *Bing*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa serial animasi *Bing* mengandung berbagai nilai sosial yang relevan dengan perkembangan anak usia dini. Nilai sosial tampak melalui interaksi antartokoh yang mencerminkan sikap peduli, kerja sama, komunikasi, berbagi, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara positif.

Pada episode “Pesta Mainan”, nilai sosial terlihat ketika Bing, Pando, dan Sula bermain bersama serta bekerja sama menyiapkan pesta mainan. Sula membagikan peralatan makan kepada teman-temannya dan mengajak mereka terlibat dalam permainan. Adegan tersebut menunjukkan pentingnya kerja sama dan interaksi sosial dalam kegiatan bermain. Menurut Ahsani (2020), sikap sosial merupakan bagian dari nilai karakter yang meliputi kepedulian, tanggung jawab, toleransi, santun, dan gotong royong.

Nilai sosial juga tampak pada episode

“Ucapkan Selamat Tinggal”. Meskipun Bing merasa sedih ketika Sula harus pulang, pada akhirnya ia tetap menghormati temannya dan mengucapkan selamat tinggal dengan baik. Kemampuan menjalin hubungan positif dan mempertahankan interaksi sosial merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini. Elias dalam Talvio et al. (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran sosial melibatkan kemampuan membangun hubungan yang sehat dan menyelesaikan masalah sosial secara konstruktif.

Selain itu, episode “Bukan Milikmu” menunjukkan interaksi sosial yang positif melalui komunikasi antara Bing, Flop, dan Padget. Setelah melakukan kesalahan, Bing didorong untuk berbicara langsung kepada Padget dan meminta maaf. Adegan tersebut memberikan contoh konkret mengenai pentingnya komunikasi yang jujur dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial.

Temuan ini memperlihatkan bahwa serial *Bing* menghadirkan situasi sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak sehingga mudah dipahami dan ditiru. Melalui cerita yang sederhana, anak dapat belajar bagaimana berinteraksi dengan teman, menghargai orang lain, serta menyelesaikan konflik secara damai.

B. Nilai Emosional dalam Serial Animasi

Bing

Nilai emosional merupakan aspek yang paling dominan dalam ketiga episode yang dianalisis. Emosi merupakan keadaan perasaan yang muncul sebagai bentuk penyesuaian diri terhadap lingkungan dan dapat terlihat melalui ekspresi maupun perilaku individu. Pada anak usia dini, emosi sering muncul secara kuat dan spontan karena kemampuan regulasi emosinya masih berkembang.

Pada episode “Pesta Mainan”, Bing menunjukkan perasaan kecewa dan marah ketika melihat Bala-balu memperoleh dua potong kue sementara Hoppety hanya mendapatkan satu. Perasaan tersebut membuat Bing bertindak impulsif dengan mengambil kue dan mendorong Sula. Namun, melalui bimbingan Flop dan Amma, Bing belajar mengenali emosinya, menenangkan diri, serta meminta maaf. Adegan meniup kemarahan ke arah awan menunjukkan strategi regulasi emosi yang sederhana dan



mudah dipahami anak.

Pada episode "Ucapkan Selamat Tinggal", Bing mengalami kesedihan karena harus berpisah dengan Sula. Ketidakmampuannya menerima perpisahan membuat Bing menyembunyikan sepatu Sula agar temannya tidak pulang. Peristiwa ini menggambarkan bahwa anak usia dini sering kali mengekspresikan emosinya melalui tindakan yang belum mempertimbangkan konsekuensi. Setelah dibimbing oleh Flop dan Amma, Bing mampu memahami perasaannya dan menemukan cara yang lebih tepat untuk menghadapi perpisahan.

Sementara itu, pada episode "Bukan Milikmu", Bing menunjukkan rasa bersalah setelah mengetahui bahwa mengambil lolipop tanpa membayar termasuk tindakan mencuri. Kesadaran tersebut mendorong Bing untuk meminta maaf kepada Padget dan bertanggung jawab atas kesalahannya. Proses ini menunjukkan perkembangan kemampuan anak dalam mengenali dan memahami emosi yang muncul akibat tindakannya.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahmat (2021) bahwa perkembangan emosional merupakan salah satu aspek penting yang berkembang seiring pertumbuhan anak. Selain itu, Elias dalam Talvio et al. (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran sosial emosional membantu individu memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi secara tepat. Melalui tayangan *Bing*, anak tidak hanya melihat munculnya berbagai emosi, tetapi juga memperoleh contoh konkret mengenai cara mengelola emosi tersebut secara positif.

C. Nilai Moral dalam Serial Animasi *Bing*

Nilai moral dalam serial *Bing* tampak melalui penyajian konsep benar dan salah yang dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Moralitas berkaitan dengan aturan perilaku mengenai tindakan yang dianggap benar atau salah dalam lingkungan sosial.

Pada episode "Bukan Milikmu", nilai moral terlihat sangat jelas ketika Flop menjelaskan bahwa mengambil barang tanpa membayar merupakan tindakan yang salah dan termasuk mencuri. Menariknya, Flop tidak memberikan hukuman fisik ataupun memarahi Bing, melainkan menjelaskan alasan

mengapa perilaku tersebut tidak dapat diterima. Bing kemudian didorong untuk mengakui kesalahan, meminta maaf, dan bertanggung jawab atas tindakannya. Situasi ini menunjukkan proses internalisasi nilai moral melalui pemahaman dan refleksi, bukan semata-mata melalui hukuman.

Nilai moral juga tampak dalam episode "Pesta Mainan". Setelah mendorong Sula karena marah, Bing menyadari bahwa tindakannya tidak benar. Flop menjelaskan bahwa marah merupakan hal yang wajar, tetapi mendorong teman bukan cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Melalui dialog tersebut, anak belajar membedakan antara perasaan dan perilaku. Perasaan marah boleh dirasakan, tetapi perilaku yang menyakiti orang lain tidak dapat dibenarkan.

Pada episode "Ucapkan Selamat Tinggal", Bing belajar bertanggung jawab atas akibat dari tindakannya setelah menyembunyikan sepatu Sula di toilet hingga menjadi basah. Sebagai bentuk perbaikan, Bing meminjamkan sepatu bot kuning miliknya kepada Sula. Tindakan tersebut menunjukkan nilai tanggung jawab, kepedulian, dan usaha memperbaiki kesalahan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Latifa (2017) yang menyatakan bahwa perkembangan moral merupakan proses internalisasi norma sosial yang dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi anak dengan lingkungan. Selain itu, Baker et al. (2021) menjelaskan bahwa kemampuan penalaran moral membantu anak memahami kebutuhan dan perspektif orang lain sehingga menjadi dasar pembentukan karakter yang adaptif dan inklusif.

Secara keseluruhan, serial *Bing* tidak hanya menampilkan perilaku moral yang baik, tetapi juga memperlihatkan proses anak ketika melakukan kesalahan, menerima konsekuensi, dan belajar memperbaikinya. Penyajian seperti ini lebih realistis dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang masih berada dalam tahap belajar memahami aturan sosial dan moral.

D. Potensi Serial Animasi *Bing* sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil penelitian, serial animasi *Bing* memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran sosial,



emosional, dan moral bagi anak usia dini. Konflik yang ditampilkan berasal dari pengalaman sehari-hari anak, seperti berbagi mainan, mengelola kemarahan, meminta maaf, mengucapkan selamat tinggal, dan memahami kepemilikan barang. Situasi yang dekat dengan kehidupan anak memudahkan proses identifikasi dan pembelajaran.

Film animasi edukatif dinilai efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan karena menggabungkan unsur visual, cerita, dan suara yang menarik bagi anak (Yilmas & Baydas, 2016). Bahkan, animasi terbukti lebih efektif dibandingkan metode mendongeng dalam meningkatkan pemahaman konsep dan perilaku moral anak (Mohammadhosseini et al., 2016). Selain itu, media animasi mampu memengaruhi persepsi sosial, perilaku prososial, serta keseimbangan emosi anak apabila digunakan secara tepat (Kubrak, 2020).

Serial *Bing* juga menampilkan figur pendamping dewasa yang berperan sebagai pembimbing, bukan penghukum. Flop dan Amma membantu anak memahami perasaan, mengenali kesalahan, dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapi. Pola pendampingan tersebut memberikan model perilaku yang dapat dicontoh oleh orang tua maupun pendidik dalam mendampingi anak.

Dengan demikian, serial animasi *Bing* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengembangan sosial, emosional, dan moral anak usia dini. Namun, efektivitasnya akan lebih optimal apabila disertai pendampingan orang tua atau guru melalui diskusi sederhana mengenai pesan yang terkandung dalam setiap episode.

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap serial animasi *Bing* episode “Pesta Mainan”, “Bukan Milikmu”, dan “Ucapkan Selamat Tinggal”, dapat disimpulkan bahwa serial ini mengandung berbagai nilai sosial, emosional, dan moral yang relevan bagi perkembangan anak usia dini. Nilai sosial ditunjukkan melalui perilaku kerja sama, interaksi sosial yang positif, empati, kepedulian terhadap teman, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara damai. Nilai emosional tampak melalui kemampuan tokoh dalam mengenali,

mengekspresikan, dan mengelola emosi seperti marah, sedih, kecewa, dan bersalah dengan bantuan orang dewasa yang mendampingi. Sementara itu, nilai moral tercermin dalam sikap jujur, tanggung jawab, menghargai hak milik orang lain, meminta maaf, memaafkan, serta mematuhi aturan yang berlaku.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa serial *Bing* tidak hanya menampilkan perilaku yang ideal, tetapi juga menggambarkan proses anak ketika melakukan kesalahan, menghadapi konsekuensi, dan belajar memperbaiki diri. Penyajian konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak membuat pesan sosial, emosional, dan moral lebih mudah dipahami. Dengan dukungan unsur visual, dialog sederhana, dan alur cerita yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serial animasi *Bing* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan sosial, emosional, dan moral anak usia dini.

B. Saran

Bagi pendidik dan orang tua, serial animasi *Bing* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung untuk menanamkan nilai sosial, emosional, dan moral kepada anak usia dini. Pemanfaatannya akan lebih optimal apabila disertai dengan pendampingan, diskusi, serta pemberian contoh nyata yang berkaitan dengan peristiwa dalam tayangan.

Bagi lembaga pendidikan anak usia dini, tayangan animasi edukatif seperti *Bing* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Guru dapat mengintegrasikan tayangan tersebut dengan kegiatan bercerita, tanya jawab, maupun bermain peran untuk memperkuat pemahaman anak terhadap nilai yang dipelajari.

Daftar Rujukan

- Ahsani, E. L. F. (2020). Analisis bahan ajar kurikulum 2013 berbasis multiple intelligence kelas IV, 8, 19–36.
- Ambarwati, A. (2017). Cerita bergambar untuk anak usia 0–3 tahun dalam tinjauan linguistik fungsional Halliday.



- KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(2), 126–135.
- Anggraini, P. (2017). Citra tokoh perempuan dalam cerita anak Indonesia: Sebuah pendekatan kritik feminisme. KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 2(1), 67–76.
- Baker, E. R., D'Esther, A. P., & Weaver, J. P. (2021). Executive function and theory of mind in explaining young children's moral reasoning: A test of the hierarchical competing systems model. *Cognitive Development*, 58, 101035.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203–21.
- Ihsani, N., Kurniah, N., & Suprati, A. (2018). Hubungan metode pembiasaan dalam pembelajaran dengan disiplin anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2).
- Istianti, T., Hamid, S. I., & Abdillah, F. (2016). Menelisik moral sosial kewarganegaraan dalam permainan pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(2), 86–96.
- Kubrak, T. (2020). Impact of films: Changes in young people's attitudes after watching a movie. *Behavioral Sciences*, 10(5).
- Kusmanto, H. (2020). Nilai-nilai pendidikan karakter pada wacana humor kiai. *SALINGKA: Majalah Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 17(1), 29–41.
- Latifa, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak sekolah dasar: Masalah dan perkembangannya. 1(2).
- Mohammadhosseini, N., et al. (2016). Two models of public educations, storytelling & animated movies: Cons and pros. *Value in Health*, 19(7), A618–A619.
- Moleong, L. J. (2017). Metode penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustadi, A., Suhardi, S., Susilaningrum, E. S., Ummah, R., Wijayanti, P. E., & Purwatiningtyas, M. (2018). Character-based reflective picture storybook: Improving students' social self-concept in elementary school (pp. 123–130). Routledge.
- Nugrahani, F. (2017). The development of film-based literary material which support character education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3).
- Rahmat, P. (2021). Perkembangan peserta didik. Bumi Aksara.
- Silvia, & Sofyan, F. A. (2022). Meningkatkan pendidikan karakter anak melalui kegiatan menonton film Bing Bunny pada anak usia dini. *JIMR: Journal of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 37–45.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sulastris, S. (2020). Nilai pendidikan karakter kerja keras dalam novel Tentang Kamu karya Tere Liye. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 4(1).
- Widiyatmoko, J., Suwardi, E. T., & Nugroho, S. (2013). Nilai pendidikan karakter dalam film Sang Kiai. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 28(1), 73–79.
- Yilmaz, R. M., & Baydas, O. (2016). Pre-service teachers' behavioral intention to make educational animated movies and their experiences. *Computers in Human Behavior*, 63, 41–49.

