



Analisis Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Dalam Web Series “Bing Bunny”

Nadia Abidah¹, Dwiana Asih Wiranti²

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama^{1,2}

Alamat Jl. Taman Siswa, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail: 201340000172@unisnu.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: October, 28 2024

Revised: November, 15 2024

Accepted: February, 20 2025

Keywords:

Stimulasi Bahasa,
Anak Usia Dini,
Bing Bunny

ABSTRACT

Bahasa adalah kunci dalam perkembangan komunikasi anak usia dini, terutama pada usia 3-4 tahun yang penting untuk kemampuan berbahasa. Studi ini menganalisis stimulasi perkembangan bahasa anak dalam lima episode dari web series Bing Bunny di YouTube. Metode yang digunakan adalah analisis isi dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi dan transkripsi dialog dari episode "Selamat Tinggal," "Balok," "Ayunan," "Plester," dan "Es Krim." Hasil penelitian menunjukkan bahwa episode-episode ini efektif memperkaya kosa kata anak terkait emosi, sosial, dan nilai-nilai kehidupan. Episode "Selamat Tinggal" mengajarkan ekspresi perasaan kehilangan, "Balok" mengembangkan kosa kata bermain dan keterampilan negosiasi, "Ayunan" mengenalkan ekspresi rasa takut dan keberanian, "Plester" membantu anak memahami rasa sakit dan penyembuhan, dan "Es Krim" mengajarkan kesabaran, berbagi, dan nilai sosial. Setiap episode menyajikan tema yang relevan dengan kehidupan anak-anak melalui percakapan sederhana. Kesimpulannya, Bing Bunny memberikan kontribusi positif dalam perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun melalui stimulasi langsung dan tidak langsung. Saran diberikan kepada orang tua, pendidik, dan pembuat konten untuk memanfaatkan media edukatif seperti Bing Bunny untuk membantu perkembangan bahasa anak dengan cara yang menyenangkan.

Language is key in the development of early childhood communication, especially at the crucial ages of 3-4 years for language skills. This study aims to analyze language development stimulation in children through five selected episodes of the Bing Bunny web series on YouTube. The method used is content analysis with a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation and transcription of dialogues from the episodes "Goodbye," "Blocks," "Swing," "Plaster," and "Ice Cream." The research results show that language stimulation through these educational episodes effectively enriches children's vocabulary related to emotions, social interactions, and life values. In the "Goodbye" episode, children learn to express feelings of loss with simple phrases, while in the "Blocks" episode, they develop play vocabulary and negotiation skills. The "Swing" episode introduces expressions of fear and bravery, while "Plaster" helps children understand pain and healing. The "Ice Cream" episode teaches patience, sharing, and social values through appropriate language use. Each episode presents themes relevant to children's lives, such as separation, cooperation, courage, and pain, explored through simple conversations. The conclusion of this study is that Bing Bunny contributes positively to the language development of children aged 3-4 years through direct and indirect stimulation. Recommendations are given to parents, educators, and content creators to utilize educational media like Bing Bunny to support children's language development in a fun and developmentally appropriate way.



bit.ly/jpaUNY



PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa anak-anak dibagi dalam beberapa tahapan: prelingual (0-1 tahun) di mana anak mengoceh untuk berkomunikasi, lingual (1-2,5 tahun) ketika anak bisa membuat kalimat sederhana, dan diferensiasi (2,5-5 tahun) saat anak memiliki kemampuan bahasa yang baik sesuai tata bahasa (Usman, 2019). Stimulus eksternal mempengaruhi kemampuan bahasa anak. Kemampuan berbahasa anak akan dipengaruhi oleh stimulus yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman, perkembangan awal lebih penting daripada perkembangan selanjutnya, menurut Hurlock (Kartini, 2021). Bahasa memberi anak kemampuan untuk menyampaikan pikiran, emosi, dan kebutuhan mereka. (Robingatin & Ulfah, 2019). Bahasa manusia dimulai dengan tangisan untuk mengkomunikasikan kebutuhan, yang berkembang seiring waktu dan kemampuan jasmani.

Bahasa dan berbicara memiliki hubungan erat, di mana bahasa berfungsi sebagai sistem simbol dan aturan yang memungkinkan manusia menyampaikan pikiran, perasaan, dan informasi, sedangkan berbicara adalah salah satu cara utama untuk mewujudkan bahasa dalam komunikasi lisan. Berbicara pada anak diawali dengan menggumam dan membeo “dadada” “tatatata” dan sejenisnya. Saat anak tumbuh dan berkembang, akan ada perubahan dan peningkatan kualitas dan kuantitas produk bahasanya (Setyawan, 2016). Menurut Lampiran I Peraturan Kemendikbudri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan bahasa yang paling umum pada anak usia 3-4 tahun adalah berbicara. Perkembangan bahasa anak dalam hal pemahaman sudah mencakup beberapa kemampuan, yang pertama anak mampu membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri. Selanjutnya anak mulai memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan misalnya, “*Letakkan mainan di atas meja, lalu bawa ke sini.*”. Selain itu, dalam aspek pemahaman bahasa, anak juga mulai menunjukkan keinginan dengan kalimat sederhana yang terdiri dari sekitar enam kata. Anak juga mulai dapat menceritakan pengalaman dengan kalimat sendiri secara sederhana.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa anak usia dini diantaranya faktor biologis, lingkungan sosial, intelegensi dan motivasi (Ardhyantama & Apriyanti, 2020). Menurut teori behaviorisme lingkungan sosial memiliki peran yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak termasuk orang-orang di sekeliling anak. Kemampuan berbahasa anak memerlukan peran orang dewasa yang mendorong mereka, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan tempat mereka tinggal (Widayati, 2019). Pola asuh orang tua melibatkan keputusan-keputusan yang mendukung anak menjadi individu bertanggung jawab dan anggota masyarakat yang baik. Inti dari pola asuh ini adalah bagaimana orang tua mengontrol, membimbing, dan mendampingi anak-anak dalam menjalani tugas perkembangan mereka menuju pendewasaan. Dalam konteks perkembangan bahasa, pola asuh yang efektif dapat memberikan stimulus yang tepat untuk mempercepat dan memperkaya kemampuan bahasa anak, membantu mereka mengekspresikan pikiran, emosi, dan kebutuhan secara lebih baik (Ulfah, 2022). Sejalan dengan pendapat Montessori, belajar bahasa melalui interaksi dengan orang dewasa membantu anak belajar tidak hanya redaksi kata dan kalimat, tetapi juga struktur kata dan kalimat (Sulistiyawati & Amelia, 2020). Sebagian besar pola perkembangan bahasa anak diperoleh melalui interaksi, percakapan, dan diskusi dengan orang lain, terutama orang dewasa. Aktivitas-aktivitas ini dapat memberi model anak dalam berbahasa, meningkatkan pemahaman mereka, dan mendorong mereka untuk berinteraksi dengan orang lain.

Di era abad 21, anak tidak hanya berinteraksi dengan orang dewasa untuk memperoleh bahasa. Internet, yang muncul pada akhir 1980-an, adalah jaringan teknologi yang berkembang pesat. Ia telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari melalui perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Dengan internet, orang modern dapat melakukan berbagai aktivitas, termasuk mencari informasi, merencanakan



perjalanan, membaca berita, berkomunikasi, dan berbelanja online. Kegiatan ini terus berkembang, termasuk membuat dan membagikan video harian serta melakukan streaming secara langsung (Kurnia et al., 2023). Banyak anak terpapar gadget (TV, smartphone, smartwatch, tablet, laptop, dsb). Gadget memiliki dampak positif dan negatif tergantung pemakainya. Melalui gadget, kita dapat berkomunikasi dan mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Sebagai pendidik dan orang tua tugas kita adalah membimbing, mengarahkan, mendidik, mengontrol, dan menstimulasi anak usia dini agar perkembangan mereka optimal. Banyak anak sudah terpapar gadget sejak dini, sehingga peran orang dewasa sangat penting untuk mengawasi dan mengontrol penggunaannya. Bukan dengan melarang, tetapi dengan membimbing, memberi arahan, dan mengatur jadwal penggunaan gadget agar anak disiplin. Menurut Mifthania et al. (2023) Penayangan audio visual tentang pengenalan simbol adalah cara yang menarik untuk memberikan pengetahuan baru. (Nicolaou, et al. 2019) berpendapat bahwa Penggunaan media audio visual dalam pendidikan dapat meningkatkan kemampuan anak dan meningkatkan pemahaman mereka.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran telah memberikan banyak manfaat positif dalam pengembangan keterampilan bahasa siswa. Dini (2023) menemukan bahwa media audio visual, seperti video pembelajaran membaca, membantu anak mengenal huruf awal dengan lebih mudah. Media ini memungkinkan penyajian materi yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Ilyas (2023) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris, media audio visual membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara melalui contoh-contoh percakapan yang relevan dan menarik. Selain itu, Kurniawati et al. (2024) mencatat bahwa pemanfaatan media berbasis video pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, karena siswa merasa lebih terlibat dengan konten yang disajikan secara audio visual. Harjanto & Saputra (2023) juga mencatat bahwa penggunaan model mind mapping berbantuan media audio visual terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis, karena siswa lebih mudah memahami struktur dan alur penulisan melalui visualisasi yang jelas. Namun, berbagai studi juga mengungkapkan sejumlah permasalahan bahasa yang muncul dari penggunaan media audio visual. Hal ini selaras dengan temuan dari (Fauziah et al., 2023) bahwa penelitian dari berbagai sumber menunjukkan bahwa tayangan serial animasi kesukaan dapat mempengaruhi perilaku anak. Membuktikan hasil penelitian mengenai film kartun anak di Indonesia, bahwa anak-anak mulai mengenal hal-hal baru dari kartun yang mereka tonton.

Mazdalifah & Moulita (2021) mencatat bahwa penggunaan media secara berlebihan dapat membuat anak cenderung pasif, lebih mengandalkan visualisasi daripada mempraktikkan kemampuan membaca secara aktif, sehingga menghambat pengembangan keterampilan fonetik secara mandiri. Ilyas (2023) menemukan bahwa meskipun media ini meningkatkan keterampilan berbicara, siswa sering kali mengalami ketergantungan pada contoh yang ditampilkan dalam media, yang akhirnya mengurangi kemampuan improvisasi dan kreativitas berbicara mereka, terutama jika media tidak menyajikan variasi konteks komunikasi. Amien & Kusumawati (2024) juga menunjukkan bahwa fokus yang berlebihan pada elemen visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengurangi pemahaman mendalam terhadap struktur bahasa, seperti tata bahasa dan kosa kata, karena siswa lebih tertarik pada aspek hiburan daripada konten linguistik yang disajikan. Selain itu, Harjanto & Saputra (2023) mencatat bahwa meskipun efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis, media audio visual kadang kurang memadai dalam memberikan contoh penggunaan bahasa formal, sehingga siswa cenderung menggunakan bahasa sehari-hari yang tidak sesuai dengan konteks tulisan formal. Secara keseluruhan, meskipun media audio visual membawa banyak manfaat dalam pembelajaran bahasa, pendidik perlu berhati-hati dalam mengintegrasikan penggunaannya agar tidak menimbulkan ketergantungan pada media, pengabaian aspek mendalam dalam berbahasa, atau kecenderungan siswa untuk lebih fokus pada elemen visual daripada konten linguistik yang relevan.

Banyak konten yang mudah diakses oleh anak-anak, termasuk yang mengandung



nilai negatif dan positif (Septiania & Sofyan, 2022). Konten negatif biasanya mengandung unsur kekerasan, pornografi dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, sementara konten positif mengajarkan nilai kesopanan dan kebaikan. Web series “Bing Bunny” adalah salah satu konten yang tayang di YouTube dan dianggap memiliki banyak nilai positif. Dr. Mesty Ariotedjo merekomendasikan Bing Bunny sebagai tontonan yang sesuai untuk anak usia 0–5 tahun melalui unggahan Instagram pada Desember 2022. Rekomendasi ini didasarkan pada penelitian Selvia dan Sofyan (2022), yang menunjukkan manfaat edukasi dari tayangan tersebut, serta diperkuat oleh penelitian Septiani dan Sofyan (2022), yang mengungkapkan bahwa Bing Bunny mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Banyak pengguna Instagram mendukung rekomendasi ini melalui komentar positif, menyatakan bahwa Bing Bunny adalah tontonan yang mendidik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Bing Bunny merupakan sebuah serial web yang berisi tentang petualangan dan keseharian Bing, seekor kelinci yang penuh dengan rasa ingin tahu. Dalam setiap episode Bing dan teman-temannya mempelajari dan menjelajahi berbagai pengalaman sehari-hari yang melibatkan pembelajaran tentang keterampilan sosial, emosi, dan persahabatan. Semua tokoh dalam *Web Series* Bing Bunny memiliki karakter yang unik dan bahasa yang santun. Dalam akhir episode ada sesi dimana Bing menceritakan ulang apa yang dia alami. Bing bercerita dengan keunikan anak usia dini. Dengan bahasa yang runtut dan khas anak-anak. Ia mengambil kesimpulan dan pelajaran dalam setiap kejadian yang telah terjadi.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus utama dan pendekatan terhadap perkembangan bahasa anak dalam serial Bing Bunny. Aisyah & Sofyan (2022) lebih menekankan pada stimulasi rasa percaya diri dan kreativitas anak melalui episode “Cake”, sementara penelitian ini lebih fokus pada stimulasi perkembangan bahasa, seperti yang terlihat dalam episode “Balok”, yang berkaitan dengan kerja sama dan komunikasi. Meskipun keduanya mengeksplorasi aspek-aspek perkembangan anak, penelitian ini lebih menekankan pada keterampilan linguistik dan bagaimana kerja sama dalam permainan dapat merangsang interaksi verbal.

Maka dari itu penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen bahasa dalam *Web Series* “Bing Bunny” yang dapat membantu perkembangan bahasa anak-anak yang berusia tiga hingga empat tahun. Harapan penelitian kedepannya adalah hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan karena dapat digunakan sebagai referensi akademis untuk penelitian terkait pengaruh media digital terhadap perkembangan bahasa anak. Selain itu dengan adanya penelitian ini dapat memberi manfaat untuk orang tua, pengasuh dan pendidik dalam merancang kegiatan menggunakan *Web Series* “Bing Bunny” Untuk membantu mentimulasi perkembangan bahasa anak serta masukan terhadap pembuat konten untuk anak tentang elemen bahasa yang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini.

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan metode analisis isi (*Content Analysis Method*). Pendekatan kualitatif memungkinkan penelitian untuk menggali secara mendalam fenomena atau perilaku yang diamati dalam konteks yang kaya dan bermakna (Nababan & Marpaung, 2024). Pendekatan ini memfokuskan pada pengumpulan data yang bersifat naratif, bukan angka-angka statistik, dan lebih menekankan pada proses interpretasi serta pemahassman pola atau tema tertentu yang muncul dari data (Ridwan, et al. 2021). Dalam konteks ini, metode analisis isi digunakan untuk menelaah dan mengidentifikasi makna tersembunyi, tema-tema utama, serta pola-pola yang muncul dari sebuah teks atau konten yang terkait dengan topik penelitian (Dewi, 2020).

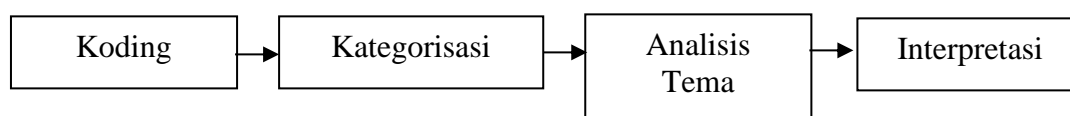
Data utama dalam penelitian ini diambil dari seri *Web Series* “Bing Bunny” yang ditayangkan melalui platform Youtube. Seri-seri yang dianalisis meliputi beberapa episode, seperti “Selamat Tinggal”, “Balok”, “Ayunan”, “Plester”, dan “Es Krim”. Data yang terkumpul berbentuk rekaman video yang kemudian diolah menjadi teks melalui proses transkripsi untuk memudahkan analisis lebih lanjut. Penelitian ini juga memperhatikan



stimulasi bahasa yang diberikan kepada anak-anak melalui dialog dan interaksi dalam setiap episode, yang berkontribusi pada pengembangan kosakata. Selain itu, analisis ini akan mengeksplorasi bagaimana bahasa yang digunakan dalam seri ini. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi terhadap video, dokumentasi, serta transkripsi audio atau video ke dalam bentuk teks.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah metode analisis isi dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Instrumen utama penelitian ini adalah, pertama, rekaman Video dari *Web Series* “Bing Bunny”: Data utama berupa video dari lima episode yang dianalisis, yaitu “Selamat Tinggal”, “Balok”, “Ayunan”, “Plester”, dan “Es Krim”. Kedua, transkripsi Video: Proses transkripsi video dilakukan secara manual dengan mengetik teks secara langsung dari video yakni mencatat poin penting yang didapatkan, dan menggunakan aplikasi transkrip otomatis Transkripto untuk memperkuat.

Melalui analisis ini, fokus juga diberikan pada stimulasi bahasa yang terjadi dalam setiap episode, di mana dialog dan interaksi karakter memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk memahami dan menggunakan kosakata baru. Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan beberapa langkah, yaitu koding, kategorisasi, analisis tema, dan interpretasi (Gambar 1).



Gambar 1. Diagram Alur Analisis Data

Koding bertujuan untuk mengidentifikasi potongan-potongan informasi penting dari data yang ditranskripsi. Setelah itu, data dikategorikan berdasarkan kesamaan atau perbedaan tema, yang kemudian dianalisis lebih lanjut untuk menemukan pola atau makna yang mendalam. Langkah terakhir adalah interpretasi hasil, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai fenomena yang sedang diteliti. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam tentang fenomena yang terjadi dalam *Web Series* “Bing Bunny”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stimulasi perkembangan bahasa pada anak usia 3-4 tahun berperan penting dalam membentuk keterampilan komunikasi dan kemampuan sosial mereka. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung stimulasi ini adalah tontonan edukatif, seperti *Web Series* “Bing Bunny”. Melalui cerita sederhana dan situasi sehari-hari, Bing Bunny memberikan stimulasi bahasa secara eksplisit dan implisit bagi anak-anak. Penelitian ini menganalisis lima episode terpilih, yaitu “Selamat Tinggal”, “Balok”, “Ayunan”, “Plester”, dan “Es Krim”, untuk melihat bagaimana perkembangan bahasa anak distimulasi melalui interaksi dan dialog yang disajikan.

Penggunaan Bahasa Dalam Emosi

Pada episode “Selamat Tinggal,” stimulasi bahasa berfokus pada pengenalan kosa kata yang berhubungan dengan emosi, terutama perasaan kehilangan dan kesedihan. Anak-anak diajarkan cara mengungkapkan perasaan mereka terkait perpisahan menggunakan frasa-frasa sederhana seperti “Aku tidak ingin mengucapkan selamat tinggal” dan “Selamat tinggal itu sulit.” Pengulangan kata “selamat tinggal” memainkan peran penting dalam memperkuat pemahaman anak tentang konsep perpisahan, sekaligus memperkaya kosa kata mereka. Episode ini juga mengenalkan keterampilan komunikasi seperti mendengarkan dan memberi respons yang sesuai, yang penting untuk keterampilan berbahasa mereka.



Penggunaan Bahasa Dalam Interaksi Sosial

Pada episode “Balok,” stimulasi bahasa difokuskan pada pengayaan kosa kata terkait aktivitas bermain dan konstruksi. Melalui interaksi sosial saat membangun menara balok, anak-anak mempelajari kata-kata seperti “balok,” “menara,” dan “jatuh,” yang memperkaya kosa kata mereka. Selain itu, episode ini memperkenalkan konsep diskusi dan negosiasi dalam komunikasi, yang penting dalam interaksi sosial. Penggunaan bahasa dalam konteks kerja sama juga mengajarkan anak-anak untuk memberi instruksi yang jelas, meningkatkan keterampilan bahasa mereka dalam konteks sosial.

Penggunaan Bahasa untuk Menyatakan Rasa Takut dan Keberanian

Pada episode “Ayunan,” stimulasi bahasa berfokus pada pengenalan kosa kata yang berhubungan dengan rasa takut dan keberanian. Frasa seperti “Aku takut jatuh” membantu anak-anak mengenali dan mengungkapkan perasaan mereka terkait ketakutan. Di akhir episode, penggunaan frasa afirmatif “Aku bisa!” memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan pencapaian mereka dengan percaya diri, sekaligus memperkaya kosa kata mereka terkait dengan keberhasilan.

Penggunaan Bahasa untuk Mengungkapkan Rasa Sakit dan Penyembuhan

Dalam episode “Plester,” bahasa digunakan untuk mengajarkan kosa kata terkait dengan rasa sakit dan penyembuhan. Frasa seperti “Lukanya sakit” dan “Plester akan membuatku merasa lebih baik” memperkenalkan cara anak-anak mengungkapkan rasa sakit mereka, serta memahami proses penyembuhan melalui tindakan sederhana seperti menggunakan plester. Pengulangan kata-kata ini membantu anak-anak memperkaya kosa kata mereka terkait kesehatan dan perawatan diri.

Penggunaan Bahasa Untuk Kesabaran dan Berbagi

Pada episode “Es Krim,” stimulasi bahasa mengajarkan konsep kesabaran dan berbagi. Melalui dialog seperti “Aku ingin es krim sekarang!” dan “Nanti giliranmu,” anak-anak dikenalkan pada kata-kata yang berhubungan dengan waktu dan kesabaran. Selain itu, episode ini mengajarkan anak-anak cara berbagi dengan menggunakan bahasa yang sesuai, seperti dalam frasa “Aku akan berbagi es krim.” Hal ini tidak hanya memperkaya kosa kata mereka, tetapi juga membantu anak-anak memahami nilai-nilai sosial melalui penggunaan bahasa yang tepat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Bing Bunny* memberikan stimulasi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun melalui dialog sederhana dan situasi yang mencerminkan kehidupan sehari-hari mereka. Setiap episode menghadirkan interaksi verbal yang mengajarkan kosa kata baru serta membantu anak memahami berbagai konsep sosial dan emosional. Misalnya, episode “*Selamat Tinggal*” mengenalkan anak pada frasa-frasa yang berkaitan dengan perasaan kehilangan, seperti “*Aku tidak ingin mengucapkan selamat tinggal*”, yang membantu mereka memahami konsep perpisahan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi tentang emosi mereka. Selain itu, episode “*Balok*” mendorong anak untuk belajar kosa kata terkait permainan dan konstruksi, seperti “*balok*”, “*menara*”, dan “*jatuh*”, serta memperkenalkan konsep kerja sama dan negosiasi dalam komunikasi sosial.

Tidak hanya dalam aspek sosial, *Bing Bunny* juga menstimulasi keterampilan komunikasi anak dalam mengekspresikan ketakutan, keberanian, serta kondisi fisik mereka. Episode “*Ayunan*” memperkenalkan anak pada kosa kata yang berkaitan dengan rasa takut dan keberanian melalui frasa “*Aku takut jatuh*”, yang membantu mereka mengenali dan mengekspresikan ketakutan mereka, serta “*Aku bisa!*”, yang mendorong kepercayaan diri mereka dalam berbicara. Episode “*Plester*” memberikan kosa kata terkait rasa sakit dan penyembuhan, seperti “*Lukanya sakit*” dan “*Plester akan membuatku merasa lebih baik*”, yang membantu anak memahami bagaimana mengomunikasikan kondisi fisik mereka. Episode “*Es Krim*” berfokus pada kosa kata yang mengajarkan kesabaran dan berbagi, seperti “*Aku ingin es krim sekarang!*” dan “*Nanti giliranmu*”, yang membentuk pemahaman anak terhadap konsep sosial dalam interaksi sehari-hari. Didukung oleh penelitian Selvia & Sofyan (2022) yang menemukan adanya nilai-nilai karakter positif yang dapat ditirukan oleh anak, khususnya dalam episode “*kekacauan*”. Dengan demikian, *Bing Bunny* secara tidak langsung membantu anak dalam membangun kosa kata yang lebih luas dan kemampuan berbicara yang lebih baik dalam berbagai konteks kehidupan mereka.

Penelitian oleh Fauziah et al. (2023) menegaskan bahwa tayangan serial kartun edukatif mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap kosa kata dan konsep-konsep baru, terutama ketika mereka



diberikan kesempatan untuk mengulang atau meniru dialog yang mereka dengarkan. Dikuatkan dengan penelitian oleh Digtha (2023) dalam penelitiannya memaparkan bahwa video animasi dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan episode *Bing Bunny* yang menghadirkan percakapan sederhana, repetitif, dan berbasis pengalaman nyata, sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengaplikasikan bahasa yang mereka pelajari. Selain itu, penelitian oleh Selvia dan Septiania & Sofyan (2022) menunjukkan bahwa anak yang secara rutin menonton tayangan edukatif yang berbasis interaksi sosial, seperti *Bing Bunny*, cenderung memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang lebih baik. Didukung oleh penelitian oleh Tirmidziani et al. (2022) menyatakan bahwa anak tidak hanya lebih mudah memahami ekspresi verbal, tetapi juga lebih mampu berpartisipasi dalam percakapan dan berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih efektif.

Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa stimulasi bahasa melalui web series seperti *Bing Bunny* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun, didukung oleh penelitian oleh Triyanti et al. (2023) yang menyatakan bahwa media animasi kartun dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Tayangan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat membantu anak memperkaya kosa kata dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Melalui dialog yang sederhana, berulang, dan kontekstual, *Bing Bunny* memberikan pengalaman belajar bahasa yang natural bagi anak-anak, yang memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami dan meniru kata-kata serta frasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dengan menampilkan berbagai situasi sosial dan emosional yang relevan, tayangan ini juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih kompleks, seperti mengekspresikan perasaan, bernegosiasi, berbagi, dan menunjukkan empati terhadap orang lain.

Keefektifitas web series sebagai media stimulasi bahasa juga didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa paparan terhadap bahasa dalam lingkungan yang interaktif dan bermakna dapat mempercepat perkembangan bahasa anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Setyawan (2016), anak-anak yang sering terpapar tayangan edukatif dengan bahasa yang mudah dipahami cenderung memiliki kemampuan berbicara yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang kurang mendapatkan stimulasi bahasa dari media. Hal ini diperkuat oleh temuan Fauziah et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran bahasa tidak hanya membantu anak dalam mengenali dan memahami kosa kata baru, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam merangkai kalimat dan berpartisipasi dalam percakapan secara lebih aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadhita & Muryono (2023) menemukan bahwa web series mampu memberikan motivasi belajar anak. Dalam konteks ini, *Bing Bunny* memberikan model percakapan yang mudah diikuti dan dipahami oleh anak-anak, yang pada akhirnya mendukung pengembangan keterampilan berbahasa mereka secara lebih efektif.

Pemanfaatan media edukatif berbasis audio-visual perlu didorong sebagai salah satu strategi utama dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Didukung oleh penelitian Safitri (2021) dengan hasil penelitian bahwa media audio-visual dapat menambah semangat belajar anak serta mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Orang tua dan pendidik dapat memanfaatkan tayangan seperti *Bing Bunny* sebagai alat bantu dalam mengajarkan bahasa kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, pendampingan orang tua saat anak menonton tayangan edukatif juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, misalnya dengan mengajak anak berdiskusi tentang isi tayangan, menanyakan pendapat mereka, atau meminta mereka untuk mengulang kembali cerita yang telah ditonton. Dengan pendekatan yang tepat, media edukatif berbasis audio-visual dapat menjadi bagian penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak, memperkaya pengalaman belajar mereka, serta membangun keterampilan komunikasi yang lebih baik sejak usia dini.

SIMPULAN

Dari analisis lima episode terpilih dari Web Series *Bing Bunny*, terlihat bahwa media edukatif ini memberikan stimulasi perkembangan bahasa yang relevan bagi anak usia 3-4 tahun. Setiap episode memperkenalkan kosa kata baru dan struktur kalimat sederhana yang membantu anak-anak memahami konteks linguistik yang berbeda. Episode "Selamat Tinggal" memperkaya kosa kata terkait emosi seperti perpisahan, sementara "Balok" menambahkan kosa kata teknis terkait permainan konstruksi. Episode-



episode lainnya, seperti "Ayunan," "Plester," dan "Es Krim," mengajarkan anak-anak untuk mengenal frasa yang menggambarkan pengalaman fisik, perasaan, dan waktu. Strategi pengulangan kata dan penggunaan dialog interaktif dalam setiap episode membantu anak-anak menginternalisasi bahasa dengan lebih baik. Selain itu, kombinasi penggunaan frasa sehari-hari dan tema yang relevan mendukung perkembangan kemampuan berbicara dan memperluas pemahaman mereka terhadap konsep-konsep linguistik. Sebagai media edukasi, Bing Bunny menunjukkan efektivitasnya dalam menciptakan stimulasi bahasa yang dapat meningkatkan kosakata, keterampilan berbicara, dan pemahaman kalimat kompleks pada anak.

Untuk memaksimalkan manfaat dari media edukatif seperti Bing Bunny, orang tua dan pendidik disarankan untuk aktif mendampingi anak selama menonton. Dengan memberikan penjelasan tambahan atau pertanyaan reflektif, anak-anak dapat lebih mudah mengaitkan bahasa yang mereka dengar dengan pengalaman pribadi mereka. Selain itu, variasi tontonan edukatif dengan tema yang berbeda dapat digunakan untuk memperkaya kosakata anak dan meningkatkan pemahaman mereka tentang berbagai situasi sosial. Lebih banyak penelitian juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi media edukatif lain yang efektif dalam mendukung stimulasi bahasa pada anak-anak, terutama dalam konteks perkembangan kemampuan komunikasi dan sosial yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada keluarga, rekan, dan pembimbing yang telah mendorong penelitian ini dapat direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sofyan, F. A. (2022). Membangun Percaya Diri Anak Dalam Mengembangkan Kreativitas Melalui Web Series Kartun Bing Bunny Episode "Cake." *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(1), 29–36.
- Amien, A. A., & Kusumawati, H. (2024). Optimalisasi CHATGPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Ekologi di SMAN 4 Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 63–76.
- Dewi, Y. T. (2020). *Analisis Teks Cerita Pada Bahan Ajar Sd Kelas Vi Dalam Perspektif Gender* (Issue 2009). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Digthha, V. N. (2023). *Efektivitas Media Video Animasi Nussa Dalam Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Mi Miftahul Akhlaqiyah Ngaliyan Semarang*.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Video Pembelajaran Membaca untuk Mengenal Huruf Awal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2272–2282.
- Fauziah, A. N., Maharani, N., Lungid N, C., & Dewi, E. R. (2023). Dampak menonton serial kartun kesukaan terhadap perilaku anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 72–80.
- Harjanto, A., & Saputra, H. (2023). Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas Iv Sdn 5 Sukajawa. *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 549–558.
- Ilyas, M. (2023). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas V Di Mi Nu Tebat Jaya Buay Madang Oku Timur. *Jurnal Al-Hikmah*, 4(2), 109–121.
- Kartini. (2021). Peningkatan Kemampuan Berbahasa (Berbicara) Anak Usia 3 – 4 Tahun Dengan Media Kartu Gambar. *Educatio, Jurnal*, 7(2), 425–431. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1070>
- Kurnia, N., Wendratama, E., Adiputra, W. M., & Poerwaningtias, I. (2023). *Literasi Digital Keluarga : Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua terhadap Anak dalam Berinternet* (N. Kurnia (ed.); Pertama). Gadjah Mada Univesity Press.
- Kurniawati, D. R., Nawir, M., & Kasmila, K. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 541–552.



- Mazdalifah, M., & Moulita, M. (2021). Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 105–116.
- Mifthania, G., Darmiyanti, A., Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., Islam, F. A., & Karawang, U. S. (2023). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 3-4 tahun melalui gadget 1. *JURNAL BASTRA*, 8(2), 159–161. <https://doi.org/https://doi.org/10.36709/bastra.v8i2.159>
- Nababan, K., & Marpaung, M. E. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan : Konsep dan Aplikasi* (K. Nababan (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-enhanced learning and teaching methodologies through audiovisual media. *Education Sciences*, 9(3), 1–13. <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Rahmadhita, R. A., & Muryono, S. (2023). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa di MTs Negeri 4 Jakarta. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 456. <https://doi.org/10.29210/1202323018>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Robingatin, & Ulfah, Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini ; Analisis Kemampuan Bercerita Anak* (K. Saleh (ed.); 1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- Safitri, W. D. (2021). Strategi Pembelajaran Video Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Sambong. *Journal of Social Empowerment*, 06(April), 6.
- Selvia, E., & Sofyan, F. A. (2022). Pendidikan Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini dalam film animasi Bing Bunny Episode “Kekacauan.” *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(02), 157–166. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v1i02.167>
- Septiania, B., & Sofyan, F. A. (2022). Bentuk Strategi Kesantunan Tindak Tutur Positif Dan Negatif Di Dalam Animasi “Bing Bunny : Memberi.” *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(2), 167–174.
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 3(2), 94. <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v3i2.3490>
- Sulistiyawati, R., & Amelia, Z. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui media big book. *Jurnal AUDHI*, 2(2).
- Tirmidziani, A., Dewi, R. S., & Nugraha, F. (2022). Pengaruh Film Kartun Upin Ipin Episode “Ikhlas dari Hati” terhadap Perkembangan Perilaku Moral Anak Usia Dini di Wilayah Kp. Liunggunung RW. 06 Kelurahan Panyingkiran Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 32–36. <https://doi.org/10.57251/tem.v1i1.256>
- Triyanti, A., Darmawani, E., & Andriani, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Dengan Mendongeng Media Animasi Kartun Pada Anak Kelompok B di TK Islam Fathurrahman Palembang. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 5845–5860. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2480%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2480/1986>
- Ulfah, A. A. (2022). Identifikasi pola asuh orang tua di kecamatan mesuji makmur. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 181–188.
- Usman, M. (2019). *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan : Untuk Pendidikan Anak Usia Dini* (I. F. Iriyanti & H. Rahmadhani (eds.); 1st ed.). Deepublish.
- Widayati, S. (2019). *Aturan Sopan Santun dalam Pergaulan* (Mustain (ed.); 1st ed.). ALRIN.