

NILAI - NILAI SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI

DALAM CHANNEL YOUTUBE DOMIKADO

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Nur Salsabi Ila

NIM:193131009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA

2023

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Nur Salsabi Ila

NIM : 193131009

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan pengarahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Nur Salsabi Ila

NIM : 193131009

Judul : “Nilai – Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam *Channel YouTube Domikado*”

Telah memenuhi syarat untuk diajukan sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 7 juni 2023

Pembimbing,



Tri Utami, M. Pd.

NIP. 19920108 201903 2 024

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Nilai-Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam *Channel YouTube* Domikado yang disusun oleh Nur Salsabi Ila telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa tanggal 20 Juni 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini

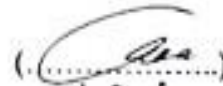
Penguji 2

Merangkap Sekertaris : Tri Utami, M.Pd.
NIP. 19920108 201903 2 024

()

Penguji 1

Merangkap Ketua : Nur Tanfidiyah, M.Pd
NIP.19941110 201903 2 025

()



Penguji Utama : Afiati Handayu D.F, S.Pd., M.Pd.
NIP.19850712 201101 2 021

()

Surakarta, 26 Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

Prof. Dr. H. Baidi, MPd.

NIP.19640302 199603 1 001

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada Orang tua yang telah memberikan doa dan juga dukungan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
2. Kepada teman-teman yang telah mendorong dan memberi masukan dalam mengerjakan skripsi.
3. Kepada Damar Juniarto selaku kakak penulis yang senantiasa memberi dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada almamater Universitas Raden Mas Said Surakarta.

MOTO

Maaf, Tolong dan Terimakasih adalah 3 kata ajaib sebagai cara menghargai orang lain

(Nsabiila)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nur Salsabi Ila

NIM : 193131009

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Nilai –Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam *Channel YouTube Domikado*" adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Boyolali, 7..Juni.2023

Yang Menyatakan,



Nur Salsabi Ila
NIM : 193131009

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah AWT Karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Nilai-Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam *Channel YouTube Domikado*”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H Mudhofir, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
3. Drs. Subandji, M.Ag. selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Dasar UIN Raden Mas Said Surakarta dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
4. Tri Utami, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa membimbing, memberi dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
5. Anggia Kharisma dan Ryan Adriandhy selaku *creator* dalam *Channel YouTube Domikado*
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Damar Juniarto selaku kakak yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat penulis Shafa Nabilla A.P, Sherly A.W dan Rindi I.R. yang senantiasa menemani, memberi masukan dan dorongan.

9. Teman-teman Kelas A PIAUD 2019 yang telah bersama berjuang selama 4 tahun yang sudah seperti keluarga, dan teman.
10. Orang yang akan penulis sayangi, yang telah mendorong menyelesaikan skripsi ini agar cepat bertemu.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang turut membantu untuk menyusun skripsi.
12. Dan Nur Salsabi Ila karena sudah dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun kurang sempurna.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Boyolali, 7 Juni 2023

Nur Salsabi Ila

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	ii
PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Penegasan Istilah.....	7
1. Sosial Emosional	7
2. Anak Usia Dini	8
3. <i>Channel YouTube</i>	9
C. Identifikasi Masalah	9
D. Pembatasan Masalah	10
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	12

A. Kajian Teori	12
1. Sosial Emosional	12
a. Pengertian Sosial Emosional	12
b. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional	13
c. Tahap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.....	16
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	17
a. Usia 0 - 1 tahun	18
b. Usia 2 - 3 Tahun.....	18
c. Usia 4 – 5 Tahun.....	19
3. <i>Channel YouTube</i>	20
a. Pengertian <i>YouTube</i>	20
b. Macam-Macam Jenis <i>Channel YouTube</i>	22
c. Tontonan yang Ideal untuk Anak.....	23
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>YouTube</i>	25
e. Dampak Penggunaan <i>YouTube</i>	26
f. <i>Channel YouTube</i> Domikado	28
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	29
C. Kerangka Teoritik	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Data dan Sumber Data	35
1. Data Primer.....	35
2. Data Sekunder	35

C. Teknik Pengumpulan Data.....	36
D. Teknik Keabsahan Data	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
1. Reduksi Data	38
2. Penyajian Data.....	38
3. Penarikan Kesimpulan.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
1. Profil Domikado	40
2. Karakter Tokoh.....	41
3. Setting Cerita	42
4. Sinopsis Film.....	42
5. Nilai-Nilai Sosial Emosional dalam <i>Channel YouTube</i> Domikado	47
a. Kesadaran Diri.....	47
1) Mengendalikan Perasaan	47
2) Menunjukkan Rasa Percaya Diri	49
3) Memahami Peraturan dan Disiplin	51
4) Memiliki Sikap Gigih (Tidak Mudah Menyerah).....	52
5) Bangga Terhadap Hasil Karya Sendiri	53
b. Rasa Tanggung Jawab Terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain.....	55
1) Menjaga Diri Sendiri dari Lingkungannya	55
2) Menghargai Keunggulan Orang Lain	56
3) Mau Berbagi, Menolong dan Membantu Teman.....	57

c. Perilaku Sosial	63
1) Menaati Aturan yang Berlaku dalam Suatu Permainan.....	63
2) Menghargai Orang Lain.....	65
3) Menunjukkan Rasa Empati.....	68
B. Analisis Data	70
1. Kesadaran Diri.....	71
2. Rasa Tanggung Jawab terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain	72
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	83

ABSTRAK

Nur Salsabi Ila, 2023, *Nilai-Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Channel Youtube Domikado*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing: Tri Utami, M.Pd.I.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Sosial Emosional, *Channel YouTube*

Nilai-nilai sosial emosional sangat penting untuk distimulasikan pada anak sejak dini karena dengan sosial emosional akan berpengaruh pada kehidupan anak di kemudian hari. Akan tetapi masih banyak yang kurang memperhatikan sosial emosional anak, dengan menggunakan Channel YouTube Domikado dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan sosial emosional anak tetapi juga disertai batasan dalam dalam penggunaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai Sosial emosional yang terkandung dalam *YouTube Channel Domikado*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Adapun teknik pengumpulan data skripsi ini yaitu dengan teknik dokumentasi, dengan menggunakan teknik keabsahan datanya teknik triangulasi teori dan menggunakan teknik analisis data menggunakan tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai sosial emosional berupa: 1) Kesadaran diri: mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri; 2) Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain: menjaga diri sendiri dari lingkungan, menghargai keunggulan orang lain, mau berbagi, menolong, dan membantu teman; 3) Perilaku sosial: menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai orang lain, menunjukkan rasa empati.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teoritik	32
Gambar 3. 1 Teknik keabsahan data	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	16
Tabel 4. 1 Ep.7	47
Tabel 4. 2 Ep.4 I.....	49
Tabel 4. 3 Ep.4 II.....	50
Tabel 4. 4 Ep.7 II.....	51
Tabel 4. 5 Ep.1 I.....	52
Tabel 4. 6 Ep.1 II.....	53
Tabel 4. 7 Ep.2 I.....	54
Tabel 4. 8 Ep.2 II.....	55
Tabel 4. 9 Ep.1 III	56
Tabel 4. 10 Ep.1 IV	57
Tabel 4. 11 Ep.2 III	58
Tabel 4. 12 Ep.4 III	59
Tabel 4. 13 Ep.4 IV	59
Tabel 4. 14 Ep.5 I.....	60
Tabel 4. 15 Ep.5 II.....	61
Tabel 4. 16 Ep.5 III	62
Tabel 4. 17 Ep.7 III	63
Tabel 4. 18 Ep.5 IV	65
Tabel 4. 19 Ep.7 IV	66
Tabel 4. 20 Ep.7 V	67
Tabel 4. 21 Ep.2 IV	68

Tabel 4. 22 Ep.5 V	69
--------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Episode 1 Belajar Lagu Tangga Nada	83
Lampiran 2 Episode 2 Rumah Baru Pak Rayap.....	83
Lampiran 3 Episode 4 Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang.....	83
Lampiran 4 Episode 5 Berkata Jujur, Yuk!.....	84
Lampiran 5 Episode 7 Tiga Kata Ajaib.....	84
Lampiran 6 Nama Tokoh	84
Lampiran 7 Kode Data	85
Lampiran 8 Klasifikasi Data	86
Lampiran 9 Traskip Dialog Tiap Episod.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah metode pembinaan yang dimulai dari anak berusia (0–6 tahun) berupa semua aspek perkembangan anak dengan mendorong pertumbuhan fisik dan spiritual anak untuk pertumbuhan dan perkembangan terbaik (Zaini, 2015). Pada anak usia dini merupakan waktu yang paling tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya dan juga untuk mengajarkan dasar pengembangan kemampuan nilai – nilai moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, Sosial Emosional dan juga seni. Karena pada anak usia dini merupakan masa *Golden Age* atau sering disebut masa keemasan (Yustina & Setyowati, 2021). Masa *The Golden Age* merupakan masa keemasan, dimana segala kelebihan maupun keistimewaan yang dimiliki tidak dapat terulang lagi. Sering juga disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya, dan juga sebagai peluang untuk memupuk dalam berbagai aspek perkembangan anak agar tidak merugi dipertumbuhan anak selanjutnya (Uce, 2015).

Anak usia dini merupakan individu yang unik dengan segala kemungkinan. Ketika seorang anak lahir, ia belum bersifat sosial, atau dengan kata lain dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Oleh karena itu, ia membutuhkan bimbingan dan pendidikan dari orang lain, terutama orang tua tercinta. Orang tua dan pendidik harus mampu bersinergi

untuk mengembangkan potensi anaknya yaitu potensi dan kapasitas sosial dan emosional anak (Nurhasanah, Sari, & Kurniawan, 2021). Sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan seseorang saat sedang berinteraksi dalam keseharian (Haryono, 2020b). Perkembangan sosial emosional anak tidak hanya secara fisik tetapi juga mental anak yaitu rasa sedih, marah, bahagia dan lain sebagainya. Dalam perkembangan sosial emosional anak terkadang kurang berkembang dengan baik yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti perkembangan sosial emosional anak yang dikesampingkan oleh orang tua maupun gurunya. Sedangkan akibat anak yang memiliki sosial emosional yang rendah adalah seusia mereka sering merasa marah, ingin menang sendiri, sibuk dengan dunianya sendiri, dan sering kali terdapat anak yang terlalu aktif sehingga menyebabkan guru memberikan perhatian lebih kepadanya dan proses pembelajaranpun tidak kondusif, tidak memiliki lingkungan yang positif, kurang memiliki kemampuan interpersonal, kurangnya toleransi emosi anak (Nurhasanah, Sari, & Adi, 2021).

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan yang mendasari terbentuknya karakter anak dalam berperilaku, bertindak dan berinteraksi terhadap orang yang ada di sekitarnya perkembangan sosial emosional dapat ditanamkan oleh keluarga, pihak sekolah maupun masyarakat. Mengingat karena perkembangan sosial emosional sangat penting sehingga perlu ditanamkan dan diperkenalkan sejak dini untuk pertumbuhan anak (Dahlia, 2021). Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era milenial 4.0 saat ini semakin beragam. Hal ini dapat dijadikan

sebagai jalan alternatif untuk dijadikan sebagai media mengembangkan perkembangan sosial emosional anak secara signifikan. Dengan ditandai terdapat teknologi untuk komunikasi dan informasi yang beredar di pasaran salah satunya adalah gadget. *Gadget* adalah alat untuk berkomunikasi dan media informasi yang menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan didalamnya. *Gadget* ada bermacam-macam di antaranya adalah: komputer, laptop dan *smartphone*. Pada saat ini, semua kalangan tidak dapat lepas dari teknologi informasi dan komunikasi yang sudah seperti kebutuhan sehari-hari, dengan akses yang mudah, dan juga memiliki banyak fitur yang terdapat di dalamnya. Tidak hanya orang tua bahkan anak-anak juga dapat dengan mudah terbiasa dengan teknologi tersebut. Salah satu teknologi yang menarik perhatian anak adalah Aplikasi *YouTube* (Masrinda Mar'atul Janah, Muhibuddin Fadhlil, 2019).

Aplikasi *YouTube* adalah *software* atau alat yang menyediakan berbagai konten video yang berupa: berita, edukasi atau pendidikan, hiburan, komedi, dan lain sebagainya. *YouTube* merupakan sistem pelayanan dari *google* dengan memfasilitasi pemakainya untuk mengunggah video yang dapat diakses oleh pengguna yang lain dimana pun dan kapan pun, tetapi penggunaan *YouTube* yang terlalu sering setiap harinya akan berdampak pada anak seperti anak kecanduan, ketergantungan sehingga anak jarang beraktivitas dan berinteraksi dengan sekitar. Hal ini juga akan berdampak pada perkembangan sosial emosional anak. Terdapat alasan kenapa anak-anak menggunakan aplikasi *YouTube* yaitu *YouTube* merupakan konten video yang memiliki audio dan

visual yang disukai oleh anak. Anak menggunakan *YouTube* sebagai hiburan mereka, tetapi jika anak menyaksikan konten yang kurang baik untuk perkembangannya, hal itu akan berdampak pada anak sehingga orang tua harus memperhatikan penggunaan *YouTube* untuk mengontrol jenis tayangan yang dapat diakses untuk anaknya. Perkembangan sosial emosional anak yang masih rendah karena adanya penggunaan aplikasi *YouTube* yang kurang diperhatikan seperti intensitas penggunaan dan jenis tayangan yang disaksikan oleh anak. Dengan terdapat kesenjangan yang menjadikan permasalahan, sehingga dengan lebih memperhatikan penggunaan *YouTube* bagi anak sehingga anak tidak akan berpengaruh perkembangan sosial emosionalnya (Fitri et al., 2022).

Terdapat batasan dalam durasi pemakaian gadget pada umumnya, dan khususnya untuk anak-anak yang berusia 3 sampai 4 tahun dianjurkan pemakaiannya kurang dari satu jam dalam sehari (Masrinda Mar'atul, 2019). Selain itu juga, orang tua dapat membatasi tontonan *YouTube* untuk anak yaitu dengan fitur yang terdapat pada *YouTube* itu sendiri yaitu *YouTube Kids*, dengan fitur ini anak tidak dapat mencari sendiri konten di kolom "*search*" hanya video yang sudah dipilih saja yang dapat disaksikan oleh anak (Andaraningtyas, 2018). Dapat juga menggunakan mode *restricted* atau mode terbatas merupakan fitur yang membantu menyembunyikan berbagai video yang berpotensi menganung konten dewasa seperti rasis, penggunaan bahasa yang kurang baik dan sebagainya (Ranti, 2022). Salah satu konten yang dapat disaksikan anak di *YouTube* adalah konten dari *channel* "Domikado". "Domikado" merupakan program serial tayangan *edutainment* dari visinema untuk anak dan keluarga

yang dikemas dalam konsep *puppets show* dan variasi animasi kreatif yang ditayangkan di YouTube (Zhafira, 2022). *Edutainment* sendiri merupakan gabungan dari dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan (Gani Jamora Nasution, 2017). *Channel YouTube* Domikado yang saat ini sudah memiliki 9,76 ribu *subscriber* yang terus bertambah dan memiliki *viewers* paling banyak 32 ribu. *Channel YouTube* yang memberikan pendidikan yang menyenangkan yang memadukan pendidikan dan hiburan yang harmonis. Bahasa yang mudah dimengerti dan juga dipadukan dengan audio visual yang menarik dan ceria sehingga menarik untuk anak - anak. Selain itu, juga *channel* ini mendapat respon positif dari orang tua disalah satu platform solisal media Twitter dengan akun yang bernama “ndik! (@ddycw)” Mengulas bahwa, “Konten @domikado_id sih cocok banget ditonton anak seusia yang mulai kepo dengan hal baru dan suka nyanyi. Penggunaan karakter animasi yang kuat dan penggunaan bahasa Indonesia juga membantu belajar”. Selain itu, juga terdapat akun lain yang bernama “Upi (@luthfimadzani)” mengungkapkan bahwa, “Sejak nonton Domikado, Bresta jd minta dibikin bekal, ngingetin ortunya bilang 3 kata ajaib, tau kalo lebih baik jujur daripada bohong, pengen jadi astronot,dll.” Beliau memberikan doa agar *channel* tersebut lebih banyak dikenal orang.

Terdapat lima tokoh dalam cerita tersebut, yaitu Astrobek, Cricket, Cis-cis, Bea, dan Beo yang semua tokoh tersebut berupa boneka wayang yang memiliki karakter tersendiri pada setiap tokohnya. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan 5 episode yang memiliki nilai-nilai sosial emosional di dalam

ceritanya dan juga dapat membantu anak-anak muda lebih memahami nilai sosial emosional. Dalam video, cerita tersebut memiliki cerita yang berbedanya pada setiap episodenya dan juga mengajarkan berbagai pembelajaran bagi anak.

Terdapat beberapa nilai sosial emosional didalamnya seperti 1) Kesadaran diri untuk mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri; 2) Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain yaitu menjaga diri sendiri dari lingkungan, menghargai keunggulan orang lain, mau berbagi, menolong, dan membantu teman; 3) Perilaku sosial yaitu menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai orang lain, menunjukkan rasa empati.

Channel YouTube Domikado membuat video dengan sangat baik sebuah cerita yang sebenarnya mengandung informasi yang bermanfaat dan tentunya juga ada nilai sosial emosional di dalamnya. Interaksi pertemanan serta lingkungan sosialnya menjadi topik utama dalam *Channel* YouTube ini . Untuk menanamkan nilai sosial emosional kepada anak-anak, *content creator* menunjukkan cerita tentang kegiatan sehari-hari yang dialami dalam lingkup pertemanan. Ada beberapa makna terkandung dalam setiap tingkah laku dan ucapan tokoh dalam cerita yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak tentang nilai sosial emosional. Sehingga, peneliti mencoba mempelajari nilai sosial emosional yang terkandung dalam *Channel* YouTube Domikado ini dan melakukan penelitian dengan judul “Nilai-Nilai Sosial emosional Anak Usia

Dini Dalam *channel YouTube Domikado*” dengan pembatasan usia 4 sampai 5 tahun.

B. Penegasan Istilah

1. Sosial Emosional

Sosial menurut Hurlock (1978:250) mengatakan jika sosial merupakan pemerolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, norma nilai dan harapan sosial, sedangkan menurut Muhibin (1999: 35) bahwa perkembangan sosial merupakan proses dalam terbentuknya *social self* atau pribadi dalam masyarakat, yaitu berupa pribadi pada masyarakat, budaya, bangsa, dan seterusnya (Dachlan & Fuad Erfansyah, 2019).

Emosi merupakan keadaan kompleks dalam diri, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau pun buruk dapat juga berupa getaran jiwa yang biasanya berupa perubahan biologis, sehingga menyebabkan terbentuknya suatu perilaku (Nugraha, 2011). Emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri setiap individu, yang biasa berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk (Tirtayani et al., 2014). Dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan perasaan yang muncul pada individu baik senang maupun tidak sehingga dapat memunculkan suatu perilaku. Sosial emosional adalah kepekaan anak dalam memahami perasan orang lain saat menjalani kehidupan sehari hari dalam berinteraksi dengan orang lain (Lubis, 2019). Sosial emosional

adalah dimana proses untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk memperoleh kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengungkapkan aspek sosial dan emosional dengan membentuk hubungan dan pemecahan masalah (Dewi et al., 2020).

Dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah bagaimana kemampuan anak mengungkapkan memahami perasaan dan bagaimana anak berperilaku dengan lingkungan sekitarnya apakah sudah sesuai dengan norma, budaya dan aturan masyarakat.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini itu berbeda, unik, dan memiliki karakter yang berbeda dalam setiap individunya sesuai tahapan usia si anak (Mulyasa, 2019). Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental (Sujiono, 2013). Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian intelektualnya. Di Indonesia, mendefinisikan dan mengklasifikasikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun ini merujuk pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Sedangkan menurut NAEYC anak usia dini

adalah anak yang berusia pada rentang 0 sampai dengan 8 tahun. Sementara itu, pendidikan anak usia dini dalam jenjang yang ditetapkan UNESCO berada pada level 0 atau setara dengan jenjang pra sekolah untuk anak usia antara 3 sampai 5 tahun (Zain, 2021). Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 -8 tahun yang memiliki keunikan dan karakteristik yang berdeda pada setiap individunya.

3. Channel YouTube

YouTube merupakan sebuah laman web untuk saling berbagi video yang terkenal dimana para pengguna dapat memuat, berbagi dan menonton berbagai macam klip video dengan gratis (Faiqah, Fatty; Najib, Muh; Subhan Amir, 2016). *YouTube* merupakan *platform* video terbesar di dunia. Ada jutaan video dalam situs tersebut dan videonya selalu ditonton oleh penggunanya di seluruh dunia (Jubilee Enterprise, 2021). Dapat disimpulkan bahwa *YouTube* merupakan laman web yang dapat digunakan secara gratis diseluruh dunia yang berisi berbagai macam video dimana kita dapat untuk mengupload, mengunduh bagan berbagi video.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang muncul yaitu :

1. Kurangnya perkembangan Sosial emosional anak.
2. Kurangnya pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget*
3. Kurangnya pembatasan konten apa saja yang dapat di saksikan oleh anak

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah *YouTube Channel* Domikado pada video yang berjudul:

1. Episode 1 “Belajar Lagu Tangga Nada”
2. Episode 2 “Rumah Baru Pak Rayap”
3. Episode 4 “Mencari Segitiga Astrobek yang Hilang”
4. Episode 5 “Berkata Jujur, Yuk”
5. Episode 7 “Kerja Bakti Bersama”

Penelitian ini akan terfokus pada pencarian nilai-nilai sosial emosional anak usia dini 4-5 tahun yaitu 1) aspek kesadaran diri; 2) rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri; 3) orang lain dan perilaku sosial.

E. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apa sajakah nilai-nilai sosial emosional yang terkandung dalam *YouTube Channel* Domikado ?”

F. Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai-nilai sosial emosional yang terkandung dalam *YouTube Channel* Domikado.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pembuatan serial video cerita untuk anak. Serta menambah pengetahuan mengenai manfaat dan menambah wawasan mengenai nilai-nilai sosial emosional dalam *Channel YouTube Domikado*.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Pembaca

Dapat dijadikan informasi terhadap pengembangan nilai-nilai sosial emosional anak usia 4 - 5 tahun.

b. Untuk Orang Tua dan Guru

Memberikan masukan dan pertimbangan kepada orang tua dan guru media untuk mengembangkan nilai-nilai sosial emosional anak bisa melalui *Channel YouTube*.

c. Untuk Penulis

Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai motivasi bagi mengkaji kembali dikemudian hari hingga memperoleh konsep baru.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Sosial Emosional

a. Pengertian Sosial Emosional

Sosial merupakan berbagai macam bentuk tingkah laku manusia yang bersifat non individualisme yaitu berkomunikasi dan berkerja sama, dapat juga berarti penyesuaian diri terhadap nilai norma, moral dan tradisi sehingga terbentuk satu kesatuan (Mayar, 2013). Perkembangan sosial dapat juga berarti sebagai kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa maupun negaranya (Maria & Rizki Amalia, 2018). Perkembangan sosial juga berarti suatu proses yang muncul ketika anak belajar tentang dirinya sendiri maupun dengan orang lain sehingga membentuk dan menjaga pertemanan (Mulyani, 2013)

Emosi merupakan perasaan yang ada dalam setiap diri individu manusia, dan bisa berupa perasaan senang maupun kebalikannya. Dalam buku *World Book Dictionary* (1995) yang dikutip pada buku yang ditulis Ali Nugraha dkk, dijelaskan bahwa emosi merupakan berbagai macam perasaan yang kuat seperti, benci, takut, cinta, senang, marah, dan kesedihan yang merupakan

gambaran emosi (Dachlan & Fuad Erfansyah, 2019). Emosi merupakan keadaan kompleks dalam diri, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik ataupun buruk dapat juga berupa getaran jiwa yang biasanya berupa perubahan biologis, sehingga menyebabkan terbentuknya suatu perilaku (Nugraha, 2011).

Sosial emosional merupakan kepekaan anak dalam memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Haryono, 2020a).

Dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah merupakan tingkah laku atau respon suatu individu yang sesuai dengan norma dan budaya yang berlaku.

b. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional

Setiawan (1995) dalam buku karya Ayu Tirtayani, L dkk, (Tirtayani et al., 2014) berpendapat jika ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, bahkan dapat gangguan yang mencemaskan para pendidik dan orang tua. Faktor tersebut berupa :

1) Pengaruh keadaan individu sendiri

Keadaan individu seperti umur, fisik, kecerdasan dapat berpengaruh pada perkembangan suatu individu. Seperti sesuatu yang dianggap kurang dalam dirinya akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya.

2) Konflik dalam proses perkembangan

Pada masa ini pasti anak mengalami berbagai macam konflik yang dapat dilaluinya dengan baik tak jarang juga anak mengalami kendala dalam hal tersebut. Anak yang mengalami kendala tersebut biasanya mengalami gangguan emosi.

3) Sebab lingkungan

a) Lingkungan keluarga

Keluarga sangat berperan dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi, bahkan secara khusus keluarga dapat menjadi *emotional security* pada awal perkembangan anak.

b) Lingkungan tempat tinggal

Ada beberapa kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu berupa, daerah tempat tinggal yang tergolong terlalu padat, lingkungan anak terdapat tingkat kejahatan yang cukup tinggi, lingkungan yang kurang terdapat tempat rekreasi untuk anak, kurangnya aktifitas dirancang untuk anak.

c) Lingkungan sekolah

Hal yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak di sekolah, yaitu kurang harmonisnya hubungan guru dengan anak dan juga kurang harmonisnya hubungan dengan temannya (Tirtayani et al., 2014).

Adapun faktor lain yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak seperti:

- 1) Keluarga, bagaimana kondisi dan tata cara dalam kehidupan keluarga dapat menciptakan lingkungan sosial anak yang kondusif.
- 2) Kematangan, yaitu kesiapan intelektual dan emosional.
- 3) Status sosial ekonomi, yaitu bagaimana status sosial keluarga dalam lingkungan masyarakat.
- 4) Pendidikan, dengan pendidikan anak merupakan sebuah sosialisasi yang terarah sehingga dapat berpengaruh pada keluarga masyarakat maupun suatu lembaga
- 5) Kepastian mental, yaitu emosi dan intelegensi anak, kemampuan dalam berfikir dapat mempengaruhi berbagai aspek
- 6) Faktor lingkungan dapat mempengaruhi proses belajar anak terutama dalam pola asuh atau ibu, sehingga hal ini dapat berdampak pada perkembangan emosi anak (Hijriati, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosioanal anak yang harus lebih diperhatikan seperti lingkungan, pendidikan, kesiapan mental dan bahkan ekonomi.

c. Tahap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berikut adalah standar tingkat kinerja perkembangan sosial dan emosional anak usia 4 sampai 5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014.

Tabel 2. 1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Perkembangan Sosial Emosional	Usia 4 – 5 tahun
Kesadaran diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mengendalikan perasaan. 3. Menunjukkan rasa percaya diri. 4. Memahami peraturan dan disiplin. 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri.
Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjaga diri sendiri dari lingkungan. 2. Menghargai keunggulan orang lain. 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
Perilaku prososial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 3. Menghargai orang lain. 4. Menunjukkan rasa empati.

Kemampuan ini ditunjukkan oleh anak usia 4-5 tahun, karena pada usia ini pola pertemanan dan hubungan anak sudah terlihat stabil. Anak-anak sudah tahu aturannya, tidak hanya saat bermain, tetapi juga tentang perilakunya di rumah. Berinteraksi dengan teman-teman di sekitar. Berdasarkan standar perkembangan tersebut, semua anak diharapkan unggul dalam sosialisasi dan

adaptasi dengan lingkungannya, memperoleh pengalaman yang membantu tumbuh kembangnya.

Tahap- tahap perkembangan menurut Piaget dibagi menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Tahap sensori motor pada usia 0-2 tahun perkembangan pada gerak refleks anak dengan adanya kemampuan ada sesuatu di dekatnya
2. Tahap praoprasional saat anak berusia 2- 7 tahun pada saat ini anak memiliki ciri egosentris
3. Tahap oprasional konkret saat anak berusia 7 -18 tahun anak sudah memiliki kemampuan untuk mengenali urutan hirarki
4. Tahap formal oprasional pada anak usia 18 tahun ke atas, anak sudah terbentuk kemampuan berfikir proporsional dan deduktif (Aisyah Mu'min, 2013).

Dapat disimpulkan bahwa tahap perkembangan sosial emosional anak memiliki tahapan yang berbeda di tiap usianya.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Pada masa anak usia dini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Anak usia dini dianggap sebagai "usia emas", yang merupakan usia yang sangat berharga jika dibandingkan dengan usia-usia berikutnya. Bahkan, itu dianggap sebagai lompatan perkembangan, sebab tahap kehidupan ini

sangatlah unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut (M. H. Idris, 2016) :

a. Usia 0 - 1 tahun

Sebagai seorang anak pada masa bayi, perkembangan fisik mengalami kecepatan yang luar biasa, paling cepat dibandingkan usia selanjutnya. Anak memperoleh berbagai keterampilan dan kemampuan dasar pada usia ini yaitu berupa:

- 1) Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan.
- 2) Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera seperti melihat atau melihat, menyentuh, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke dalam mulut.
- 3) Mempelajari interaksi sosial. Bayi yang baru lahir siap membuat kontak sosial dengan lingkungannya. Komunikasi responsif oleh orang dewasa mendorong dan memperluas respons verbal dan nonverbal bayi. Keterampilan dan keterampilan dasar yang berbeda ini merupakan alat perkembangan yang penting bagi anak.

b. Usia 2 - 3 Tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa karakteristik yang sama dengan periode sebelumnya. Secara fisik anak-anak masih tumbuh pesat. Beberapa dari ciri khusus yang dialami anak usia 2-3 tahun adalah:

- 1) Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya. Anak memiliki daya pengamatan yang tajam dan keinginan yang luar biasa untuk belajar. Eksplorasi yang dilakukan anak-anak terhadap objek apa pun yang mereka temui adalah alat pembelajaran yang sangat efektif. Motivasi belajar anak usia tahun ini termasuk yang paling tinggi dari semua kelompok umur, jika tidak ada kendala dari lingkungan.
- 2) Anak mulai mengembangkan kemampuan bahasanya. Dimulai dengan berceloteh, satu atau dua kata yang tidak jelas artinya. Anak-anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikirannya.
- 3) Anak mulai belajar mengembangkan perasaan. Perkembangan Emosional seorang anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukannya. Karena emosi anak bukanlah hal bawaan, melainkan pada lingkungannya (M. Idris, 2016).

c. Usia 4 – 5 Tahun

Anak usia ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tinggi dan berat badan pada kisaran untuk anak laki-laki 94,9 sampai 119,2 sentimeter, beratnya 12,7 sampai 24,2 kilogram sedangkan untuk anak perempuan 94,1 samapai 118,9 sentimeter untuk beratnya 12,3 samapai 24,9 kilogram.

- 2) Kemampuan fisik anak berkembang mulai dari motorik kasar dan juga halus. Perkembangan anak bertambah dari perkembangan otot, keseimbangan, dan juga koordinasi otot tubuhnya.
- 3) Perkembangan kognitif, anak lebih aktif berbicara membangun komunikasi dengan orang lain, bahkan menyampaikan pendapat, mendeskripsikan objek yang dilihatnya, dan juga bercerita kesehariannya.
- 4) Kemampuan sosial anak sudah mulai berkembang jadi wajar anak senang menghabiskan waktu bersama teman-temannya (Rizal, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat, masa ini sangat berharga jika dibandingkan dengan usia-usia berikutnya.

3. Channel YouTube

a. Pengertian YouTube

YouTube adalah layanan *Google* yang memungkinkan pengguna mengunggah video yang dapat digunakan oleh pengguna lain di seluruh dunia secara gratis. *YouTube* adalah situs video yang memberikan informasi berbeda dalam bentuk "gambar bergerak" dan dapat dipercaya. *YouTube* memang untuk mereka yang ingin mencari informasi video dan menontonnya secara *live*. Kami juga dapat

berpartisipasi dalam mengunggah video ke server *YouTube* dan berbagi dengan di seluruh dunia (Rohman & Husna, 2017). *YouTube* menurut (Ulandari et al., 2021) merupakan salah satu media tontonan berbagai macam jenis video, bias berupa kecantikan, tutor masak, video lucu bahkan pembelajaran (Ulandari et al., 2021).

Youtube memiliki arti sebagai media digital *website* (video) yang dapat diunduh, mengupload dan dibagikan ke seluruh penjuru negeri. *Youtube* adalah situs media sosial yang sering digunakan dan fenomenal di kalangan penonton. Orang juga menggunakan *YouTube* untuk melihat berita terbaru, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial. *YouTube* merupakan *database* yang berisi konten video populer di media sosial serta berbagai informasi yang sangat membantu. *Youtube* memiliki fitur dimana anda dapat mencari informasi video atau menonton video secara langsung. *Youtube* dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer khususnya di kalangan generasi muda, bahkan *YouTube* sebagai situs berbagi informasi di era digital sekarang ini (Samosir et al., 2018).

Dapat disimpulkan bahwa *YouTube* merupakan situs *online* yang menyediakan berbagai macam jenis konten, selain dapat melihat kita juga dapat mengunduh, mengunggah serta membagikan video yang berada didalamnya.

b. Macam-Macam Jenis *Channel YouTube*

Ada beberapa macam jenis konten dalam *YouTube* seperti (Haidar, 2022) :

- 1) Konten *meme*, yaitu berupa konten untuk hiburan, humor ataupun parodi yang berupa gambar, video, maupun *GIF* dengan diberi tulisan bertujuan untuk ekspresi dari gambar tersebut (Riskita, 2022).
- 2) Konten edukasi, berupa konten yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi yang tersedia melalui berbagai media yang beberapa fungsinya adalah untuk mencerdaskan, menarik perhatian dan memancing interaksi pendengarnya (Istibsaroh, 2023).
- 3) Konten *Q&A*, arti dari *Q&A* sendiri adalah *Question and Answer* (pertanyaan dan jawaban) berarti konten yang berupa tanya jawab antar pembuat video dengan penontonnya (Kahfi, 2022).
- 4) Konten *Prank*, atau sering disebut konten lelucon yang menarik, kucu bahkan mengandung adegan berbahaya yang merupakan sebuah trik yang digunakan oleh beberapa orang yang biasanya menyebabkan orang kaget, tidak nyaman maupun heran untuk memperbanyak penonton kontennya (Yasa & Wiguna, 2021).
- 5) Konten *Review* barang aneh, *review* sendiri adalah memberikan ulasan terhadap sesuatu yang pernah dicoba sebelumnya biasanya berupa kekurangan dan kelebihan (Devina, 2021).

- 6) Konten komedi, atau lawak merupakan suatu karya yang bertujuan untuk menghibur dan menimbulkan gelak tawa terutama di televisi, film dan media lainnya (Riandi, 2022).
- 7) Konten *gaming*, *gaming* dalam bahasa Indonesia berarti bermain game ataupun permainan (Hardiyansyah, 2022).
- 8) Konten *vlog* atau *daily vlog*, *vlog* merupakan singkatan dari *Video Blogging* atau *video log* ataupun *blog* yang berformat video, sedangkan *daily vlog* merupakan video yang berisi aktivitas sehari-hari, keberadaan atau hal lain sepanjang hari yang dilakukan pembuat video (Mardatila, 2022).

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa *Channel YouTube* memiliki berbagai macam jenis konten didalamnya seperti konten edukasi, konten meme dan masih banyak lagi yang dapat diakses dengan mudah dan gratis oleh penggunanya.

c. Tontonan yang Ideal untuk Anak

Aturan dalam program tayangan anak seharusnya memenuhi kriteria-kriteria tertentu karena anak yang dapat dengan mudah ter-*sugest* dan dapat dengan mudah terpengaruh. Berikut ini ketentuan tayangan anak:

- 1) Harus memahami kebutuhan anak untuk ingin tahu
- 2) Memenuhi kebutuhan anak tentang harga diri
- 3) Memenuhi kebutuhan anak terhadap pemecahan berbagai masalah

- 4) Membantu anak-anak dalam pemahaman hak dan kewajibannya sebagai warga negara
- 5) Harus membatasi banyaknya iklan pada tayangan anak
- 6) Dan harus menayangkan program yang dapat memenuhi kebutuhan anak
- 7) Isi pesan, audio dan visualnya harus sesuai dengan selera anak
- 8) Perencanaan pembuatan program harus dilandaskan terhadap manfaatnya program tersebut bagi anak, *creator* harus menyadari bahwa dirinya bertanggung jawab atas moral anak (Fardilah, 2006).

Terdapat juga peraturan dalam UU Penyiaran yang terkait tentang isi siaran yang berdasarkan lembaga penyiaran pasal 36 yang mengatakan bahwa:

- 1) Isi siaran harus mengandung informasi, pendidikan, hiburan, manfaat intelektualitas, watak, moral, kemajuan, kekuatan bangsa, menjaga kesatuan dan kesatuan, serta mengandung nilai agama dan budaya Indonesia
- 2) Isi siaran harus memberdayakan dan melindungi kepada anak-anak dan remaja, dengan memberikan jadwal dan menyantumkan usia penontonnya
- 3) Isi siaran harus netral tidak boleh mengutamakan kepentingan suatu golongan

- 4) Isi siaran tidak boleh mengandung hasutan yang menyesatkan, dilarang mengandung unsur kekerasan, dan juga tidak boleh menentang suku, agama, ras dan antargolongan
- 5) Isi siaran tidak boleh merendahkan, ataupun melecehkan yang mengabaikan nilai-nilai agama, martabat ma usia ataupun bangsa (Doly, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa terdapat peraturan dalam tontonan yang harus diperhatikan sehingga tidak berdampak buruk pada anak di kemudian hari.

d. Kelebihan dan Kekurangan *YouTube*

YouTube mempunyai kelebihan yang dibutuhkan dalam bidang pendidikan, keunggulannya berupa:

- 1) Informatif, memberikan informasi berupa ilmu pengetahuan maupun teknologi terbaru.
- 2) *Cost effective*, gratis melalui jaringan internet.
- 3) Potensial, bertambah terkenal seiring perkembangan zaman karena informasi yang diberikan beragam dan menjadi semakin penting sebagai sarana pendidikan karena banyak edukasi didalamnya.
- 4) Praktis dan juga lengkap, mudah mencari informasi berupa video.
- 5) *Shareable*, mudah jika ingin membagikan kepada orang lain melalui menyalin tautan atau *link*.
- 6) Interaktif, terdapatnya kolom komentar membuat siapa saja dapat saling berinteraksi (Tinambunan, 2022).

Selain memiliki kelebihan *YouTube* juga memiliki beberapa kekurangan seperti:

- 1) Penggunaan *YouTube* dapat disalah gunakan bahkan oleh penggunanya sendiri
- 2) Terdapat banyak informasi yang dapat menyesatkan
- 3) Terlalu bebasnya pengguna untuk *upload* sehingga banyak terdapat video yang tidak berguna bahkan pornografi
- 4) Dan juga terdapat banyak video dengan kualitas yang buruk (Mangole et al., 2017).

Dapat disimpulkan bahwa *YouTube* memiliki banyak kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, selain itu *YouTube* juga memiliki beberapa kekurangan yang harus lebih diperhatikan dalam penggunaannya.

e. **Dampak Penggunaan *YouTube***

Dampak baik dan buruknya itu tergantung dari kemampuan seseorang mengatur dirinya, dengan penggunaan yang terlalu berlebihan tentu akan berdampak buruk bagi penggunanya, berikut ini adalah dampak negatif penggunaan *YouTube*:

- 1) Hilangnya motivasi semangat dalam belajar
- 2) Sering berkelahi dengan teman
- 3) Berkata yang tidak baik kepada teman maupun orang yang lebih tua

- 4) Mengganggu di kelas diakibatkan kurang fokus saat mendengar arahan guru (Saihu, 2021)
- 5) Membuat anak berperilaku kurang baik (Kurniawati & Utama, 2022)
- 6) Menyebabkan kecanduan penggunaanya
- 7) Berpengaruh pada kesehatan mental yang mempenaruhi daya pikir anak, perubahan emosi, gangguan perilaku, gangguan tidur, kecemasan serta ketakutan (Astriningsih & Saptandari, 2022).

Selain itu juga terdapat dampak positif bagi anak, menurut jurnal karya Refika Mastanora tahun 2018 beliau menyimpulkan bahwa:

- 1) Anak yang sering menonton *YouTube* lebih kreatif jika dibandingkan dengan anak yang hanya bermain dengan benda mati, karena *YouTube* lebih memiliki visual dan lebih berwarna sehingga anak merasa lebih berinteraksi
- 2) Musik yang mengiringi dapat memicu kerja otak kanan dan membuat anak mendapat motivasi dan dapat berkresi
- 3) Anak mempelajari yang dilihatnya lalu menyimpannya di memori ingatan dan kemudian mempraktikkannya kembali
- 4) Anak lebih aktif dan kreatif.

Dapat disimpulkan bahwa *YouTube* memiliki dampak baik dan juga buruk, sebagai pengguna seharusnya lebih pintar dalam memilih dan memilah agar tidak terjerumus pada hal negatif. Selain itu, peran orang tua juga sangat berpengaruh agar tidak membebaskan anak untuk

mengakses *YouTube* apalagi menyaksikan konten yang tidak sesuai dengan usianya Sebagai orang tua harus memberi batasan terhadap apa yang disaksikan anak.

f. Channel *YouTube* Domikado

“Domikado” merupakan program serial tayangan *edutainment* dari visinema untuk anak dan keluarga yang dikemas dalam konsep *puppets show* dan variasi animasi kreatif yang ditayangkan di *YouTube* (Zhafira, 2022). *Edutainment* sendiri merupakan gabungan dari dua aktivitas yang sebenarnya tidak saling berkaitan yaitu pendidikan dan hiburan (Gani Jamora Nasution, 2017). *Channel* ini akan tayang setiap hari Jum’at pukul 16.00 WIB. Tayangan ini sudah mulai bergabung di *YouTube* pada 9 Juni 2020. Adapun nama dari tokoh di *channel* ini terdapat 5 tokoh yang bernama Astrobek, Cricket, Cis-Cis, Bea dan juga Beo. Adapaun *link* yang dapat untuk diakses dalam *YouTube* Domikado https://youtube.com/@Domikado_ID (Putri, 2022).

“Domikado” merupakan gabungan dari edukasi dan teknik produksi unntuk membantu mengasah kreativitas anak melalui pengalaman yang interaktif, menyenangkan dan juga menghibur. Kelima tokoh yang memiliki sifat yang berbeda merupakan sebuah makna kebaikan untuk makhluk hidup, yang ingin disampaikan visinema sama dengan diskripsi singkat Domikado berupa “Taman untuk Semua Teman”. Domikado menggunakan boneka *puppets* sebagai karakter tokohnya. Alasan memilih boneka sebagai media

adalah sebagai interaksi secara langsung dengan anak sehingga anak tidak hanya menonton di *YouTube* saja. Yang dicencanakan memiliki 24 episode di setiap musimnya (Putri, 2022a).

Dapat disimpulkan bahwa “Domikado” merupakan program gabungan dari edukasi dan teknik produksi untuk anak dan keluarga yang ditayangkan di *YouTube*. Terdapat lima tokoh utama dengan karakter yang berbeda-beda merupakan sebuah makna kebaikan untuk makhluk hidup, yang ingin disampaikan visinema sama dengan diskripsi singkat Domikado berupa “Taman untuk Semua Teman”.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Skripsi tahun 2021 karya Puji Lestari adari IAIN Surakarta yang berjudul “Nilai – Nilai Sosial Emosional untuk Anak Usia 4- 5 tahun dalam Film Animasi Upin dan Ipin”.

Tujuan dalam skripsi ini adalah untuk mengetahui nilai sosial emosional anak dengan usia 4-5 tahun yang terkandung dalam film animasi Upin dan Ipin. Menggunakan metode *library reaserch*, dan dalam penelitian tersebut memperoleh hasil yang dapat disimpulkan bahwa terdapat nilai sosial emosional dalam film animasi Upin dan Ipin tersebut, yang terdapat pada episode Perintah Kaalaan Pergerakan, Medal Larian, Ragam Ramadhan, Ehsan Pindah, dan Opah Merajuk.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama membahas tentang nilai sosial emosional. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan dalam penelitian terdahulu membahas tentang film animasi Upin dan Ipin sedangkan pada penelitian yang akan diteliti ini akan membahas tentang *Channel Youtube* Domikado.

2. Skripsi pada tahun 2021 karya dari Rahayu Zainatul Mardhiah UIN Antasari Banjarmasin dengan judul “Dampak Aplikasi *YouTube* Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial emosional Anak Di Pemajatan Kabupaten Banjar”.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apa saja dampak aplikasi *YouTube* terhadap perkembangan kognitif dan sosial emosional anak yang berada di Pemajatan kabupaten Banjar, dan menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*). Dengan memperoleh hasil bahwa aplikasi *YouTube* dapat berdampak baik bagi perkembangan kognitif dan sosial emosional anak, tetapi jika secara berlebihan atau terus menerus diberikan kepada anak juga akan berdampak buruk.

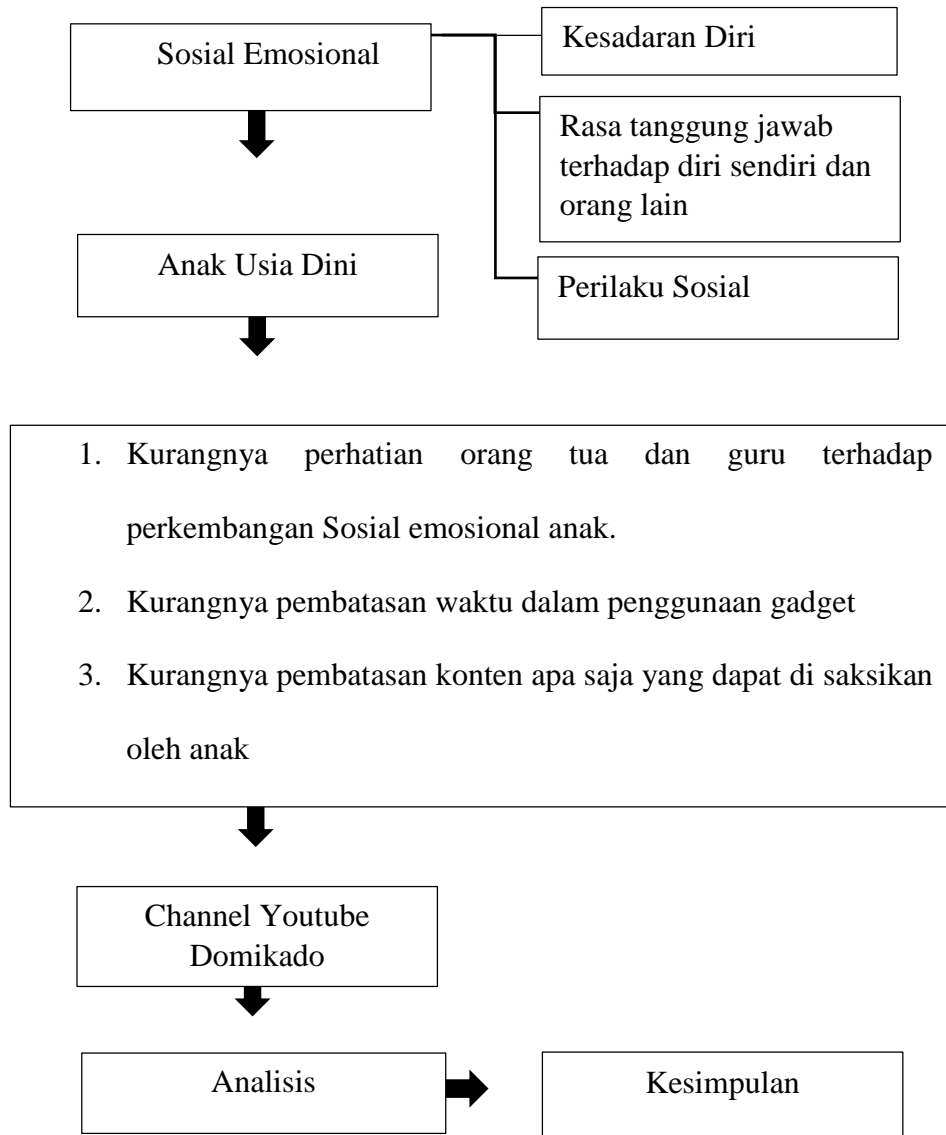
Persamaan antara penelitian diatas dengan penelitian yang sedang dikaji adalah kesamaan dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini, dan sama-sama menggunakan media *YouTube*. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian, penelitian ini menggunakan teknik *library research* atau *literature* sedangkan penelitian terdahulu penelitian lapangan (*field research*).

3. Saridawati (skripsi 2017) UIN Sumatera Utara dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di TK Nurul Ihsan Ilmi Medan Tembung”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan metode proyek yang berada di TK Nurul Ihsan Ilmi Medan Tembung. Dari hasil penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa setelah diterapkan metode proyek dengan kacang hijau di TK Nurul Ihsan Ilmi Medan Tembung dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya tergolong berkembang sangat baik untuk anak usia 4 sampai 5 tahun.

Relevansi antara penelitian di atas dengan penelitian yang sedang dikaji peneliti adalah kesamaan dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Perbedaannya adalah dalam penggunaan medianya kajian terdahulu menggunakan metode proyek sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *Channel YouTube*.

C. Kerangka Teoritik



Gambar 2. 1 Kerangka Teoritik

Perlu adanya media untuk menstimulasi kembali perkembangan sosial emosional anak usia dini, salah satunya bisa menggunakan *YouTube*. *YouTube* menyediakan berbagai konten didalamnya yang dapat kita akses dengan mudah hanya menggunakan internet. Kita harus lebih memperhatikan apa yang anak tonton karena hal itu biasa berdampak pada anak. Salah satu

yang bisa dijadikan tontonan anak adalah *Channel YouTube* Domikado yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak memiliki audio dan visual yang sangat bagus sehingga anak mudah tertarik akan hal tersebut. *Channel* ini memberikan pengajaran tentang social emosional untuk anak. *Channel YouTube* berisi beberapa episode yang setiap videonya berisi tentang kehidupan keseharian, interaksi dengan teman, dan pembelajaran yang lainnya. *Channel YouTube* Domikado menjadi salah satu media untuk meningkatkan sosial emosional anak usia dini, dengan penggunaan audio yang ceria, visual yang menarik serta penggunaan boneka tangan yang menarik bagi anak dan bahasa yang mudah dipahami, sehingga anak dengan mudah untuk memahami makna dalam cerita tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Untuk memudahkan dalam penelitian kepustakaan tentunya seorang peneliti dituntut untuk mengenal dan memahami organisasi dan tata kerja perpustakaan. Hal ini adalah penting agar lebih mudah memperoleh dan mengakses bahan-bahan atau sumber-sumber yang dibutuhkan (Sari, 2020). Sedangkan menurut Sutrisno Hadi dalam (Harap, 2014) penelitian kepustakaan yaitu data atau bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan sebagainya. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kepustakaan atau *library research* merupakan penelitian yang menggunakan sumber dari perpustakaan dapat berupa, buku, jurnal, kamus, ensiklopedi dan yang lainnya. Dalam penelitian peneliti menganalisis nilai-nilai sosial emosional dalam *channel YouTube Domikado*.

B. Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer berupa Video dari *Channel YouTube* Domikado karena datanya langsung dari video tersebut yang didalamnya terkandung nilai-nilai yang dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional anak usia dini. Peneliti akan meneliti nilai sosial emosional anak usia dini yang terdapat dalam lima episode video dalam *YouTube* Domikado yang akan dijadikan sebagai sumber data primer dalam penelitian yaitu, episode 1 “Belajar Lagu Tangga Nada”, episode 2 “Rumah Baru Pak Rayap”, episode 4 “Mencari Segitiga Astrobek yang Hilang”, episode 5 “Berkata Jujur, Yuk”, dan yang terakhir episode 7 “Kerja Bakti Bersama”.

2. Data Sekunder

Data Sekunder berupa data-data yang sumbernya tidak langsung memberikan ke pengumpul data yaitu dapat diperoleh oleh peneliti dengan cara membaca, melihat dan mendengarkan. Data ini disebut sebagai data penunjang atau pelengkap data yang telah ada untuk melengkapi data primer (Indah Pratiwi, 2017). Data sekunder bukan berasal dari data langsung. Peneliti menggunakan buku-buku, jurnal, artikel dan internet yang terkait dengan nilai sosial emosional anak

usia dini. Adapun yang menjadi data sekunder dalam penelitian ini yaitu:

- a. Buku berjudul "*Perkembangan Sosial emosional Anak Usia Dini*" yang ditulis oleh Abd. Malik Dachlan, Nasrul Fuad Erfansyah dan Teseman pada tahun 2019.
- b. Buku berjudul "*Perkembangan Sosial Emosional Anak usia Dini*" karya Dachlan, Nalik dkk. Tahun 2019
- c. Buku berjudul "*Metode Pengembangan Sosial Emosional*" karya Nugraha Ali, Rachmawati Yeni. Tahun 2011
- d. Peraturan Pemerintah dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

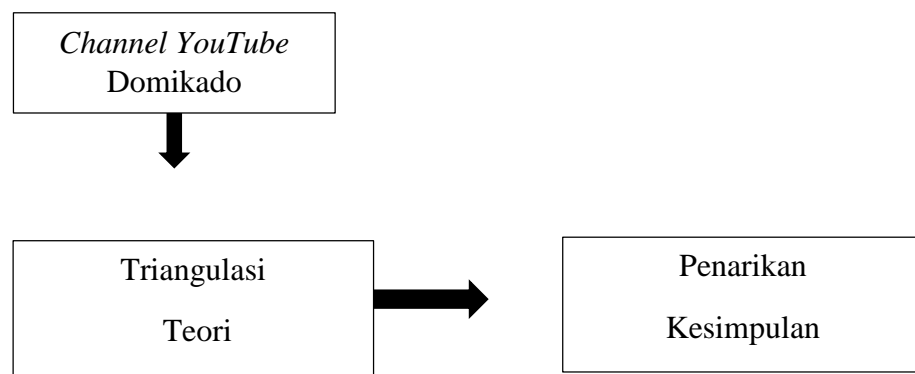
C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam sebuah penelitian. Karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan sebuah data. Apabila peneliti tidak mengetahui teknik pengumpulan data maka tidak dapat ditemukan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Adapun teknik pengumpulan data skripsi ini yaitu dengan teknik dokumentasi. Peneliti akan menyaksikan tiap episode yang akan diteliti, dengan mencatat semua dialog dan tingkahlaku tiap karakter pada tiap episodenya. Penulis akan menganalisis lebih terperinci tentang nilai sosial

emosional apa saja yang terdapat pada dalam tiap episode, lalu membaginya ke dalam tiga kategori yaitu aspek kesadaran diri, rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain dan perilaku sosial. Dengan itu peneliti memperoleh data berupa teks dan gambar.

D. Teknik Keabsahan Data



Gambar 3. 1 Teknik keabsahan data

Dalam penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dalam memenuhi keabsahan data penelitian ini dilakukan triangulasi teori. Triangulasi teori adalah membandingkan data dengan prespektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual peneliti atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan (Syarif et al., 2021).

E. Teknik Analisis Data

Data yang berupa teks dialog dan gambar yang telah terkumpulkan selanjutnya akan dianalisis dengan menyusun data tersebut dan dapat menyimpulkan hipotesisnya. Selain itu jenis data yang terdapat dalam penelitian ini dianalisis dengan cara analisis interaktif yang dilakukan secara terus menerus hingga penelitian tuntas, analisis ini dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Silalahi, 2010). Terdapat tiga komponen dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap menyeleksi data, memilih hal-hal pokok memfokuskan pada hal yang penting. Reduksi data merujuk pada pemilihan, pemusatan dan penyederhanaan (Wandi et al., 2013).

2. Penyajian Data.

Penyajian data yaitu kumpulan dari data yang sudah tersusun yang selanjutnya diambil kesimpulan dan mengambil tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan.

Penarikan kesimpulan merupakan pendiskripsian atau gambaran suatu obyek sebelumnya yang masih belum jelas sehingga menjadi jelas.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data dengan tiga langkah, yaitu:

1. Reduksi data yaitu penelitian ini peneliti menggunakan reduksi data dengan memilih episode, adegan serta dialog yang

mengandung nilai-nilai sosial emosional sesuai STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak) usia 4-5 tahun.

2. Penyajian data yaitu menyajikan data yang berupa transkrip dialog dan dokumentasi berupa *screenshot* adegan yang mengandung nilai sosial emosional sesuai STPPA yang diperoleh dari hasil reduksi data sebelumnya, lalu membandingkan dengan data temuan dengan teori yang digunakan.
3. Penarikan kesimpulan, adalah membuat kesimpulan untuk memperjelas hasil yang diperoleh.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Domikado

Domikado merupakan serial *edutainment* yang diperuntukkan bagi anak-anak dan keluarga yang merupakan program produksi dari visinema studios, yang ditayangkan di *YouTube* dengan konsep *puppets show* dan variasi animasi kreatif.

Awal mula lahirnya domikado dipicu oleh keresahan salah satu *creator* (Anggia Kharisma), “Ini lahir dari keresahanku selama pandemi, saat anak usia *golden age* termasuk anak aku yang berusia 7 tahun engga keluar rumah dan berinteraksi dengan *handphone*” ucapnya. Anggia berdiskusi dengan suaminya yang serorang sutradara Angga Dwimas Sasongko, dan keduanya sepakat untuk membuat konten baru yaitu program *edutainment* bernama “Domikado”. Keduanya membuat konten yang ramah untuk tontonan anak dan keluarga yang ditambahkan dengan konten *edutainment* yang saat ini masih minim di Indonesia. Domikado menggabungkan pembelajaran dan teknik produksi agar membentuk pengembangan kreativitas anak melalui pengalaman yang menyenangkan, menghibur dan interaktif (Prawira Riandi, 2022).

2. Karakter Tokoh

Terdapat 5 tokoh utama dan beberapa tokoh pendamping yang terdapat di Taman Domkado masing- masing memiliki karakter yang berbeda- beda, mereka dalah:

a. Astrobek

Astrobek seperti namanya ia merupakan seekor bebek astronot yang senang untuk mempelajari ilmu pengetahuan.

b. Bea

Suka bernyanyi memiliki suara yang merdu, yang suka menggajak kita bernyanyi dan bermain musik bersama.

c. Beo

Suka menjaga kebersihan, Beo merupakan boneka *puppets show* yang berbentuk burung Beo yang ceriwis. Tugasnya adalah menjaga kebersihan dan kerapihan di Taman Domikado.

d. Cis-Cis

Cis-Cis merupakan karakter seekor kucing yang tinggal di Taman Domikado, ia menganggap taman itu merupakan taman yang nyaman. Cis-Cis sering belajar dan bermain disana, karena terlalu nyamannya ia sering terlihat mengantuk.

e. Cricket

Merupakan karakter berbentuk anjing yang selalu penasaran akan hal baru dan suka mencari tahu tentang banyak hal.

f. Awan Odi

Merupakan narator di setiap episodenya yang suaranya diisi oleh Putri Sa'ud. Odi si awan yang baik hati ia akan mengajarkan kita pada setiap episode.

g. Pak rayap

Merupakan tokoh rayap yang memiliki keluarga dengan Pengisi suaranya Kristo Immanuel (Verawaty Sitinjak, 2022).

3. Setting Cerita

Cerita domikado menceritakan tentang lingkungan persahabatan, bermain dan pembelajaran kelima karakter yang memiliki sifat yang berbeda-beda. Keberagaman itu merupakan makna kebaikan untuk semua makhluk hidup, seperti tagline Domikado yaitu “Taman Untuk Semua Teman” (Prawira Riandi, 2022)

4. Sinopsis Film

Domikado memiliki cerita dan audio visual yang menarik. Pada penelitian peneliti memilih 5 dari sekian banyak episode, yaitu; Belajar Lagu Tangga Nada, Rumah Baru Pak Rayap, Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang, Berkata Jujur Yuk, dan yang terakhir Kerja Bakti Bersamamu. Berikut ini sinopsis dari episode tersebut:

a. Belajar Lagu Tangga Nada

Episode pertama yang berjudul “Belajar Lagu Tangga Nada” tayang pada 16 Desember 2022, yang memiliki durasi 11.06 menit. Berikut sinopsisnya, teman – teman Domikado ingin memberi kejutan

kepada Cis-Cis yang sedang ulang tahun pada awalnya mereka bingung ingin memberikan hadiah apa, Astrobek ingin memberikan hadiah stetoskop atau robot, Bea ingin memberikan bola basket, Cricket ingin memberikan lidah kucing, dan yang terakhir Bea memberi saran untuk memberikan hadiah sebuah lagu ulang tahun untuk Cis-Cis dan teman-teman yang lain setuju. Karena merasa nyanyian mereka berantakan mereka memutuskan untuk belajar tangga nada agar lebih kompak. Astrobek yang menggunakan alat untuk membantunya bernyanyi agar menghasilkan suara lebih indah ternyata sama saja, tetapi setelah beberapa kali berlatih dia dan teman yang lain dapat bernyanyi dengan bagus. Setelah berhasil dan menyanyikannya didepan Cis-Cis, ternyata mereka salah dan Cis-Cis berulang tahun masih bulan depan.

b. Rumah Baru Pak Rayap

Episode ke 2 yang berjudul “Rumah Baru Pak Rayap” tayang pada tanggal 23 Desember 2023 yang memiliki durasi selama 9.05 menit. Diawali dengan Cricket yang ingin menggunakan meja taman terkejut karena meja taman yang biasanya dipakai piknik olehnya tiba-tiba rusak, Cis-Cis yang berada di taman mencari tahu apa penyebab meja itu rusak mereka berdua melihat semut hewan berwarna putih mereka pikir itu semut. Karena tidak tau kejelasan hewan tersebut mereka berdua memutuskan untuk bertanya kepada Astrobek. Saat di laboratorium Astrobek mereka bertiga mengamati hewan tersebut

dengan stetoskop. Astrobek yang mengetahui hewan apa itu memberitahu kedua temannya bahwa hewan tersebut adalah rayap, lalu Astrobek mengeluarkan alat agar dapat berkomunikasi dengan rayap. Setelah dapat berkomunikasi rayap itu menjelaskan bahwa ia sekeluarga tinggal di meja kayu tersebut dan juga memakan meja yang terbuat dari kayu tersebut rayap dan sekeluarga meminta maaf. Karena mengetahui meja tersebut untuk tempat tinggal teman-teman memaafkan dan berinisiatif membuatkan tempat tinggal untuk rayap dan sekeluarganya.

c. Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang

Episode ke 4 yang tayang pada 6 Januari 2023 dengan judul “Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang” yang memiliki durasi 9.42 menit. Dengan diawali pada malam hari Cis-Cis yang terganggu dengan suara tangisan dan mendatangi sumber suara yang bersumber dari rumah Astrobek ternyata ia yang menangis karena salah satu alatnya ada yang hilang dan dia merasa gagal. Pada keesokan harinya Cis-Cis bercerita kepada temannya yang lain, karena merasa kasihan teman-teman Domikado membantu mencarikan benda yang hilang itu karena Cis-Cis hanya ingat bentuk bendanya segitiga dan ternyata segitiga ada banyak, teman yang lain mencarikan banyak segitiga. Setelah ketemu bentuk segitiga yang dimaksud Cis-Cis, mereka semua menuju laboratorium Astrobek untuk memberikan segitiga tersebut. Saat mengetahui segitiganya

ketemu Astrobek merasa senang dan mencoba menggabungkan pada mesinnya yang belum jadi itu dan ternyata mesin itu berhasil menyala.

d. Berkata Jujur, Yuk

Episode 5 yang berjudul “Berkata Jujur Yuk” yang tayang di YouTube Pada 13 Januari 2023 yang memiliki durasi sepanjang 11.05 menit, yang diawali dengan Cricket yang berkeliling taman dengan sangat ceria, setelah selesai dengan pekerjaannya Cricket mendengar terikan dan ternyata berasal dari Beo yang jatuhnya dari jungkat-jungkit dikarenakan ada baut yang hilang dan tidak lama Bea datang dan berkata bahwa ukulele miliknya juga hilang. Teman – teman mengira bahwa yang mengambil ukulele dan baut pelakunya sama lalu mereka semua beramai-ramai mencari petunjuk untuk mencari pelakunya dan berucap akan memberikan sanksi yang berat pada pelaku. Karena ketakutan mendengar sanksi yang akan diberikan kepada pelaku Cricket merasa takut dan mengaku bahwa ia yang mengambil baut jungkat-jungkit, ia meminta maaf karena sudah mrugikan yang lain. Saat ingin menjelaskan alasan mengambil baut itu tiba-tiba Cricket ada yang memanggil ternyata itu Pak Rayap yang berterima kasih karena sudah mencarikan baut untuk tempat tinggalnya bersama keluarga, karena Cricket dulu sudah berucap akan membuatkan rumah dari kerangka besi sebab tempat tinggalnya yang dulu terbuat dari kayu habis dimakan

olehnya sekeluarga. Cricket meminta maaf karena tidak sempat meminta izin karena takut keluarga Pak Rayap tidak bisa berteduh, lalu teman-teman lain memaafkan Cricket karena mengetahui tujuannya untuk membantu Pak Rayap. Setelah pencarian baut berakhir selanjutnya adalah mencari ukulele Bea, saat akan mencari ternyata ukulele itu berada di punggung Bea sendiri dan teman-teman lainnya pun berhenti membantu mencarinya.

e. Kerja Bakti Bersama

Episode yang ke 7 yang tayang pada 27 Januari 2023 dengan judul “Kerja Bakti Bersama” diawali dengan Beo yang berada di taman dan merasa bahwa tamannya sangat kotor dan perlu dibersihkan. Sehingga ia mengajak teman Domikado membersihkan dan merawat taman Domikado secara bersama-sama dan dilakukan pembagian tugas masing-masing oleh Beo. Cara Beo untuk mengajarkan teman-teman untuk peduli lingkungan yang terlalu memaksa dan kurang menghargai temannya membuat teman Domikado kurang nyaman dan lelah karena dipaksa. Karena hal tersebut Odi memberi masukan seharusnya Beo mengingatkan memperlakukan temannya dengan baik seperti jika melakukan salah meminta maaf, bila sudah dibantu berucap terimakasih, dan minta tolong jika butuh bantuan. Setelah menyadari hal yang dilakukannya salah ia meminta maaf kepada teman-temannya, dan temannya pun memaafkannya dan saling membantu untuk membersihkan taman.

5. Nilai-Nilai Sosial Emosional dalam *Channel YouTube Domikado*

Dari deskripsi episode Domikado sebagaimana peneliti jabarkan di atas dapat ditemukan nilai-nilai sosial emosional sebagai berikut:

a. Kesadaran Diri

Kesadaran diri merupakan kemampuan seseorang untuk melihat, memikirkan, merenungkan dan menilai dirinya sendiri (Hafizha, 2021).

Berikut ini macam-macamnya:

1) Mengendalikan Perasaan

Tabel 4. 1 Ep.7 I

Gambar	No.Data	Menit Ke
	Ep.7	5.07

Dengan dialog sebagai berikut:

- Cis-Cis : Capek, Beonya nyuruh-nyuruh terus
 Cricket : Semangat Cis-Cis
 Beo kan memang begitu kalau tentang kebersihan
 Cis-Cis : Ya setidaknya Beo bisa minta tolong baik-baik
 nggak usah marah-marah kayak gitu, teriak-teriak.
 Astrobek : Cis-Cis kok kelihatannya lesu banget. Kenapa?
 (tanyanya pada Cis-Cis)
 Cis-Cis : Kesal. Beo dari tadi marah-marah dan nyuruh-nyuruh
 Odi : Aduh, gimana ya ini?
 Sebenarnyakan tujuan Beo Itu baik cuma ya,
 caranya aja


- Beo : (Di Rumah)
Aduh Bea, Bea
Habis cari barang pasti deh, selalu berantakan
Kenapa sih, teman-teman nggak bisa jaga kebersihan
- Odi : Beo, Odi boleh nggak kasih Beo saran
- Beo : Saran?
Saran apa?
- Odi : Odi tahu kok, sebenarnya Beo mau ngajak teman-teman jadi lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Tapi mungkin cara Beo aja yang bikin teman-teman enggak nyaman.
- Beo : Jadi selama ini, Beo bikin teman-teman nggak nyaman?
- Odi : Hmmmm, teman-teman kadang ngerasa capek aja sih kalau selalu dipakasa
- Beo : Begitu ya?
- Odi : Beo, Beo tetap bisa ngingetin dengan cara yang lebih perhatian kok, misalnya gunakan tiga kata ajaib
- Beo : Tiga kata ajaib?
- Odi : Kalau Beo melakukan kesalahan sebaiknya ya meminta maaf, dan terus kala Beo sudah dibantu jangan lupa ucapkan terima kasih, kalau lagi butuh bantuan jangan sungkan untuk bilang tolong.
- Beo : Beo ngerasa bersalah sama teman-teman
Beo mau menemui teman-teman dulu aah
Odi, terima kasih ya udah ngingetin dan kasih saran ke Beo
- Odi : Sama-sama Beo, senang bisa membantu
- Beo : (Di taman)
Teman-teman, Beo minta maaf ya
- Cricket : Minta maaf? Minta maaf kenapa Beo?
- Beo : Beo minta maaf, kalau selama ini Beo sering nyuruh-nyuruh kalian. Terus Beo suka lupa, minta tolong dan bilang terima kasih
- Bea : Iya, nggak apa-apa Beo. Kami semua paham kok, sebenarnya yang Beo lakukan itu demi kebaikan kita semua. Benerkan

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Beo memerintah temannya dengan kurang baik yaitu marah-marah dan berteriak sehingga temannya merasa kesal. Odi memberin saran kepada Beo

agar lebih menghargai temannya, setelah itu Beo meminta maaf kepada temannya tersebut karena sudah membuat kurang nyaman. Dapat disimpulkan bahwa kita seharusnya dapat mengeskspresikan emosi kita dengan baik sehingga dapat diterima di lingkungan.

2) Menunjukkan Rasa Percaya Diri

Tabel 4. 2 Ep.4 I


No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
a)		Ep.4	6.12

Dengan dialog sebagai berikut:

- Beo : Jadi yang mana nih, Cis-Cis?
 Segitiga ada empat jenis loh
 Lihat nih, Cis-Cis (sambil menunjukkan benda di tangannya)
 Panjang sisi dari segitiga ini sama semua kan? Nah ini namanya segitiga sama sisi.
 Kalau ini namanya segitiga sama kaki. Panjang samping kanan-kirinya sama, tapi panjang dibawahnya nggak sama.
 Ini namanya segitiga siku-siku. Soalnya dua sisinya membentuk sudut 90 derajat. Ini sudut siku-sikunya.
 Kalau ini namanya segitiga sembarang. Karena panjang sisinya tidak ada yang sama panjang.
 Gimana?
- Cis-Cis : Iya, kayaknya yang ini (sambil menunjuk segitiga sembarang)
- Bea : Yakin?
 Kamu yakin Cis-Cis?
- Cis-Cis : Yakin

Dialog tersebut terlihat bahwa Cis-Cis yakin dan percaya bahwa segitiga yang dipilihnya tersebut merupakan segitiga yang benar yang dibutuhkan Astrobek dari empat jenis segitiga yang ditunjukkan temannya.

Tabel 4. 3 Ep.4 II

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
b)		Ep.4	8.13

Dengan dialog sebagai berikut:

- Astrobek : Astrobek sudah gagal teman-teman
Gagal. Tuh lihat! (sambil menunjukkan foto di mesinnya)
Hilang sudah impian Astrobek menjadi bebek pertama yang mendarat di bulan, sudah ada bebek yang lain
- Cis-Cis : Itu kan cuman bebek karet
- Cricket : Udah Astrobek, jangan nangis.
Kalau kamu enggak biasa ke bulan yang ini kan masih ada bulan yang lain.
- Astrobek : Maksudnya? (tanya Astrobek kebingungan)
- Cricket : Ada bulan April, Mei, Juni.....
- Astrobek : Cricket benar!
Selain bulan, masih banyak benda luar angkasa yang lain.
Kalau begitu, impian Astrobek mulai saat ini adalah Bebek pertama yang pergi ke pluto

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Astrobek yang sedih karena tidak bisa menjadi bebek pertama yang sampai ke bulan, tetapi impiannya kini berubah menjadi bebek pertama yang menuju

pluto. Hal ini menunjukkan Astrobek memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

3) Memahami Peraturan dan Disiplin

Tabel 4. 4 Ep.7 II

Gambar	No.Data	Menit Ke
	Ep.7	2.16


Dengan dialog sebagai berikut:

- Cricket : Ayo tangkap Cricket, tangkap Cricket (Cricket dan Cis-Cis ternyata sedang bermain kejar kejaran) Cricket di sini!
- Cis-Cis : Dapat! (berhasil menangkap Cricket) Cricket (memanggil Cricket yang jatuh dan menyadari ada Beo)
- Cricket : Eh, ada Beo
Main bareng kita yuk
- Bea : Aduh, kalian ini ya! Malah main-main!
Tuh lihat daun-daun dan sampah-sampah masih berserakan (marahnya pada kedua temannya yang bermain tersebut)
- Cis-Cis : Sudah disapu kok tuh
- Bea : Mana?
- Cis-Cis : Tapi belum selesai
- Cricket : Beo nggak mau istirahat dulu aja? sambil main kejar-kejaran sama kita?
- Beo : Tidak bisa! Mending kita selesaikan dulu kerja bakti ini. Terus kalau sudah selesai baru kalian boleh main-main.
Kalo begitu, ayo kita mulai menyapu lagi ya.
Cricket sama Cis-Cis nyapu sebelah sini, beo sebelah sana, oke? Oke (sambil beranjak pergi)

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Beo memarahi Cricket dan Cis-Cis karena tidak menyelesaikan tugas yang diberikan sebelumnya, keduanya malah asyik bermain. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kita harus menyelesaikan terlebih dahulu tugas yang diberikan lalu dapat bermain, dengan itu menunjukkan bahwa kita mematuhi peraturan dan disiplin.

4) Memiliki Sikap Gigih (Tidak Mudah Menyerah)

Tabel 4. 5 Ep.1 I

Gambar	No.Data	Menit Ke
	Ep.1	5.49

Dengan dialog sebagai berikut:


Astrobek : Si-Do (nada bernyanyi)
 Bea : Aduh gimna ya masih salah
 Astrobek : Astrobek salah lagi ya?
 Padahal Astrobek sudah bernyanyi dengan alat bantu ini (sambil menunjukkan alat yang dibawanya)
 Kayaknya astrobek memang ga bisa nyanyi
 Bea : Ahhh... gak papa- gak papa
 Astrobek coba latihan lagi ya
 Beo : Astrobek pasti bisa!
 Cricket : Ia Astrobek, mungkin Astrobek bisa bagus dibagian yang lain
 Beo : Iya-iya, dibagian yang lain?
 Astrobek : Ohh yeahh
 Bea : Coba ulang, coba ulang
 Astrobek : Apanya?
 Bea : Oh yeahnya
 Astrobek : Ohh yeahh (nada bernyanyi)

Bea : Itu keren
 Beo : Iya, itu keren
 Bea : Astrobek coba sekali lagi, coba ulang lebih semangat ya
 Si-Do (nada bernyanyi)
 Astrobek : Ohh yeahh (nada bernyanyi)
 Beo : Wahhh.. itu keren
 Bea : Keren sekali
 Beo : Iya-iya keren
 Bea : Yaudah besok kita harus kompak yahh

Dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa Astrobek berlatih bernyanyi dengan kurang bagus, dan setelah beberapa percobaan dengan pantang menyerah Astrobek berhasil. Hal tersebut menunjukkan bahwa kita harus terus berusaha, gigih dan tidak mudah menyerah.

5) Bangga Terhadap Hasil Karya Sendiri

Tabel 4. 6 Ep.1 II

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
a)		Ep.1	3.02


Dengan dialog sebagai berikut:

Criket : Astrobek lagi apa?
 Astrobek : Astrobek lagi buat alat bantu untuk bernyanyi (sambil mengerjakannya)
 Semua : Ohh.... Wahh
 Astrobek : Taraa! Keren kan
 Coba tes, tes satu, dua, tiga, tes-tes (mencoba alat yang telah dibuatnya tadi)

Bea : Baik teman- teman kita mulai yaa
Semua : Ayo.. oke

Dalam dialog tersebut terlihat Astrobek yang membuat alat yang membantunya untuk bernyanyi. Dengan bangga ia menunjukkan dan mencoba alat yang dibuatnya tersebut di depan temannya.

Tabel 4. 7 Ep.2 I

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
b)		Ep.2	4.28

Dengan dialog sebagai berikut:

Astrobek : Suara apa itu? Dari sini nih
Sebentar ya (mengambil suatu alat)
Aku mau coba alatku yang baru nih.
Sebentar ya (mencari sumber suara dengan alat barunya)

Pak Rayap : Hei, siapa yang kamu sebut hama?

Cricket : Cis-Cis sekarang bukan cit-cit lagi ngomongnya

Astrobek : Iya, berhasil!
Alat komunikasi untuk semua teman ini berhasil

Cricket : Keren banget Astrobek

Dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa Astrobek dapat membuat alat komunikasi lalu alat yang dibuatnya digunakan untuk berkomunikasi dengan Pak Rayap yang memiliki suara sangat kecil. Astrobek menunjukkan alat tersebut yang dapat digunakan dengan sempurna. Hal ini menunjukkan bahwa Astrobek bangga dengan

alat komunikasi yang telah dibuatnya tersebut (bangga terhadap hasil karya sendiri).

b. Rasa Tanggung Jawab Terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain

Tanggung jawab merupakan kesadaran masuaisa terhadap tingkah laku dan perbuatannya dari yang disengaja maupun tidak. Tanggung jawab juga dapat berarti kesadaran akan kewajiban yang harus dilaksanakan sehari-hari agar mencapai kedamaian, tentram dan disiplin (Yulita et al., 2021). Berikut ini macam-macamnya:

1) Menjaga Diri Sendiri dari Lingkungannya

Tabel 4. 8 Ep.2 II

Gambar	No.Data Ep.2	Menit Ke 2.16
		

Dengan dialog sebagai berikut:

- Beo : Aduh! (terikan keras)
 Cricket : Suara apa itu? (tanyanya karena terkaget)
 Beo : Aduh,aduh,aduh.... Aduh...
 Cricket : Beo, kamu kenapa?
 Beo : Aku barusan jatuh dari jungkat-jungkit. Jungkat-jungkitnya lepas
 Astrobek : Hai, teman-teman!
 Apa? ada yang bisa As..
 Loh, Beo kenapa?
 Cis-Cis : Astrobek, kamu punya obat untuk tangan Beo? Dia jatuh tertimpa jungkat-jungkit yang rusak.

Astrobek : Apa?
 Jungkat-jungkit rusak?
 Ayo kita periksa!

Beo : Eh tunggu!
 Ini tanganku bagaimana?

Cricket : Iya tangannya Beo lebih penting

Astrobek : Ummm.... sebentar
 Ini obat gosok otot, dioleskan bias langsung sembuh
 (sambil memberikan obat itu pada Beo)
 Pasti sembuh

Dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa Beo yang terjatuh dari jungkat-jungkit yang terlepas dan membuat Beo kesakitan. Dengan hal itu kita harus dapat melindungi diri dari lingkungan sekitar agar tidak mudah celaka.

2) Menghargai Keunggulan Orang Lain

Tabel 4. 9 Ep.1 III

Gambar	No.Data	Menit Ke
	Ep.1	8.28

Dengan dialog sebagai berikut:

Cis-Cis : Nggak apa-apa
 Kalian tadi nyanyinya ummm

Astrobek : Apa? Bla bla bla apa?

Bea : Apa sih Cis?

Cis-Cis : Bagus dan kompak

Semua : Yeahhh,, horee!


Cis-Cis : Yaa terutama, Astrobek

Astrobek : Wahh aku? Terima kasih Cis-Cis

Dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa Cis-Cis berpendapat bahwa nyanyian yang diberikan atau yang dinyanyikan teman-teman Domikado bagus dan kompak terutama Astrobek. Hal tersebut menunjukkan bahwa Cis-Cis menghargai keunggulan berupa kekompakan dan bagus dalam bernyanyi yang dimiliki temanya tersebut.

3) Mau Berbagi, Menolong dan Membantu Teman

Tabel 4. 10 Ep.1 IV


No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
a)		Ep.1	0.51

Dengan dialog sebagai berikut:

- Criket : Wahh... kasih kado Cis-Cis apa nih
 Beo : Criket yakin besok Cis-Cis ulang tahun?
 Criket : Iya yakin, Criket sudah lihat di kalender Cis-Cis, kalendernya sudah dilingkari dan ada stiker kadonya,
 Pasti Criket gak salah deh
 Astrobek : Astrobek punya ide!. Gimana kalau kita kasih hadiah roket mini, roketnya bias meluncur pakai remot control
 Eh atau kita beri teleskop, bagaimana?
 Eh tapi robot juga seru sih, jadi Cis-Cis bias main sama robot itu ya?

Dalam dialog tersebut menunjukkan Cricket yang ingin memberikan hadiah kepada Cis-Cis yang sedang berulang tahun, dan teman yang lain juga ingin memberikan hadiah. Hal tersebut menunjukkan sikap ingin berbagi teman Domikado.

Tabel 4. 11 Ep.2 III


No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
b)		Ep.2	7:08

Dengan dialog sebagai berikut:

- Odi : Tapi rumah Pak Rayap masih rusak
 Astrobek : Oh iya, ya
 Cis-Cis : Kita bantu beresin rumah Pak Rayap aja
 Biar Cis-Cis cepat tidur
 Astrobek : Gimana kalau kita taruh rumah Pak Rayap dekat tanah aja
 Biar tanahnya pun bisa semakin subur
 Semua : Ayoo
 (membuatkan rumah untuk Pak rayap Bersama-sama)
 Yeyyy (teriakan karena selesai membangun rumah Pak Rayap)

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa teman Cis-Cis, Astrobek dan Cricket membantu membuat rumah untuk Pak Rayap. Hal ini menunjukkan bahwa teman Domikado memiliki rasa tolong-menolong yang tinggi dengan dibuktikan bahwa mereka mau membantu untuk membangaun rumah untuk Pak Rayap

Tabel 4. 12 Ep.4 III

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
c)		Ep.4	3.18

Dengan dialog sebagai berikut:

Cis-Cis : Cricket bawa apa? (tanyanya pada Cricket karena baunya enak)


Cricket : Ini onigiri tuna keju. Buat Astrobek

Cis-Cis : Emang bebek makan onigiri tuna keju?

Cricket : Aku kurang tahu ya. Tapi mungkin kita tanya saja. Kayaknya mau deh

Dalam dialog tersebut menunjukkan bahwa Cricket ingin berbagi makanan kepada Astrobek. Hal itu menunjukkan bahwa Cricket mau berbagi kepada Astrobek.

Tabel 4. 13 Ep.4 IV

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
d)		Ep.4	4.47

Dengan dialog sebagai berikut:


Cis-Cis ; Kayaknya salah satu alat Astrobek ada yang hilang

Bea : Kaya apa alatnya Cis-Cis?

- Cis-Cis : Cis-Cis lihat sebuah bentuk dengan tiga sisi yang terhubung. Kayak gini (sambil menunjuk benda yang dibawa Beo)
- Beo : Tiga sisi terhubung? Ohh, segitiga. Ukurannya kayak gimana? Sebesar ini nggak? (menunjukkan apa yang dibawa)
- Cis-Cis : Cis-Cis lupa
Mungkin lebih besar atau lebih kecil?
- Beo : Yaudah, kalau begitu
Ayo kita cari benda-benda yang bentuknya segitiga supaya Cis-Cis ingat
Yuk
- Bea : Ayo! (mencari benda berbentuk segitiga)

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Cis-Cis mengatakan bahwa segitiga milik Astrobek hilang karena Cis-Cis lupa bagaimana bentuk segitiga itu. Teman Domikado membantu mencari benda berbentuk segitiga. Dengan hal itu menunjukkan bahwa teman Domikado mau membantu temannya dengan mau membantu mencari segitiga Astrobek yang hilang.

Tabel 4. 14 Ep.5 I

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
e)		Ep.5	2.50

Dengan dialog sebagai berikut:

- Cis-Cis : Astrobek, kamu punya obat untuk tangan Beo? Dia jatuh tertimpa jungkat-jungkit yang rusak.

Astrobek : Apa?
 Jungkat-jungkit rusak?
 Ayo kita periksa!


Beo : Eh tunggu!
 Ini tanganku bagaimana?

Cricket : Iya tangannya Beo lebih penting

Astrobek : Ummm.... sebentar
 Ini obat gosok otot, dioleskan bisa langsung
 sembuh (sambil memberikan obat itu pada
 Beo)
 Pasti sembuh

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Cis-Cis bertanya kepada Astrobek apakah dia memiliki obat untuk Beo yang sedang kesakitan karena terjatuh dari jungkat-jungkit, lalu Astrobek memeberikan obat gosok untuk tangan Beo. Hal tersebut menunjukkan bahwa Astrobek memiliki perilaku mau menolong temannya yang sedang mengalami musibah dengan memberika obat gosok otot tersebut.

Tabel 4. 15 Ep.5 II

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
f)		Ep.5	7.00

Dengan dialog sebagai berikut:


Pak Rayap : Wah jadi ramai
 Cricket terimakasih sudah memberikan baut
 untuk kami, tapi boleh tidak nanti Cricket
 merangkainya?

Cricket : Boleh

Pak Rayap : Jadi Cricket pernah bilang waktu itu akan membuatkan kami kerangka rumah dari besi
 Astrobek : Ohh itu (sambil melihat rumah tersebut)
 Pak Rayap : Nah salah satunya menggunakan baut ini (baut jungkat-jungkit)

Dalam dialog tersebut terlihat bahwa Pak Rayap berterima kasih kepada Cricket karena sudah membantu membuatkan rumah untuk keluarga Pak Rayap. Hal ini menunjukkan bahwa Cricket membantu membuatkan rumah untuk Pak Rayap, memiliki perilaku mau menolong.

Tabel 4. 16 Ep.5 III

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
g)		Ep.5	3.35

Dengan dialog sebagai berikut:

Astrobek : Itu dia
 Lihat teman-teman
 Ternyata jungkat-jungkit ini copot karena ada baut yang hilang
 Cis-Cis : Kenapa bisa hilang ya?
 Beo : Tadikan Beo sama Cricket main bersama. Masih lengkap kan
 Cricket : Umm iya
 Bea : Berarti ada yang mengambil.
 Soalnya pagi ini, ukulele Bea juga hilang
 Beo : Pasti pelakunya sama!
 Aduh, aduh sakit (kesakitan)
 Astrobek : Sepertinya ini tugas untuk bebektif!
 Kaca pembesar. Topi detektif. Detektif berubah.

Dengan mencari petunjuk kita akan tahu siapa yang mencuri baut jungkat-jungkit kita
 Beo : Kalau nanti ketemu pelakunya biar kapok kita hukum saja

Dalam dialog terlihat bahwa baut jungkat-jungkit dan ukulele milik Bea hilang. Lalu Astrobek dan teman yang lainnya membantu mencarinya. Hal ini dapat disimpulkan bahwa teman Domikado suka membantu dan menolong temannya, yaitu dengan membantu mencari ukulele Bea yang hilang dan juga mencari pelaku yang mengambil baut jungkat-jungkit.

c. Perilaku Sosial

Prilaku sosial merupakan aktifitas fisik dan psikis seseorang kepada orang lain ataupun sebaliknya untuk memenuhi diri atau orang lain sesuai dengan tuntutan sosial (Nisrima et al., 2016). Berikut ini macam-macamnya:

1) Menaati Aturan yang Berlaku dalam Suatu Permainan

Tabel 4. 17 Ep.7 III

Gambar	No.Data	Menit Ke
	Ep.7	2.16


Dengan dialog sebagai berikut:

- Cricket : Ayo tangkap Cricket, tangkap Cricket (Cricket dan Cis-Cis ternyata sedang bermain kejar kejaran) Cricket di sini!
- Cis-Cis : Dapat! (berhasil menangkap Cricket) Cricket (memanggil Cricket yang jatuh dan menyadari ada Beo)
- Cricket : Eh, ada Beo
Main bareng kita yuk
- Bea : Aduh, kalian ini ya! Malah main-main!
Tuh lihat daun-daun dan sampah-sampah masih berserakan (marahnya pada kedua temannya yang bermain tersebut)
- Cis-Cis : Sudah di sapu kok tuh
- Bea : Mana?
- Cis-Cis : Tapi belum selesai
- Cricket : Beo nggak mau istirahat dulu aja? sambil main kejar-kejaran sama kita?
- Beo : Tidak bisa! Mending kita selesaikan dulu kerja bakti ini. Terus kalau sudah selesai baru kalian boleh main-main.
Kalo begitu, ayo kita mulai menyapu lagi ya.
Cricket sama Cis-Cis nyapu sebelah sini, beo sebelah sana, oke? Oke (sambil beranjak pergi).

Dalam dialog terlihat bahwa Beo memarahi Cricket dan Cis-Cis yang bermain kejar-kejaran padahal tugas yang diberikan belum diselesaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kita harus menyelesaikan dahulu tugas yang diberikan lalu dapat bermain. ini menunjukkan bahwa taat aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

2) Menghargai Orang Lain

Tabel 4. 18 Ep.5 IV


No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
a)		Ep.5	8.19

Dengan dialog sebagai berikut:

- Cricket : Maaf ya Cricket jadi berbohong. Tadi waktu kalian bertanya siapa pelakunya Cricket bilang kan nggak tahu padahal sebenarnya tahu.
Cricket belum sempat izin karena takut keluarga Pak Rayap nggak bisa berteduh, tapi Cricket jadi tahu Berbohong itu nggak enak dan merugikan
Maaf yang teman-teman
Maaf ya Beo
- Astrobek : Tidak apa-apa
- Beo : Tidak apa-apa Cricket
Kalau kami tahu tujuanmu untuk membantu Pak Rayap kami juga bisa bantu
- Semua : Iya betul

Dalam dialog terlihat bahwa Cricket meminta maaf karena berbohong dan berakibat merugikan Beo, dan Beo memaafkan dan berkata bahwa jika tujuan Cricket membantu Pak Rayap teman yang lain bisa membantu. Hal tersebut menunjukkan bahwa teman-teman menghargai usaha Cricket yang telah membantu membuat rumah untuk Pak Rayap, walaupun merugikan yang lain.

Tabel 4. 19 Ep.7 IV

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
b)		Ep.7	3.14


Dengan dialog sebagai berikut:

- Bea : Tinggal empat lagi
 Beo : Hah! Jadi, dari tadi tuh cuma berhasil ngecat satu kursi?
 Bea : Ummm, iya.
 Yaudah sih...
 Beo : Yaudah deh sini, Beo bantuin
 Bea : Asyik, terimakasih
 (Beo menjatuhkan cat milik Bea)
 Yahh, cat Bea tumpah
 Beo : Bea sih! Taruh kaleng cat sembarangan
 Bea : Loh kok Bea. Dari tadi kaleng catnya di situ aja Beo, gak kemana-mana
 Beo aja jalannya yang engga lihat-lihat
 Beo : Yaudah, yaudah, yaudah
 Bea selesaikan aja dulu tuh ngecat kursi- kursinya.
 Beo mau ngecek-ngecek lainnya.
 Oh iya Bea, pokonya hari ini harus udah selesai ya, jangan nyanyi-nyanyi aja, oke? oke
 Bea : Gimana sih Beo, bukannya minta maaf udah numpahin cat Bea. Malah marah-marah

Dalam dialog terlihat bahwa Bea baru selesai mengecat satu kursi. engetahui hal tersebut Beo ingin membantu mengecat, tetapi saat Beo melangkah tidak m elihat alhasil cat yang berada di bawah terjatuh dan tumpah, bukannya meminta maaf pada Bea karena melakukan kesalahan Beo malah marah. Hal tersebut menunjukkan

bahwa kita seharusnya menghargai usaha seseorang yang telah berusaha.

Tabel 4. 20 Ep.7 V

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
c)		Ep.7	6.18

Dengan dialog sebagai berikut:


- Awan Odi : Beo, Odi boleh nggak kasih Beo saran
 Beo : Saran?
 Saran apa?
 Awan Odi : Odi tahu kok, sebenarnya Beo mau ngajak teman-teman jadi lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Tapi mungkin cara Beo aja yang bikin teman-teman nggak nyaman.
 Beo : Jadi selama ini, Beo bikin teman-teman nggak nyaman?
 Awan Odi : Hmmmm, teman-teman kadang ngerasa capek aja sih kalau selalu dipaksa
 Beo : Begitu ya?
 Awan Odi : Beo, Beo tetap bisa ngingetin dengan cara yang lebih perhatian kok, misalnya gunakan tiga kata ajaib
 Beo : Tiga akata ajaib?
 Awan Odi : Kalau Beo melakukan kesalahan sebaiknya ya meminta maaf, dan terus kala Beo sudah dibantu jangan lupa ucapkan terima kasih, kalau lagi butuh bantuan jangan sungkan untuk bilang tolong.
 Beo : Beo ngerasa bersalah sama teman-teman
 Beo mau menemui teman-teman dulu aah
 Odi , terima kasih ya udah ngingetin dan kasih saran ke Beo

Awan Odi : Sama-sama Beo, senang bisa membantu.

Dengan dialog tersebut terlihat bahwa Awan Odi memberi saran kepada Beo bahwa cara Beo meminta teman-teman berkerja bakti membuat tidak nyaman. Beo bisa mengubahnya dengan berucap tolong jika membutuhkan bantuan, berterima kasih jika menerima sesuatu, berucap maaf jika melakukan kesalahan sehingga teman-teman Domikado merasa nyaman. Dapat disimpulkan bahwa kita seharusnya mengucapkan tolong jika meminta bantuan, terima kasih jika menerima sesuatu, maaf jika melakukan kesalahan. Dengan itu kita dapat lebih menghargai orang lain.

3) Menunjukkan Rasa Empati

Tabel 4. 21 Ep.2 IV


No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
a)		Ep.2	6.54

Dengan dialog sebagai berikut:

Pak Rayap : Maaf, kami sebenarnya nggak bermaksud meja piknik kalian
 cricket : Nggakapa-apa Pak Rayap kita ngerti kok Kalau keluarga bapak juga butuh tempat tinggal
 Astrobek : Betul
 Awan Odi : Tapi rumah Pak Rayap masih rusak

Dalam dialog terlihat bahwa Pak Rayap meminta maaf karena sudah merusak meja piknik di taman, tetapi teman Domikado memakluminya karena Pak Rayap sekeluarga membutuhkan tempat tinggal. Hal tersebut menunjukkan bahwa teman Domikado merasakan empati terhadap Pak Rayap dan keluarganya karena tidak memiliki tempat tinggal.

Tabel 4. 22 Ep.5 V

No.	Gambar	No.Data	Menit Ke
b)		Ep.5	3.02

Dengan dialog sebagai berikut:

- Beo : Aku barusan jatuh dari jungkat-jungkit.
Jungkat – jungkitnya lepas
- Astrobek : Hai, teman-teman!
Apa? ada yang bisa As..
Loh, Beo kenapa?
- Cis-Cis : Astrobek, kamu punya obat untuk tangan Beo?
Dia jatuh tertimpa jungkat-jungkit yang rusak.
- Astrobek : Apa?
Jungkat-jungkit rusak?
Ayo kita periksa!
- Beo : Eh tunggu!
Ini tanganku bagaimana?
- Cricket : Iya tangannya Beo lebih penting

Dalam dialog terlihat bahwa Beo terjatuh dari jungkat-jungkit yang mengakibatkan tangannya sakit, dan jungkat-jungkitnya rusak, Astrobek ingin melihat jungkat-jungkit itu, tetapi dihentikan teman

yang lain dan berkata bahwa tangan Beo lebih penting. Hal tersebut menunjukkan bahwa Cricket dan teman yang lain memiliki rasa empati yang tinggi dengan mementingkan tangan Beo yang tadi terjatuh dari jungkat-jungkit.

B. Analisis Data

YouTube merupakan platform yang digemari oleh semua kalangan terutama anak-anak, tak sedikit anak yang terpengaruh dan berubah emosionalnya karena ketertarikannya terhadap platform tersebut. Agar anak tidak terjerumus kedalam hal yang tidak diinginkan maka orang tua bertugas untuk membimbing dan mengawasi setiap tontonan anak (Amelia & Lestari, 2021). Media YouTube dapat dijadikan sebagai media stimulus untuk mengoptimalkan meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini (Palupi, 2020). Untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak diperlukan tontonan yang sesuai dengan usia perkembangan anak diperlukan tontonan yang sesuai dengan usia perkembangan anak salah satunya dengan *Channel YouTube Domikado*

Berdasarkan temuan nilai-nilai sosial emosional dalam *Channel YouTube Domikado* terdapat nilai sosial emosional yang sesuai dengan STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) Usia 4-5 Tahun yang terdiri dari:

1. Kesadaran Diri

a. Mengendalikan perasaan

Mengendalikan perasaan merupakan kemampuan dalam diri untuk mengendalikan perilaku atau respon yang diberikan lebih terarah ke arah yang lebih positif. Mengendalikan perasaan terdapat pada yang terdapat pada tabel 4.1 mengendalikan perasaan digambarkan pada dialog pemberian saran agar lebih menghargai usaha temannya dengan yaitu meminta maaf jika melakukan kesalahan, terimakasih jika menerima suatu hal dan minta tolong jika membutuhkan bantuan dengan mengendalikan perasaan, kita juga dapat menjaga perasaan teman.

b. Menunjukkan rasa percaya diri

Menunjukkan rasa percaya diri merupakan kemampuan untuk meyakinkan diri pada kemampuan yang dimiliki atau penilaian positif untuk diri sendiri dan juga lingkungan sekitar. seperti yang terdapat pada tabel 4.2 dan 4.3 terlihat bahwa meyakini atau percaya pada dirinya sendiri bahwa pilihan yang dipilihnya benar.

c. Memahami peraturan dan disiplin

Memahami peraturan peraturan merupakan ketentuan yang sudah disepakati sebelumnya dan ada sanksi jika ada yang melanggar. Sedangkan disiplin merupakan taat atau patuh terhadap tanggung jawab yang sudah diberikan. Yang terdapat

pada tabel 4.4 yang menunjukkan bahwa kita harus menyelesaikan tugas yang telah diberikan dan tidak boleh lepas dari tanggung jawab sebelum menyelesaikannya.

d. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

Tidak mudah menyerah merupakan sikap tidak menyerah atau tidak mudah putus asa ketika mendapat tantangan dalam melakukan suatu hal, seperti yang terdapat pada tabel 4.5 tidak mudah menyerah dalam dialog tersebut merupakan pantang menyerah walau sudah mencoba beberapa kali percobaan mendapatkan hasil yang baik.

e. Bangga terhadap hasil karya sendiri

Bangga merupakan rasa besar hati atau gagah karena memiliki keunggulan. Bangga terhadap hasil karya sendiri terdapat pada tabel 4.6 dan 4.7 yang menunjukkan bahwa kebanggaan pada diri sendiri karena dapat membuat suatu alat yang dapat digunakan bersama temannya.

2. Rasa Tanggung Jawab terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain

a. Menjaga diri sendiri dari lingkungan

Menjaga diri adalah bertingkah laku dengan berhati-hati. Menjaga diri sendiri dari lingkungan merupakan menjaga diri terhadap lingkungan sekitarnya sehingga tidak merugikan dirinya maupun orang lain, seperti yang terdapat pada tabel 4.8 yang terjatuh sehingga mengakibatkan dirinya sendiri terluka.

b. Menghargai keunggulan orang lain

Menghargai keunggulan orang lain merupakan sikap untuk memuliakan atau memuji kelebihan yang dimiliki orang lain, sehingga orang itu merasa dihargai. Seperti pada tabel 4.9 yang saling menghargai usaha yang dilakukan temannya sehingga temannya merasa senang dan dihargai atas pujian yang diberikan.

c. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman

Mau berbagi, menolong dan membantu merupakan sikap tolong menolong kepada sesama yang dapat menimbulkan rasa persaudaraan. Sikap mau berbagi merupakan memberi atau menerima suatu barang seperti yang terdapat pada tabel 4.10, 4.13, dan 4.14 yang terlihat bahwa mereka saling berbagi sehingga dapat mempererat persaudaraan, selanjutnya dalam menolong dan membantu orang lain yang merupakan tindakan yang bertujuan untuk memberikan keuntungan atau meringankan beban orang lain seperti pada tabel 4.11, 4.13, 4.15, dan 4.16 yang terlihat bahwa mereka saling bergotong royong atau membantu meringankan beban temannya.

3. Perilaku Sosial

a. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan

Menaati peraturan dalam permainan merupakan patuh terhadap aturan-aturan yang berlaku pada permainan tersebut

yang seharusnya dipatuhi sebelumnya. Seperti pada tabel 4.17 yang terlihat tidak mematuhi perintah yang sudah dilakukan sehingga merugikan orang lain maupun dirinya sendiri.

b. Menghargai orang lain

Menghargai orang lain merupakan sikap menghormati yang ditunjukkan kepada seseorang dengan menghargai orang lain juga membuat kita lebih dihargai juga dan dengan lebih menghargai orang lain dapat menjaga perasaan orang tersebut. Seperti yang terdapat pada tabel 4.18, 4.19 dan 4.20 yang menunjukkan bahwa kepada sesama teman juga harus saling menghargai agar timbul rasa hormat kepada sesama.

c. Menunjukkan rasa empati

Menunjukkan rasa empati merupakan kemampuan untuk memahami atau merasakan apa yang dirasakan apa yang orang lain rasakan, yaitu kemampuan untuk menematkan sudut pandang pada posisi orang lain. Seperti yang terdapat pada tabel 4.21 dan 4.22 yang terlihat bahwa mereka saling memaklumi atau mementingkan orang lain yang lebih penting atau mengesampingkan hal yang lain.

Selain mendukung stimulasi sosial emosional sesuai usia perkembangan anak, Channel Domikado juga memiliki beberapa kelebihan seperti visualnya yang sangat berwarna, musik audio yang ceria, pengetahuan yang informatif untuk mengembangkan kognitif anak, serta

perbedaan karakter pada setiap tokohnya dapat meningkatkan pemahaman anak tentang toleransi dan menghargai antar individu. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya penggunaan media *YouTube* dapat membuat anak lebih tertarik sehingga anak lebih cepat memahami materi, penggunaan media *YouTube* yang dapat digunakan dalam kondisi apapun dan memiliki banyak fitur sangat mempermudah sebagai media pembelajaran (Amada & Hakim, 2022).

Analisis yang sudah dijabarkan diatas *Channel Youtube Domikado* dapat mendukung perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun dan dengan memiliki beberapa kelebihan sehingga sesuai untuk tontonan anak. Dengan adanya *Channel* ini dapat menjadi tambahan referensi tontonan anak yang berkualitas dan orang tua tidak perlu khawatir untuk menjadikan sarana hiburan serta pembelajaran bagi anak-anaknya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang nilai-nilai sosial emosional dalam *channel YouTube* Domikado pada episode Belajar Lagu Tangga Nada, Rumah Baru Pak Rayap, Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang, Berkata Jujur, Yuk! Dan yang terakhir Tiga kata Ajaib. Dapat disimpulkan bahwa pada setiap Episode cerita Domikado terdapat berbagai macam sosial emosional di dalamnya yaitu:

1. Kesadaran diri yaitu mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri.
2. Rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain yaitu menjaga diri sendiri dari lingkungan, menghargai keunggulan orang lain, mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
3. Perilaku sosial yaitu menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menghargai orang lain, menunjukkan rasa empati.

B. Saran

Berdasarkan temuan nilai-nilai sosial emosional dalam *channel YouTube* Domikado pada episode Belajar Lagu Tangga Nada, Rumah Baru Pak Rayap, Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang, Berkata Jujur, Yuk! Dan yang terakhir

Tiga kata Ajaib, maka peneliti memberikan saran yang bisa dijadikan masukan dan pertimbangan untuk kedepannya :

1. Bagi pendidik , diharapkan dapat mengajarkan nilai-nilai sosial emosional dalam pembelajaran.
2. Bagi orang tua, diharapkan dapat melakukan bimbingan dan pendampingan pada anak dalam meberikan tontonan, untuk lebih memperhatikan kandungan dalam setiap tontonan anak.
3. Bagi peneliti yang akan datang, peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak kajian dengan menganalisis Channel YouTube untuk anak ayang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Mu'min, S. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 46.
- Amada, N. Z., & Hakim, A. (2022). Analisis Penggunaan YouTube Sebagai Media Ajar pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 2(1).
- Amelia, R. F., & Lestari, T. (2021). Tanggapan Orang Tua Mengenai Pengaruh YouTube Terhadap Emosi Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1).
- Andaraningtyas, N. (2018). Cara Mengatur Konten untuk Anak di YouTube Kids. *Antara News*.
- Astriningsih, S., & Saptandari, E. W. (2022). Kontrol Diri Anak Dalam Mengakses YouTube. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(3), 237.
- Dachlan, A. M., & Fuad Erfansyah, N. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. CV BUDI UTAMA.
- Dahlia, T. T. (2021). The Effect of Animation Video Learning Media on Social Emotional Development of Early Children: A Literature Review. *Early Childhood Education and Development Jurnal*, 3, 45–58.
- Devina, C. (2021). *Review: Pengertian, Ciri-Ciri, Jenis, dan Contoh*. Gramedia Blog. [https://www.gramedia.com/literasi/review/#:~:text=Secara pengertiannya%2C Review adalah kegiatan,dari suatu produk atau jasa](https://www.gramedia.com/literasi/review/#:~:text=Secara%20pengertiannya%2C%20Review%20adalah%20kegiatan,dari%20suatu%20produk%20atau%20jasa)
- Dewi, A. R. T., Mayasarok, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 04(1), 181–190.
- Doly, D. (2016). *Politik Hukum Perlindungan Anak terhadap Program Siaran Televisi*. 307.
- Faiqah, Fatty; Najib, Muh; Subhan Amir, A. (2016). Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram. *Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram*, 5, 259.
- Fardilah, D. (2006). Tinjauan Krisis tentang Program Tayangan Anak di Televisi. *MediaTor*, 7(2), 404.
- Fitri, A. S., Kusumawardani, R., & Hayani, R. A. (2022). Pengaruh penggunaan Aplikasi Youtube Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 -6 Tahun. *Jurnal Raudhah*, 10, 74–76. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2029>
- Gani Jamora Nasution, A. (2017). Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis

- Pendidikan Islam. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatra Utara*, 2, 69.
- Hafizha, R. (2021). Profil Self-Awareness Remaja. *Jurnal Of Education and Counselling*, 2(1), 158.
- Haidar, A. (2022). *Berikut 20 Jenis Konten YouTube Paling Populer dan Digemari Banyak Penonton. IDX Channel.*
<https://www.idxchannel.com/amp/ecotainment/berikut-20-jenis-konten-youtube-paling-populer-dan-digemari-banyak-penonton>
- Harap, N. (2014). Penelitian Kepustakaan. *Jurnal Iqra'*, 08(01).
- Hardiyansyah, Z. (2022). *Arti Kata "Kocak Gaming" yang Sering digunakan di Twitter.* Kompas.Com.
<https://tekno.kompas.com/read/2022/07/24/14150077/arti-kata-kocak-gaming-yang-sering-digunakan-di-twitter>
- Haryono, M. (2020a). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Gemilang Kota Bengkulu. *JDER Jurnal Of Dehasen Education Review*, 1(1).
- Haryono, M. (2020b). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui. *Jurnal of Dehasen Education Review*, 1(1), 5–11.
- Hijriati. (2019). Faktor dan Kondisi yang mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ar-Raniry*, 5(2), 95–97.
- Idris, M. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata: Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Edisi Khusus*.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 37–43.
- Indah Pratiwi, N. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 212.
- Istibsaroh, N. (2023). *Simak Yuk Ini Tips dan Trik Membuat Konten Edukasi Di Era Digital.* Antara Jateng.
<https://jateng.antaranewa.com/amp/berita/464461/simak/yuk/ini/tips/dan/trik/membuat/konten/edukasi/di/era/digital>
- Jubilee Enterprise. (2021). *Strategi Jitu Beriklan di Google, YouTube Email, dan Facebook.* PT Elex Media Computindo.
- Kahfi. (2022). *Arti Kata Q&A yang Sering Muncul di Sosial Media.* EFYei.
- Kurniawati, L., & Utama, A. A. (2022). Dampak Penggunaan Media Sosial YouTube Terhadap Perilaku Negatif Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 6(2), 2588–2589.
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui

- Belalui. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Mangole, K. D. B., Himpong, M., & Kalesaren, E. R. (2017). *Pemanfaatan Youtube Dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa*.
- Mardatila, A. (2022). *Vlog adalah Video Blogging, Ini Jenis dan Tips Membuatnya*. Merdeka.Com. <https://www.merdeka.com/sumut/vlog-adalah-video-blogging-ini-jenis-dan-tips-membuatnya-klm.html>
- Maria, I., & Rizki Amalia, E. (2018). Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Institut Pesantren K.H Abdul Chalim Mojokerto*, 3.
- Masrinda Mar'atul, janah. (2019). *Intensitas Menonton YouTube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Masrinda Mar'atul janah, Muhibuddin Fadhli, D. K. (2019). Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak USia 5 -6 tahun. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 110–116.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Untuk Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(6), 490.
- Mulyani, N. (2013). Perkembangan Sosial dan Emosional Pada Anak Usia Dini. *Insania*, 18(3), 431.
- Mulyasa. (2019). *Manajemen Paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nisrima, S., Yubus, M., & Hayati, E. (2016). Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Merdeka Kasih Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Ubsyiah*, 1.
- Nugraha, A. (2011). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Universitas Terbuka.
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Adi, K. N. (2021). Perkembangan Sosial adan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan*, 4(2), 92.
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Vol. 4, No.
- Palupi, I. D. R. (2020). Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Prawira Riandi, A. (2022). Domikado, Program Edutainment untuk Anak dari Visinema. *Kompas.Com*.
- Putri, L. M. (2022a). *Alasan Kreator “Domikado” Gunakan Boneka Puppet Sebagai KArakter*. Antara. <https://m.antaranews.com/berita/3309209/alasan->

kreator-domikado-gunakan-boneka-puppet-sebagai-karakter

- Putri, L. M. (2022b). *Visinema Rilis Episode Perdana “Domikado” Hri Ini*. Antara.
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian* (Syahrani (ed.)). Antasari Press.
- Ranti, S. (2022). Cara Mengaktifkan Mode Restricted YouTube. *Kompas.Com*.
- Riandi, A. P. (2022). *Pengertian Komedi: Ciri-Ciri, Genre, dsn Contohnya*. Kompas.Com.
<https://entertainment.kompas.com/read/2022/10/19/114328166/pengertian-komedi-ciri-ciri-genre-dan-contohnya?page=all#page2>
- Riskita, A. (2022). *Coba Meme Marketing, Strategi Promosi Kekinian Ala Gen Z*. Sirclo Store. <https://store.sirclo.com/blog/meme-marketing/amp/>
- Rizal, F. (2023). *Tahap Pertumbuhan Anak Sesuai Usia 4-5 Tahun*. Halodoc.Com.
<https://www.halodoc.com/artikel/tahap-pertumbuhan-anak-sesuai-usia-45-tahun>
- Rohman, J. N., & Husna, J. (2017). Situs Youtube Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi: Sebuah Survei Terhadap Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Universitas Diponegoro Angkatan 2013-2015. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 6(1), 171–180.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/23037>
- Saihu, M. (2021). Dampak Negatif Media Sosial YouTube Terhadap Perilaku Peserta Didik. *Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 4(2), 419.
- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., & Tjahjono, P. E. (2018). Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu). *Record and Library Journal*, 4(2), 81–91. <https://ejournal.unair.ac.id/index.php/RLJ>
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian IPA. *Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Silalahi, U. (2010). *Metode Penelitian Sosial*. PT. Refika Aditama.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Syarif, I. A., Utomo, E., & Prihartanto, E. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karanganyar Pantai Kota Tarakam. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 1(3), 227.
- Tinambunan, T. M. (2022). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Dikalangan Pelajar. *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 14–21. <https://doi.org/10.31602/jm.v5i1.6756>
- Tirtayani, L. A., Maylani Asril, N., & Wirya, I. N. (2014). *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*. Graha Ilmu.

- Uce, L. (2015). The Golden Age: Masa Efektif Merancang kualitas Anak. *Jurnal Ar-Raniry*, 1(1).
- Ulandari, R., Rahman K, A., & Busrah, Z. (2021). Youtube Sebagai Media Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Ishlah*, 19(1), 17–30.
- Verawaty Sitinjak, Y. (2022). Punya Lima Karakter Unik, Domikado Jadi Tontonan Edutainment Menarik Bagi Anak di Akhir Tahun. *Era.Id*.
- Wandi, S., Nurharsono, T., & Raharjo, A. (2013). Pembinaan Presentasi Ekstrakurikuler Olahraga Di SMA Karangturi Kota Semarang. *Jurnal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 2(8).
- Yasa, I. W. B., & Wiguna, G. Y. (2021). Konten Prank Youtuber Sebagai Tindak Pidana Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negri Semarang*, 7(2), 636. <https://doi.org/doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.738>
- Yulita, A., Sukmawati, E., & Kamaruzzaman. (2021). Upaya Peningkatan Sikap Tanggung Jawab Belajar Melalui Konseling Kelompok pada siswa Sekolah Menengah Perama Negri 1 Subah. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 2.
- Yustina, A., & Setyowati, S. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Gaget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Jombang. *Jurnal PAUD*, 10(1), 1–7.
- Zain, A. (2021). *Strategi Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak usia Dini*. Penerbit Insania.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal IAIN Kudus, Vol 3 Nomo*.
- Zhafira, A. N. (2022). “Domikado”” Hadir di Festival Dongeng Internasional Indonesia.” Antara. <https://m.antaranews.com/berita/3273601/domikado-hadir-di-festival-dongeng-internasional-indonesia-2022>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Episode 1 Belajar Lagu Tangga Nada



Lampiran 2 Episode 2 Rumah Baru Pak Rayap



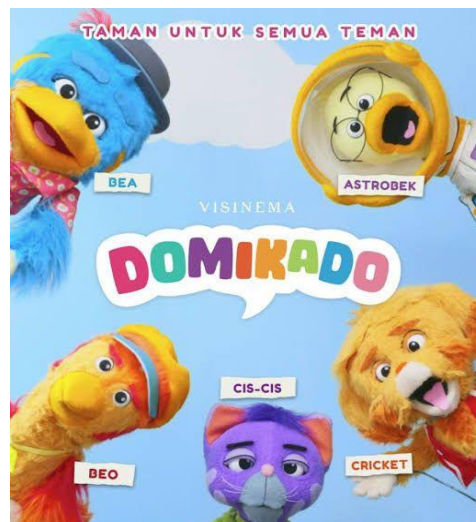
Lampiran 3 Episode 4 Mencari Segitiga Astrobek Yang Hilang



Lampiran 4 Episode 5 Berkata Jujur, Yuk!



Lampiran 5 Episode 7 Tiga Kata Ajaib



Lampiran 6 Nama Tokoh

Lampiran 7 Kode Data

Gambar	Episode dan Judul	Kode
	Episode 1 “Belajar Lagu Tangga Nada”	Ep.1
	Episode 2 “Rumah Baru Pak Rayap”	Ep.2
	Episode 4 “Mencari Segitiga Astrobek yang Hilang”	Ep.4
	Episode 5 “Berkata Jujur, Yuk”	Ep.5
	Episode 7 “Kerja Bakti Bersama”.	Ep.7

Lampiran 8 Klasifikasi Data

No	Kesadaran Diri	No. Data	Menit	Keterangan
1	Mengendalikan Perasaan	Ep.7 (Gambar 4.2)	5.07	Odi memberin saran kepada Beo agar lebih menghargai temannya, setelah itu Beo meminta maaf kepada temannya tersebut karena sudah membuat kurang nyaman.
2	Menunjukkan Rasa Percaya Diri	Ep.4 (Gambar 4.3)	6.12	Cis-Cis yakin dan percaya segitiga yang dipilihnya tersebut merupakan segitiga yang benar yang dibutuhkan Astrobek
		Ep.4 (Gambar 4.4)	8.13	Astrobek yang percaya dengan dirinya sendiri bahwa ia dapat menjadi bebek pertama yang dating ke pluto
3	Memahami Peraturan dan Disiplin	Ep.7 (Gambar 4.5)	2.16	Beo memarahi Cricket dan Cis-Cis karena tidak menyelesaikan tugas yang diberikan sebelumnya, keduanya malah asyik bermain
4	Memiliki Sikap Gigih (Tidak Mudah Menyerah)	Ep.1 (Gambar 4.6)	5.49	Astrobek berlatih bernyanyi dengan kurang bagus, dan setelah beberapa percobaan dengan pantang menyerah Astrobek berhasil
5	Bangga Terhadap Hasil Karya Sendiri	Ep.1 (Gambar 4.7)	3.02	Astrobek yang membuat alat yang membantunya untuk bernyanyi dan dengan bangga ia menunjukkan dan mencoba alat yang dibuatnya tersebut di depan temannya
		Ep.2 (Gambar 4.8)	4.28	Astrobek dapat membuat alat komunikasi lalu alat yang dibuatnya digunakan untuk berkomunikasi dengan rayap yang bersuara kecil
	Jumlah			7

No	Rasa Tanggung Jawab untuk Diri Sendiri dan Orang Lain	No. Data	Menit	Keterangan
	Menjaga diri dari lingkungan	Ep.2 (Gambar 4.9)	2.16	Beo yang terjatuh dari jungkat-jungkit dan menyebabkan lengannya sakit

2	Menghargai Keunggulan Orang Lain	Ep.1 (Gambar 4.10)	8.28	Cis-Cis mengapresiasi usaha temannya karena telah bernyanyi dengan bagus
3	Mau Berbagi, Menolong dan Membantu Teman	Ep.1 (Gambar 4.11)	0.51	Teman Domikado ingin memberi kado ulang tahun untuk Cis-Cis
		Ep.2 (Gambar 4.12)	7.08	Cis-Cis, Astrobek dan Cricket membantu membuat rumah untuk Pak Rayap
		Ep.4 (Gambar 4.13)	3.18	Ricket ingin memberikan makanan kepada Astrobek
		Ep.4 (Gambar 4.14)	4.47	Teman Domikado membantu mencari segitiga yang hilang
		Ep.5 (Gambar 4.15)	2.50	Astrobek memberikan obat gosok kepada Beo yang terjatuh dari jungkat-jungkit
		Ep.5 (Gambar 4.16)	7.00	Pak Rayap berterimakasih kepada Cricket karena sudah membuat rumah untuk keluarganya
		Ep.5 (Gambar 4.17)	3.35	Astrobek dan teman-teman membantu mencari baut dan ukulele yang hilang
	Jumlah			9

No	Perilaku Prososial	No. Data	Menit	Keterangan
1	Menaati Aturan yang Berlaku dalam Suatu Permainan	Ep.7 (Gambar 4.18)	2.16	Beo memarahi Cricket dan Cis-Cis yang bermain kejar-kejaran padahal tugas yang diberikan belum diselesaikan
2	Menghargai Orang Lain	Ep.5 (Gambar 4.19)	4.18	Cricket meminta maaf karena berbohong dan berakibat merugikan Beo
		Ep.7 (Gambar 4.20)	3.14	Beo yang menumpahkan cat bukannya meminta maaf pada Bea karena melakukan kesalahan malah marah

		Ep.7 (Gambar 4.21)	6.18	Odi memberi saran kepada Beo bahwa cara Beo meminta teman-teman berkerja bakti membuat tidak nyaman
3	Menunjukkan Rasa Empati	Ep.2 (Gambar 4.22)	6.54	Teman Domikado memaklumi meja pikniknya rusak karena keluarga pak rayap butuh tempat tinggal
		Ep.5 (Gambar 4.23)	3.02	Teman Domikado lebih mementingkan tangan Beo yang sakit
	jumlah			6

Lampiran 9 Traskip Dialog Tiap Episod

a) Dialog pada episode 1 dengan judul "Belajar Lagu Tangga Nada"

Diawali dengan narasi si awan Odi dengan sambutan cerianya

- Odi : Selamat pagi teman-teman. Wahh...
kelihatannya semuanya berkumpul di taman
Domikado, ada apa ya?
- Criquet : Wahh... kasih kado Cis-Cis apa nih
- Beo : Criquet yakin besok Cis-Cis ulang tahun?
- Criquet : Iya yakin, Criquet sudah lihat di kalender. Cis-
Cis, kalendernya sudah dilingkari dan ada
stiker kadonya,
Pasti Criquet gak salah deh.
- Astrobek : Astrobek punya ide!. Gimana kalau kita kasih
hadiah roket mini? roketnya bisa meluncur
pakai remot kontrol.
Eh atau kita beri teleskop, bagaimana?
Eh tapi robot juga seru sih, jadi Cis-Cis bisa
main sama robot itu ya?
- Bea : Mending kita belikan bola basket saja
- Beo : Ehh tapi
- Bea : Agar dia suka berolah raga (nada bernyanyi)
- Beo : Tapi Cis-Cis suka lupa kalau disuruh berolah
raga
- Criquet : Ahh... Criquet tahu!
- Beo : Apa?
- Criquet : Kue lidah kucing
- Astrobek : Tapi kan Cis-Cis sudah punya lidah kucing
- Beo : Hah?
- Bea : Nah.. Bea tahu!
- Beo : Apa?
- Bea : Kita buat lagu untuk Cis-Cis
- Semua : Wahhhh
- Bea : Terus nyanyikan bersama-sama
- Beo : Wahh setuju, setuju

Mereka berlatih lagu selamat ulang tahun bersama-sama

- Odi : Hmm... Tampaknya mereka memang butuh
latihan

Tidak lama Cis-Cis sampai di taman Domikado

- Cis-Cis : Teman – teman yang lain mana ya?
Katanya mau sarapan bareng?
- Odi : Cis-Cis.... Cis-Cis terlambat

- Cis-Cis : Kayaknya mereka datang terlalu pagi
Yasudah Cis-Cis pulang saja
(Sambil berjalan pulang)
- Criket : Astrobek lagi apa?
Astrobek : Astrobek lagi buat alat bantu untuk bernyanyi
(sambil mengerjakannya)
- Semua : Ohh.... Wahh
Astrobek : Taraa! Keren kan
Coba tes, tes satu, dua, tiga, tes-tes
(mencoba alat yang telah dibuatnya tadi)
- Bea : Baik teman-teman kita mulai yaa
Semua : Ayo.. oke
: Satu, dua, tiga
- Semua : Selamat ulang tahun
(mereka bernyanyi dengan buruk)
- Bea : Stop, stop, stop
Beo : Kok berhenti? kan kita beleom selesai
nyanyinya
- Bea : Kalian ngerasa gak sih? Kalau nyanyian kita
itu berantakan
- Semua : Nggak
Bea : Yaudah gini, mending kita belajar tangga nada
dulu
- Beo : Apa?
Bea : Tangga nada
Beo : Jadi biar tinggi ya? Jadi kita bernyanyi di atas
tangga?
- Bea : Bukan-bukan, bukan tangga untuk memanjat,
tapi tangga nada itu dipakai biar suara kita
harmonis dan kompak gitu.
- Semua : Ohh gitu
Bea : Yaudah kita mulai aja
Criket : Ayo

Musik pengiring

“Belajar nada ditangga nada
Ada Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Si-Do
Jangan malu buka suara
Belajar nada bersama-sama
Alunkanlah melodi indah
Semua harmoni tangga nada
Nyanyikan dan ciptakan nada
Buat irama indah bahagia

Senandung dari tangga nada
Do-Re-Mi-Fa-Sol-La-Si-Do”

- Bea : Do-Re-Mi (nada bernyanyi)
 Criket : Do-Re-Mi (nada bernyanyi)
 Bea : Terus, Fa-Sol-La (nada bernyanyi)
 Beo : Fa-Sol-La (nada bernyanyi)
 Bea : Astrobek, Si-Do (nada bernyanyi)
 Astrobek : Si-Do (nada bernyanyi)
 Bea : Bukan-bukan, Si-Do (nada bernyanyi)
 Astrobek : Si-Do (nada bernyanyi)
 Bea : Aduh gimna ya masih salah
 Astrobek : Astrobek salah lagi ya?
 Padahal Astrobek sudah bernyanyi dengan alat bantu ini (sambil menunjukkan alat yang dibawanya)
 Kayaknya astrobek memnag ga bisa nyanyi
 Bea : Ahhh... gak papa- gak papa
 Astrobek coba latihan lagi ya
 Beo : Astrobek pasti bisa
 Criket : Iya Astrobek, mungkin Astrobek bisa bagus dibagian yang lain
 Beo : Iya-iya, dibagian yang lain?
 Astrobek : Ohh yeahh
 Bea : Coba ulang, coba ulang
 Astrobek : Apanya?
 Bea : Oh yeahnya
 Astrobek : Ohh yeahh (nada bernyanyi)
 Bea : Itu keren
 Beo : Iya, itu keren
 Bea : Astrobek coba sekali lagi, coba ulang lebih semangat ya
 Si-Do (nada bernyanyi)
 Astrobek : Ohh yeahh (nada bernyanyi)
 Beo : Wahhh.. itu keren
 Bea : Keren sekali
 Beo : Iya-iya keren
 Bea : Yaudah besok kita harus kompak yahh
 Astrobek : Aku gak sabar lagi
 Bea : Aku sama
 Semua : Cis-Cis (sambil berteriak bersama-sama)
 Cis-Cis : Siapa yang bagunin Cis-Cis? (terkaget mendengar naanya dipanggil, tetapi kembali tidur kembali)
 Bea : (teman-teman mengendap masuk ke rumah Cis-Cis)

Sudah siap?

Semua : Sudah siap

Bea : Satu, dua, tiga

Semua : Selamat ulang tahun, Oh yeahh
 Selamat ulang tahun, Oh yeahh
 Selamat ulang tahun, Cis-Cis
 Selamat ulang tahun, Oh Yeahh
 Selamat ulang tahun, Cis-Cis

Cis-Cis : Ulang tahun?

Astrobek : Kamu lagi ulang tahun kan hari ini?

Cis-Cis : Cis-Cis gak ulang tahun hari ini

Semua : Apa ?

Bea : Loh masa sih? Cricket kemarin bilang Cis-Cis
 Ulang tahun hari ini

Cricket : Iya bener kan. Tuh di kalender Cis-Cis hari ini
 dilingkari.
 Kalau tanggal dilingkari biasanya itu adalah
 hari yang spesial.
 Apalagi ada stiker pitanya, pasti Cis-Cis ulang
 tahun hari ini kan

Cis-Cis : Sebenarnya Cis-Cis lingkari tanggal di
 kalender, karena hari ini Cis-Cis merayakan
 tidur sampai sore

Astrobek : Apa?

Cis-Cis : Ini kado untuk Cis-Cis sendiri

Astrobek : Ohhh

Cis-Cis : Ulang tahun Cis-Cis masih bulan depan

Semua : Yeahhh,, ohhh

Cis-Cis : Nggak apa-apa
 Kalian tadi nyanyinya ummm

Astrobek : Apa? Bla bla bla apa ?

Bea : Apa sih Cis?

Cis-Cis : Bagus dan kompak

Semua : Yeahhh,, horee!

Cis-Cis : Yaa terutama, Astrobek

Astrobek : Wahh aku?
 Terima kasih Cis-Cis

Bea : Karena hari ini bukan hari ulang tahun Cis-Cis
 kita ganti liriknya
 Selamat tidur sampai sore

Semua : Wahhh

Bea : Selamat tidur Cis-Cis (nada bernyanyi)
 Satu, dua, tiga

Semua : Selamat tidur Cis-Cis, ohhh yeahh
 Selamat tidur Cis-Cis, ohhh yeahh
 Selamat tidur sampai sore, ohhh yeahh

Selamat tidur Cis-Cis, ohhh yeahh

Bea : Wahh.. kita nyanyinya keren (karena terlalu bersemangat teriakannya pun membangunkan Cis-Cis kembali yang mulai terlelap dengan nyanyian tadi)
Lebih semangat ya
Satu, dua, tiga

Semua : Selamat tidur Cis-Cis, ohhh yeahh
Selamat tidur Cis-Cis, ohhh yeahh
(sambil bernyanyi tetepi berteriak)

Cis-Cis : Gimana aku bisa tidur kalau kayak gini

Odi : Ternyata walaupun hari ini bukan ulang tahun Cis-Cis, tetapi mereka sudah belajar tangga nada
Kita-kira ada keseruan apalagi ya di taman Domikao?
Jadi nggak sabar, sampai jumpa ya teman-teman

Astrobek : Ohh yeahh

b) Dialog pada episode 2 dengan Judul “Rumah Baru Pak Rayap”

Diawali dengan narasi si awan Odi

Odi : Pagi yang cerah di taman untuk semua teman
Taman Domikado
Ohh.. hari ini Cricket bawa keranjang piknik
Kira-kira Cricket mau piknik sama siapa ya?
(terlihat Cricket yang berjalan menuju taman)

Cricket : Cis-Cis, kita kan mau piknik (sambil menyapa Cis-Cis yang terlihat tertidur di taman)
Aduh, Cis-Cis nggak mau bangun-bangun lagi
Cricket pikniknya sama siapa dong?
(bersedih)
(berjalan meletakkan kranjangnya di meja taman)
Aduhh! (sambil berteriak)

Odi : Yah, mejanya rusak

Cricket : Aduh gimana ini? kok jadi rusak

- Criquet nggak sengaja, Criquet
- Cis-Cis : Criquet rusakin meja?
- Criquet : Hah? Cis-Cis
- Cis-Cis : Cis-Cis balik tidur lagi ya kalau gitu
- Criquet : Cis-Cis tunggu dulu (sambil memanggil Cis-Cis yang mau pulang)
Sini dulu deh. Ada yang aneh dari meja piknik ini
Tadi kan Criquet taruh keranjang ini disini, tapi masa mejanya langsung rusak.
- Cis-Cis : Mungkin mejanya capek menahan berat
- Criquet : Cis-Cis lihat deh
Ini tuh, semut?
- Cis-Cis : Memang semut warnanya putih
- Criquet : Benar juga ya
- Odi : Coba coba, kalian Tanya
- Cricket : Halo (menyapa makhluk putih tersebut)
Kamu semut atau bukan?
Cis-Cis dia kayaknya ngajak ngomong nih
Harus bagaimana?
- Odi : Kayaknya kalian harus minta bantuan
- Cis-Cis : Cis-Cis tau siapa yang bisa bantu.
Astrobek
- Astrobek : (di ruang laboratorium Astrobek)
Iya betul, jadi ini bukan semut tapi rayap.
- Cricket : Rayap mirip semut ya
- Astrobek : Menurutku bukan ini sih, nama lain rayap memang semut putih. Mereka juga tergolong saudara dari semut. Karena termasuk serangga sosial yang suka berkumpul.
Cuman mereka bu... bukan semut (dengan nada agak tinggi karena Cis-Cis tertidur)
- Cis-Cis : Bukan semut (dengan nada kaget)
- Astrobek : Rayap itu serangga yang hidupnya berkelompok dan suka tinggal di tempat yang gelap.
Biasanya mereka bersarang dan makan perabotan yang terbuat dari kayu.
Begitu Cricket

- Cricket : Pantas saja meja piknik banyak bolongnya, ternyata karena dimakan rayap
- Astrobek : Iya ma.. makanya banyak yang nggak suka sama rayap (meninggikan nada untuk membangunkan Cis-Cis kembali)
- Cis-Cis : Iya banyak
- Astrobek : Mereka dianggap makhluk hidup yang merugikan dan tidak diinginkan di kehidupan sehari-hari, atau bisa disebut hama (meninggikan nada untuk membangunkan Cis-Cis kembali)
- Cis-Cis : Hama, hama
- Cricket : Hama?
- Astrobek : Kamu paham kan Cis-Cis?
- Cis-Cis : Paham, hama
- Astrobek : Suara apa itu? Dari sini nih
Sebentar ya (mengambil suatu alat)
Aku mau coba alatku yang baru nih.
Sebentar ya (mencari sumber suara dengan alat barunya)
- Pak : Hei, siapa yang kamu sebut hama ?
- Rayap
- Cricket : Cis-Cis sekarang bukan cit-cit lagi ngomongnya
- Astrobek : Iya, berhasil!
Alat komunikasi untuk semua teman ini berhasil
- Cricket : Keren banget Astrobek
- Cis-Cis : Apa bapak beneran rayap?
- Pak : Iya, sekeluarga sudah dari lama tinggal di meja piknik, karena kami pikir meja tua itu tidak dipakai lagi
- Rayap
- Cricket : Tapi kata Astrobek Bapak Itu...
- Astrobek : (memutus pembicaraan Cricket) tidak usah teriak juga kali
- Cricket : Tapi kata Astrobek....
- Astrobek : (memutus pembicaraan Cricket) jangan bisik-bisik
- Cricket : Tapi kata Astrobek Bapak Itu hama
- Pak : Sebenarnya kami para rayap itu bukan sekedar hama
- Rayap : (sambil Bernyanyi)

- Kami bukan hama, kami juga punya nama
Kami rayap suka tempat yang gelap dan lembab
Kami suka makanan, makanan yang sisa
Rayap tidak sia-siaaaaaaa
Hahahahaha
Kami rayap hewan yang tidak jahat
Kami hanya suka makan kayu yang lezat
Kami rayap hewan yang tidak jahat
Kami rayap hewan yang tidak jahat
Kami hanya suka makan kayu yang lezat
Di tanahlah kami berkumpul, supaya tanah jadi subur
Jika kau temukan ada sarang rayap pasti ada cadangan air terdekat
Kami rayap hewan yang tidak jahat
Kami, rayap yang tidak jahat
- Astrobek : Keren, keren (bertepuk tangan)
Pak : Maaf, kami sebenarnya nggak bermaksud merusak meja piknik kalian
Rayap cricket : Nggak apa-apa Pak Rayap kita ngerti kok
Kalau keluarga bapak juga butuh tempat tinggal
- Astrobek : Betul
Odi : Tapi rumah Pak Rayap masih rusak
Astrobek : Oh iya, ya
Cis-Cis : Kita bantu beresin rumah Pak Rayap aja
Biar Cis-Cis cepat tidur
- Astrobek : Gimana kalau kita taruh meja Pak Rayap dekat tanah aja
Biar tanahnya pun bias semakin subur
- Semua : Ayoo
(membuatkan rumah untuk Pak rayap Bersama-sama)
Yeyyy (teriakan karena selesai membangun rumah Pak Rayap)
- Odi : Berkat Cis-Cis, Astrobek, dan Cricket akhirnya Pak Rayap dan keluarga rumahnya baru.

Besok ada keseruan apalagi ya di
taman Domikado
Sampai jumpa, datang lagi ya

c) Dialog pada episode 4 dengan judul “Mencari Segitiga Astrobek
Yang Hilang”

- Odi : (Sambil menguap) Sudah malam waktunya tidur
teman-teman
Sepertinya ada yang menangis?
Kalian dengar?
- Astrobek : Hilang, semuanya hilang! (sambil menangis)
- Cis-Cis : Teman-teman, itu siapa yang menangis?
Ohh, Astrobek. Kenapa?
- Astrobek : Astrobek sudah gagal
Sekarang Astrobek, bebek yang gagal. Hilang,
semuanya hilang.
- Cis-Cis : Astrobek? Kok gelap?
- Astrobek : Cis-Cis ngapain kesini?
- Cis-Cis : Kamu kenapa nangis?
- Astrobek : Gara-gara mesin penghapus kebahagiaan yang baru
saja aku buat. (sambil menunjukkan mesinnya yang
gagal)
Gara-gara hilang, semuanya jadi susah! (menangis)
- Cis-Cis : Kira-kira Astrobek, rencananya kapan akan berhenti
menangis? (Astrobek menangis makin kencang)
Yaudah (berjalan meninggalkan Astrobek yang terus
menangis)
- Bea : Di taman
(Nada bernyanyi)
Aku mencium aroma biji-bijian
Dia ingin aku segera memeluk, biji bunga matahari,
biji beri, biji seledri
- Cis-Cis : Emang seledri punya biji, Bea?
- Bea : Dari dulu, Cis-Cis
- Beo : Hai, Cis-Cis
Hai, Bea
- Bea : Hai, Beo
- Beo : Cis-Cis, kamu kenapa? (melihat Cis-Cis yang
mengantuk)
Kok lebih ngantuk dari biasanya?
- Cis-Cis : Astrobek nangis terus semalaman
- Beo : Keapa, kenapa?

- Cis-Cis : Cis-Cis jadi nggak bisa tidur
Cis-Cis tidur di sana saja (sambil beranjak pergi)
- Beo : Cis-Cis
- Bea : Cricket (menyapa Cricket yang datang membawa makanan)
- Cricket : Kalian sudah pada kumpul disini
Mana Astrobek
- Cis-Cis : Cricket bawa apa? (Tanyanya pada Cricket karena baunya enak)
- Cricket : Ini onigiri tuna keju. Buat Astrobek
- Cis-Cis : Emang bebek makan onigiri tuna keju?
- Cricket : Aku kurang tahu ya. Tapi mungkin kita tanya saja
Kayaknya mau deh
- Beo : Gimana kalau kita lihat Astrobek dulu?
- Cricket : Ide bagus! Ayo! (menuju rumah Astrobek)
- Beo : Kira-kira kenapa ya Astrobek mengangis, Cis-Cis?
- Cis-Cis : Kayaknya salah satu alat Astrobek ada yang hilang
- Bea : Kaya apa alatnya Cis-Cis?
- Cis-Cis : Cis-Cis lihat sebuah bentuk dengan tiga sisi yang terhubung. Kayak gini (sambil menunjuk benda yang dibawa Beo)
- Beo : Tiga sisi terhubung? Ohh, segitiga.
Ukurannya kayak gimana? Sebesar ini nggak? (menunjukkan apa yang dibawa)
- Cis-Cis : Cis-Cis lupa
Mungkin lebih lebih besar atau lebih kecil?
- Beo : Yaudah, kalau begitu
Ayo kita cari benda-benda yang bentuknya segitiga supaya Cis-Cis ingat
Yuk
- Bea : Ayo! (mencari benda berbentuk segitiga)
- Beo : Jadi yang mana nih, Cis-Cis?
Segitiga ada empat jenis loh
Lihat nih, Cis-Cis (sambil menunjukkan benda di tangannya)
Panjang sisi dari segitiga ini sama semuanya, nah ini namanya segitiga sama sisi.
Kalau ini namanya segitiga sama kaki. Panjang samping kanan-kirinya sama, tapi panjang di bawahnya nggak sama.
Ini namanya segitiga siku-siku. Soalnya dua sisinya membentuk sudut 90 derajat. Ini sudut siku-sikunya.
Kalau ini namanya segitiga sembarang. Karena panjang sisinya tidak ada yang sama panjang.
Gimana?

- Cis-Cis : Iya, kayaknya yang ini (sambil menunjukk segitiga sembarang)
- Bea : Yakin?
Kamu yakin Cis-Cis?
- Cis-Cis : Yakin
- Beo : Kalau begitu ayo kita bawa ke Astrobek (berjalan menuju laboratorium Astrobek)
- Cricket : Tunggu aku, teman-teman!. Tunggu! (teriaknya karena tertinggal)
- Beo : Astrobek, kami masuk ya.
Astrobek kami menemukan alat Astrobek yang hilang.
Ini (sambil memberikan alat tersebut)
- Astrobek : Apa itu, Beo?
Sebentar, gelap (mengambil senter dan menyalakannya)
Boleh juga nih (melihat benda yang dibawa Beo, dan memasangkannya pada mesin yang dia buat)
- Semua : Hore! (senang karena mesinnya menyala)
- Astrobek : Menangis dengan kencang
- : Astrobek, Astrobek
Kan, mesin-mesin Astrobek sudah menyala, kok Astrobek masih nangsi?
- Astrobek : Astrobek sudah gagal teman-teman
Gagal. Tuh lihat! (sambil menunjukkan foto di mesinnya)
Hilang sudah impian Astrobek menjadi bebek pertama yang mendarat di bulan, sudah ada bebek yang lain
- Cis-Cis : Itu kan cuman bebek karet
- Cricket : Udah Astrobek, jangan nangis.
Kalau kamu enggak bisa ke bulan yang ini kan masih ada bulan yang lain.
- Astrobek : Maksudnya? (tanya Astrobek kebingungan)
- Cricket : Ada bulan April, Mei, Juni.....
- Astrobek : Cricket benar!
Selain bulan, masih banyak benda luar angkasa yang lain.
Kalau begitu, impian Astrobek mulai saat ini adalah Bebek pertama yang pergi ke pluto
- Semua : Yeyy! Hore!
- Cricket : Astrobek pasti bisa
- Semua : Pasti bisa!
- Odi : Akhirnya hari ini teman-teman Domikado sudah belajar tentang segitiga dan jenis-jenisnya.

Kira- kira nanti ada keseruan apa lagi ya di Taman Domikado
Sampai ketemu lagi, teman-teman
Datang lagi ya

d) Dialog pada episode 5 dengan judul “Berkata Jujur, Yuk”

- Odi : Pagi yang cerah di taman semua teman di taman Domikado (di taman)
- Cricket : Doo, Bee,Doo, Bee, Dum
Doo, Bee,Doo, Bee,Doo,Bee, Dum
- Odi : Seperti biasa, Cricket tampaknya sangat ceria hari ini. Sedang apa ya dia? Cricket memang rajin ya. Dia semangat sekali keliling taman Domikado Lihat deh betapa cerianya dia. Hai Cricket, sedang apa?
Ya ampun Cricket asik sekali kelihatannya. Sedang apa?
- Cricket : Cricket lagi senang-senang
- Odi : Wah. Memang apa sih yang bikin Cricket senang
- Cricket : Ummm... lihat! Apa itu? (membohongi Odi untuk melihat sesuatu)
- Odi : Memang ada apa Cricket?
Tidak ada..... loh!
Kemana Cricket? Ada-ada saja (ternyata Cricket menghilang)
- Cricket : Senangnya sudah selesai. Semua pasti suka
- Beo : Aduh! (teriakan keras)
- Cricket : Sura apa itu? (tanyanya karena terkaget)
- Beo : Aduh,aduh,aduh.... Aduh...
- Cricket : Beo, kamu kenapa?
- Beo : Aku barusan jatuh dari jungkat-jungkit. Jungkat – jungkitnya lepas
- Astrobek : Hai, teman-teman!
Apa? ada yang bisa As..
Loh, Beo kenapa?
- Cis-Cis : Astrobek, kamu punya obat untuk tangan Beo? Dia jatuh tertimpa jungkat-jungkit yang rusak.
- Astrobek : Apa?
Jungkat-jungkit rusak?
Ayo kita periksa!
- Beo : Eh tunggu!
Ini tanganku bagaimana?
- Cricket : Iya tangannya Beo lebih penting
- Astrobek : Ummm.... sebentar

- Ini obat gosok otot, dioleskan bias langsung sembuh
(sambil memberikan obat itu pada Beo)
Pasti sembuh
- Bea : Haii semuanya (menyapa teman-teman di taman)
- Astrobek : Hai Bea
- Bea : Ada yang melihat ukulele tidak?
Loh kok rusak! (melihat jungkat-jungkit)
- Astrobek : Itu dia
Lihat teman-teman
Ternyata jungkat-jungkit ini copot karena ada baut yang hilang
- Cis-Cis : Kenapa bias hilang ya?
- Beo : Tadikan Beo sama Cricket main bersama. Masih lengkapkan
- Cricket : Umm iya
- Bea : Berarti ada yang mengambil.
Soalnya pagi ini, ukulele Bea juga hilang
- Beo : Pasti pelakunya sama!
Aduh, aduh sakit (kesakitan)
- Astrobek : Sepertinya ini tugas umtuk bebeaktif!
Kaca pembesar. Topi detektif. Detektif berubah.
Dengan mencari petunjuk kita akan tahu siapa yang mencuri baut jungkat-jungkit kita
- Beo : Kalau nanti ketemu pelakunya biar kapok kita hukum saja
- Cis-cis : Kita suruh lari keliling taman 50 kali
- Astrobek : Banyak sekali!
Sepuluh kali juga sudah capek
- Cis-cis : Kalau capek kasih minum air satu gelas
- Astrobek : Jangan, satu gayung saja
- Beo : Satu ember saja
- Cis-cis : Satu gentong saja
- Semua : Satu gentong, Satu gentong, Satu gentong
- Astrobek : Cricket (teriaknya karena tiba-tiba Cricket terjatuh)
Cricket, apa kamu tahu pelakunya? (setelah membantu Cricket bangun)
- Cricket : Cricket nggak tahu pelakunya kok. Enggak (sambil menggelangkan kepalanya)
- Astrobek : Kalau begitu ayo kita cari (mencari petunjuk)
: Aha! Aku melihat ada jejak roda
- Cricket : Cricket apakah ini jejakmu?
- Cricket : Cricket kan selalu pakai sepatu roda dari tadi keliling taman
Iya kan, Beo
Iya kan (sambil tertawa)
- Bea : Ukulele aku hilang, tangan Beo sakit

Cis-Cis : Taman bermain kita rusak
 Beo : Kita jadi nggak bisa main-main lagi deh (menangis)
 Astrobek : Bebektif tahu pelakunya,
 Pelakunya pasti adalah....
 Cricket : Cricket
 Semua : Cricket?
 Cricket : Cricket minta maaf sudah membuat kalian sedih dan
 Beo jadi celaka gara-gara Cricket
 Astrobek : Tapi kenapa Cricket berbohong?
 Cricket : Cricket takut disuruh lari 50 kali
 Astrobek : Cricket boleh jelaskan nggak kenapa kamu
 mengambil baut dari jungkat-jungkit?
 Semua : Iya, betul
 Pak : Cricket?
 Rayap : Di belakang sini
 Astrobek : Di sisni nih (mencari sumber suara yang memanggil
 Cricket)
 Cricket : Wah jadi ramai
 suka : Cricket terimakasih sudah memberikan baut untuk
 kami, tapi boleh tidak nanti Cricket merangkainya?
 Cricket : Boleh
 Pak : Jadi Cricket pernah bilang waktu itu akan
 Rayap : membuatkan kami kerangka rumah dari besi
 Astrobek : Ohh itu (sambil melihat rumah tersebut)
 Pak : Nah salah satunya menggunakan baut ini (baut
 Rayap : jungkat-jungkit)
 Beo : Kenapa harus besi?
 : Karena yang waktu itu kita buat dari kayu malah
 habis dimakan Pak Rayap dan keluarganya
 Semua : Ohhhh
 Pak : Habis kerangka buat rumah kok lezat sekali (tertawa)
 Rayap :
 Astrobek : Begitu ternyata
 Cricket : Maaf ya Cricket jadi berbohong. Tadi waktu kalian
 bertanya siapa pelakunya Cricket bilang kan nggak
 tahu padahal sebenarnya tahu.
 Cricket belum sempat izin karena takut keluarga Pak
 Rayap nggak bisa berteduh. Tapi Cricket jadi tahu
 Berbohong itu nggak enak dan merugikan
 Maaf yang teman-teman
 Maaf ya Beo
 Astrobek : Tidak apa-apa
 Beo : Tidak apa-apa Cricket
 Kalau kami tahu tujuanmu untuk membantu Pak
 Rayap kami juga bisa bantu
 Semua : Iya betul

Astrobek : Bebektif menyatakan kasus se...
 Bea : Tunggu, tunggu
 Ukulele Bea bagaimana? kan masih hilang
 Beo : Bea, kan kamu punya banyak ukulele di rumah
 Bea : Bea memang punya banyak ukulele yang semuanya
 Bea sayang, tapi tidak ada satu pun yang boleh hilang
 Astrobek : Ooh. Baiklah
 Eh Cricket, apa kamu yang ambil juga ukulele Bea?
 Cricket : Kalau ini Cricket jujur deh, Cricket tidak tahu
 Astrobek : Baiklah kalau begitu kita cari ukulelanya Bea
 Kasus belum selesai!
 Semua : Ayo cari, cari
 Bea : Ukulele kamu dimana ya? (mencari ukulelanya)
 Bantu dong! (meminta temannya untuk mencari
 padahal ukulele di pungung Bea)
 Ukulele aduh dimana ya, kok nggak ada (Bea terus
 mencari)
 Astrobek : Kasus selesai
 Bea : Ukulele, cuit-cut (terus mencari)
 Odi : Teman-teman mengambil barang dan berbohong
 seperti yang dilakukan Cricket adalah tindakan yang
 salah, tapi Cricket berani berkata jujur dan semuanya
 mau memafkannya. Sekarang semuanya sudah
 kembali ceria
 Nanti ada keseruan apa lagi di taman Domikado
 Sampai jumpa Teman-teman

e) Dialog pada episode 7 dengan judul “Tiga Kata Ajaib”

Odi : Ehh sudah ada teman-teman. Halo semuanya
 Selamat pagi, selamat datang kembali di taman
 Domikado
 Wahh Beo sudah bangun rajin sekali, Yuk kita
 temani Beo
 Beo : Kok ini teman-teman pada buang sampah
 sembarangan sih.
 Wah, ini lagi ada snacknya Cis-Cis, taman jadi
 berantakan semua. (melihat taman yang
 berantakan)
 Huh, kalau begini saatnya kerja bakti!
 Memanggil teman-teman yang lain untuk
 membantu.
 Baik teman-teman
 Semua : Siap
 Beo : Hari ini kita akan melakukan kerja bakti

- Membersihkan dan merawat seluruh taman Domikado
- Cricket : Wah, seluruh taman?
- Beo : Iya
- Cricket : Taman Domikado inikan luas banget
- Beo : Nah, makanya itu kita lakukan secara bersama-sama
Tapi Beo akan bagi tuganya untuk kalian (setelah membagi tugas dan mengerjakan tugasnya Beo melihat hasil pekerjaan teman yang lainnya)
Akhirnya selesai juga, ehh bagaimananya kerjaan teman-teman lainnya?
Harusnya sih mereka juga sudah selesai ya (menuju teman yang lain)
- Cricket : Ayo tangkap Cricket, tangkap Cricket (Cricket dan Cis-Cis ternyata sedang bermain kejar-kejaran) Cricket di sini!
- Cis-Cis : Dapat! (berhasil menangkap Cricket)
Cricket (memanggil Cricket yang jatuh dan menyadari ada Beo)
- Cricket : Eh, ada Beo
Main bareng kita yuk
- Bea : Aduh, kalian ini ya! Malah main-main!
Tuh lihat daun-daun dan sampah-sampah masih berserakan (marahnya pada kedua temannya yang bermain tersebut)
- Cis-Cis : Sudah disapu kok tuh
- Bea : Mana?
- Cis-Cis : Tapi belum selesai
- Cricket : Beo nggak mau istirahat dulu aja? sambil main kejar-kejaran sama kita?
- Beo : Tidak bisa! Mending kita selesaikan dulu kerja bakti ini. Terus kalau sudah selesai baru kalian boleh main-main.
Kalo begitu, ayo kita mulai menyapu lagi ya.
Cricket sama Cis-Cis nyapu sebelah sini, Beo sebelah sana, oke? Oke (sambil beranjak pergi)
- Beo : Bagus-bagus (di tempat lain)
- Bea : Tinggal empat lagi
- Beo : Hah! Jadi, dari tadi tuh cuma berhasil ngecat satu kursi?
- Bea : Ummm, iya.
Yaudah sih...
- Beo : Yaudah deh sini, Beo bantuin
- Bea : Asyik, terimakasih
(Beo menjatuhkan cat milik Bea)

- Yahh, cat Bea tumpah
- Beo : Bea sih! Taruh kaleng cat sembarangan
- Bea : Loh kok Bea. Dari tadi kaleng catnya di situ aja
Beo, gak kemana-mana
Beo aja jalannya yang engga lihat-lihat
- Beo : Yaudah, yaudah, yaudah
Bea selesaikan aja dulu tuh ngecat kursi- kursinya.
Beo mau ngecek-ngecek lainnya.
Oh iya Bea, pokonya hari ini harus udah selesai ya,
jangan nyanyi-nyanyi aja, oke? Oke
- Bea : Gimana sih Beo, bukannya minta maaf udah
numpahin cat Bea. Malah marah-marah
- Bea : (di tempat lain)
Astrobek, gimana?
- Astrobek : Nih lihat,nih. Ayunanya, talinya udah aku ganti.
Keren kan
- Beo : Kuat kan?
- Astrobek : Ya kuat dong, kan kerja Astrobek itu selalu seratus
persen (belum selesai ucapan Astrobek, tetapi
sudah di tinggal Beo)
- Beo : Oke!
- Astrobek : Loh,loh!
Bilang terima kasih kek, kan benerinnya susah
- Beo : Cis-Cis (kembali ketempat Cis-Cis dan Cricket
menyapu)
- Cis-Cis : Iya?
- Beo : Ambilin serok sampah itu
- Cis-Cis : Ini? (menunjukkan benda yang dibawa dan di
jawab anggukan Beo)
- Beo : Ehh tunggu, tunngu
Sekalian deh, kotak sampahnya juga
Nanti keburu ada angin, terus nanti sampah dan
daunnya terbang terbang lagi.
Kamu mau nyapu-nyapu lagi?
Taruh sini (Pintanya pada Cis-Cis)
- Cis-Cis : Capek
Beonya nyuruh-nuruh terus
- Cricket : Semangat Cis-Cis
Beo kan memang begitu kalau tentang kebersihan
- Cis-Cis : Ya setidaknya Beo bisa minta tolong baik-baik
nggak usah marah-marah kayak gitu, teriak-teriak.
- Astrobek : Cis-Cis kok kelihatannya lesu banget. Kenapa?
(tanyanya pada Cis-Cis)
- Cis-Cis : Kesal. Beo dari tadi marah-marah dan nyuruh-
nyuruh
- Odi : Aduh, gimana ya ini?

- Sebenarnya tujuan Beo Itu baik cuma ya, caranya aja
- Beo : (Di Rumah)
Aduh Bea, Bea
Habis cari barang pasti deh, selalu berantakan
Kenapa sih, teman-teman nggak bisa jaga kebersihan
- Odi : Beo, Odi boleh nggak kasih Beo saran
- Beo : Saran?
Saran apa?
- Odi : Odi tahu kok, sebenarnya Beo mau ngajak teman-teman jadi lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Tapi mungkin cara Beo aja yang bikin teman-teman nggak nyaman.
- Beo : Jadi selama ini, Beo bikin teman-teman nggak nyaman?
- Odi : Hmmmm, teman-teman kadang ngerasa capek aja sih kalau selalu dipakasa
- Beo : Begitu ya?
- Odi : Beo, Beo tetap bisa ngingetin dengan cara yang lebih perhatian kok, misalnya gunakan tiga kata ajaib
- Beo : Tiga kata ajaib?
- Odi : Kalau Beo melakukan kesalahan sebaiknya ya meminta maaf, dan terus kala Beo sudah dibantu jangan lupa ucapkan terima kasih, kalau lagi butuh bantuan jangan sungkan untuk bilang tolong.
- Beo : Beo ngerasa bersalah sama teman-teman
Beo mau menemui teman-teman dulu aah
Odi, terima kasih ya udah ngingetin dan kasih saran ke Beo
- Odi : Sama-sama Beo, senang bisa membantu
- Beo : (Di taman)
Teman-teman, Beo minta maaf ya
- Cricket : Minta maaf? Minta maaf kenapa Beo?
- Beo : Beo minta maaf, kalau selama ini Beo sering nyuruh-nyuruh kalian. Terus Beo suka lupa, minta tolong dan bilang terima kasih
- Bea : Iya, nggak apa-apa Beo. Kami semua paham kok, sebenarnya yang Beo lakukan itu demi kebaikan kita semua. Benerkan
- Beo : Terima kasih ya sudah mau mengerti Beo. Beo janji besok-besok akan lebih menghargai usaha teman-teman
- Astrobek : Wahhh.. baguslah kalau begitu, janji ya Beo, jangan sering marah-marah lagi ya

Beo : Iya
Astrobek : Cis-Cis tuh sampai nangis loh
Beo : Oh iya?
Cis-Cis : Cis-Cis nggak nangis kok
: Maafin Beo ya Cis-Cis. Beo tadi terlalu keras sama
Cis-Cis. Maafin ya
Cis-Cis : Iya
Beo : Teman-teman mau nggak tolongin Beo bersihin
daun-daun?
Astrbek : Iya, kenapa tidak?
: Ayo kita bersih-bersih!
Beo : Terima kasih ya
Odi : Akhirnya kerja baktinya selesai dan yang
terpenting hari ini Beo belajar untuk bilang tolong,
terima kasih dan maaf. Teman-teman coba
praktekkan juga ya di rumah.
Dadah teman-teman, kita berjumpa besok lagi