

ANALISIS NILAI-NILAI EDUKATIF DALAM PERILAKU TOKOH GEORGE PADA SERIAL PENDEK FILM CURIOUS GEORGE

Rania Balqis¹, Rifqah Asy Syifa², Sal Sabila Ningcahya Ningsih³, Sarah Agustina⁴

^{1,2,3,4}PGMI FTK Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

[¹balqisrania13@gmail.com](mailto:balqisrania13@gmail.com), [²rifqahasysyifa@gmail.com](mailto:rifqahasysyifa@gmail.com),

[³salsabilacahya2312@gmail.com](mailto:salsabilacahya2312@gmail.com), [⁴agustinasarah1208@gmail.com](mailto:agustinasarah1208@gmail.com), [⁴mi@unpas.ac.id](mailto:mi@unpas.ac.id)

ABSTRACT

The animated movie Curious George serves as a valuable educational resource for young viewers. George, the central character, is depicted as a highly inquisitive, energetic, and adventurous figure throughout his various activities. This study seeks to examine the educational messages conveyed through George's behavior, particularly in the holiday episode, using a qualitative content analysis approach to observe his actions and interactions on screen. The findings reveal that George's conduct reflects a wide range of learning values, such as a spirit of exploration, creative thinking, problem-solving abilities, self-reliance, and hands-on experiential learning. Furthermore, his adventurous nature mirrors the way children naturally learn by engaging with and responding to the world around them. These results suggest that Curious George holds strong potential as an engaging and context-based educational tool for fostering positive learning values in young children.

Keywords: Educational values, Curious George, character education

ABSTRAK

Film animasi Curious George merupakan salah satu media pembelajaran yang kaya akan nilai edukatif bagi anak. Tokoh utama, George, digambarkan sebagai karakter yang memiliki rasa ingin tahu tinggi, aktif, dan eksploratif dalam setiap aktivitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai edukatif yang terdapat dalam perilaku tokoh George pada episode liburan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik analisis isi (content analysis) terhadap adegan dan tindakan George dalam film. Hasil analisis menunjukkan bahwa perilaku

George mengandung berbagai nilai edukatif, antara lain rasa ingin tahu, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah, kemandirian, serta pembelajaran melalui pengalaman langsung. Selain itu, perilaku eksploratif George juga mencerminkan proses belajar anak yang alami melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Temuan ini menunjukkan bahwa film *Curious George* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai edukatif pada anak usia dini, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual.

Kata Kunci: Nilai edukatif, *Curious George*, Pendidikan karakter

A. Pendahuluan

Perkembangan media pembelajaran di era digital saat ini semakin beragam, salah satunya melalui film animasi yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi bagi anak. Film animasi memiliki daya tarik visual serta alur cerita yang mampu memengaruhi perkembangan kognitif, afektif, dan sosial anak. Salah satu film animasi yang cukup dikenal dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *Curious George*, yang menampilkan tokoh utama seekor monyet bernama George dengan karakter rasa ingin tahu yang tinggi.

Tokoh George dalam film *Curious George* digambarkan sebagai sosok yang aktif, eksploratif, serta memiliki rasa ingin tahu yang besar

terhadap lingkungan sekitarnya. Karakter tersebut mencerminkan perilaku alami anak usia dini yang berada pada tahap perkembangan kognitif, di mana anak cenderung belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan. Dalam episode bertema liburan, George dihadapkan pada berbagai situasi baru yang mendorongnya untuk mengeksplorasi, mencoba berbagai hal baru, serta menghadapi konsekuensi dari setiap tindakannya. Hal ini menjadikan episode tersebut kaya akan nilai-nilai edukatif yang dapat dianalisis secara lebih mendalam.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Auliya et al., 2025) dalam ini menunjukkan bahwa perilaku tokoh George mengandung unsur pembelajaran yang kuat,

terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah pada anak. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa rasa ingin tahu George menjadi faktor utama yang mendorong proses belajar berbasis eksplorasi, yang sejalan dengan pendekatan pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics).

Namun demikian, penelitian yang secara khusus menganalisis nilai-nilai edukatif dalam perilaku tokoh George pada episode bertema liburan masih tergolong terbatas. Padahal, episode liburan memiliki konteks yang berbeda karena menghadirkan lingkungan baru yang lebih kaya akan pengalaman belajar. Oleh sebab itu, analisis terhadap perilaku George dalam episode tersebut menjadi penting untuk mengidentifikasi nilai-nilai edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran anak, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai-nilai edukatif yang terkandung dalam perilaku tokoh George pada episode liburan dalam film *Curious George*. Hasil penelitian

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan media film animasi sebagai sarana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Nilai-nilai edukatif merupakan nilai-nilai yang berkaitan dengan pendidikan yang berfungsi untuk membimbing perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam aspek pribadi maupun sosial. Secara umum, nilai edukatif mencakup sikap, moral, dan karakter yang dianggap baik dan perlu ditanamkan melalui proses pendidikan (Auliya et al., 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (content analysis) sebagai teknik utama dalam pengumpulan dan analisis data. Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, yakni mengidentifikasi dan menganalisis nilai-nilai edukatif yang tercermin dalam perilaku tokoh George pada film animasi *Curious George*. Analisis isi merupakan metode yang berorientasi pada penafsiran makna suatu pesan secara sistematis dan mendalam. Metode ini

banyak diterapkan dalam berbagai bidang kajian karena memiliki kemampuan untuk mengungkap isi pesan yang terdapat dalam berbagai bentuk komunikasi, termasuk media audio-visual, film, maupun media berbasis internet (Fadli, 2021).

Proses analisis dilakukan melalui kegiatan mengamati dan mencatat perilaku tokoh dalam beberapa episode *Curious George*, yaitu *George Goes to Department Store*, *George Goes to Australia*, dan *George's Safari Adventure*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi terhadap tayangan tersebut. Observasi dilakukan dengan cara menonton video secara berulang guna mengidentifikasi perilaku tokoh, dialog, serta bentuk interaksi sosial yang memuat nilai-nilai edukatif. Adapun dokumentasi dilakukan dengan mencatat adegan-adegan penting, mengambil tangkapan layar (screenshot), serta mengelompokkan data ke dalam kategori nilai karakter yang ditemukan. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh tersusun secara sistematis dan mendalam dalam proses analisis.

Adapun sumber data pada penelitian ini yaitu, 1) Data primer, yaitu rekaman visual (video) dari ketiga episode yang diamati secara langsung; 2) Data sekunder, yaitu artikel ilmiah dan sumber kepustakaan yang relevan dengan nilai edukatif dan pendidikan karakter anak. Melalui tokoh dan alur cerita yang positif dalam film animasi, anak dapat belajar mengenai empati, kerja sama, kedisiplinan, hingga kebiasaan hidup bersih. Animasi edukatif yang dirancang dengan prinsip pedagogis dapat menjadi sarana pembentukan karakter karena anak lebih mudah meniru perilaku tokoh yang mereka lihat (Palupi et al., 2025).

Analisis konten ini bertujuan untuk mengungkap pola perilaku tokoh yang mencerminkan nilai-nilai edukatif, seperti rasa ingin tahu, tanggung jawab, kepedulian, kerja sama, dan persahabatan. Selanjutnya, temuan penelitian dibandingkan dengan teori pembelajaran sosial serta indikator pendidikan karakter anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai peran media animasi dalam mendukung pembentukan karakter anak melalui tayangan yang edukatif

dan relevan dengan kehidupan sehari-hari

rasa takut menjadikannya individu yang kreatif dan terus mengalami perkembangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Nilai Rasa Ingin Tahu (Curiosity)



Gambar 1 Curious George sedang berada di dalam sebuah ruangan yang dipenuhi oleh banyak televisi dan berinteraksi dengan kamera

Tokoh Curious George digambarkan sebagai sosok yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Ia senantiasa menunjukkan minat terhadap berbagai hal baru di lingkungan sekitarnya serta berani mencoba sesuatu yang belum pernah ia lakukan sebelumnya. Sikap ini mencerminkan karakter sebagai pembelajar aktif yang memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dorongan rasa ingin tahunya membuat George aktif mengeksplorasi, mengamati, serta memahami berbagai situasi secara mandiri. Selain itu, keberaniannya dalam menghadapi hal-hal baru tanpa

Berdasarkan gambar yang ditampilkan, George terlihat berada di dalam sebuah ruangan yang dipenuhi oleh banyak layar televisi yang menampilkan dirinya. Ia berdiri di depan sebuah kamera yang terpasang pada tripod sambil mengangkat tangan, seolah-olah sedang menyapa atau berinteraksi dengan kamera tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa George sedang mencoba menggunakan atau memahami cara kerja alat perekam tersebut. Tindakan tersebut mencerminkan tingginya rasa ingin tahu serta keinginannya untuk mengeksplorasi teknologi baru di sekitarnya. Situasi ini juga memperlihatkan bahwa George belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), yang merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif bagi anak.

2. Nilai Sifat Tolong Menolong



Gambar 2 Curious George sedang membantu seorang karyawan toko dalam proses membungkus kado

Pada scene ini, tampak Curious George sedang membantu seorang karyawan toko dalam proses membungkus kado untuk barang yang dibeli oleh pelanggan lain. Ia terlihat memegang pita dan berusaha mengikatnya pada kotak hadiah agar tampak rapi. Sementara itu, karyawan toko mendampingi serta memberikan arahan kepada George selama proses tersebut berlangsung. Keadaan ini menunjukkan adanya bentuk kerja sama antara George dan karyawan dalam menyelesaikan tugas.

Perilaku yang ditunjukkan George dalam adegan ini menggambarkan bahwa ia tidak hanya aktif dan memiliki rasa ingin tahu, tetapi juga menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sosialnya. Keterlibatannya dalam membantu membungkus kado

mencerminkan nilai-nilai kepedulian, kerja sama, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, George dapat dijadikan sebagai contoh yang baik bagi anak-anak dalam menumbuhkan sikap suka menolong serta peduli terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari.

3. Nilai Tanggung Jawab



Gambar 3 Curious George sedang mengembalikan barang yang telah selesai ia gunakan

Pada scene ini, Pada gambar tersebut, tampak Curious George sedang bermain dengan berbagai peralatan dapur yang tersedia di sebuah departemen toko. Ia memanfaatkan beberapa alat, seperti blender dan perlengkapan lainnya, sebagai bagian dari upayanya mengeksplorasi benda-benda di sekitarnya. Aktivitas ini menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitar.

Setelah selesai menggunakan peralatan tersebut, George terlihat mengembalikan semua barang ke tempat semula serta menatanya kembali dengan rapi. Tindakan ini mencerminkan adanya kesadaran terhadap tanggung jawab dalam menggunakan barang milik orang lain. Ia tidak membiarkan barang-barang tersebut dalam kondisi berantakan, melainkan berusaha mengembalikannya seperti keadaan semula.

Perilaku ini menunjukkan bahwa George memiliki nilai edukatif berupa tanggung jawab, yaitu kemampuan untuk menjaga dan merawat barang yang digunakan. Sikap tersebut dapat dijadikan sebagai teladan bagi anak-anak agar senantiasa bertanggung jawab atas setiap tindakan yang dilakukan, khususnya dalam menggunakan serta memelihara fasilitas yang ada di lingkungan sekitar.

4. Nilai Persahabatan dan Kepedulian



Gambar 4 Curious George sedang mengembalikan topi pria tersebut setelah mengambilnya dari seekor anjing.

Pada scene ini, tampak Curious George bersama The Man with the Yellow Hat sedang melakukan petualangan di sebuah Taman Safari di Australia. Selama perjalanan, keduanya mengamati beragam hewan serta makhluk hidup yang terdapat di lingkungan Taman Safari tersebut. Ketika sedang menjelajah, angin bertiup cukup kencang sehingga topi milik pria bertopi kuning terlepas dan terbawa hingga mendekati seekor anjing.

Menanggapi peristiwa tersebut, George dengan sigap mengambil tindakan dengan mematahkan ranting dan melemparkannya ke arah anjing tersebut untuk mengalihkan perhatian atau menenangkannya. Setelah kondisi kembali aman, George

kemudian mengambil topi tersebut dan mengembalikannya kepada pemiliknya. Tindakan ini menunjukkan adanya kepedulian yang tinggi terhadap sahabatnya serta kesigapan dalam membantu menghadapi situasi yang tidak terduga.

Perilaku yang ditunjukkan George dalam adegan tersebut mencerminkan nilai persahabatan dan kepedulian. Ia menunjukkan sikap siap membantu, melindungi, serta memberikan perhatian kepada orang lain. Sikap ini dapat dijadikan sebagai contoh yang baik bagi anak-anak dalam membangun hubungan sosial yang harmonis, saling tolong-menolong, serta memiliki empati dalam kehidupan sehari-hari.

5. Nilai Kerja Sama dan Bertukar Pikiran



Gambar 5 Curious George bersama seorang pria sedang menyusun rencana dengan memanfaatkan peta atau papan strategi.

Pada scene ini, tampak Curious George bersama seorang pria sedang menyusun rencana dengan memanfaatkan peta atau papan strategi. Sebelumnya, George menghadapi masalah ketika layangan yang dimainkannya tersangkut di pohon hingga akhirnya robek. Saat ingin membeli layangan baru, mereka menyadari bahwa uang yang dimiliki belum mencukupi. Berdasarkan saran penjual, keduanya kemudian memutuskan untuk bekerja agar dapat mengumpulkan uang yang dibutuhkan.

Setelah kembali ke rumah, George dan pria tersebut mulai merancang langkah-langkah kerja melalui diskusi dan perencanaan yang sistematis. Mereka saling bertukar ide untuk menentukan cara yang paling efektif dalam menyelesaikan tugas. Tindakan ini menunjukkan adanya nilai kerja sama dan proses bertukar pikiran, di mana George tidak bertindak sendiri, melainkan berkolaborasi serta berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama.

Sikap tersebut mencerminkan pentingnya kebersamaan, komunikasi, serta perencanaan yang

matang dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Nilai ini dapat dijadikan sebagai teladan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama serta menghargai pendapat orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, tokoh Curious George dalam berbagai adegan memperlihatkan beragam nilai edukatif yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Nilai-nilai tersebut mencakup rasa ingin tahu, keberanian dalam mencoba hal baru, tanggung jawab, kepedulian sosial, sikap suka menolong, persahabatan, serta kemampuan bekerja sama dan bertukar gagasan.

Melalui perilakunya, George tidak hanya digambarkan sebagai sosok yang aktif dan gemar bereksplorasi, tetapi juga memiliki kesadaran sosial serta tanggung jawab terhadap lingkungan di sekitarnya. Ia mampu belajar dari pengalaman, memberikan bantuan kepada orang lain, menjaga hubungan yang baik dengan sahabat, serta bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang

ditampilkan tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan sosial.

Dengan demikian, tokoh George dapat dijadikan sebagai contoh yang baik dalam menanamkan pendidikan karakter pada anak, khususnya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan penelitian, disarankan agar guru dan orang tua memanfaatkan tayangan seperti *Curious George* sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai karakter, seperti tanggung jawab, kepedulian, dan kerja sama. Selain itu, pendampingan selama anak menonton juga penting agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Anak-anak pun diharapkan mampu meneladani sikap positif yang ditunjukkan oleh tokoh George dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya, A. F. S., Safitri, H. I., & Fashlah, A. G. (2025). Eksplorasi Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini pada Serial Pendek Curious George. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 331–343. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v>

8i1.2246

Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.

Palupi, N. W. I., Ummah, S. R., & Larasati, P. (2025). Konsep dan Praktik Metode Kualitatif untuk Penelitian Sosial. *Jurnal Riset Humaniora Dan Pendidikan*, 3(4), 188–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.860>