

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang terus berkembang membawa dampak pada perubahan lingkungan, seperti halnya dalam menyampaikan informasi semakin mudah dan gampang sehingga informasi yang di sampaikan juga mudah di pahami bagi penerima informasi (Wirany & R, 2022). Era digital saat ini teknologi telah menjadi bagian penting bagi kehidupan sehari-hari yang tidak bisa dipisahkan, penggunaan digital tidak hanya bagi kalangan orang dewasa saja tapi juga banyak siswa-siswi terutama kalangan siswa sekolah dasar yang sudah menggunakan kemajuan teknologi (Rini & M, 2021).

Berbicara tentang teknologi, teknologi tidak lagi hanya berfungsi untuk mempermudah pekerjaan, melainkan juga sebagai sarana komunikasi dan informasi (Turmudi, 2020). Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan dalam pendidikan adalah media video, Video adalah media elektronik yang menggabungkan dua elemen audio (suara) dan visual, sehingga hasil yang ditampilkan lebih menarik secara visual (Friendha, 2019). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa video dijadikan Bahkan, penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penggunaan video sebagai media ajar dapat membantu menekan angka perilaku bullying di sekolah (Ru'iyah, 2022).

Media ajar yang saat ini banyak digunakan adalah video animasi 2D selain mudah dalam penyampaian informasi, video animasi juga mudah dipahami siswa

karena penyampaian materi lewat gambar bergerak dan audio, sehingga pelajaran lebih mudah di ingat oleh siswa (Afifah, 2021). Salah satu materi penting yang dapat disampaikan melalui animasi 2D adalah tentang *bullying*, karena animasi mampu menyampaikan pesan moral dengan cara yang ringan namun tetap bermakna.

Bullying sendiri adalah perbuatan untuk menyakiti seseorang atau mengganggu korban, baik secara fisik, verbal, maupun non-verbal, biasanya dilakukan secara *peer-to-peer* atau bisa dengan sekelompok tertentu. Tindakan *bullying* terdiri dari tiga peran yaitu pelaku, korban dan saksi. Jenis *bullying* yaitu (Sofyan et al., 2022) (Nuraeni et al., 2023)(Nuraeni, 2023). Dimana *bullying* di perkotaan lebih umum terjadi di kalangan siswa, terutama di lingkungan sekolah dasar akibatnya korban kerap merasa takut, murung, minder, bahkan membuat prestasi akademik menurun (Al-Ani et al., 2024).

SDN Sukoharjo 04 yang berlokasi di Jl. Bengawan Solo No.02, Desa Bulusari, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo, merupakan sekolah dasar negeri yang memiliki 69 siswa, terdiri atas 30 siswa perempuan dan 39 siswa laki-laki. Tenaga pendidikan berjumlah 8 orang guru, diantaranya 6 guru wali kelas, 1 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan 1 kepala sekolah. Dari segi fasilitas penunjang pembelajaran sekolah ini memiliki 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, lapangan yang cukup luas, serta 3 unit proyektor (2 berfungsi baik dan 1 dalam kondisi rusak). Namun, berdasarkan hasil observasi, sarana tersebut belum digunakan secara maksimal. Proses pembelajaran masih sangat bergantung pada metode konvensional dengan buku LKS sebagai sumber utama. Kondisi ini

membuat variasi pembelajaran terbatas dan minat belajar siswa menjadi kurang optimal.

Hasil observasi, wawancara dengan guru, serta penyebaran kuesioner kepada 35 siswa menunjukkan bahwa praktik bullying yang ada di lingkungan sekolah masih cukup sering terjadi. Bentuk perilaku bullying yang sering dilakukan di antaranya mengejek dengan menyebut nama orang tua, mengejek kekurangan teman, mencolek siswa perempuan secara tidak sopan, hingga memukul teman saat bermain. Berdasarkan laporan guru, peristiwa ini bisa terjadi 3–4 kali dalam seminggu. Akibatnya, beberapa siswa menjadi murung, tidak percaya diri, sulit bersosialisasi, bahkan ada yang takut untuk masuk sekolah.

Kuesioner yang diberikan kepada siswa memperkuat temuan tersebut. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa tentang bullying hanya 46%, yang berarti masih rendah. Sebaliknya, kategori yang ke dua tentang pengalaman ketika di *bully* menunjuka 76% siswa mengalami *bullying*, kategori ke 3 pengalaman melihat pada tindakan *bullying* menunjukan rata-rata presentase 74% tergolong dalam kategori tinggi pada kasus *bullying*. Sementara itu, sikap siswa dalam menghadapi bullying baru mencapai 51%, yang masih masuk kategori kurang. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif dalam memberikan edukasi tentang bullying kepada siswa sekolah dasar.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan menggunakan media edukasi berupa video animasi 2D. Dimana video animasi 2D terbukti efektif untuk menarik minat belajar pada siswa (Nugraha, 2024). Video animasi dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan menggunakan bahasa yang

sederhana, visual yang menarik, dan situasi yang relevan dengan keseharian siswa (Sari, 2023). Materi yang disampaikan meliputi pemahaman bullying, tindakan yang harus di lakukan jika melihat atau bahkan mengalami bullying, serta pemahaman sikap dalam menolak tindakan bullying sejak dini. Setelah video edukasi di putar peneliti memberikan lagu edukatif berjudul *Anti Bullying* (Kamu, Aku, Kita adalah Kawan) yang dipopulerkan oleh *Song of Kids*.

Dalam proses penelitian ini, peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Alasan pemilihan metode ADDIE adalah karena model ini memiliki tahapan yang sistematis, terstruktur, dan fleksibel, sehingga sesuai untuk merancang media pembelajaran. ADDIE memungkinkan peneliti untuk menganalisis kebutuhan siswa, merancang storyboard, mengembangkan media animasi, mengimplementasikan produk, serta mengevaluasi efektivitasnya. Dibandingkan dengan model lain, ADDIE lebih ringkas, mudah dipahami, dan dapat diterapkan dalam waktu relatif efisien sehingga tepat digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Sukoharjo 04 maka disusunlah video animasi 2D strategi menghadapi bullying. Video ini dibuat untuk membantu siswa memahami apa itu bullying sekaligus menumbuhkan sikap peduli, empati, dan keberanian dalam menolak tindakan bullying sejak dini. Selain itu, penyusunan video animasi ini juga didasarkan pada permasalahan yang ada di sekolah, di mana media digital yang sebenarnya sudah dimiliki belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, melalui metode

pengembangan ADDIE dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects, video animasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi edukatif yang menarik, efektif, dan relevan dalam upaya mencegah bullying serta menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan nyaman bagi siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang ada peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

- a. Bagaimana pembuatan media edukasi video animasi 2D materi tentang tindakan *bullying* untuk siswa SDN Sukoharjo 04?
- b. Apakah penggunaan video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman siswa SDN Sukoharjo 04 tentang tindakan *bullying*?
- c. Bagaimana hasil uji kelayakan video animasi 2D berdasarkan para ahli media?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka di buatlah batasan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini tidak membahas bentuk media lain selain animasi 2D ditujukan untuk siswa SDN Sukoharjo 04 dalam konteks pemahaman tindakan *bullying*
- b. Penelitian akan membahas tentang *bullying* verbal, fisik, dan non verbal yang terjadi di dalam sekolah
- c. Pembuatan video animasi mengikuti metode ADDIE Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*) dan tidak akan membahas metode lain

- d. Penelitian dilakukan hanya selama proses pembuatan video animasi, tanpa mencakup implementasi jangka panjang.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah:

- a. Untuk membuat media edukasi berupa video animasi 2D yang membahas materi tentang tindakan *bullying*, yang ditujukan untuk siswa SDN Sukoharjo 04
- b. Untuk mengetahui efektivitas video animasi 2D tentang tindakan *bullying* pada pemahaman siswa SDN Sukoharjo 04 dengan pengukuran *pre-test* dan *post-test*.
- c. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan pada video animasi 2D berdasarkan ahli media dengan pengukuran skala likert

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari riset diantaranya sebagai berikut:

- 1. Bagi Siswa
 - a. Penelitian yang dilakukan bisa membantu siswa untuk tidak menjadi pelaku tindakan *Bullying*.
 - b. Membantu siswa menciptakan lingkungan sekolah yang lebih aman dan nyaman.

2. Bagi Sekolah

- a. Diharapkan dapat dijadikan media edukasi untuk siswa terhadap tindakan *Bullying*
- b. Diharapkan sarana yang ada lebih bisa di manfaatkan

3. Bagi peneliti

- a. Lebih memahami proses pembuatan animasi 2D
- b. Penelitian yang dilakukan diharapkan bisa menjadi refrensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian tentang tindakan *Bullying* yang ada disekolah

4. Bagi STMIK Amikom Surakarta

- a. Menjadi contoh implementasi nyata antara teknologi informatika dengan edukasi.
- b. Memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis animasi