

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Edukasi moral merupakan bagian dari pendidikan karakter yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai moral pada individu (Sulastri et al., 2022). Pendidikan karakter dapat membentuk menjadi individu yang memiliki sikap kritis, empati, religius, toleransi, tanggung jawab, dan kesadaran global (Amril & Pransiska, 2021). Terdapat indikasi penurunan moral pada siswa, terutama yang paling mencolok adalah kemerosotan dalam nilai-nilai religius, kemanusiaan, dan persatuan (Revalina et al., 2023). Maka dari itu, penting untuk mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kemanusiaan kepada anak-anak yang merupakan masa depan bangsa, agar menjadi individu yang bermoral (Sari, 2021).

Mengintegrasikan pendidikan moral, terutama dalam hal berpikir kritis, kesadaran global, kemanusiaan dan empati kepada siswa, dapat dicapai melalui pembelajaran dan pemahaman mengenai fenomena global seperti konflik Palestina dan Israel (Hayat et al., 2024). Guru SDN Cikoneng dalam wawancara menyatakan bahwa edukasi mengenai Palestina akan membantu siswa membuka wawasan mereka mengenai isu global dan dapat mengembangkan jiwa empati, kemanusiaan, religiusitas, dan solidaritas.

Hasil wawancara dengan lima siswa SDN Cikoneng menunjukkan bahwa mereka hanya mengetahui bahwa Palestina dan Israel sedang berperang, namun tidak memahami dampak dan krisis yang terjadi di Palestina. Kurangnya media yang sesuai untuk anak-anak membuat mereka merasa cemas atau takut saat melihat konten mengenai Palestina di media sosial atau televisi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih ramah anak, seperti media edukatif yang sesuai dengan usia, untuk meningkatkan pemahaman tanpa menimbulkan kecemasan.

Anak usia sekolah, pada dasarnya memiliki pemahaman yang terbatas mengenai implikasi dari informasi yang diterima, terutama jika informasi tersebut mengandung elemen emosional atau moral yang rumit (Cruz et al., 2022). Dengan

demikian, anak usia sekolah memerlukan pendekatan dengan cara bersahabat, menyenangkan, dan edukatif untuk memahami topik yang disampaikan.

Di era digital, siswa lebih tertarik pada perangkat seperti smartphone dan tablet dibandingkan buku cetak, sehingga banyak sekolah mulai menggunakan media digital untuk pembelajaran (Alherz et al., 2020). Animasi 2D menjadi salah satu media edukasi yang efektif karena menarik, penuh warna, dan sesuai minat anak-anak (Fitri & Nailul, 2021). Penerapan *storytelling* melalui animasi juga dapat meningkatkan empati, fantasi, dan motivasi anak dalam memahami pendidikan moral (Odumegwu et al., 2022; Dewi & Nani, 2020).

Penelitian tentang Palestina sebagai pembelajaran di kelas telah dilakukan oleh Hayat et al. (2024), serta penelitian mengenai media edukasi moral oleh Nur Aeni et al. (2022), Rayhandito & Alamin (2023), Syamsurrijal (2020). Namun, belum ada penelitian yang merancang media edukasi moral bagi anak usia sekolah dengan topik perjuangan rakyat Palestina dalam bentuk animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan merancang video animasi 2D berbasis *storytelling* tentang perjuangan rakyat Palestina sebagai media edukasi moral bagi anak usia sekolah, khususnya siswa SDN Cikoneng. Dengan penyajian yang ringan dan menarik, animasi ini diharapkan menanamkan nilai karakter, membentuk generasi bermoral, berpikir kritis, dan terinformasi. Upaya ini mendukung program SDGs (*Sustainable Development Goals*) poin ke-4 (Pendidikan Berkualitas) dan ke-16 (Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan animasi *storytelling* “Para Pejuang Palestina sebagai media edukasi moral bagi anak usia sekolah?”
2. Bagaimana hasil uji coba animasi *storytelling* “Para Pejuang Palestina sebagai media edukasi moral bagi anak usia sekolah”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Rancangan media menerapkan teknik animasi 2D dan *motion graphic* dengan konsep animasi *storytelling* menggunakan *software Adobe After Effects 2024* dan *Adobe Premiere Pro 2023*, dan didistribusikan melalui *platform YouTube*.
2. Materi konten animasi befokus pada konten penyerangan yang terjadi di Palestina, peta lokasi wilayah-wilayah di Palestina yang terkena dampak penyerangan, perjuangan dan sikap rakyat Palestina ketika menghadapi kondisi sulit yang dapat diteladani, dan aksi yang dapat dilakukan untuk bela Palestina.
3. Subjek penelitian adalah anak usia sekolah dengan rentang usia 6-12 tahun yang bersekolah di SDN Cikoneng Kabupaten Bandung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mengetahui rancangan animasi *storytelling* “Para Pejuang Palestina sebagai media edukasi moral bagi anak usia sekolah.
2. Mengetahui hasil uji coba animasi *storytelling* “Para Pejuang Palestina sebagai media edukasi moral bagi anak usia sekolah.

1.5. Manfaat Penelitian

Perancangan Animasi *Storytelling* “Para Pejuang Palestina” Sebagai Media Edukasi Moral Bagi Anak Usia Sekolah ini diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Anak Usia Sekolah

Dengan perancangan animasi “Para Pejuang Palestina” ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan agar memiliki wawasan global dan menjadi media edukasi dalam mengembangkan pendidikan moral dan karakter anak usia sekolah baik di dalam maupun luar sekolah.

2. Bagi Pendidik dan Orang Tua

Perancangan animasi “Para Pejuang Palestina” ini diharapkan dapat membantu guru/pendidik dan orang tua dalam menyampaikan topik kompleks tentang krisis kemanusiaan di Palestina sekaligus mengajarkan nilai moral mengenai kemanusiaan dan empati dengan cara yang sederhana dan ramah anak.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi instrumen bagi peneliti untuk memperluas wawasan, mengembangkan dan menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Multimedia UPI Kampus Daerah Cibiru. Dan juga dapat menjadi bahan awal pengetahuan dan pemahaman dalam perancangan media edukasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat khususnya anak-anak.

4. Bagi Keilmuan Desain

Dengan perancangan Animasi 2D *Storytelling* “Para Pejuang Palestina” sebagai media Edukasi bagi anak usia sekolah ini diharapkan dapat menjadi alternatif referensi untuk pembuatan media serupa.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan penelitian skripsi ini menggunakan struktur penulisan yang merujuk pada peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2021 tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Struktur penulisan skripsi tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini dapat diuraikan pembahasan landasan teori berupa teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik penelitian yang bersumber baik dari buku, jurnal, internet, dan pendapat para ahli.

BAB III : METODE PENELITIAN

Mencakup metode yang digunakan untuk meneliti, menguraikan desain penelitian, tahap perancangan, subjek penelitian, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, & teknik analisis data.

BAB IV : TEMUAN & BAHASAN

Terdapat uraian mengenai bahasan, proses/mekanisme dan hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan baik berupa data, informasi, maupun penjelasan hasil validasi yang menjawab alur penelitian.

Putri Wardatul Fu'adah, 2024

PERANCANGAN ANIMASI STORYTELLING “PARA PEJUANG PALESTINA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SDN Cikoneng)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, & REKOMENDASI

Terdapat uraian yang berisi kesimpulan yang telah didapatkan dari penelitian, bagaimana implikasinya di lapangan, serta rekomendasi sebagai masukan untuk penelitian berikutnya.