

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sikap kepedulian merupakan salah satu nilai pokok yang harus dimiliki oleh setiap individu, pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas dari proses interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Admizal & Fitri, 2018). Sikap kepedulian tercermin dalam perilaku kebaikan, kesantunan, dan kebersamaan (Fahmi Husaini et al., 2023). Namun, pada kenyataannya, sikap kepedulian tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa sekolah dasar (Apriyani et al., 2021). Fenomena tidak empati anak-anak di era modern menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan untuk bermain game dan hiburan digital telah mengubah interaksi sosial dari komunikasi tatap muka ke interaksi berbasis layar menjadikan kepekaan emosional anak menjadi menurun, serta respons mereka terhadap lingkungan sekitar, dan kepedulian sosial mereka (Anwar, 2022). Hal tersebut bisa terjadi karena adanya teknologi yang semakin berkembang pesat, yang membuat anak asyik dengan dunia mayanya sendiri sehingga dapat mempengaruhi perilaku pada anak. Teknologi tanpa sadar membuat orang apatis atau tidak peduli, mereka lebih sibuk dengan *smartphone* daripada memperhatikan interaksi sosial dan lingkungan sekitar (Maulina, 2024).

Teknologi digital saat ini sangat akrab dengan kehidupan anak-anak. mengakses teknologi digital yang semakin mudah, seperti penggunaan *smartphone* dan internet tanpa pengawasan yang memadai, dapat berdampak pada menurunnya kepekaan sosial serta kemampuan empati anak akibat berkurangnya intensitas interaksi sosial secara langsung dengan lingkungan sekitarnya (Prihatmojo & Badawi, 2020). Pemanfaatan *gadget* secara berlebihan pada anak berpotensi menurunkan intensitas interaksi sosial secara langsung, yang pada akhirnya berdampak pada melemahnya kepekaan sosial serta kemampuan empati terhadap lingkungan sekitarnya (Noveliza, 2023). Menurut data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2023), lebih dari 70% anak usia sekolah dasar di Indonesia

memainkan *gadget* lebih dari empat jam setiap harinya, sebagian besar untuk bermain *game* dan menonton video (Setiowati, 2025). Penggunaan *gadget* berlebih biasanya digunakan anak untuk bermain *game online* seperti *Mobile Legends*, *Roblox*, *Free Fire*, serta berbagai *game online* lainnya. Adanya *game online* tersebut memungkinkan anak berinteraksi secara *virtual*, dampak negatif dari *game online* sendiri berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak dan perkembangan sikap anak seperti mudah emosi, anak lebih agresif hingga kurangnya interaksi sosial anak terhadap orang yang ada di lingkungannya (Paremeswara & Lestari, 2021). Kurangnya interaksi sosial di lingkungan dapat menjadikan siswa kehilangan sikap kepeduliannya terhadap lingkungannya sehingga menjadikan dunia luar begitu asing dan menakutkan mengakibatkan rasa empati yang seharusnya dimiliki oleh seorang anak di dalam dirinya menjadi kurang berkembang karena kurang terasah secara optimal sehingga menjadikan kurangnya interaksi langsung secara tatap muka. Penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Haqiqi Mengungkapkan bahwa perangkat elektronik terutama gawai dengan intensitas yang tinggi dapat mempengaruhi sifat empati dan simpati secara signifikan (Haqiqi et al., 2024).

Empati adalah respons afektif yang berasal dari pemahaman bahwa orang lain mengalami kondisi emosional yang sama. Empati merupakan kemampuan penting yang memungkinkan individu mengetahui perasaan dan sudut pandang orang lain, sehingga berperan dalam membangun komunikasi sosial yang bermakna serta meningkatkan kualitas hidup dan kekayaan interaksi sosial (Rismi et al., 2022). Namun, perkembangan teknologi digital berdampak pada menurunnya rasa empati pada anak, terutama akibat berkurangnya intensitas interaksi sosial di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut berpotensi memunculkan berbagai perilaku negatif, seperti kurangnya kepekaan terhadap perasaan dan kondisi teman sebaya. Media elektronik yang mudah diakses oleh anak-anak menjadi salah satu faktornya. Banyak konten yang menunjukkan perilaku yang tidak toleran, kekerasan verbal, atau tidak peduli dengan orang lain. Hal tersebut membuat siswa memiliki rasa empati yang kurang baik (Panjaitan et al., 2025). Rendahnya tingkat empati pada siswa menyebabkan mereka kurang mampu memahami serta merespons kondisi

yang dialami oleh teman di sekitarnya (Cahyo et al., 2023). Empati sejatinya mencakup kemampuan memahami emosi orang lain, menempatkan diri pada perspektif sosial, serta munculnya dorongan untuk membantu secara sukarela. Apabila kemampuan ini tidak berkembang dengan baik sejak usia sekolah dasar, anak berpotensi mengalami hambatan dalam membangun relasi sosial yang sehat di masa depan.

Berbagai upaya dilakukan untuk menumbuhkan kembali empati dan kepedulian sosial anak. Menggunakan pendekatan yang lebih relevan dengan melakukan pengalihan konten, yaitu mengarahkan anak dari konsumsi konten yang kurang mendidik menuju konten edukatif dan positif yang lebih terkontrol (Lawe et al., 2020). Salah satunya melalui pemanfaatan media edukatif yaitu film. Film animasi mampu menyampaikan nilai-nilai seperti persahabatan, empati, kreativitas, dan rasa syukur sehingga dapat mendorong perkembangan moral anak sejak dini (Aviatri & Nurmailis, 2025). Sebagai media massa, film memiliki pengaruh yang sangat besar untuk membentuk pemahaman dan persepsi siswa, yang pada gilirannya dapat memengaruhi perilaku mereka (Wahid & Novianty, 2023). Pada penelitian terdahulu meneliti tentang terpaan film *Ali & Ratu Ratu Queens* terhadap perubahan sikap penonton, bahwa film memiliki pengaruh yang kuat terhadap perubahan sikap audiens, sehingga media film dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dan pembentukan sikap pada penonton (Valiant, 2023). Di perkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dani et al., 2024) mahasiswa Universitas Negeri Semarang menunjukkan bahwa metode menonton film animasi *Umbrella* mampu menumbuhkan karakter empati siswa sekolah dasar dengan hasil penilaian sikap empati memperoleh skor rata-rata 3,52 dalam kategori sangat baik sehingga film animasi dinilai efektif sebagai media pembentukan karakter anak. Selain itu, Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan film animasi mampu memberikan pengaruh terhadap karakter siswa sebesar 9,36%, dimana setelah menonton film animasi siswa menjadi lebih peduli dan menghargai lingkungan sekitarnya (Wulandari et al., 2024).

Film animasi *Jumbo* adalah salah satu film anak yang mengandung nilai-nilai empati dan kepedulian sosial. Film ini mengangkat genre petualangan fantasi animasi khas Indonesia dengan alur cerita yang menampilkan pesan-pesan moral yang relevan bagi pembentukan karakter anak. *Jumbo* diproduksi oleh Visinema Studios bekerja sama dengan Springboard dan disutradarai oleh Ryan Adriandhy (Fitri & Pratiwi, 2025). Film pertama kali ditayangkan di Indonesia pada tanggal 31 Maret 2025 dengan durasi kurang lebih 102 menit. Selain kekuatan ceritanya, *Jumbo* juga didukung oleh keterlibatan sejumlah figur publik ternama sebagai pengisi suara, seperti Prince Poetiray, Quinn Salman, Bunga Citra Lestari, dan Ariel Noah. Kehadiran para tokoh tersebut memberikan daya tarik tersendiri bagi penonton anak-anak, sekaligus memperkuat penyampaian nilai-nilai sosial, khususnya empati dan kepedulian terhadap sesama, yang disampaikan melalui karakter dan adegan dalamnya. Film *Jumbo* mengangkat kisah petualangan anak dengan alur cerita yang emosional dan sarat pesan moral, seperti keberanian, persahabatan, dan kepedulian terhadap sesama. Penyajian visual dan cerita dirancang selaras dengan sifat-sifat anak sekolah dasar, sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami dan diterima.

Film *Jumbo* mendapatkan sambutan positif dari masyarakat dan media, serta mendapatkan prestasi yang signifikan di dalam industri perfilman animasi di Indonesia. Film ini dikenal sebagai salah satu film animasi lokal dengan jumlah penonton tinggi dan mendapat apresiasi atas kualitas cerita serta pesan edukatif. Film *Jumbo* yang tayang pada tanggal 31 Maret 2025 ini mendapatkan posisi teratas dalam film terlaris yang pernah tayang di Indonesia dengan jumlah total penonton mencapai 10.218.708 juta yang mengalahkan film terlaris di Indonesia terdahulu (Zakia, 2025). Maka dari itu film *Jumbo* mendapatkan penghargaan sebagai Film Animasi terlaris dan terbaik sepanjang masa oleh FFI 2025 (Purnamasari, 2025). Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa film *Jumbo* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga memiliki potensi sebagai media edukatif yang relevan bagi anak-anak. Prestasi ini semakin menguatkan posisi film *Jumbo* sebagai objek kajian yang layak dalam penelitian mengenai pengaruh media terhadap sikap sosial anak.

Popularitas film *Jumbo* terlihat dari tingginya antusiasme anak-anak dalam menonton film ini di bioskop. Anak-anak tidak hanya menikmati alur cerita, tetapi juga menunjukkan keterlibatan emosional melalui aktivitas seperti menyanyikan lagu *soundtrack* dan menirukan adegan-adegan tertentu dalam film. Menonton media digital, anak akan cenderung meniru tingkah laku tokoh yang terdapat pada film tersebut, termasuk perilaku positif salah satunya merapikan mainan, yang merupakan bentuk pembelajaran sosial melalui media film animasi anak (Desi Cahyani Irawan et al., 2021). Proses peniruan ini memperlihatkan bahwa film tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga untuk alat pembelajaran yang memengaruhi sikap dan perilaku anak, terutama dengan menanamkan nilai-nilai positif yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena tersebut mengindikasikan adanya potensi pengaruh menonton adegan heroik dalam film *Jumbo* terhadap sikap kepedulian anak, karena film ini memuat nilai-nilai moral seperti keberanian, empati, dan tolong-menolong yang dapat menjadi stimulus pembentukan karakter. Namun, pengaruh tersebut perlu dibuktikan secara empiris melalui penelitian yang sistematis dan terukur. Atas dasar potensi tersebut, beberapa sekolah dasar memanfaatkan film *Jumbo* sebagai media pembelajaran karakter melalui kegiatan menonton bersama, salah satunya di SDN 1 Gatak Delanggu yang dilaksanakan pada tanggal 01 Mei 2025, dengan harapan siswa tidak hanya terhibur tetapi juga mampu meneladani sikap kepedulian yang ditampilkan dalam adegan heroik film tersebut.

SDN 1 Gatak Delanggu Klaten merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang dalam pelaksanaan pendidikan karakter masih menghadapi permasalahan perilaku sosial siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan bahwa permasalahan perilaku sosial siswa di SDN 1 Gatak Delanggu Klaten terlihat lebih menonjol dibandingkan beberapa sekolah dasar negeri lain di wilayah Kecamatan Delanggu yang memiliki kondisi lingkungan serupa, di mana interaksi antarsiswa cenderung lebih baik dan konflik sosial relatif dapat diminimalkan. Permasalahan terkait sikap kepedulian sosial di sekolah ini masih menjadi perhatian karena ditemukan beberapa perilaku yang menunjukkan rendahnya kepedulian sosial

antarsiswa, seperti kurangnya sikap toleransi, kecenderungan memilih kelompok pertemanan tertentu, kurangnya perhatian terhadap teman, rendahnya partisipasi siswa dalam membantu teman saat kegiatan belajar maupun bermain, serta masih adanya perilaku saling mengejek atau pembullying verbal yang berpotensi memicu konflik antarsiswa baik secara individu maupun kelompok. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa nilai-nilai kepedulian sosial, seperti empati, kebersamaan, dan sikap saling menghargai, masih perlu ditingkatkan dalam kehidupan sosial siswa di lingkungan sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji alternatif pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap kepedulian sosial siswa dengan pendekatan yang relevan dengan dunia anak-anak, salah satunya melalui media film. Film animasi *Jumbo* dipilih karena memiliki adegan heroik yang mengandung nilai sosial, seperti sikap saling menolong, kebersamaan, empati, dan kepedulian terhadap sesama, sehingga diharapkan mampu memberikan inspirasi serta menjadi contoh positif bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti uraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah Pengaruh Menonton Adegan Heroik dalam Film *Jumbo* Terhadap Pembentukan Sikap Kepedulian Siswa di SDN 1 Gatak Delanggu Klaten ?.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Menonton Adegan Heroik dalam Film *Jumbo* Terhadap Pembentukan Sikap Kepedulian Siswa di SDN 1 Gatak Delanggu Klaten.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membagikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan penerapannya dalam bidang pendidikan dan komunikasi. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memiliki harapan agar berkontribusi dalam pengembangan kajian ilmu komunikasi dan pendidikan, khususnya terkait pengaruh media film sebagai media audiovisual terhadap pembentukan sikap kepedulian pada anak sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi empiris mengenai peran adegan heroik dalam film anak sebagai stimulus yang memengaruhi sikap dan perilaku sosial siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diproyeksikan mampu membantu sekolah dan pendidik, khususnya guru di SDN 1 Gatak Delanggu Klaten, dalam membangun pembelajaran yang berfokus pada menumbuhkan sikap kepedulian siswa. Film animasi *Jumbo* dapat digunakan oleh sekolah sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran dan pendidikan karakter yang kontekstual dan menarik bagi siswa. Bagi guru, penelitian ini bisa menjadi sumber untuk membuat strategi pembelajaran berbasis media audiovisual, terutama dengan menggunakan adegan heroik dalam film *Jumbo* sebagai contoh konkret untuk menanamkan nilai kepedulian sosial. Oleh sebab itu, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya berkonsentrasi pada komponen kognitif, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memperkuat sikap dan karakter siswa saat mereka menjalani kehidupan sehari-hari.

#### 1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dirancang untuk menunjukkan alur dan struktur penulisan skripsi ini, sehingga untuk membantu pembaca memahami penelitian

secara keseluruhan. Penulisan skripsi ini disajikan dalam lima bab yang saling berkaitan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan: bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, dan keuntungan penelitian. Ini juga mencakup pembahasan sistematis sebagai dasar penelitian.
2. Bab II Tinjauan Pustaka: bab ini Mengulas landasan teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep empati dan sikap kepedulian, media film sebagai sarana pendidikan karakter, adegan heroik dalam film anak, penelitian terdahulu yang relevan, landasan teori, landasan konseptual, operasional konsep, hipotesis penelitian serta kerangka pemikiran.
3. Bab III Metode Penelitian: pada bab ini meliputi paradigma penelitian, pendekatan penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik sampel, lokasi dan waktu penelitian, teknik analisis data, serta uji validitas dan reliabilitas instrumen.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan: bab ini menyajikan hasil uji validitas dan uji reliabilitas, hasil penelitian yang sudah dilakukan, dan juga mengenai diskusi tentang hasil pengolahan data yang dilakukan setelah penelitian.
5. Bab V Penutup: penulisan bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada pihak sekolahan dan penelitian selanjutnya