

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kurikulum Merdeka secara resmi diluncurkan pada tahun 2022. Berdasarkan data pusat Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemendikbudristek, hampir 70% satuan pendidikan di seluruh Indonesia telah menerapkan Kurikulum Merdeka melalui Program Sekolah Penggerak, SMK Pusat Keunggulan, dan Implementasi Kurikulum Merdeka Jalur Mandiri.¹ Kurikulum Merdeka merupakan bentuk penyederhanaan dari Kurikulum 2013. Nadiem Anwar Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi periode 2019-2024 mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang ringkas, sederhana, dan fleksibel untuk mendukung *learning loss recovery* akibat adanya pandemi Covid-19.²

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, mengurangi beban akademik peserta didik, meningkatkan kreativitas pendidik, serta membentuk karakter peserta didik yang mandiri, kritis, dan memiliki kepekaan sosial. Dilansir dari Kemendikbud, pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka ditujukan untuk mewujudkan

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Hampir 70 Persen Satuan Pendidikan Sudah Menerapkan Kurikulum Merdeka*, diakses 1 Oktober 2024 pukul 11.21 WIB, <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2023/08/hampir-70-persen-satuan-pendidikan-sudah-menerapkan-kurikulum-merdeka#:~:text=Hampir%2070%20Persen%20Satuan%20Pendidikan,berada%20di%2011%20kabupaten%20Fkota>.

² Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Luncurkan Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek: Ini Lebih Fleksibel!*, diakses 1 Oktober 2024 pukul 11.44 WIB, <https://ditpsd.kemendikbud.go.id/artikel/detail/luncuran-kurikulum-merdeka-mendikbudristek-ini-lebih-fleksibel>.

pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual.³ Artinya pembelajaran harus ditujukan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik intelektual, emosional, fisik, sosial, estetika, maupun spiritual. Selain itu, peserta didik didorong untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya pada kehidupan nyata.

Di dalam Kurikulum Merdeka, terdapat tiga kegiatan pembelajaran, yaitu intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan kokurikuler. Hal ini sebagaimana telah dijelaskan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud periode 2015-2019, Hamid Muhammad, yang menyatakan bahwa sekolah lima hari merupakan bagian dari program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang di dalamnya meliputi tiga kegiatan, yaitu intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.⁴ Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan pembelajaran biasa seperti yang telah berjalan. Kemudian, kokurikuler merupakan kegiatan untuk menunjang dan menguatkan kegiatan intrakurikuler, seperti proyek sosial, *study tour*, dan lain sebagainya. Sementara itu, ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang lebih condong ke minat peserta didik.

Di dalam pembelajaran intrakurikuler, pembelajaran sosial dan emosional penting diberikan kepada peserta didik untuk mengembangkan

³ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Latar Belakang Kurikulum Merdeka*, diakses 1 Oktober 2024 pukul 12.06 WIB, <https://pusatinformasi.guru.krmrndikbud.go.id/hc/id/articles/6824331505561-Latar-Belakang-Kurikulum-Merdeka#:~:text=Proses%20pembelajaran%20di%20Kurikulum%20Merdeka,hanya%20sekedar%20hafal%20materi%20saja>.

⁴ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Tiga Kegiatan dalam Sekolah Lima Hari: Intrakurikuler, Kokurikuler, dan Ekstrakurikuler*, diakses 28 Oktober 2024 pukul 11.11 WIB, <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2017/06/tiga-kegiatan-dalam-sekolah-lima-hari-intrakurikuler-kokurikuler-dan-ekstrakurikuler>.

kemampuan pribadi dan sosial peserta didik. Pendidikan tidak hanya tentang akademik, melainkan juga tentang perkembangan pribadi dan sosial peserta. Pembelajaran sosial dan emosional merupakan komponen penting dalam pendidikan yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mengurangi konflik sosial yang terjadi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.⁵

Konflik berarti perselisihan, ketegangan, atau pertentangan yang terjadi antar individu. Konflik merupakan suatu gejala sosial yang terjadi pada seseorang, antarindividu, kelompok, maupun organisasi yang saling berbenturan karena ketidakcocokan ataupun perbedaan pendapat dalam tujuan yang hendak dicapai.⁶ Konflik sosial pada dasarnya terjadi karena adanya perbedaan pendapat antarindividu. Dengan adanya pendidikan sosial dan emosional, diharapkan mampu untuk menekan konflik sosial yang terjadi di kalangan peserta didik.

Konflik sosial terjadi di lingkungan pelajar, misalnya saja perundungan, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, pernikahan di usia sekolah, dan masih banyak lagi kasus-kasus yang lainnya. Sebagai contoh nyata, berdasarkan data dari Yayasan Cahaya Guru, sepanjang tahun 2023 setidaknya ada 136 kasus kekerasan yang terekam oleh media masa dengan total 134 pelaku dan 339 korban yang 19 diantaranya meninggal dunia.⁷ Kasus yang terjadi

⁵ Balai Guru Penggerak, *Pentingnya Pembelajaran Sosial dan Emosional dalam Pendidikan*, diakses 9 Desember 2024 pukul 21.14 WIB, <https://bgpsulawesiutara.kemendikbud.go.id/2023/11/01/pentingnya-pembelajaran-sosial-dan-emosional-dalam-pendidikan/>.

⁶ Moch. Khafidz Fuad Raya, "Resolusi Konflik dalam Institusi Pendidikan Islam (Kajian Empirik dan Potensi Riset Resolusi Konflik)", *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 1 (Oktober 2, 2016): 75, <https://doi.org/10.35316/jpii.v1i1.38>.

⁷ Kompas.id, *Terjadi 136 Kasus Kekerasan di Sekolah Sepanjang 2023, 19 Orang Meninggal*, Diakses 19 Agustus 2024 pukul 20.49 WIB, <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/16/terjadi-136-kasus-kekerasan-di-sekolahsepanjang-2023>.

beragam, mulai dari kasus perundungan, tawuran, penyalahgunaan obat-obatan terlarang, hingga pernikahan di usia sekolah. Namun kasus perundungan dan kekerasan seksual menjadi yang terbanyak meski pemerintah sudah membuat peraturan antikekerasan di satuan pendidikan. Meningkatnya kasus-kasus ini menunjukkan bahwa perkembangan sosial dan emosional peserta didik masih kurang dan lemah.

Mengurangi konflik melalui pembelajaran regulasi emosi dan pemecahan masalah untuk membantu peserta didik dalam mengurangi konflik merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Oleh sebab itu, peserta didik perlu diberikan pendidikan sosial untuk mengatasi konflik sosial. Tujuan dari pembelajaran konflik sosial adalah agar peserta didik dapat menganalisis secara kritis terjadinya suatu konflik, sehingga peserta didik dapat mengetahui cara penyelesaian dan menemukan jalan keluar daripada konflik itu sendiri. Pembelajaran mengenai konflik sosial tersebut dapat diberikan melalui materi teks drama. Pembelajaran drama merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berbahasa dan sastra untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menerapkannya dalam kehidupan sosial. Pembelajaran drama secara tersirat tertuang pada CP Fase F, yaitu “Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif” dengan TP “Peserta didik mampu menulis naskah drama secara kreatif berdasarkan hasil analisis konflik sosial dalam film yang telah disimak.”

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada salah seorang guru Bahasa Indonesia, materi yang berkaitan dengan teks drama biasanya menggunakan naskah drama. Dalam pembelajaran, guru belum pernah menggunakan film untuk materi pembelajaran teks drama. Oleh karena itu, penggunaan film menjadi sebuah inovasi baru yang menarik minat peserta didik dan menjadi kebaruan dalam penelitian ini.

Dalam praktiknya, terdapat banyak jenis film yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah film animasi. Film animasi merupakan hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak dan menghasilkan suara.⁸ Selain memiliki basis penggemar yang luas (anak-anak dan orang tua), film animasi dipilih karena perannya yang lebih dari sekadar hiburan, yaitu mampu memberikan pembelajaran yang berharga tentang pengembangan karakter dan sosial peserta didik.⁹

Film animasi yang dipilih adalah film animasi *Battle of Surabaya*. *Battle of Surabaya* merupakan film animasi karya Aryanto Yuniawan yang mengambil latar belakang sejarah nyata bangsa Indonesia, yaitu Pertempuran Surabaya di Surabaya yang dipimpin oleh Bung Tomo. Film animasi ini dirilis pada tahun 2015 dan pernah tayang di RTV pada tahun 2020 lalu. Film *Battle of Surabaya* menunjukkan konflik sosial yang terjadi dimasyarakat, yaitu konflik antarindividu, konflik antarkelas sosial, konflik antarrasial, konflik politik, bahkan sampai ke konflik internasional. Dalam

⁸ Ariani Demillah, "Peran Film Animasi Nussa dan Rara dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam pada Pelajar SD," *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi* 3, no. 2 (Juli, 2019): 110, <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>.

⁹ Qulud Rizki Triandari dan Yoga Sari Prabowo, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Film Animasi Nussa dan Relevansinya dengan Pendidikan Agama Islam," *Jurnal on Education* 06, no. 03 (Maret-April, 2024): 17323.

melihat sebuah konflik, terjadinya peperangan tidak bisa hanya dilihat dari sisi jahat saja, namun juga dilihat dari perspektif lain. Dari film ini dapat diketahui bahwa bukan hanya bangsa terjajah saja yang tersiksa, bangsa penjajah pun sama tersiksanya. Para pasukan militer harus rela meninggalkan keluarga yang mereka sayangi dan cintai, tanpa tahu bisa kembali dengan selamat dan dalam keadaan yang utuh atau tidak.

Film animasi *Battle of Surabaya* dipilih selain karena sesuai dengan materi yang diajarkan juga dan merupakan film yang bagus, baik dari segi visual maupun isi cerita. *Battle of Surabaya* saat pertama kali ditayangkan mampu meraup lebih dari tiga puluh ribu penonton. Selain itu, film garapan Aryanto Yuniawan ini berhasil memenangkan belasan penghargaan internasional dan beberapa penghargaan nasional, sehingga menambah nilai *plus* pada film. Jalan cerita, konflik sosial yang dihadapi oleh tokoh, serta visual yang menarik cocok untuk dijadikan sebagai alternatif materi ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia fase F.

Dalam kegiatan menganalisis karya sastra, tentunya dibutuhkan sebuah pendekatan. Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan sosiologi sastra. Pendekatan sosiologi sastra merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis peristiwa, penokohan, dan latar yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Menurut Damono, pendekatan sosiologi sastra merupakan pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi kemasyarakatan.¹⁰ Sejalan dengan pendapat ini,

¹⁰ Sapardi Djoko Damono, *Sosiologi Sastra: Seluruh Pengantar Ringkas* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1979), 2.

Wiyatmi menyatakan bahwa pendekatan sosiologi sastra merupakan perkembangan dari pendekatan mimetik yang memahami karya sastra dalam hubungannya dengan realitas dan aspek sosial masyarakat.¹¹ Dari pernyataan-pernyataan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan sosiologi sastra merupakan pendekatan terhadap sastra yang merupakan perkembangan dari pendekatan mimetik yang memahami karya sastra dengan mempertimbangkan realitas dan segi kemasyarakatan.

Dengan demikian, berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti mengambil judul “Konflik Sosial dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* dan Pemanfaatannya sebagai Materi Ajar Teks Drama di SMA Negeri 1 Karanganyar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah konflik sosial yang terdapat dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*?
2. Bagaimanakah pemanfaatan konflik sosial Film Animasi *Battle of Surabaya* sebagai materi ajar teks drama di SMA Negeri 1 Karanganyar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian ini, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

¹¹ Wiyatmi, *Pengantar Kajian Sastra* (Yogyakarta: Pustaka, 2006), 97.

1. Mendeskripsikan konflik sosial yang terdapat dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*.
2. Mendeskripsikan pemanfaatan konflik sosial Film Animasi *Battle of Surabaya* sebagai bahan ajar materi teks drama di SMA Negeri 1 Karangan.

D. Kegunaan Penelitian Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara positif, baik teoretis maupun praktis. Manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Hasil penelitian diharapkan mampu digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan tentang konflik sosial dalam film animasi, khususnya Film Animasi *Battle of Surabaya*. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai bahan referensi maupun rujukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan motivasi dan digunakan sebagai evaluasi serta meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai konflik sosial yang mungkin terjadi dalam masyarakat.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai sumber acuan guru dalam pemilihan materi pembelajaran berupa serial animasi, yang ringan dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan referensi dan informasi yang berguna bagi penelitian selanjutnya. Penelitian ini juga dapat digunakan pada penelitian selanjutnya dengan sudut pandang yang berbeda.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai tambahan referensi yang dapat menambah wawasan mengenai konflik sosial dalam sebuah film animasi, serta menjadi pembelajaran dalam menghadapi konflik sosial dalam bermasyarakat.

E. Penegasan Istilah

1. Konflik Sosial

Konflik merupakan perselisihan, ketegangan, atau pertentangan yang terjadi antar individu. Raya menyatakan bahwa konflik merupakan suatu gejala sosial yang terjadi pada seseorang, antarindividu, kelompok, maupun organisasi yang saling berbenturan karena ketidakcocokan ataupun perbedaan pendapat dalam tujuan yang hendak dicapai.¹² Konflik sosial pada dasarnya terjadi karena adanya

¹² Raya, 75.

perbedaan pendapat antar individu. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Aditia, yang menyatakan bahwa penyebab dari konflik sosial adalah karena adanya perbedaan.¹³

2. Film animasi

Animasi berasal dari bahasa Latin, *anima*, yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat.¹⁴ Menurut Bustaman (2001) dalam Jaya dari artikelnya, animasi merupakan suatu proses dalam menciptakan sebuah efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu.¹⁵ Film animasi merupakan hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak dan menghasilkan suara.¹⁶ Dalam penelitian, film animasi *Battle of Surabaya* dipilih karena tidak hanya menampilkan kisah tentang sejarah pasca kemerdekaan Indonesia, tetapi juga menampilkan beragam konflik sosial yang relevan untuk dianalisis secara kritis.

3. Pembelajaran Teks Drama

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan suatu interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁷

Pembelajaran teks drama merupakan pemahaman mengenai drama

¹³ Daryani et al., “Konflik Sosial dalam Film Penyalin Cahaya”, *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (April, 2023): 4027, <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5887>.

¹⁴ I Made Restu Arta Jaya, et al., “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga”, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 9, no. 3 (November 25, 2020): 223, <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29621>.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Demillah, 110.

¹⁷ Balai Guru Penggerak, *Mengenal Makna Pembelajaran*, diakses 15 Agustus 2024 pukul 21.21 WIB, <https://bqpkaltim.kemendikbud.go.id/mengenal-makna-pembelajaran>.

sebagai bentuk sastra, menulis naskah drama, serta mengapresiasi pementasan drama. Pembelajaran teks drama bertujuan agar peserta didik dapat mengenali, memahami, dan menghayati karakter positif dari tokoh yang ada di dalam Film Animasi *Battle of Surabaya*, sehingga peserta didik memiliki kepekaan dalam memecahkan masalah baik secara pribadi maupun sosial secara bijaksana.¹⁸ Oleh karena itu, pembelajaran teks drama tidak hanya berfokus pada keterampilan seni, tetapi pada pendidikan karakter dan empati sosial.

F. Sistematika Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini adalah analisis konflik sosial dalam Film Animasi *Battle of Surabaya* dan implikasinya sebagai materi ajar teks drama di SMA Negeri 1 Karangan. Adapun pembahasan yang dipaparkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagian awal

Pada bagian awal ini terdapat halaman sampul depan, halaman judul, halaman pengesahan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi.

2. Bagian inti

Pada bagian inti ini terdapat gambaran keseluruhan dari isi penelitian, yaitu mulai dari bab I sampai dengan bab V.

¹⁸ Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyanti, *Teori Drama dan Pembelajarannya* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016): 6.

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi kajian pustaka yang terdiri dari tiga bagian, yaitu (1) deskripsi teori yang berisi mengenai penjelasan teori yang digunakan dalam penelitian; (2) penelitian terdahulu yang berisi penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini; dan (3) paradigma penelitian yang berisi konsep dasar dari penelitian ini.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi metode penelitian yang digunakan peneliti yang meliputi beberapa subbab, yaitu (1) rancangan penelitian; (2) kehadiran peneliti; (3) lokasi penelitian; (4) data dan sumber data; (5) teknik pengumpulan data; (6) teknik analisis data; (7) instrumen penelitian; (8) pengecekan keabsahan data; dan (9) tahap penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi hasil penemuan dari penelitian, yaitu deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini berisi uraian dari temuan-temuan peneliti dan analisis data.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir ini terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat bukti selesai penelitian, lembar bimbingan skripsi, lembar laporan selesai bimbingan, dan daftar riwayat hidup peneliti.