

Dampak Bercerita Berbasis Folklor terhadap Peningkatan Empati di Kalangan Pelajar SMA

The Effect of Folklore-Based Storytelling on Empathy Development Among Senior High School Students

Kurnia Apriyanti

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Nur Maghfira Nisza

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Firawati Fasrin

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Ahmad Maulana Ibhas

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Irma Suryani S

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Lukman

Program Studi Psikologi, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Indonesia

Alamat: Jalan Bonto Langkasa, Banta-Bantaeng, Rappocini, Banta-Bantaeng, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Korespondensi penulis: penulis. kurniaapriyanti17@gmail.com

Abstract. *Adolescence is a critical stage for identity formation and the development of social-emotional skills, including empathy. However, many adolescents today exhibit declining empathetic attitudes, which negatively affect their social relationships and moral development. This study aims to examine the effectiveness of using folklore-based storytelling through animated videos and interactive image-based discussions in developing empathy among high school students. The research was conducted at SMA Plus Budi Utomo Makassar using a quasi-experimental design with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of 19 tenth-grade students divided into an experimental group (n=10) and a control group (n=9). The experimental group received three treatment sessions involving the viewing of animated folklore videos (Malin Kundang, Lutung Kasarung, and Timun Mas) and engaging in interactive discussions using illustrations of daily life scenarios. The research instruments included observation sheets and a modified Likert-scale empathy questionnaire based on Desintya Putri Rahmadanti's (2022) instrument. Normality tests indicated normally distributed data, but homogeneity tests showed unequal variances ($p < 0.05$), prompting the use of the non-parametric Mann-Whitney test. The results showed no statistically significant difference between the experimental and control groups ($p = 0.965$). However, observational data revealed positive emotional responses and increased empathetic awareness among students in the experimental group. Although the statistical findings were not significant, the use of culturally relevant media through folklore storytelling effectively stimulated emotional reflection and empathetic understanding in adolescents. The study recommends the integration of culture-based learning media as a character education strategy in secondary schools.*

Keywords: *adolescent empathy, folklore, animated video, interactive discussion, character education.*

Abstrak. Masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan identitas diri dan kemampuan sosial-emosional, termasuk empati. Namun, banyak remaja saat ini menunjukkan penurunan sikap empati, yang berdampak pada hubungan sosial dan perkembangan moral. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode bercerita berbasis cerita rakyat melalui media video animasi dan diskusi interaktif berbasis gambar dalam mengembangkan empati siswa remaja. Penelitian dilakukan di SMA Plus Budi Utomo Makassar dengan desain kuasi eksperimen menggunakan Non-Equivalent Control Group Design. Sampel terdiri dari 19 siswa kelas X yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (n=10) dan kontrol (n=9).

Kelompok eksperimen diberikan tiga sesi perlakuan dengan menyimak video animasi cerita rakyat (Malin Kundang, Lutung Kasarung, dan Timun Mas) serta diskusi interaktif menggunakan gambar aktivitas sehari-hari. Instrumen penelitian menggunakan observasi dan skala Likert modifikasi dari instrumen empati Desintya Putri Rahmadanti (2022). Hasil uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal, namun hasil uji homogenitas menunjukkan data tidak homogen ($p < 0,05$), sehingga digunakan uji nonparametrik Mann-Whitney. Hasil analisis menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ($p = 0,965$), namun data observasi menunjukkan adanya respons emosional positif dan peningkatan kesadaran empatik pada siswa kelompok eksperimen. Dengan demikian, meskipun secara statistik tidak signifikan, pendekatan cerita rakyat melalui media yang relevan terbukti dapat memicu proses refleksi emosional dan pemahaman empatik pada remaja. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya sebagai strategi pembentukan karakter di sekolah menengah.

Kata kunci: empati remaja, cerita rakyat, video animasi, diskusi interaktif, pendidikan karakter.

LATAR BELAKANG

Masa remaja adalah fase transisi dalam kehidupan yang sangat penting dan sering kali penuh gejolak, yang dapat memengaruhi masa depan seseorang, terutama saat di sekolah menengah atas. Menurut Erikson dalam Hariyadi (2018), masa remaja ditandai oleh adanya kecenderungan antara identitas dan kebingungan identitas. Sebagai persiapan menuju kedewasaan, remaja berusaha membentuk dan menampilkan identitas diri yang khas, didukung oleh berbagai kemampuan yang dimiliki. Namun, remaja saat ini menghadapi berbagai masalah yang berkaitan dengan kepribadian dan interaksi sosial, salah satunya adalah kurangnya empati. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan sikap empati di kalangan siswa, karena pada dasarnya setiap remaja memiliki potensi empati dalam diri mereka, tetapi jika tidak dilatih, kemampuan ini dapat pudar (Pertwi, 2018).

Sikap empati tidak hanya memengaruhi proses belajar, tetapi juga berdampak pada perilaku siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dalam konteks ini, empati peserta didik sangat berhubungan dengan perilaku pro-sosial, karena dapat meningkatkan harga diri individu. Selain itu, perilaku pro-sosial memiliki peranan penting selama masa perkembangan, yang menunjukkan bahwa tindakan pro-sosial mendorong individu untuk lebih responsif terhadap lingkungan sekitarnya (Ardhiani, 2023). (Tarini et,al 2018) mengungkapkan bahwa anak yang dapat memahami sudut pandang orang lain akan lebih mudah menjalin persahabatan dan lebih disukai oleh orang lain. Kemampuan empati anak mempengaruhi penerimaan mereka di kalangan teman sebaya, kualitas persahabatan, serta perkembangan moral mereka sendiri.

Empati memiliki beberapa indikator yang menjadi acuan dalam pembentukannya, berdasarkan beberapa aspek yang diuraikan oleh Daniel Goleman (2011). Pertama, mendengarkan pembicaraan orang lain dengan baik, yang berarti individu dapat memberikan perhatian dan menjadi pendengar yang baik terhadap masalah yang diungkapkan oleh orang lain. Kedua, menerima sudut pandang orang lain, yang menunjukkan bahwa individu mampu melihat masalah dari perspektif orang lain, sehingga mendorong toleransi dan penerimaan terhadap perbedaan. Ketiga, peka terhadap perasaan orang lain, di mana individu dapat menangkap perasaan orang lain melalui isyarat verbal dan non-verbal, seperti nada suara, ekspresi wajah, gerakan, dan bahasa tubuh lainnya.

Remaja seharusnya sudah memiliki empati, karena kemampuan ini mulai muncul pada masa awal kanak-kanak (Hurlock, 1999). Meskipun empati merupakan kapasitas yang secara alami dimiliki anak, ia juga merupakan kapasitas sosial yang memerlukan pencapaian kognitif, sehingga dapat dikembangkan (Lithoxoidou et al., 2017). Selain itu, Carl Rogers menjelaskan bahwa untuk membangun nilai kemanusiaan, penting bagi terapis untuk menciptakan iklim psikologis yang memungkinkan klien mengeksplorasi, menganalisis, memahami, dan mencoba memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Penanaman empati seharusnya tidak hanya dilakukan dalam lingkungan keluarga, tetapi juga melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam konteks pendidikan, cerita rakyat berfungsi bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium untuk menanamkan nilai-nilai yang membentuk karakter. Proses belajar melalui cerita memungkinkan individu memahami perbedaan antara baik dan buruk, mengembangkan empati, serta memperkuat ikatan emosional dengan tokoh dan budaya di sekitarnya. Menurut teori pembelajaran sosial yang diusulkan oleh Bandura (1977), anak belajar melalui observasi dan imitasi, di mana karakter dalam cerita rakyat bertindak sebagai model yang memengaruhi perilaku mereka. Selain itu, cerita rakyat juga memperkenalkan anak pada nilai-nilai budaya yang mendalam, yang mendukung pembangunan identitas budaya mereka.

Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran cerita rakyat dalam pembentukan empati remaja di Sekolah melalui pendekatan psikologis. Dengan menganalisis nilai-nilai moral, emosional, dan relevansi budaya dalam cerita rakyat,

penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana cerita rakyat dapat dioptimalkan untuk pendidikan karakter pada usia remaja.

Penelitian ini dilakukan dengan rancangan pembaharuan yang berfokus pada partisipan empati remaja dengan metode bercerita dimodifikasi melalui video animasi cerita rakyat, serta media gambar yang digunakan dengan objek aktivitas sehari-hari yang lebih dekat dengan kehidupan mereka. Berbeda dengan penelitian pada jurnal replikasi sebelumnya yang berjudul *The Impact of Folklore-Based Storytelling on Empathy Behavior in Kindergarten Children* tahun 2024 yang memfokuskan terhadap empati pada anak usia dini. Selain itu peneliti juga menemukan beberapa kekurangan dari penelitian terdahulu, yakni menggunakan metode bercerita biasa dengan cerita rakyat.

Oleh karena itu peneliti menyesuaikan metode bercerita melalui media video animasi untuk relevansi dengan remaja, kemudian media gambar yang digunakan dengan objek aktivitas sehari-hari yang lebih dekat dengan kehidupan mereka sebagai dikusi interaktif lanjutan dari hasil menyimak cerita melalui video animasi cerita rakyat. Selain itu penelitian terdahulu, sudah banyak dilakukan pada kalangan Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Dasar. Dengan demikian, penulis melakukan di lingkungan Sekolah Menengah pada usia remaja, dengan mempertimbangkan dinamika sosial yang berbeda di antara kelompok usia ini.

KAJIAN TEORITIS

Masa remaja merupakan fase transisi yang krusial dalam kehidupan individu, ditandai oleh pencarian identitas diri dan peningkatan kemampuan sosial-emosional. Menurut Erikson, remaja menghadapi konflik antara identitas dan kebingungan peran, yang memengaruhi perkembangan empati mereka (Hariyadi, 2018). Empati, sebagai kemampuan memahami dan merasakan emosi orang lain, menjadi aspek penting dalam interaksi sosial dan pembentukan identitas remaja.

Empati berperan signifikan dalam mendorong perilaku prososial, seperti membantu dan berbagi, yang penting dalam lingkungan sekolah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat empati tinggi cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih baik dan diterima oleh teman sebaya (Ardhiani, 2023; Tarini et al., 2018). Selain itu, empati berkontribusi pada perkembangan moral dan pengendalian diri remaja.

Daniel Goleman (2011) mengidentifikasi beberapa indikator empati, antara lain:

1. Kemampuan mendengarkan dengan penuh perhatian.
2. Kemampuan memahami sudut pandang orang lain.
3. Kepekaan terhadap perasaan orang lain melalui isyarat verbal dan non-verbal.

Indikator-indikator ini dapat dikembangkan melalui pengalaman sosial dan pembelajaran yang tepat.

Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya, mengandung nilai-nilai moral dan sosial yang dapat digunakan untuk mengembangkan empati pada remaja. Menurut teori pembelajaran sosial Bandura (1977), individu belajar melalui observasi dan imitasi, sehingga karakter dalam cerita dapat menjadi model perilaku prososial. Penelitian oleh Suryani et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca naratif siswa, yang berkaitan dengan pemahaman emosi dan perspektif karakter.

Pendekatan bercerita berbasis cerita rakyat telah digunakan dalam berbagai penelitian untuk mengembangkan empati pada anak-anak. Setyami (2022) menemukan bahwa penggunaan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat meningkatkan perilaku empati pada anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian serupa pada remaja masih terbatas. Penggunaan media yang sesuai dengan minat dan perkembangan remaja, seperti video animasi dan gambar interaktif, dapat meningkatkan efektivitas pendekatan ini.

Sebagian besar penelitian sebelumnya fokus pada anak usia dini dan menggunakan metode bercerita konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan pendekatan bercerita berbasis cerita rakyat yang dimodifikasi melalui media yang lebih relevan bagi remaja, seperti video animasi dan diskusi interaktif berbasis gambar. Pendekatan ini diharapkan dapat lebih efektif dalam mengembangkan empati pada siswa sekolah menengah atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Plus Budi Utomo Makassar. Penelitian eksperimen dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perlakuan tertentu terhadap kondisi terkontrol, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019). Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan *Non-Equivalent Control Group Design*, dengan pendekatan kuantitatif. Tabel di bawah ini menunjukkan model desain penelitian.

Tabel 1. *Desain Model Penelitian*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O1	X	O2
KK	O3		O4

Keterangan:

KK : Kelas Kontrol

KE : Kelas Eksperimen

O1 : Pretest di Kelas Eksperimen

X : Perlakuan di Kelas Eksperimen

O2 : Posttest di Kelas Eksperimen

O3 : Pretest di Kelas Kontrol

O4 : Posttest di Kelas Kontrol

Kelas eksperimen diberikan perlakuan metode bercerita menggunakan video animasi cerita rakyat kemudian disediakan media gambar dengan objek aktivitas sehari-hari, untuk dilanjutkan sebagai bahan mendiskusikan secara interaktif. Pada kelas kontrol, para siswa belajar seperti biasa.

Penelitian ini terdiri dari lima tahapan dan menggunakan video animasi cerita rakyat yaitu Malin Kundang, Lutung Kasarung, dan Timun Mas. Pada tahap pertama dilakukan pretest kepada kedua kelompok. Tahap kedua yaitu pengkondisian ruang bercerita melalui video animasi cerita rakyat yang memiliki pesan tentang nilai-nilai empati. Tahap ketiga diawali dengan menyiapkan video animasi cerita rakyat yang akan disajikan dan menyiapkan media gambar berupa objek aktivitas sehari-hari yang telah disesuaikan dengan pemaknaan empati dari cerita rakyat. Tahap keempat yaitu memberikan perlakuan metode bercerita melalui video animasi cerita rakyat kepada kelas eksperimen dan dilanjut penggunaan media gambar sebagai dikusi interaktif lanjutan dari hasil menyimak cerita melalui video animasi cerita rakyat, perlakuan ini dilakukan sebanyak tiga sesi. Tahap kelima yaitu memberikan posttest kepada kedua kelompok.

1. Subjek Penelitian

Populasi penelitian adalah siswa dari SMA Plus Budi Utomo Makassar pada Kelas X yang berusia 17-18 tahun. Kelompok eksperimen terdiri dari 10 siswa yang

mendapatkan perlakuan dengan metode cerita rakyat, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 9 siswa yang mendapatkan pembelajaran reguler. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling dengan memilih seluruh anggota populasi.

2. Pengukuran

Penelitian ini dimulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan dilapangan yang berlangsung pada 9–14 Mei 2025. Namun, karena terdapat dua hari cuti bersama yang menyebabkan siswa libur, peneliti menyesuaikan jadwal dengan melaksanakan tiga sesi perlakuan dalam satu hari.

Adapun skenario kegiatan yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kontrol adalah sebagai berikut:

1. Pretest dilakukan satu kali di awal, untuk mengukur tingkat empati siswa sebelum mereka diberikan perlakuan melalui metode bercerita menggunakan video animasi cerita rakyat.
2. Perlakuan diberikan hanya pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran biasa tanpa perlakuan khusus.
3. Perlakuan dengan cerita rakyat disampaikan melalui modifikasi video animasi cerita rakyat untuk menyampaikan pesan-pesan tentang nilai empati.
4. Pelaksanaan sesi perlakuan diawali dengan penayangan bercerita melalui video animasi cerita rakyat, lalu dilanjutkan dengan diskusi interaktif yang menggunakan media gambar dengan objek aktivitas sehari-hari.
5. Perlakuan diberikan sebanyak tiga kali kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah seluruh perlakuan selesai, dilakukan posttest pada kedua kelompok untuk mengukur perubahan perilaku empati.

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi dan skala Likert. Observasi dilakukan selama diskusi interaktif berlangsung untuk melihat perilaku dan sikap siswa di SMA Plus Budi Utomo Makassar. Selain itu, peneliti menggunakan skala Likert yang telah disesuaikan dengan karakteristik remaja untuk menilai perilaku empati, dengan menggunakan instrumen milik Desintya Putri Rahmadanti (2022) yang terdiri dari 30 pernyataan

3. Analisis Data

Untuk mengetahui apakah penggunaan metode bercerita dengan video animasi cerita rakyat bisa meningkatkan empati siswa remaja, perlu dilakukan analisis data. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan analisis awal seperti uji normalitas untuk melihat apakah data tersebar secara normal. Jika syarat-syarat analisis sudah terpenuhi, hipotesis diuji dengan metode nonparametrik karena sampel tidak diambil secara acak dan jumlahnya kurang dari 30 orang. Metode nonparametrik dipilih karena data yang tersedia terbatas. Analisis ini menggunakan dua uji, yaitu:

1. Uji Shapiro wilk untuk menguji normalitas kedua data tersebut
2. Uji Mann-Whitney, untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Deskriptif Partisipan

Kriteria partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMA dengan rentang usia 17-18 tahun yang belum pernah mengikuti pelatihan *storytelling* berbasis cerita rakyat sebelumnya. Partisipan bersedia mengikuti rangkaian kegiatan penelitian dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Selain itu, partisipan dipilih merupakan siswa kelas X di SMA Plus Budi Utomo Makassar, dengan menetapkan satu kelas kemudian dibagi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah partisipan dalam penelitian ini adalah 19 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Informasi deskriptif demografi partisipan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. *Data Demografi Partisipan*

Karakteristik	Kelompok Eksperimen (KE)	Kelompok Kontrol (KK)
Jumlah Partisipan	10	9
Jenis Kelamin	Perempuan	Perempuan
Usia	17-18	17-18
Kelas	X SMA	X SMA
Pendidikan Terakhir	SMP	SMP
Perlakuan	<i>Storytelling</i> berbasis folklore	Belajar metode biasa

Berdasarkan data penelitian pada tabel di atas, diperoleh beberapa informasi karakteristik demografi partisipan penelitian berdasarkan jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir.

2. Analisis Deskriptif

Analisis data deskriptif variabel dikategorikan dalam beberapa tingkatan nilai penormaan. Peneliti mengkategorisasikan hasil penelitian dalam tiga kategori yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi yang di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Kategorisasi Penormaan

Kategorisasi Penormaan	Rumus Kategorisasi
Rendah	$X < (M - 1SD)$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$
Tinggi	$(M + 1SD) \leq X$

* Ket : $\bar{X}$ = Mean ; SD = Standar Deviasi

Kategorisasi distribusi frekuensi skor *pre-test* dan *post-test* kuesioner berdasarkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penormaan yang digunakan dapat dikategorikan dalam tiga kategori yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Adapun hasil kategorisasinya dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4 . Kategorisasi

Kategorisasi Penormaan	Rumus Kategorisasi Pretest
Rendah	$X < 75$
Sedang	$75 \leq X < 85$
Tinggi	$86 \leq X$

Berdasarkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *pre-test* kategori rendah adalah skor 30 sampai 74, kategori sedang adalah skor 75 sampai 85, dan kategori tinggi adalah skor 86 sampai 120. Adapun hasil pengumpulan data penelitian kuesioner sikap untuk dikategorisasikan dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data Kategorisasi

No	Kelompok Eksperimen					Kelompok Kontrol				
	IN	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori	IN	Pre-Test	Kategori	Post-Test	Kategori
1.	Kirana Malikha AyuRamadhani	82	Sedang	78	Sedang	Queen Yasahir	78	Sedang	88	Tinggi
2.	Aqyla Safarina	77	Sedang	74	Rendah	Wirda Hendra	76	Sedang	72	Rendah
3.	Dina Aulia Andini	78	Sedang	73	Rendah	Adelia Adira	87	Tinggi	82	Sedang
4	Eliana	83	Sedang	83	Sedang	Gina Nurazizah	75	Sedang	72	Rendah
5	Azizah Azwar	79	Sedang	82	Sedang	Leny Reyhana	85	Sedang	82	Sedang
6	Aulia Azzahra D	74	Rendah	76	Sedang	Dianah Abyan Taqiah	75	Sedang	77	Sedang
7	Aprita Quratunuyun	80	Sedang	84	Sedang	Nurafifah	92	Tinggi	92	Tinggi
8	Nasiha Nursakinah	86	Tinggi	90	Tinggi	Rizky Qonita	76	Sedang	75	Sedang
9	Dwi Suci Maulana	78	Sedang	83	Tinggi	Putri Ramadhani	87	Tinggi	93	Tinggi
10	Sarah Azizah Virginia Sonda	72	Rendah	76	Sedang					

Berdasarkan hasil penelitian dapat dideskripsikan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat 10 partisipan penelitian dan kontrol terdapat 9 partisipan penelitian. Pada kelompok eksperimen nilai *pre-test* yang diperoleh partisipan dengan skor kategori rendah ada 2 orang, partisipan dengan nilai kategori sedang sebanyak 7 orang, dan kategori tinggi sebanyak 1 orang. Sedangkan, pada *posttest* diperoleh partisipan dengan nilai kategori rendah 2 orang, partisipan dengan nilai kategori sedang sebanyak 6 orang, dan kategori tinggi sebanyak 2 orang. Nilai *pretest* pada kelompok kontrol diperoleh partisipan dengan nilai kategori rendah tidak ada, partisipan dengan nilai kategori sedang 6 orang, dan partisipan dengan nilai kategori tinggi 3 orang. Adapun nilai *posttest* diperoleh partisipan dengan nilai kategori rendah tidak ada, partisipan dengan nilai kategori sedang sebanyak 6 orang, dan partisipan dengan nilai kategori tinggi sebanyak 3 orang

3. Uji Asumsi

Pada penelitian ini dibutuhkan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebuah data penelitian terdistribusi normal atau tidak normal. Uji ini bertujuan untuk menguji normalitas, peneliti. Jika suatu data memiliki nilai Sig. > 0,05 maka data tersebut tersitribusi norma, sedang jika nilai Sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi dengan normal. Uji normalitas yang digunakan peneliti adalah Shapiro-Wilk sebab jumlah sampel (N) yang digunakan

untuk kedua kelas kurang dari 30. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak.

Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas, peneliti mendapatkan nilai signifikansi dari $0.293 > 0,05$ pada *pre-test* dan $0,169 > 0,05$ pada *post-test*, yang menunjukkan bahwa data penelitian ini terdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,943	19	,293
Posttest	,929	19	,169

Uji Homogenitas

Data penelitian yang bersifat homogen harus > 0.05 . Berdasarkan hasil olah data didapatkan nilai signifikansi *test homogeneity variance* diperoleh sebesar $0.021 < 0.05$ yang artinya data penelitian tidak homogen. Hal ini menunjukkan bahwa uji hipotesis yang digunakan harus non parametrik.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Penelitian	Based on Mean	2,334	3	34	,021
	Based on Median	1,310	3	34	,287
	Based on Median and with adjusted df	1,310	3	29,834	,289
	Based on trimmed mean	2,295	3	34	,095

4. Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis non parametrik yaitu *Mann Whitney* yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Uji *Mann Whitney* yang dilakukan bertujuan untuk melihat perbedaan kedua kelompok. Jika nilai Sig.(2-tailed) $P < 0,05$ artinya ada perbedaan skor dari kedua kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai P sebesar $0,965 > 0,05$ artinya terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post test* pada kelompok eksperimen yang mendapatkan intervensi dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan intervensi. Hasil uji yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Test Statistics ^a	
	Hasil
Mann-Whitney U	179,000
Wilcoxon W	369,000
Z	-,044
Asymp. Sig. (2-tailed)	,965
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,977 ^b

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelompok yang mendapatkan intervensi pelatihan *pre-test* dan *post test* ada perbedaan. Hal ini artinya pelatihan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.

5. Hasil Observasi

Cerita Malin Kundang

Observasi ini melibatkan 10 siswa usia remaja yaitu 17 -18 tahun. Saat di berikan pretest di awal terlihat bahwa seluruh partisipan terlihat antisias, penayangan video di lakukan mulai pukul 09.49 Pagi. Banyak remaja menunjukkan rasa empati terhadap ibunya malin. Mereka merasakan kesedihan saat melihat perjuangan ibunya dan penolakan yang dialami Malin ketika kembali ke kampung halaman. mengungkapkan

keinginan untuk lebih menghargai orang tua mereka setelah menonton, beberapa dari mereka menyatakan bahwa mereka akan lebih terbuka dalam berkomunikasi dengan orang tua. 7 dari 10 siswa menganalisis karakter ibu Malin sebagai simbol pengorbanan dan cinta tanpa syarat, yang membuat mereka lebih menghargai peran ibu dalam kehidupan mereka.

Observasi menunjukkan bahwa film "Malin Kundang" berhasil membangkitkan emosi dan menyampaikan pesan moral yang kuat kepada remaja. Tanggapan mereka mencerminkan peningkatan empati, kesadaran diri, dan refleksi terhadap nilai-nilai keluarga. Hasil ini mengindikasikan potensi film sebagai alat pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam diri remaja.

Cerita Lutung Kasarung

Observasi ini melibatkan 10 siswa usia remaja yaitu 17 -18 tahun. Penayangan video di lakukan mulai pukul 10.01 Pagi. Sebagian dari mereka merasakan haru saat melihat perjalanan Lutung Kasarung yang penuh tantangan dan pengorbanan. Mereka terhubung dengan perasaan Lutung saat menghadapi kesulitan, Beberapa momen lucu dalam cerita membuat remaja tertawa juga merasa marah terhadap intimidasi dari flem tersebut. Dalam diskusi kelompok, siswa membahas karakter Lutung Mereka mengagumi karakter Lutung yang setia dan berani. 3 dari 10 siswa memberikan komentar refleksi diri dari flem tersebut bahwa jika di sakiti oleh orang terdekat maka tidak akan memberikan bela kasih kembali . sisanya menganggap bahwa akan tetap memberikan bantuan jika sangat di butuhkan.

Observasi menunjukkan bahwa film "Lutung Kasarung" berhasil membangkitkan emosi positif dan menyampaikan pesan moral yang kuat kepada remaja. Tanggapan mereka mencerminkan peningkatan pemahaman tentang nilai-nilai kesetiaan, keberanian, dan cinta sejati. Hasil ini mengindikasikan potensi film sebagai alat pendidikan untuk menanamkan nilai-nilai positif dalam diri remaja.

Timun Mas

Observasi ini melibatkan 10 siswa usia remaja yaitu 17 -18 tahun. Penayangan video di lakukan mulai pukul 10.21 Pagi. 4 siswa terlihat sangat aktif memberikan pendapat yaitu tentang pengorbanan ibu Timun Emas yang berusaha melindungi anaknya dari bahaya mencerminkan cinta dan komitmen orang tua. Ini mengingatkan kita akan pentingnya menghargai pengorbanan orang tua. Namun terdapat dua siswa

yang tidak mampu merefleksikan diri dari cerita "Timun Emas." Mereka menunjukkan kesulitan dalam memahami pesan moral dan relevansi cerita dengan kehidupan mereka

6. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran cerita rakyat dalam mengembangkan empati pada remaja melalui pendekatan psikologis dan metode storytelling berbasis video animasi serta diskusi interaktif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, dapat diuraikan beberapa poin penting sebagai berikut:

Pertama, dari hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa terdapat perubahan kategori skor empati pada kelompok eksperimen, walaupun tidak terlalu signifikan secara kuantitatif. Sebagian besar siswa mengalami pergeseran skor dari kategori rendah ke sedang atau dari sedang ke tinggi setelah mendapatkan intervensi berupa cerita rakyat yang dimodifikasi dengan media yang sesuai dengan perkembangan usia mereka, seperti video animasi dan media gambar.

Kedua, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Namun, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data tidak homogen, sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney. Uji ini menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,965 ($>0,05$), yang menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Namun, hasil ini tidak serta-merta menyimpulkan bahwa intervensi tidak berdampak sama sekali. Data observasi kualitatif menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti storytelling melalui video animasi menunjukkan respons afektif dan refleksi emosional yang kuat terhadap cerita, khususnya dalam cerita Malin Kundang, di mana siswa mengekspresikan rasa simpati dan keinginan untuk lebih menghargai orang tua mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun tidak terlihat signifikan secara statistik, intervensi tersebut tetap memengaruhi aspek emosional dan pemaknaan empati pada siswa.

Kelebihan dari pendekatan ini adalah relevansi media dengan dunia remaja yang lebih visual dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam menghubungkan nilai-nilai cerita dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan gambar kegiatan harian dalam diskusi juga membantu siswa dalam merefleksikan pengalaman empatik mereka secara konkret.

Dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak berfokus pada anak usia dini dengan metode bercerita konvensional, penelitian ini menunjukkan pendekatan inovatif yang lebih kontekstual dengan perkembangan usia remaja, meskipun keterbatasan jumlah sampel dan durasi intervensi menjadi tantangan tersendiri dalam memperoleh hasil yang signifikan secara statistik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif dan observasi kualitatif, dapat disimpulkan bahwa:

1. Intervensi cerita rakyat melalui media video animasi dan diskusi interaktif memiliki potensi dalam mengembangkan empati pada remaja, walaupun secara statistik tidak menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Respons afektif siswa terhadap cerita rakyat menunjukkan bahwa pendekatan ini efektif secara emosional dan kognitif dalam mendorong refleksi nilai empati, terutama dalam konteks hubungan keluarga, pertemanan, dan kehidupan sosial sehari-hari.
3. Penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan remaja, seperti animasi dan gambar aktivitas sehari-hari, meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran nilai-nilai karakter.
4. Keterbatasan penelitian ini antara lain jumlah partisipan yang sedikit dan durasi pelaksanaan intervensi yang terbatas akibat faktor eksternal (cuti bersama), sehingga hasil yang diperoleh belum sepenuhnya merepresentasikan efektivitas pendekatan ini secara menyeluruh.
5. Penelitian ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan dengan jumlah partisipan yang lebih besar dan intervensi yang lebih berkelanjutan, serta pengembangan instrumen evaluasi yang lebih sensitif terhadap perubahan afektif dan perilaku empatik.

Dengan demikian, cerita rakyat tetap memiliki relevansi sebagai media pembelajaran karakter bagi remaja, asalkan disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Ardhiani, N., & Darsinah, D. (2023). Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 540–550. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Daniel Goleman. (2011). *Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional); Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2011). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. New York: Bantam Books.
- Hariyadi, S. (2018). Biblio-Konseling Berbasis Cerita Rakyat sebagai Alternatif Layanan kepada Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 443-453.
- Hurlock, E. B. (1999). *Perkembangan anak. Jilid 2. Alih Bahasa: Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Loukia S. Lithoxoidou, Alexandros D. Georgopoulos. Anastasia Th. Dimitriou. (2017). “Trees have a soul too!” Developing Empathy and Environmental Values in Early Childhood. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(1), p. 68-88.
- Pertiwi, R. E. (2018, August). Pendekatan Eksistensial Humanistik berbasis nilai budaya gotong-royong untuk meningkatkan empati siswa Sekolah Menengah Atas. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling* (Vol. 2, No. 1, pp. 55-63).
- Setyami, R. (2022). The impact of folklore-based storytelling on empathy behavior in kindergarten children. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 5(1), 154-165. <https://doi.org/10.21009/ijiep.2022.051.08>
- Suryani, I., Misrita, & Ristati. (2021). Folklore and its effect on student’s ability in reading narrative text: A systematic literature review. *Indonesian Journal of English Language and Education*, 7(1), 194-205. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9089>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarini, N. M. W. S., Putra, I. K. A., Tirtayani, L. A., & Psi, M. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Cerita Rakyat terhadap Perilaku Empati Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Abiansemai Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 1-10.