



Kesadaran Berempati Terhadap Perundungan Melalui *Storytelling* pada SDN 10 Tanjung Lago

Dwi Hurriyati

Universitas Bina Darma

Mega Wulansari

Universitas Bina Darma

Korespondensi penulis: dwi.hurriyati@binadarma.ac.id, mws233331@gmail.com

Abstract. *This Community Service Program aims to enhance students' empathetic awareness of bullying behavior at SD Negeri 10 Tanjung Lago through the storytelling method. Based on initial observations, a phenomenon of playful teasing was found, which students often misinterpret, indicating low awareness of the psychological impact of such actions. The intervention was carried out in three main stages: (1) interactive storytelling using the educational comic "Jendela Hati", (2) an educational word-search game with an anti-bullying theme, and (3) an evaluation of understanding and measurement of empathy using a checklist scale. The results showed active participation and enthusiasm from the students. Data from the empathy scale involving 30 fifth-grade students revealed that 90% of respondents fell into the high and very high empathy categories, with a distribution of 60% (very high) and 30% (high). These findings indicate that although cognitively the students already possess a strong foundation of empathy, its application in daily social interactions still requires guidance to distinguish between teasing and bullying. The program concludes that storytelling is effective as an educational medium for fostering empathetic awareness, improving understanding of various forms of bullying, and encouraging prosocial attitudes in the school environment, thereby contributing to the creation of a safer and more inclusive school climate.*

Keywords: *Empathetic Awareness; Bullying; Storytelling; Character Education; Elementary School*

Abstrak. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran empati siswa terhadap perilaku perundungan (bullying) di SD Negeri 10 Tanjung Lago melalui metode storytelling. Berdasarkan observasi awal, ditemukan fenomena playful teasing (candaan mengesalkan) yang kerap disalahartikan siswa, menunjukkan rendahnya kesadaran akan dampak psikologis dari tindakan tersebut. Intervensi dilakukan dalam tiga tahap utama: (1) storytelling interaktif menggunakan komik edukatif "Jendela Hati", (2) permainan edukatif mencari kata bertema perundungan, dan (3) evaluasi pemahaman serta pengukuran empati menggunakan skala checklist. Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme siswa. Data dari skala empati terhadap 30 siswa kelas V mengungkapkan bahwa 90% responden berada pada kategori empati tinggi dan sangat tinggi, dengan distribusi 60% (sangat tinggi) dan 30% (tinggi). Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun secara kognitif siswa telah memiliki landasan empati yang kuat, penerapannya dalam interaksi sosial sehari-hari masih memerlukan bimbingan untuk membedakan candaan dan perundungan. Program ini menyimpulkan bahwa storytelling efektif sebagai media edukasi untuk menumbuhkan kesadaran empati, meningkatkan pemahaman tentang bentuk-bentuk perundungan, dan mendorong sikap prososial di lingkungan sekolah, sehingga berkontribusi pada penciptaan iklim sekolah yang lebih aman dan inklusif.

Kata Kunci: *Kesadaran Empati; Perundungan; Storytelling; Pendidikan Karakter; Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Universitas Bina Darma Palembang menyelenggarakan kegiatan pengabdian pada masyarakat bagi sebagian mahasiswa di Fakultas Sosial Humaniora, hal ini sejalan dengan Tri Dharma Perguruan tinggi yang terfokus pada pendidikan dan pengembangan masyarakat. Pada angkatan-angkatan sebelumnya pihak Universitas Bina Darma menerjunkan beberapa mahasiswa yang tidak hanya berada di fakultas sosial humaniora saja, akan tetapi melalui kegiatan dan program kerja yang telah terlaksana sebelumnya pihak Universitas kembali memilih mana program studi yang lebih tepat untuk melaksanakan ataupun turun dalam kegiatan bermasyarakat.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan menerjunkan 10 kelompok yang masing-masing beranggotakan tujuh sampai delapan anggota. Pelaksanaan pengabdian kami berada di Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin tepatnya di Desa Suka Tani, yang merupakan desa vegetasi tanaman tani, tanamannya sangat beragam seperti, kayu Meranti, Pulai, Gelam, sengon dan lain-lain. Berbagai jenis Buah-buahan seperti Nangka, Pisang, Mangga, Rambutan dan berbagai tanaman pertanian dan perkebunan seperti Padi, Jagung, Karet, Kelapa dan Kelapa Sawit. Di desa ini terdapat beberapa satuan pendidikan, termasuk sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah sebagai pilihan pendidikan untuk masyarakat setempat. Salah satu sekolah di desa ini adalah SD Negeri 10 Tanjung Lago.

SD N 10 Tanjung Lago adalah sekolah dasar negeri yang terletak di Jalan Tanjung Api - Api Km. 34, Desa Suka Tani, Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan. Sekolah ini didirikan pada tanggal 15 Mei 2019 berdasarkan Surat Keputusan Nomor 69 Tahun 2019 dan memiliki Nomor SK Operasional yang sama. Dengan luas tanah mencapai 80.000 meter persegi, SDN 10 Tanjung Lago menyediakan lingkungan belajar yang luas dan nyaman untuk siswanya. Sekolah ini juga dilengkapi dengan akses internet untuk mendukung pembelajaran yang modern dan interaktif.

Sekolah negeri di bawah naungan Pemerintah Daerah, SD N 10 Tanjung Lago berkomitmen memberikan pendidikan berkualitas dan telah memperoleh akreditasi B, yang menunjukkan pemenuhan standar mutu pendidikan yang ditetapkan. Kepala sekolah dan staf terus berupaya meningkatkan layanan pendidikan dan pengembangan potensi siswa di sekolah ini. Sekolah ini menjadi pilihan penting bagi masyarakat sekitar untuk pendidikan dasar yang menyeluruh di Kecamatan Tanjung Lago, Banyuasin.

Melihat kondisi ini, perguruan tinggi memiliki tanggung jawab besar dalam mendorong pembangunan masyarakat desa melalui program pengabdian masyarakat. Salah satu bentuk nyata kontribusi perguruan tinggi adalah melalui program pengabdian pada masyarakat. Program ini bertujuan untuk memberdayakan masyarakat desa dengan memanfaatkan potensi lokal yang ada serta mengatasi permasalahan yang dihadapi pada masyarakat Desa suka Tani melalui solusi inovatif dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13 Oktober 2025 yang dilakukan di lingkungan sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan perilaku saling mengejek antar teman, terutama dalam bentuk ejekan terhadap nama orang tua, bentuk fisik seperti tubuh yang gemuk, maupun sebutan yang merendahkan. Meskipun demikian, sebagian besar siswa belum menyadari bahwa tindakan tersebut termasuk dalam perilaku perundungan yang dapat menimbulkan dampak psikologis bagi korban. Siswa masih menganggap ejekan tersebut sebagai bentuk candaan tanpa memahami akibatnya terhadap perasaan teman yang diejek. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat kesadaran siswa terhadap pentingnya sikap saling menghargai dan menghormati masih tergolong rendah. Akibatnya, muncul kecenderungan menurunnya rasa

percaya diri siswa yang menjadi korban ejekan serta terganggunya hubungan sosial antar teman di lingkungan sekolah.

Perundungan (*bullying*) juga merupakan perilaku agresif yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang kuat, baik secara fisik maupun mental, kepada orang lain yang lebih lemah. Perundungan juga sering kali diidentikan dengan sebuah tindakan penindasan berupa penghinaan, sebuah perasaan tidak suka yang kuat terhadap seseorang yang dianggap layak mendapatkan hal tersebut. Perundungan adalah perilaku agresif dan negatif seseorang atau sekelompok orang yang menyalahgunakan kekuatan yang memiliki tujuan untuk menyakiti targetnya (korban) secara mental maupun secara fisik (Tisna, dalam Trisnani 2016). Perilaku *bullying* merupakan salah satu bentuk kekerasan dan agresif siswa di sekolah (Yenes, 2016).

Ciri-ciri perundungan antara lain sebagai berikut: 1) pelaku memiliki kekuasaan sosial di lingkungan siswa, sehingga dapat memengaruhi teman sebaya dan mendominasi interaksi sosial; 2) menjadi tokoh populer di sekolah, sehingga popularitasnya memperkuat perilaku perundungan karena merasa memiliki dukungan sosial yang luas; 3) melakukan gerak-gerik kasar secara sengaja, seperti menabrak, berkata kasar, melecehkan, atau mengejek siswa lain dengan tujuan menekan atau menyakiti korban; 4) kurang empati terhadap orang lain, artinya pelaku sulit memahami atau peduli terhadap perasaan korban; 5) cenderung berwatak kasar dan pemarah, ditandai dengan mudah tersulut emosi dan perilaku agresif; dan 6) bersikap mendominasi siswa lain, yakni berusaha mengontrol atau menekan teman sebaya melalui berbagai cara, baik verbal maupun non-verbal. (Sameer Hinduja 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan personal communication Ibu Fahmi S.Pd pada tanggal 13 Oktober 2025 mengungkapkan bahwa Siswa di sekolah seringkali menunjukkan perilaku bercanda yang kadang menyinggung perasaan teman sebaya, menunjukkan perlunya pemahaman yang lebih mendalam mengenai batas antara candaan dan perundungan. Guru sebenarnya telah memberikan pemahaman kepada siswa mengenai perilaku perundungan dan dampak negatifnya. Namun, sebagian siswa masih belum sepenuhnya memahami batas tersebut, bahkan beberapa menganggap candaan seperti itu sebagai hal yang biasa di lingkungan sekolah dan edukasi mengenai pencegahan perundungan dan kesadaran empati di kalangan siswa masih perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan fenomena tersebut, terlihat bahwa kurangnya kesadaran berempati siswa terhadap perundungan menjadi masalah yang perlu mendapatkan perhatian serius. Minimnya pemahaman mengenai batas antara candaan dan tindakan yang menyakiti orang lain membuat siswa cenderung melakukan ejekan atau perilaku merendahkan tanpa menyadari dampak psikologisnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesadaran berempati siswa masih perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan lebih lanjut, sehingga siswa belum sepenuhnya mampu menempatkan diri pada posisi korban atau merespons situasi sosial dengan sikap peduli dan menghargai.

Kesadaran berempati merupakan pemahaman dan kemampuan seseorang untuk merasakan serta memahami perasaan, pikiran, dan pengalaman orang lain dari sudut pandang mereka sendiri. Empati adalah seperangkat konstruk yang berkaitan dengan bagaimana seseorang merasakan respon, perasaan, dan pengalaman orang lain, yang mendorong individu untuk membantu dan menyelesaikan masalah orang lain. Mark Davis (dalam Taufik, 2012).

Pendekatan yang efektif menumbuhkan kesadaran berempati pada anak adalah melalui metode *storytelling*. Cerita, baik yang disampaikan secara lisan maupun digital, terbukti mampu membuat anak memahami perasaan, sudut pandang, dan pengalaman orang lain tanpa harus mengalami kejadian tersebut secara langsung. Konstantopoulou dkk (2018).

Storytelling adalah proses kreatif yang melibatkan penceritaan sebuah kisah dengan gaya dan intonasi yang khas, termasuk penggunaan alat bantu seperti gambar, suara, atau media lain yang bertujuan menarik minat pendengar. Proses ini bukan sekadar menceritakan cerita secara datar, tetapi mengemasnya agar cerita tersebut hidup dan menarik, sehingga dapat mengikat perhatian serta memicu imajinasi pendengar. Menurut Atin (2018).

Penelitian menunjukkan bahwa *storytelling* tidak hanya mengembangkan kemampuan literasi dan imajinasi anak, melainkan juga efektif menanamkan karakter positif seperti empati, kejujuran, dan sikap antibullying (Huriyah, 2024; Rakhmawati dkk., 2024). Pemahaman teori Piaget menjadi landasan ilmiah dalam merancang kegiatan melalui *storytelling* sebagai strategi efektif untuk mengembangkan kemampuan berempati terhadap perundungan pada SD N 10 Tjnung Lago.

Menanamkan kesadaran empati melalui *storytelling*, anak-anak diharapkan mampu mengenali serta menolak perilaku perundungan, dan membangun keberanian untuk membantu teman-temannya yang menjadi korban. Pendekatan ini juga sejalan dengan hasil penelitian kontemporer yang merekomendasikan penguatan pendidikan karakter berbasis nilai-nilai kemanusiaan sebagai solusi holistik dalam pencegahan perundungan di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, upaya menumbuhkan kesadaran berempati melalui *storytelling* di sekolah dasar sangat relevan, tidak hanya untuk mencegah perilaku perundungan, tetapi juga membentuk iklim sekolah yang sehat, ramah, dan inklusif bagi semua siswa.

METODE PENELITIAN

Program kerja keilmuan ini dilakukan di SDN 10 Tanjung Lago Desa Suka Tani Kecamatan Tanjung Lago Kabupaten Banyuasin selama 5 Kali pertemuan. Jenis kegiatan individu yang dilakukan adalah edukasi melalui *storytelling* berbasis komik yang berjudul “Jendela Hati: Membuka Kesadaran Berempati Menghentikan Perundungan”. Selain itu, kegiatan juga disertai game edukatif “Mencari Kata Bertema Perundungan”. Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini, di antaranya identifikasi masalah, *storytelling* interaktif, game edukatif, dan skala checklist empati.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kegiatan

Sebelum kegiatan *storytelling* dan pengukuran empati dilaksanakan, mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi awal di lingkungan sekolah untuk melihat kondisi sosial siswa, pola interaksi, dan bentuk-bentuk perilaku yang mengarah pada perundungan. Observasi dilakukan di dalam kelas, saat istirahat, serta ketika siswa berinteraksi di halaman sekolah.

Berdasarkan observasi awal tersebut, ditemukan beberapa bentuk perilaku yang termasuk kategori playful teasing, seperti saling mengejek nama orang tua, memberi julukan yang tidak disukai, menertawakan teman ketika melakukan kesalahan, dan tidak mengajak teman tertentu bermain. Sebagian siswa menganggap perilaku tersebut hanyalah candaan biasa, tanpa menyadari bahwa hal tersebut dapat melukai perasaan teman. Selain itu, beberapa siswa terlihat ragu untuk menegur temannya yang mengejek karena takut tidak diterima dalam kelompok bermain.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun suasana kelas secara umum kondusif, kesadaran siswa untuk memahami perasaan teman dan membedakan candaan dengan perundungan masih perlu diperkuat. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya intervensi edukatif melalui metode *storytelling* menggunakan media komik agar siswa dapat lebih memahami dampak emosional dari perundungan.

Pelaksanaan kegiatan edukasi mengenai kesadaran berempati terhadap perundungan dilaksanakan melalui tiga kegiatan pelaksanaan, yaitu *storytelling* menggunakan komik, game mencari kata perundungan, dan evaluasi pemahaman siswa. Ketiga aktivitas ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong siswa terlibat secara aktif dalam mengenali serta mencegah

perilaku perundungan di lingkungan sekolah. Berikut kegiatan pelaksanaan kesadaran berempati terhadap perundungan melalui *storytelling*.

a. *Storytelling* Menggunakan Komik “Jendela Hati”

Kegiatan *storytelling* menggunakan komik “Jendela Hati” dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak tindakan perundungan serta pentingnya empati terhadap teman sebaya. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pengenalan singkat dan penjelasan tentang tujuan *storytelling*. Selanjutnya, siswa diminta untuk memperhatikan cerita yang akan dibacakan dari komik secara bergantian.

Selama pembacaan, siswa tampak antusias dan fokus. Beberapa siswa menanggapi adegan tertentu dengan ekspresi spontan seperti tertawa, tersenyum, atau terlihat prihatin ketika tokoh mengalami perlakuan yang menyakitkan. Siswa secara aktif mendiskusikan karakter dan perasaan tokoh, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan pendapat tentang tindakan yang dilakukan oleh tokoh cerita. Misalnya, ketika tokoh diabaikan atau diejek oleh teman-temannya, beberapa siswa menyampaikan perasaan iba dan menekankan pentingnya menghargai teman.

Setelah selesai membaca, kegiatan dilanjutkan dengan menceritakan kembali adegan yang mereka ingat dan menyebutkan hal-hal yang mereka pelajari dari cerita tersebut. Siswa mampu mengidentifikasi tindakan yang termasuk perundungan, mengekspresikan perasaan tokoh, dan menyampaikan pendapat mengenai bagaimana sebaiknya mereka bersikap terhadap teman yang disakiti. Beberapa siswa juga memberikan saran tentang cara menolong teman yang sedang mengalami perundungan atau menenangkan teman yang sedih.

Kegiatan *storytelling* berhasil menarik perhatian siswa dan menumbuhkan kesadaran mereka terhadap perasaan orang lain. Siswa aktif berdiskusi, dapat mengidentifikasi perilaku perundungan, dan mampu menyampaikan pendapat tentang tindakan yang tepat untuk menangani teman yang disakiti.

b. Permainan Edukatif Mengeni Perundungan

Setelah kegiatan *storytelling* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan game mencari kata bertema perundungan. Game ini bertujuan untuk mengenalkan siswa pada istilah-istilah yang berkaitan dengan bullying, seperti mengejek, memfitnah, menghina, memukul, memalak, dan mengucilkan.

Permainan dimulai dengan memberikan penjelasan aturan permainan. Siswa dibagi dalam kelompok kecil, kemudian diminta untuk mencari kata-kata tersebut pada papan kata yang telah disiapkan. Setiap kata yang ditemukan, siswa harus menyebutkan dan memberikan contoh situasi yang sesuai dengan kata tersebut. Misalnya, ketika menemukan kata “mengucilkan”, siswa menjelaskan pengalaman teman yang tidak diajak bermain ketika menemukan kata “memfitnah”, beberapa siswa menyebutkan cerita tentang teman yang disebarkan rumor tidak benar; ketika menemukan kata “memukul”, siswa menggambarkan situasi pertengkaran atau perkelahian di sekolah.

Selama permainan berlangsung, siswa terlihat sangat antusias, bersemangat bekerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, dan saling memberi bantuan agar kata dapat ditemukan. Mereka juga tampak senang saat berhasil menemukan kata yang sulit, dan berpartisipasi aktif saat

diminta memberikan contoh nyata dari kata tersebut. Permainan berlangsung dalam suasana yang meriah, penuh interaksi, dan spontanitas tinggi dari siswa.

Kegiatan ini tidak hanya membuat siswa mengenal berbagai bentuk perundungan, tetapi juga memicu refleksi terhadap pengalaman sosial mereka sendiri. Siswa mampu menceritakan pengalaman pribadi maupun pengalaman teman yang berkaitan dengan kata-kata yang mereka temukan, sehingga terjadi pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari di sekolah.

Game mencari kata berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa dapat mengenali berbagai bentuk perundungan, memberikan contoh situasi nyata, dan menunjukkan antusiasme serta keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan melalui storytelling dan game mencari kata. Evaluasi dilakukan dengan metode tanya jawab, diskusi kelompok, dan refleksi lisan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, menyebutkan bentuk-bentuk perundungan yang telah mereka pelajari, dan memberikan contoh konkret berdasarkan pengalaman nyata. Misalnya, siswa dapat menyebutkan bahwa mengejek teman karena penampilan merupakan perundungan, atau bahwa memfitnah dapat menyakiti perasaan orang lain.

Selain itu, siswa menyampaikan kesan mereka terhadap kegiatan, dimana sebagian besar merasa kegiatan tersebut menyenangkan, mudah dipahami, dan berbeda dari metode belajar biasa. Mereka menyatakan senang karena kegiatan dilakukan dengan media yang menarik (komik) dan cara bermain yang interaktif, sehingga materi lebih mudah diingat. Evaluasi ini juga menunjukkan bahwa siswa mampu menghubungkan materi kegiatan dengan situasi sehari-hari di sekolah, misalnya bagaimana mereka dapat menolong teman yang disakiti atau menghindari sikap yang menyakiti perasaan orang lain.

Evaluasi menegaskan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang perundungan dan empati terhadap teman. Kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari di sekolah.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, siswa menunjukkan keterlibatan tinggi, pemahaman yang lebih baik mengenai konsep perundungan, serta kemampuan untuk mengidentifikasi dan memberikan contoh perilaku bullying dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai tingkat kesadaran empati siswa setelah mengikuti kegiatan, diperlukan proses asesmen lanjutan yang dapat mengukur aspek-aspek empati secara sistematis. Oleh karena itu, setelah pelaksanaan kegiatan, digunakan skala checklist empati terhadap perundungan guna menilai sejauh mana siswa memahami, menghayati, dan mampu merespons situasi perundungan dengan sikap empatik. Penggunaan skala ini menjadi langkah penting dalam mengetahui keberhasilan program serta memberikan data yang lebih terukur mengenai perubahan pemahaman dan kesadaran siswa.

Skala checklist meskipun sederhana dapat dijadikan data kuantitatif apabila setiap item diberi skor numerik, sehingga hasilnya bisa dianalisis dan dikategorikan. Azwar juga menekankan pentingnya rentang skor untuk membedakan tingkat kemampuan atau sikap yang berbeda. Azwar (2020).

Untuk mempermudah interpretasi, skor total dari instrumen seperti checklist menurut Sugiyono (2021) dapat dibagi menjadi beberapa kategori, misalnya Rendah, Sedang, Tinggi, dan Sangat Tinggi, dengan cara menghitung interval skor berdasarkan selisih antara skor maksimum

dan skor minimum dibagi jumlah kategori. Pada skala checklist empati yang digunakan, rentang skor untuk kategori Sangat Tinggi adalah 26 hingga 32, kategori Tinggi 19 hingga 25, kategori Sedang 12 hingga 18, dan kategori Rendah 0 hingga 11. Dalam interpretasinya, kategori Sangat Tinggi menunjukkan kemampuan empati yang optimal, di mana siswa konsisten menunjukkan sikap peduli dan memahami perasaan orang lain, kategori Tinggi menunjukkan empati yang cukup baik namun masih membutuhkan penguatan, kategori Sedang menandakan bahwa siswa perlu bimbingan lebih lanjut untuk mengekspresikan empati secara tepat, dan kategori Rendah menunjukkan kemampuan empati yang masih minim dan memerlukan intervensi atau pendampingan lebih intensif. Berikut tabel skor skala empati.

Tabel 1. Tabel Skor Empati

Kategori	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Tinggi	26–32	18	60%
Tinggi	19–25	9	30%
Sedang	12–18	2	6,5%
Rendah	0–11	0	0%
Total	-	30	100%

Setelah tabel dianalisis secara deskriptif, diperoleh bahwa kategori sangat tinggi merupakan kelompok dengan jumlah siswa terbanyak yaitu 18 orang atau 60% dari total responden. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan empati yang sangat kuat. Siswa pada kategori ini memberikan skor tinggi pada pernyataan seperti memahami perasaan teman, mampu merasakan ketika teman sedih. Mereka memberikan respon yang konsisten pada berbagai indikator empati, sehingga skor mereka masuk pada rentang tertinggi.

Kategori kedua yang paling banyak adalah kategori tinggi dengan 9 siswa atau 30%. Siswa dalam kategori ini juga memiliki empati yang baik, namun terdapat beberapa indikator yang responnya tidak setinggi kategori sangat tinggi. Meski demikian, skor mereka tetap menggambarkan kemampuan mengenali emosi orang lain dan memberikan respon yang sesuai.

Selanjutnya terdapat 2 siswa atau 6,7% yang berada pada kategori sedang. Kelompok kecil ini menunjukkan bahwa mereka sudah memahami sebagian indikator empati, namun kemampuan mereka belum stabil dalam beberapa aspek. Skor sedang menunjukkan bahwa siswa tersebut masih perlu penguatan dalam kemampuan mengidentifikasi emosi dalam mengekspresikan respon empatik secara konsisten. Pada indikator tertentu, jawaban mereka cenderung bervariasi.

Tidak ditemukan siswa pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mengalami kesulitan signifikan dalam mengenali atau merespon emosi teman. Ketiadaan kategori rendah merupakan indikator positif bahwa seluruh siswa memiliki dasar empati yang baik.

Jika dilihat secara keseluruhan, penyebaran skala menunjukkan bahwa 90% siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa terlihat empati siswa berada pada kondisi yang sangat baik. Secara deskriptif, skor-skor ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami perasaan teman, menunjukkan kepedulian, dan menjauhi perilaku yang berpotensi menyakiti orang lain.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kegiatan reflektif, storytelling, dan diskusi moral diketahui memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman empatik anak. Clark & Robertson (2022) menjelaskan bahwa cerita memiliki kekuatan untuk membantu

anak menempatkan diri pada situasi emosional tokoh, sehingga mereka lebih mudah memahami perspektif dan perasaan orang lain. Pendekatan ini juga sejalan dengan pandangan Gerdes & Segal (2021) yang menekankan bahwa empati berkembang melalui proses kognitif dan afektif yang dipengaruhi oleh pengalaman yang relevan secara emosional. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas melalui komik edukatif, diskusi, dan permainan interaktif bertema perundungan menjadi salah satu bentuk pengalaman emosional tersebut, yang mendorong siswa memahami dampak perundungan dan pentingnya bersikap empatik kepada teman.

Kegiatan game mencari kata yang digunakan untuk mengenalkan istilah-istilah terkait perundungan sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi, dan retensi informasi pada anak usia sekolah. Menurut Nugroho & Setiawan (2020), permainan edukatif dapat memicu aktivasi kognitif dan emosional karena siswa terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan memaknai informasi. Hal ini membuat siswa lebih mudah mengidentifikasi konsep sosial seperti perilaku perundungan, karena permainan memberi kesempatan bagi mereka untuk menghubungkan kata dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah.

Penelitian mengenai pencegahan bullying pada anak menegaskan bahwa pendekatan interaktif menjadi salah satu strategi paling efektif. Putra & Lestari (2023) menjelaskan bahwa kegiatan yang memungkinkan siswa menceritakan kembali pengalaman atau contoh perundungan dapat meningkatkan sensitivitas mereka terhadap dampak emosional yang dialami oleh korban. Melalui kegiatan mencari kata dan memberikan contoh, siswa bukan hanya memahami definisi kata, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk mengenali tanda-tanda perundungan dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara itu hasil penelitian mengenai tingkat kesadaran berempati siswa kelas V diperoleh melalui pengisian skala empati yang terdiri dari 32 item. Setiap siswa memperoleh skor total yang kemudian dikategorikan ke dalam empat tingkatan, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang dan rendah. Pengumpulan data dilakukan terhadap 30 siswa, sehingga hasil yang diperoleh menggambarkan kondisi empati seluruh siswa dalam kelas tersebut. Data hasil pengolahan skor menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori empati yang tinggi dan sangat tinggi. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penyebaran skor siswa.

Meskipun hasil skala menunjukkan bahwa 90% siswa memiliki empati tinggi dan sangat tinggi, perbedaan antara fenomena awal dan hasil pengukuran dapat dipahami melalui teori perkembangan sosial terbaru menunjukkan bahwa anak sekolah dasar sering terlibat dalam perilaku yang disebut sebagai playful teasing, yaitu bentuk bercanda yang dianggap wajar dalam kelompok sebaya (Van Dulmen dkk., 2020). Pada konteks ini, siswa tidak berniat melakukan perundungan, tetapi belum mampu menilai bahwa candaan tersebut dapat melukai perasaan teman. Kondisi ini terjadi karena kemampuan regulasi sosial dan sensitivitas emosional anak masih berkembang, sehingga empati yang tinggi belum selalu terwujud dalam perilaku sosial yang sepenuhnya positif (Wang, Yang, & Zhang, 2021).

Norma kelompok sebaya memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak usia 10–11 tahun. Jansen & Cheng (2022) menjelaskan bahwa anak sering mengikuti budaya bercanda dalam kelompok meskipun secara individu memiliki empati tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa empati tidak selalu menjadi faktor utama yang mengendalikan perilaku, karena kebutuhan diterima oleh teman sebaya sering kali lebih dominan. Penelitian terbaru juga menemukan bahwa anak SD masih kurang matang dalam membaca ekspresi emosional temannya, sehingga tidak menyadari bahwa candaan mereka menyinggung atau menyakitkan (Castillo dkk, 2020–2023). Akibatnya,

perilaku yang tampak seperti perundungan pada observasi awal sebenarnya lebih banyak dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan mengenali emosi dan dinamika sosial kelompok, bukan oleh rendahnya empati.

Perbedaan antara fenomena dan hasil empati bukanlah bentuk ketidaksesuaian data, melainkan mencerminkan karakteristik perkembangan sosial emosional anak, di mana empati kognitif sudah tinggi tetapi penerapannya dalam interaksi sosial sehari-hari masih memerlukan pendampingan. Temuan ini memperkuat bahwa intervensi berbasis storytelling tepat digunakan karena membantu anak memahami batas antara candaan dan perundungan secara lebih konkret dan emosional.

Hasil distribusi skor yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori empati tinggi dan sangat tinggi dapat dijelaskan melalui teori para ahli. Empati berkembang ketika anak belajar memahami emosi orang lain dan mendapatkan contoh perilaku yang penuh kepedulian dalam lingkungannya (Eisenberg & Spinrad, 2020). Kondisi ini tampak pada siswa yang mampu mengenali perasaan teman dan memberikan respon yang konsisten pada berbagai indikator empati.

Anak dengan tingkat empati yang tinggi cenderung menampilkan perilaku prososial seperti menolong, bekerja sama, dan menghindari tindakan yang berpotensi menyakiti teman (Carlo & Davis, 2021). Hal ini mendukung temuan bahwa 90% siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, yang berarti mereka telah memiliki kecenderungan kuat untuk menunjukkan perilaku positif dalam hubungan sosialnya.

Empati juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam memahami situasi sosial dan membaca sinyal emosional dari orang lain (Clark & Robertson, 2020). Kemampuan tersebut terlihat dari jawaban siswa yang menunjukkan kepekaan ketika teman sedih atau mengalami ketidaknyamanan. Empati sebagai proses yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku juga dijelaskan oleh Gerdes dan Segal, yang menegaskan bahwa ketiga komponen ini saling melengkapi dalam membentuk kemampuan empatik yang utuh (Gerdes & Segal, 2022).

Sejalan dengan itu, kemampuan mengambil perspektif orang lain membuat anak lebih peka terhadap konsekuensi sosial dari tindakannya dan lebih kecil kemungkinannya melakukan agresi atau perundungan (Schurz et al., 2021). Faktor lingkungan belajar juga berperan penting, karena pengalaman interaksi sosial di sekolah dapat memperkuat pemahaman anak mengenai emosi diri dan orang lain (Malti & Peplak, 2023). Temuan ini sesuai dengan kondisi siswa yang secara umum telah menunjukkan dasar empati yang baik dan stabil.

Tingkat kesadaran berempati siswa kelas V SD Negeri 10 Tanjung Lago berada pada kategori yang sangat baik, dengan 90% siswa termasuk dalam kategori tinggi dan sangat tinggi. Distribusi skor tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kemampuan untuk memahami perasaan teman, merespon emosi orang lain secara tepat, serta menghindari perilaku yang dapat menyakiti teman secara sosial maupun emosional. Kondisi ini memperlihatkan bahwa empati sebagai kemampuan sosial-emosional penting telah berkembang cukup optimal pada mayoritas siswa. Kemampuan empatik yang tinggi tidak hanya tampak pada aspek pengenalan emosi, tetapi juga pada sikap peduli dan kesediaan membantu teman, sebagaimana tergambar dari tingginya skor pada pernyataan-pernyataan terkait kepedulian, perhatian, dan respons positif terhadap teman yang kesulitan atau sedang mengalami perasaan negatif.

Empati siswa secara kognitif sudah berkembang baik, namun implementasinya dalam interaksi sehari-hari masih memerlukan arahan dan pembiasaan. Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan berbasis storytelling merupakan intervensi yang tepat, karena membantu siswa

memahami batas antara gurauan yang dapat diterima dan perilaku yang berpotensi menjadi perundungan, sekaligus menumbuhkan kepekaan emosional yang lebih mendalam.

Temuan ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa empati anak berkembang melalui kemampuan memahami emosi diri dan orang lain, keterampilan mengambil perspektif sosial, serta pengalaman sosial yang berulang dan konsisten dalam lingkungan sehari-hari (Eisenberg & Spinrad, 2020). Dalam konteks siswa sekolah dasar, interaksi dengan teman sebaya sangat berpengaruh dalam mengasah kemampuan sosial dan emosional mereka, termasuk empati. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Carlo & Davis (2021) yang menjelaskan bahwa empati anak meningkat ketika mereka terbiasa mengamati dan memaknai reaksi emosional orang lain dalam hubungan sosial yang intens. Keberadaan lingkungan sekolah yang mendukung, guru yang responsif, serta kegiatan pembelajaran yang mengandung nilai moral turut memberikan kontribusi dalam memperkuat empati siswa.

Kemampuan empatik yang tinggi juga berkaitan erat dengan perilaku prososial dan rendahnya kecenderungan melakukan tindakan perundungan, sebagaimana dikemukakan oleh Schurz dkk. (2020) yang menyatakan bahwa empati merupakan faktor pelindung penting dalam mencegah tindakan agresi sosial pada anak. Hal ini sejalan dengan bahwa siswa yang mampu memahami perasaan teman akan cenderung menghindari perilaku yang menyakiti secara verbal maupun fisik. Hasil penelitian ini yang menunjukkan tidak adanya siswa pada kategori rendah memberikan indikasi bahwa iklim sosial kelas relatif aman dan siswa telah memiliki modal sosial-emosional yang baik untuk mencegah perundungan. Malti & Peplak (2023) juga menegaskan bahwa anak dengan empati tinggi cenderung menunjukkan perilaku peduli, solidaritas, dan keinginan menjaga hubungan positif dengan teman sebaya.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa kelas V memiliki tingkat empati yang kuat, yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung, kegiatan pembelajaran berbasis cerita, serta interaksi sosial yang intens dengan teman sebaya. Tingginya empati yang dimiliki siswa menjadi faktor yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan sekolah bebas perundungan, sekaligus menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis empati berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial-emosional siswa. Jika didukung secara konsisten melalui kegiatan belajar yang relevan, nilai empati ini dapat terus berkembang dan menjadi fondasi penting dalam perilaku sosial mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan “Kesadaran Berempati terhadap Perundungan melalui Storytelling” di SD N 10 Tanjung Lago menunjukkan bahwa metode storytelling memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan kepekaan emosional siswa terhadap perilaku perundungan. Melalui penyampaian cerita yang dikemas dalam komik edukatif, siswa menjadi lebih mudah mengenali bentuk-bentuk perundungan, memahami perasaan korban, serta menunjukkan sikap empati yang lebih kuat dibandingkan sebelum kegiatan dilakukan. Kegiatan storytelling mampu menghadirkan situasi emosional yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat menghubungkan pengalaman dalam cerita dengan pengalaman nyata di lingkungan sekolah. Hal ini tercermin dari kemampuan siswa menjelaskan kembali adegan cerita, mengidentifikasi tindakan yang termasuk perundungan, dan memberikan saran mengenai cara memperlakukan teman dengan lebih baik. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif berupa rasa iba, kepedulian, dan kesadaran untuk tidak melakukan perilaku yang dapat menyakiti teman. Storytelling berperan efektif sebagai media edukasi yang mampu menumbuhkan kesadaran berempati sekaligus meningkatkan pemahaman siswa dalam mencegah

dan merespons perundungan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan perubahan sikap yang lebih empatik dan prososial di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Carlo, G., & Davis, A. N. (2021). Empati, perilaku prososial, dan perkembangan moral pada anak. *Jurnal Studi Anak dan Keluarga*.
- Castillo, M., Herrera, L., & Gómez, R. (2020). Ketepatan anak dalam mengenali emosi pada interaksi teman sebaya. *Jurnal Perkembangan Anak*.
- Castillo, M., Lira, P., & Santos, J. (2022). Kesulitan anak SD dalam membaca sinyal emosi. *Jurnal Perkembangan Perilaku*.
- Castillo, M., Rivas, A., & Lira, P. (2021). Kesalahan memahami emosi teman pada masa kanak-kanak tengah dan dampaknya terhadap konflik sosial. *Jurnal Perkembangan Sosial dan Emosional*.
- Castillo, M., Santos, J., & Valdez, R. (2023). Dinamika pertemanan dan kesalahpahaman emosi pada anak usia sekolah. *Tinjauan Psikologi Perkembangan*.
- Clark, C., & Robertson, J. (2020). Pembelajaran berbasis cerita dan pemahaman sosial-emosional anak sekolah dasar. *Tinjauan Psikologi Pendidikan*.
- Clark, C., & Robertson, J. (2022). Keterlibatan dalam narasi dan perkembangan empati pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Perkembangan Terapan*.
- Coloroso, B. (2013). *Penindas, Yang Ditindas, dan Penonton*. Jakarta: Harper Collins.
- Eisenberg, N., & Spinrad, T. L. (2020). Perkembangan perilaku prososial dan respons empati. *Tinjauan Tahunan Psikologi*.
- Gerdes, K. E., & Segal, E. (2021). Model empati dalam pekerjaan sosial: Pengembangan, kualitas, dan penerapannya. *Jurnal Perilaku Sosial*.
- Gerdes, K. E., & Segal, E. (2022). Empati sebagai konstruksi multidimensional: Kognitif, afektif, dan perilaku. *Jurnal Pendidikan Pekerjaan Sosial*, 58(3), 455–470.
- Goleman, D. (2015). *Emotional intelligence: Kecerdasan emosional* (T. Hermaya, Trans.). Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2020). *Kecerdasan Emosional* (Edisi terbaru). New York: Bantam Books.
- Jansen, P., & Cheng, L. (2022). Norma kelompok sebaya dan respons anak terhadap ejekan dan perundungan. *Jurnal Psikologi Sekolah*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). *Panduan pencegahan perundungan di sekolah*.
- Lestari, D., & Wibowo, A. (2022). Perilaku perundungan pada siswa sekolah dasar dan faktor yang memengaruhinya.
- Malti, T., & Peplak, J. (2023). Empati dan perkembangan sosial-emosional pada masa kanak-kanak. *Perspektif Perkembangan Anak*.
- Olweus, D. (2021). Perundungan di sekolah: Pembaruan temuan dan implikasinya. *Jurnal Psikologi Skandinavia*.
- Pellegrini, A. D. (2020). Bermain, menggoda, dan agresi teman sebaya pada anak usia sekolah. *Tinjauan Perkembangan*.
- Pratama, R. (2023). Pengaruh metode storytelling terhadap empati siswa sekolah dasar
- Santrock, J. W. (2021). *Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ke-18). Jakarta: McGraw-Hill.
- Schurz, M., Radua, J., Aichhorn, M., Richlan, F., & Perner, J. (2020). Intervensi berbasis empati untuk mengurangi agresi dan perundungan. *Tinjauan Neurosains dan Perilaku Biologis*.
- Slavin, R. (2020). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (Edisi ke-13). Jakarta: Pearson.

- Sullivan, K. (2022). Memahami perundungan masa kanak-kanak dan konflik teman sebaya. Tinjauan Layanan Anak dan Remaja.
- Van Dulmen, M., Fraser, A., & Li, J. (2020). Ejekan bermain pada anak: Ikatan sosial atau konflik teman sebaya? *Jurnal Remaja Awal*.
- Wang, Y., Yang, X., & Zhang, L. (2021). Regulasi sosial dan sensitivitas emosional pada anak usia sekolah. *Jurnal Psikologi Anak*.