



**PROGRAM LITERASI BERBASIS PERMAINAN SIAGA PETRA
UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP EMPATI SISWA**

Ayudiah Anggraini

Sekolah Dasar Negeri 2 Rejang Lebong, Bengkulu, Indonesia

Contributor Email: ayudiahanggraini990@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: May 7, 2023

Published: Jul 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/795>

Abstract

This study aims to foster an empathetic attitude in grade 1b students in Elementary School of 2 Rejang Lebong through the literacy program based Siaga Petra game. The research method used is Classroom Action Research which is carried out in 3 cycles. The research subjects were students of class 1b Elementary School of 2 Rejang Lebong, totaling 29 people consisting of 15 boys and 14 girls. The instrument of this research is the observation journal of empathy attitude. Empathy observation journal data were analyzed descriptively from the number of occurrences of indicators. The results of the research in cycle 1 there are 6 indicators of empathy that appear. Cycle 2 there are 9 indicators of empathy that appear. Cycle 3 there are 9 indicators of empathy that appear. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of the literacy program based Siaga Petra game can foster student empathy.

Keywords: *Literacy; Siaga Petra Game; Empathy.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menumbuhkan sikap empati siswa kelas 1b Sekolah Dasar Negeri 2 Rejang Lebong melalui program literasi berbasis permainan Siaga Petra. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas 1b Sekolah Dasar Negeri 2 Rejang Lebong, sejumlah 29 orang terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan. Instrumen penelitian ini adalah jurnal pengamatan sikap empati. Data jurnal pengamatan sikap empati dianalisis secara deskriptif dari banyaknya kemunculan indikator. Hasil penelitian pada siklus1 terdapat 6 indikator sikap empati yang muncul. Siklus 2 terdapat 9 indikator sikap empati yang muncul. Siklus 3 terdapat 9 indikator sikap empati yang muncul. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan program literasi berbasis permainan Siaga Petra dapat menumbuhkan sikap empati siswa.

Kata Kunci: *Literasi; Permainan Siaga Petra; Sikap Empati.*

A. Pendahuluan

Salah satu tujuan pendidikan Indonesia saat ini adalah membentuk siswa yang memiliki profil pelajar Pancasila. Profil pelajar Pancasila ini bertujuan untuk menunjukkan karakter dan kompetensi yang diharapkan ada pada diri siswa. Profil pelajar Pancasila terdiri atas enam dimensi yaitu (1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) berkebhinekaan global, (3) mandiri, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif.

Pada dimensi beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia memiliki beberapa elemen yaitu akhlak yang mulia baik dalam beragama, akhlak kepada diri sendiri, akhlak kepada sesama manusia, akhlak kepada alam, dan akhlak kepada negara Indonesia. Dalam bahasan ini, berfokus pada elemen akhlak terhadap sesama manusia.

Salah satu sikap yang perlu kita tumbuhkan dalam diri siswa sedini mungkin agar memiliki akhlak mulia terhadap sesama manusia adalah sikap empati. Empati diartikan oleh Hidayatullah (2010) sebagai keadaan mental yang mempengaruhi jiwa seseorang sehingga menganggap pikirannya sama dengan orang lain. Pendapat lainnya disampaikan oleh Taufik (2017) menjelaskan bahwa empati merupakan suatu aktivitas untuk memahami apa yang sedang dipikirkan dan dirasakan terhadap kondisi yang sedang dialami orang lain tanpa yang bersangkutan kehilangan kontrol dirinya. Dalam penerapannya,

perilaku empati ini sangat penting dimiliki oleh siswa dalam waktu sedini mungkin agar mampu menjadi siswa yang memiliki salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Namun, kita tidak bisa memungkiri adanya perbedaan antara kondisi ideal dimana siswa memiliki sikap empati yang baik dengan keadaan yang ada pada siswa. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas 1b, dapat dilihat bahwa sikap empati yang dimiliki siswa masih rendah. Hal itu terlihat dari masih banyak siswa yang memilih tertawa saat melihat temannya terjatuh, atau memilih diam saja saat melihat gurunya menyapu kelas. Hal ini menjadi salah satu tanda bahwa sikap empati pada siswa khususnya siswa kelas 1b masih rendah. Rendahnya sikap empati ini juga berdampak pada munculnya perilaku perundungan dikalangan siswa. Ilahi (2014) mengatakan fenomena *bullying* atau perundungan yang terjadi saat ini merupakan satu indikasi gagalnya pendidikan karakter karena siswa belum mampu mengendalikan perilaku agresi untuk melakukan kekerasan.

Menghindari fenomena tersebut, sikap empati ini menjadi penting untuk dimiliki sedini mungkin. Goleman (1998) mengartikan kemampuan empati sebagai kemampuan untuk mengetahui bagaimana perasaan orang lain. Hal ini diperkuat dengan pendapat Oktaviani (2018) yang mengatakan bahwa empati memiliki makna sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal yang terjadi berkaitan dengan masalah emosional. Benang merah dari kedua pendapat tersebut adalah membangun sikap empati bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif pada siswa sehingga dapat ikut merasakan apa yang terjadi pada orang lain, tidak hanya itu, siswa diharapkan dapat berperan aktif untuk memberikan dukungan kepada sesama. Misalnya ketika melihat temannya terjatuh maka ia akan bergegas menolong bukan tertawa, atau ketika melihat guru menyapu maka ia akan segera membantu bukan diam saja.

Menurut Muhtadi (2009), menumbuhkan sikap empati anak sejak usia dini merupakan cara untuk meletakkan dasar pendidikan moral pada anak. Pendapat Utamy, Diah, dkk (2021), Efianingrum (2002) mengatakan empati penting untuk ditumbuhkan dan ditanamkan pada anak sejak usia dini sebagai

upaya untuk membentuk pribadi anak yang baik, bermoral/ beretika, berbudi pekerti luhur, beradab, dan berbudaya. Pentingnya menumbuhkan sikap empati ini dikarenakan manfaat yang sangat besar dari sikap empati itu sendiri. Goleman (1998) mengungkapkan bahwa empati mendasari seseorang untuk mempertimbangkan semua tindakan sebelum melakukan tindakan tersebut dan dampak moral yang akan menjadi akibatnya.

Untuk menumbuhkan sikap empati dalam diri siswa, guru dapat memanfaatkan program literasi dan dipadukan dengan permainan. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Anggraini, Ayudiah (2021) tentang penerapan program literasi berbasis cerita rakyat untuk menanamkan perilaku empati dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A SDN 2 Rejang Lebong yang hasil penelitiannya menunjukkan meningkatnya indikator empati pada diri siswa.

Program literasi ini dapat kita wujudkan dengan meminta siswa berbagi pengetahuan dan pengalamannya melalui kegiatan bercerita sambil bermain berkaitan dengan sikap empati. Menurut Efianingrum (2002) dan Awaluddin, Ruslan, & Jasimah (2017) beberapa pendekatan yang dapat dilakukan guru dalam menumbuhkan dan menanamkan empati pada anak salah satunya adalah melalui kegiatan bercerita kisah/ cerita tentang empati. Selain kegiatan bercerita, guru juga perlu mempertimbangkan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa salah satunya melalui permainan. Pengembangan pada penelitian ini adalah dengan penggunaan permainan *Siaga Petra* dalam program literasi.

Menurut Hasbi, M, dkk. (2020), salah satu prinsip belajar anak usia 0-8 tahun yang juga termasuk usia kelas 1 adalah bermain adalah belajar. Pada prinsip ini merupakan prinsip yang sangat dekat dengan siswa. Kegiatan bermain sangat menyenangkan dan identik dengan kegembiraan bagi siswa sehingga siswa merasa nyaman dan guru dapat menyelipkan pembelajaran melalui permainan. Freeman dan Munandar (1996) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Hasil penelitian Kisbiyah, Yayah, dkk. (2021) menyebutkan bahwa

permainan tradisional seperti *Gobag Sodor*, *Sundaname*, dan *Boy-boyan*, dapat digunakan untuk mengasah kemampuan empati pada anak. Hasil penelitian Nur, Lutfi, dkk. (2017) juga disimpulkan bahwa Program kegiatan pembelajaran dengan melakukan penerapan permainan tradisional "*Kaulinan Barudak*" Anak terlihat anak lebih memperhatikan temannya yang sedang berbicara atau berpendapat.

Menumbuhkan sikap empati ini melalui permainan juga diteliti oleh Widyana, Theresia Cintya, dan Gregorius Ari Nugrahanta (2021) dengan temuan bahwa penerapan buku pedoman permainan tradisional berpengaruh terhadap karakter empati. Selain itu, hasil penelitian Nugraha, Fajar, dan Riza Fatimah Zahrah (2018) menyimpulkan bahwa permainan tradisional "*Kaulinan Barudak*" dapat meningkatkan kemampuan bersikap empati siswa.

Merujuk dari penelitian tersebut, peneliti menggunakan permainan tradisional sebagai upaya menumbuhkan sikap empati siswa. Namun permainan yang diterapkan pada penelitian ini adalah permainan "*Siap Jaga Permainan Tradisional*". Permainan "*Siap Jaga Permainan Tradisional*" selanjutnya disingkat menjadi *Siaga Petra* merupakan salah satu modifikasi permainan tradisional dengan program literasi. Selain untuk menumbuhkan sikap empati siswa, permainan ini juga dimaksudkan sebagai upaya melestarikan permainan tradisional agar tidak punah.

Penerapan program literasi berbasis permainan *Siaga Petra* ini bertujuan menumbuhkan sikap empati siswa kelas 1b SDN 2 Rejang Lebong melalui program literasi berbasis permainan *Siaga Petra*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *behavioristik*. Teori *behavioristik* dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini berkembang secara berkesinambungan sebagai aliran *behavioristik* yang menekankan pada terbentuknya perilaku. Selain itu, dalam teori ini juga meyakini bahwa belajar adalah pembiasaan.

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 3 siklus. Setiap

siklus terdiri dari 4 tahapan. Arikunto, Suhardjono, & Supardi, (2010) menyatakan bahwa PTK terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

PTK ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2021-2022 tanggal 8 Oktober 2021 sampai 22 Oktober 2021 di kelas Ib SDN 2 Rejang Lebong yang berjumlah 29 orang terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan.

Berikut adalah kisi-kisi dan indikator pengamatan sikap empati pada penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Pengamatan Sikap Empati

Menerima (A1)	Menanggapi (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisasi (A4)	Karakterisasi menurut Nilai (A5)
Mendengarkan orang lain	Membantu teman yang memerlukan bantuan	Mengusulkan ide	Mengatur emosi diri	Menunjukkan kepedulian

Tabel 2. Indikator Pengamatan Sikap Empati

No.	Indikator
1.	Mendengarkan dengan seksama apa yang diceritakan teman
2.	Memilih kata-kata yang sesuai untuk menanggapi cerita teman
3.	Membantu teman yang memerlukan bantuan (misalnya saat teman kebingungan untuk melanjutkan cerita, dll)
4.	Mendukung teman dengan memberikan motivasi terkait cerita
5.	Meyakinkan teman untuk optimis terhadap masalah terkait cerita
6.	Mengusulkan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati
7.	Mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati
8.	Menunjukkan kepedulian kepada teman
9.	Membiasakan berbagi dengan teman

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pelaksanaan pembelajaran dengan program literasi berbasis permainan

Siaga Petra untuk menumbuhkan sikap empati, dilakukan pengamatan oleh 2 orang teman sejawat. Pengamat diberikan kisi-kisi dan sembilan indikator sikap empati sebagai pedoman pengamatan. Pengamat melakukan pengamatan terhadap sikap siswa yang mengarah pada sembilan indikator empati yang telah ditentukan saja. Adapun hasil pengamatan sikap empati siklus 1 adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Pengamatan Indikator Sikap Empati Siklus 1

No.	Indikator	Siklus 1	
		Positif	Negatif
1.	Mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman	9 (31%)	2 (7%)
2.	Memilih kata-kata yang sesuai untuk menanggapi cerita teman	3 (10%)	3 (10%)
3.	Membantu teman yang memerlukan bantuan (misalnya saat teman kebingungan untuk melanjutkan cerita, dll.)	-	-
4.	Mendukung teman dengan memberikan motivasi terkait cerita	-	-
5.	Meyakinkan teman untuk optimis terhadap masalah terkait cerita	-	1 (3%)
6.	Mengusulkan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	2 (7%)	-
7.	Mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	-	2 (7%)
8.	Menunjukkan kepedulian kepada teman	1 (3%)	-
9..	Membiasakan berbagi dengan teman	-	-

Pada hasil pengamatan siklus 1 terdapat 4 indikator sikap empati yang menunjukkan kemunculan positif, 4 indikator menunjukkan kemunculan negatif, dan 3 indikator sikap empati yang belum menunjukkan kemunculan positif maupun negatif. Dari hasil refleksi, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 2. Hasil pengamatan sikap empati siklus 2 disampaikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Pengamatan Indikator Sikap Empati

No.	Indikator	Siklus 2	
		Positif	Negatif
1.	Mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman	14 (48%)	2 (7%)
2.	Memilih kata-kata yang sesuai untuk menanggapi cerita teman	8 (28%)	2 (7%)
3.	Membantu teman yang memerlukan bantuan (misalnya saat teman kebingungan untuk melanjutkan cerita, dll.)	3 (10%)	-
4.	Mendukung teman dengan memberikan motivasi terkait cerita	9 (31%)	-
5.	Meyakinkan teman untuk optimis terhadap masalah terkait cerita	2 (7%)	1 (3%)
6.	Mengusulkan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	4 (14%)	-
7.	Mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	-	2 (7%)
8.	Menunjukkan kepedulian kepada teman	9 (31%)	-
9.	Membiasakan berbagi dengan teman	1 (3%)	-

Pada hasil pengamatan siklus 2, sudah terlihat perkembangan kemunculan indikator sikap empati. terdapat 8 indikator sikap empati yang menunjukkan kemunculan positif, namun masih ada 1 indikator yang belum menunjukkan kemunculan positif. Pada siklus 2 ini juga, masih terdapat kemunculan negatif sikap empati namun jumlah kemunculannya sudah berkurang. Dari hasil refleksi siklus 2, maka penelitian ini dilanjutkan kembali pada siklus 3. Hasil pengamatan siklus 3 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Pengamatan Indikator Sikap Empati

No.	Indikator	Siklus 3	
		Positif	Negatif
1.	Mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman	23 (28%)	-

No.	Indikator	Siklus 3	
		Positif	Negatif
2.	Memilih kata-kata yang sesuai untuk menanggapi cerita teman	10 (34%)	-
3.	Membantu teman yang memerlukan bantuan (misalnya saat teman kebingungan untuk melanjutkan cerita, dll)	3 (10%)	-
4.	Mendukung teman dengan memberikan motivasi terkait cerita	14 (48%)	-
5.	Meyakinkan teman untuk optimis terhadap masalah terkait cerita	2 (7%)	-
6.	Mengusulkan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	6 (21%)	-
7.	Mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	-	-
8.	Menunjukkan kepedulian kepada teman	16 (55%)	-
9.	Membiasakan berbagi dengan teman	6 (21%)	-

Hasil pengamatan sikap empati pada siklus 3 ini sudah menunjukkan bertambahnya kemunculan positif 8 indikator sikap empati dan pada siklus ini sudah tidak ada kemunculan negatif indikator sikap empati. namun masih ada 1 indikator yang belum menunjukkan kemunculan baik positif maupun negatif.

Rekapitulasi hasil pengamatan sikap empati siklus 1, 2, dan 3 terdapat pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Pengamatan Indikator Sikap Empati

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif	Positif	Negatif
1.	Mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman	9 (31%)	2 (7%)	14 (48%)	2 (7%)	23 (28%)	-
2.	Memilih kata-kata	3 (10%)	3 (10%)	8	2 (7%)	10	-

No.	Indikator	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif	Positif	Negatif
	yang sesuai untuk menanggapi cerita teman			(28%)		(34%)	
3.	Membantu teman yang memerlukan bantuan (misalnya saat teman kebingungan untuk melanjutkan cerita, dll.)	-	-	3 (10%)	-	3 (10%)	-
4.	Mendukung teman dengan memberikan motivasi terkait cerita	-	-	9 (31%)	-	14 (48%)	-
5.	Meyakinkan teman untuk optimis terhadap masalah terkait cerita	-	1 (3%)	2 (7%)	1 (3%)	2 (7%)	-
6.	Mengusulkan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	2 (7%)	-	4 (14%)	-	6 (21%)	-
7.	Mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati	-	2 (7%)	-	2 (7%)	-	-
8.	Menunjukkan kepedulian kepada teman	1 (3%)	-	9 (31%)	-	16 (55%)	-
9.	Membiasakan berbagi dengan teman	-	-	1 (3%)	-	6 (21%)	-

Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti pada siklus 1, 2, dan 3, peneliti mengamati kemunculan indikator sikap empati yang diamati pada siswa. Terjadi peningkatan jumlah indikator sikap empati pada setiap siklus

dari kemunculan 6 indikator pada siklus 1, 9 indikator pada siklus 2, dan 9 indikator pada siklus 3. Terdapat satu indikator yang kemunculannya paling banyak yaitu indikator mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman mengenai pengalamannya atau pendapatnya tentang sikap empati yang muncul pada kertas/ label pada permainan mencapai 23 perilaku positif dari 29 siswa.

Namun, dari hasil pengamatan masih terdapat satu indikator yang kemunculannya paling sedikit yaitu indikator mengatur emosi/dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati yang tidak menunjukkan perilaku positif dan menunjukkan 1 perilaku negatif.

2. Pembahasan

Dari hasil refleksi penelitian yang dilaksanakan dapat dilihat adanya indikator dengan kemunculan paling banyak yaitu indikator mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman mengenai pengalamannya berkaitan dengan sikap empati. Setelah dilakukan analisis, ternyata mendengarkan dengan saksama apa yang diceritakan teman mengenai pengalamannya berkaitan dengan sikap empati anak lebih banyak kemunculannya dari indikator yang lain yaitu sebanyak 23 siswa yang menunjukkan perilaku positif.

Banyaknya kemunculan indikator ini disebabkan karena pada dasarnya semua anak senang bercerita atau mendengarkan cerita. Hal ini didukung oleh pendapat Oktaviani (2018) bahwa cerita dan kegiatan bercerita dapat melatih anak untuk merasakan dinamika kehidupan yang terjadi pada orang lain tanpa harus mengalaminya secara langsung. Efaningrum (2002) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa beberapa pendekatan yang dapat dilakukan guru dalam menumbuhkan dan menanamkan empati pada anak salah satunya adalah melalui kegiatan bercerita kisah/ cerita tentang empati.

Selain terdapat indikator yang paling banyak muncul, dari hasil refleksi juga didapat satu indikator dengan kemunculan paling sedikitnya itu

indikator mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati. Untuk indikator ini ternyata belum mengalami perkembangan. Pada indikator ini belum ada sikap yang positif ditunjukkan siswa. Indikator yang muncul adalah sikap negatif walaupun sudah berkurang pada siklus 3 dari 2 siswa menjadi tidak ada.

Ternyata untuk mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati belum berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari minimnya sikap yang ditunjukkan tersebut. Salah satu analisis tidak berkembangnya indikator ini bahwa pada teori perkembangan bawa anak-anak masih memiliki sifat egosentris.

Pada teori perkembangan menurut Piaget, fase egosentris ini berkembang mulai pada usia 0 dan berakhir pada usia 6 tahun. Namun, jika pada usia tersebut fase egosentris tidak dikelola dengan baik maka akan memengaruhi pada fase berikutnya sehingga sering terjadi siswa yang ingin mementingkan dirinya sendiri dan memaksakan kehendaknya untuk didengarkan orang lain.

Secara keseluruhan, penerapan program literasi berbasis permainan *Siaga Petra* dapat menumbuhkan sikap empati siswa kelas Ib SDN 2 Rejang Lebong. Perilaku siswa yang mengarah pada sikap empati yang positif terus bertambah, sedangkan yang bernilai negatif terus berkurang. Dari sembilan indikator yang diamati, delapan di antaranya mengalami perkembangan yang baik.

Penggunaan permainan *Siaga Petra* sebagai kombinasi kegiatan literasi menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menumbuhkan empati peserta didik. Rahmat (2020) dalam penelitiannya juga memanfaatkan permainan tradisional untuk diterapkan dalam pembelajaran. Tambunan (2019) juga menerapkan permainan khususnya permainan ular tangga dalam penelitiannya. Keberhasilan penerapan permainan tradisional juga dilakukan oleh Astuti, Ni Putu Ani (2020), Adi, Banu Setyo, dkk. (2020), Sari, Dyan Indah Purnama, dkk. (2021) dalam menumbuhkan pendidikan karakter pada anak.

Dalam menumbuhkan sikap empati melalui program literasi berbasis permainan *Siaga Petra* juga diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan Widyana, Theresia Cintya dan Gregorius Ari Nugrahanta (2021), Nugraheni, Benedicta Rani (2021) yang menyatakan bahwa buku pedoman/modul permainan tradisional guna mengembangkan karakter empati pada anak yang berusia 6-8 tahun. Terdapat juga penelitian lainnya yang dilakukan Putri, Rizki Diana (2019) bahwa permainan merupakan alat dan teknik yang dapat dilakukan dalam mengembangkan empati siswa. Ramadhani, Yovinka Putri (2020) permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan sosial yang berupa *team work* (kerja sama) dan menumbuhkan sikap empati. Sehingga dapat dipahami bahwa penerapan program literasi berbasis permainan Siaga Petra mampu menumbuhkan sikap empati dalam diri siswa.

D. Penutup

Program literasi berbasis permainan *Siaga Petra* disimpulkan dapat menumbuhkan sikap empati siswa. Program literasi berbasis permainan Siaga Petra dapat dikembangkan kembali untuk menumbuhkan sikap empati siswa dengan permainan tradisional lainnya. Namun, bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti kembali penelitian ini dengan catatan (a) dalam memilih indikator empati dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat penelitian dengan memperhatikan karakteristik anak di daerah tempat penelitian, (b) dalam pembelajaran dengan menerapkan program literasi permainan Siaga Petra yang dilakukan peneliti, masih ada satu indikator pengamatan empati yang belum berkembang yaitu indikator mengatur emosi/ dapat mengendalikan diri tidak memaksakan ide pemecahan masalah berkaitan dengan cerita tentang sikap empati. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk memaksimalkan kembali proses pembelajaran agar semua indikator dapat berkembang dengan baik. (c) menyiapkan alternatif permainan tradisional disesuaikan dengan daerah tempat penelitian dan merancang seperti pada penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pelaksanaan penelitian penerapan program literasi berbasis permainan *Siaga Petra* untuk menumbuhkan sika empati siswa, banyak sekali pihak yang membantu. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa kelas Ib SDN 2 Rejang Lebong, Kepala SDN 2 Rejang Lebong, wali kelas Ib SDN 2 Rejang Lebong, dua orang guru SDN 2 Rejang Lebong yang berperan sebagai pengamat (*observer*), dewan guru SDN 2 Rejang Lebong.

Daftar Referensi

- Abdul, R. (2021). Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 117-128. doi.org/10.26811/didaktika.v4i1.135.
- Adi, Banu Setyo, dkk. (2020). Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9 (1), 33-39. doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375.
- Anggraini, Ayudiah. (2021). Penerapan Program Literasi Berbasis Cerita Rakyat untuk Menanamkan Perilaku Empati dan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV A SDN 2 Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*. 4 (1), 82-90. doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.16081.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Astuti, Ni Putu Astuti. (2020). Permainan tradisional Kancing Gumi dalam Tinjauan Pendidikan Karakter (Studi kualitatif pada siswa SDN 1 Buah, Tabanan Bali). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. 10 (1), 63-71. doi.org/10.25273/pe.v10i1.6162.
- Awaluddin, Ruslan, & Jasimah. (2017). Usaha Guru dalam Menanamkan Empathy pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Unggul Simpang Tiga Aceh Besar. *Seminar Nasional II USM 2017 Eksplorasi Kekayaan Maritim Aceh di Era Globalisasi dalam Mewujudkan Indonesia sebagai Poros Maritim Dunia*, 289-295.
- Efianingrum, A. (2002). Pendidikan Moral Generasi Muda di Era Global. *Dinamika Pendidikan No.1/Tahun IX*, 31-56.
- Freeman, Joan dan Utami, M. (1996). *Cerdas dan Cemerlang*. Gramedia Pustaka Utama.

- Goleman, D. (1998). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hasbi, Muhammad, dkk. (2020). *Anakku Siap Sekolah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Yuma Pustaka.
- Ilahi, M. T. (2014). *Gagalnya Pendidikan Karakter*. Ar-Ruzz Media.
- Khisbiyah, Yayah, dkk. (2021). Memupuk Sikap Empati Anak melalui Permainan Tradisional Gobag Sodor, Sundaname, dan Boy-Boyan. *Society Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2 (2), 176-182. doi.org/10.37802/society.v2i1.180.
- Muhtadi, A. (2009). Pengembangan Empati Anak sebagai Dasar Pendidikan Moral. *Jurnal Psikologi*, 10 (2), 124-132.
- Nugraha, Fajar dan Riza Fatimah Zahrah. (2018). Permainan Tradisional "Kaulinan Barudak" untuk Meningkatkan Kemampuan Bersikap Empati Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Visipena*, 9 (2). doi.org/10.46244/visipena.v9i2.468
- Nugraheni, Benedicta Rani, dkk. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Guru Menumbuhkan Karakter Toleran Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Taman Cendikia*, 5(1), 593-607. doi.org/10.30738/tc.v5i1.8970
- Nur, Lutfi, dkk. (2017). Permainan Tradisional Kaulinan Barudak untuk Mengembangkan Sikap Empati dan Pola Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 170-180. doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9357
- Oktaviani, H. (2018). *Pembentukan Perilaku Empati pada Anak Melalui Pendidikan Karakter*. Ponorogo: Wade Group.
- Putri, Rizki Diana. (2019). Bimbingan Kelompok Menggunakan Permainan Sebagai Strategi dalam Pengembangan Empati Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 1(2) 2019, 7-12.
- Ramadhani, Yovinka Putri. (2020). Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248-255. doi.org/10.31004/jptam.v4i1.451.
- Sari, Dyan Indah Purnama, dkk. (2021). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Ampar-Ampar Pisang Berbasis Kearifan Lokal dengan Metode Sariswara. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1), 1303-1309. doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11140.

- Tambunan, Marina. (2019). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Berangkas dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris pada Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 3(1), 25-40.
- Taufik. (2017). *Empati Pendekatan Psikologi Sosial*. Rajagrafindo Persada.
- Utamy, Diah, dkk. (2021). Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Sosial Teknik*, 3(2). doi.org/10.46799/jequi.v3i2.44.
- Widyana, Theresia Cintya, dan Gregorius Ari Nugrahanta. (2021). Peran Permainan Tradisional terhadap Karakter Empati Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5445-5455. doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1585.