

DARI FILM KE HATI: PERAN ZOOTOPIA DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI SISWA

Elsya Wira Agnesia¹, Latifah Rahmi. R², Nur Aisyah Arsyah³, Retno Chania⁴, Nailah Zahrawi Subroto⁵, Giva Ryanti Salsabila⁶

Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Universitas Negeri Padang, Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat

Email: elsyawiraagnes@student.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengkaji efektivitas penggunaan film animasi *Zootopia* dalam meningkatkan empati pada siswa sekolah menengah pertama. Empati memainkan peran penting dalam perkembangan sosial-emosional remaja dan sangat diperlukan untuk membentuk hubungan antarpribadi yang sehat. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Partisipan merupakan siswa SMP Liga Dakwah Padang yang memiliki tingkat empati sedang hingga rendah berdasarkan *Interpersonal Reactivity Index* (IRI). Setelah mengikuti *pretest*, siswa menonton *Zootopia* dan mengikuti diskusi mengenai empati serta nilai-nilai karakter yang disampaikan dalam film. Selanjutnya, *posttest* dilakukan untuk mengevaluasi perubahan tingkat empati. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor empati secara positif, yang mengindikasikan bahwa media film dapat menjadi alat yang efektif untuk menumbuhkan pemahaman emosional dan sosial pada siswa.

Kata Kunci: Empati, Media Film, *Zootopia*, Sekolah Menengah Pertama, Intervensi Edukatif

Abstract

This study investigates the effectiveness of using the animated film Zootopia to enhance empathy among junior high school students. Empathy plays a crucial role in adolescents' social-emotional development and is essential for forming healthy interpersonal relationships. The study employed a quasi-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The participants were students from SMP Liga Dakwah Padang who had moderate to low empathy levels based on the Interpersonal Reactivity Index (IRI). After a pretest, students watched Zootopia and participated in discussions about empathy and character values presented in the film. A posttest was then administered to assess changes in empathy levels. Results showed a positive increase in empathy scores, indicating that film media can serve

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No
234fdf.756

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Liberosis.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Liberosis



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



as an effective tool to foster emotional and social understanding among students.

Keywords: *Empathy, Film Media, Zootopia, Junior High School, Educational Intervention*

PENDAHULUAN

Masa remaja awal adalah suatu fase kritis dalam perkembangan manusia yang ditandai oleh perubahan pesat dalam berbagai aspek, baik fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Penelitian oleh Malti et al. (2022) menunjukkan bahwa remaja mengembangkan kemampuan sosial yang lebih kompleks, mencari identitas, dan membangun sistem nilai. Empati adalah komponen sosial-emosional yang sangat penting untuk dibentuk dan dikembangkan pada usia ini. Empati dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta untuk merespons dengan penuh perhatian dan kepedulian. Kemampuan ini sangat penting untuk membangun hubungan yang baik dengan orang lain, menciptakan lingkungan sosial yang damai, dan mencegah remaja terlibat dalam perilaku negatif seperti kekerasan, perundungan, atau pengucilan sosial.

Namun dalam kenyataan yang terjadi pendidikan di sekolah seringkali lebih menekankan pada prestasi kognitif saja, seperti kemampuan untuk memahami materi akademik dan lulus ujian dengan hasil yang baik (Cipriano et al., 2023). Faktor-faktor penting seperti keterampilan sosial, nilai moral, dan pembentukan karakter tidak terlalu diimbangi. Munculnya berbagai masalah sosial di lingkungan sekolah, seperti rendahnya kepedulian antar teman, meningkatnya konflik, dan kasus perundungan yang masih sering terjadi baik di sekolah ataupun di luar sekolah, hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap pengembangan nilai empati ini. Namun, meningkatkan empati dapat menjadi strategi pencegahan untuk mengurangi masalah tersebut dan membantu membangun lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung (Domitrovich et al., 2021).

Metode pendidikan karakter yang lama harus dievaluasi seiring dengan kemajuan teknologi dan gaya belajar generasi muda saat ini. Siswa sering menganggap pembelajaran yang dilakukan dengan metode teks ataupun ceramah itu membosankan dan tidak dapat diresapi oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik yang dapat secara langsung menginteraksikan suatu hal dengan emosi siswa sangat diperlukan. Film menjadi salah satu media yang dinilai efektif dan diminati oleh remaja saat ini. Film ini memiliki kekuatan naratif dan visual yang dapat menggugah perasaan, menyampaikan pesan moral yang halus, dan mengajak penonton untuk berpikir tentang situasi yang dialami oleh tokoh-tokohnya (Rosmiati, 2021).

Terutama jika film dipilih dengan cermat dan digunakan dalam konteks pembelajaran yang terstruktur, film bisa menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendalam. Dalam konteks ini, pendekatan *cinema therapy* juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis film yang telah banyak diteliti dan terbukti memiliki efek positif terhadap kehidupan emosional dan sosial siswa (Mumpuni, 2022). Siswa dapat diajak untuk merenungkan pengalaman emosional yang ditampilkan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata mereka melalui identifikasi dengan tokoh, alur cerita, dan nilai-nilai kehidupan yang disampaikan. Oleh karena itu, film

tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga membantu orang berpikir dan memperkuat nilai-nilai kemanusiaan seperti empati.

Film animasi *Zootopia* yang diproduksi oleh *Walt Disney Animation Studios* adalah salah satu film yang mempunyai potensi besar untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran empati. *Zootopia* menceritakan tentang dunia penuh warna hewan antropomorfik, tetapi juga mendiskusikan prasangka, diskriminasi, stereotip, dan pentingnya kerja sama kelompok. Tokoh utama Judy Hopps dan Nick Wilde menceritakan kesulitan mereka sendiri dalam menghadapi stigma sosial dan bagaimana mereka dapat membangun kepercayaan dan kerja sama antara perbedaan. Menurut Bunau et al. (2023), film *Zootopia* mengandung berbagai nilai moral seperti kepercayaan, tanggung jawab, dan kepedulian, yang relevan untuk pembelajaran karakter dan empati.

Film ini juga cocok dengan sifat remaja modern yang lebih terbuka terhadap stimulasi visual dan audiovisual. *Zootopia* mampu memenuhi kebutuhan emosional dan gaya belajar Gen Z yang dinamis, imajinatif, dan cenderung belajar melalui pengalaman dalam dunia pendidikan modern. Siswa tidak hanya menonton cerita, mereka juga mengalaminya dan meresapinya melalui mengidentifikasi karakter, menghargai konflik, dan berpikir tentang pesan moral yang muncul. Pengalaman menonton ini dapat menjadi sarana yang kuat untuk menanamkan empati secara mendalam jika disertai dengan kegiatan pendampingan seperti diskusi reflektif atau kegiatan penguatan nilai.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis film dapat meningkatkan tiga dimensi empati yaitu mengambil perspektif orang lain (*perspective taking*), kepedulian terhadap orang lain (*empathic concern*), dan fantasi. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Putri et al. (2022) menemukan bahwa siswa memperoleh skor empati yang signifikan setelah layanan bimbingan konvensional yang menggunakan media film diberikan. Penelitian Mardiah dan Ma'rifah (2024) juga menemukan hasil serupa yaitu film therapy berbasis animasi berhasil meningkatkan kesadaran sosial dan koneksi emosional siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa efektif film animasi *Zootopia* dalam meningkatkan empati siswa di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini terutama berkonsentrasi pada bagaimana dapat diukur secara kuantitatif perubahan tingkat empati siswa sebelum dan sesudah intervensi melalui media film. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada dunia pendidikan, terutama dalam hal menciptakan metode pembelajaran berbasis media yang lebih inovatif, relevan, dan efektif untuk membentuk karakter siswa. Selain itu, temuan ini juga dapat menjadi referensi bagi guru, konselor, dan tenaga pendidik dalam membangun strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga menumbuhkan rasa empati dan kepedulian sosial di kalangan remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Desain ini dipilih karena peneliti ingin mengamati apakah ada perubahan atau peningkatan empati siswa setelah diberikan intervensi berupa pemutaran film edukatif.

Meskipun desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, ia tetap mampu memberikan gambaran awal mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan, selama variabel-variabel pengganggu dapat diminimalkan.

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa dari SMP Liga Dakwah Padang. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive*, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yakni siswa yang memiliki tingkat empati sedang hingga rendah. Kriteria ini diperoleh melalui hasil pengukuran awal (*pretest*) menggunakan skala *Interpersonal Reactivity Index (IRI)*. Penentuan subjek dengan empati sedang dan rendah bertujuan agar perlakuan yang diberikan (film *Zootopia*) benar-benar dapat menunjukkan dampaknya secara signifikan terhadap peningkatan empati.

Penelitian dilakukan di musholla SMP Liga Dakwah Padang, yang dirancang agar nyaman dan tidak mengganggu orang lain. Siswa dapat tetap fokus dan antusias selama sesi diskusi karena peneliti membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan. Hal ini penting karena intervensi berbasis film sangat bergantung pada partisipasi emosional siswa saat menonton film dan berbicara tentangnya.

Tahapan penelitian ini terdiri dari beberapa langkah sistematis, yaitu:

1. *Pretest*

Sebelum diberikan perlakuan, seluruh subjek mengisi kuesioner skala *IRI* yang digunakan untuk mengukur tingkat empati mereka. Tes dilakukan secara individual dalam suasana yang tenang dengan waktu pengerjaan selama 30 menit. Skala *IRI* digunakan untuk mengukur empat aspek empati utama yang meliputi:

- *Perspective Taking*: kemampuan mengambil sudut pandang orang lain
- *Fantasy*: kecenderungan membayangkan diri dalam situasi tokoh fiksi
- *Empathic Concern*: rasa peduli dan keprihatinan terhadap orang lain
- *Personal Distress*: respons emosional negatif terhadap penderitaan orang lain

Hasil dari *pretest* ini digunakan sebagai acuan dasar dalam membandingkan perubahan skor setelah perlakuan.

2. *Perlakuan (Treatment)*

Pada tahap ini, siswa diajak untuk menonton film animasi *Zootopia* secara bersama-sama. Film berdurasi sekitar 1 jam 48 menit ini dipilih karena mengandung pesan moral yang kuat terkait empati, kerja sama, dan toleransi. Sebelum film diputar, peneliti memberikan pengantar singkat mengenai tujuan kegiatan dan hal-hal yang perlu diperhatikan saat menonton, seperti memperhatikan emosi tokoh, konflik yang terjadi, dan bagaimana tokoh utama bereaksi terhadap situasi sosial yang kompleks.

Setelah pemutaran film berakhir, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok kecil yang dipandu oleh peneliti. Siswa diminta untuk mendiskusikan pendapat dan perasaan mereka terhadap tokoh-tokoh dalam film serta mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Selain itu, peneliti mengajukan pertanyaan yang terbuka, seperti "Bagaimana perasaan Judy Hopps saat ditolak?" atau "Apa yang Anda pelajari dari perubahan sikap Nick Wilde?" Tujuan diskusi ini adalah untuk mendorong refleksi, meningkatkan pemahaman sosial, dan menginternalisasi prinsip empati.

3. *Posttest*

Setelah sesi diskusi selesai, siswa kembali diminta mengisi kuesioner skala *IRI* yang sama dengan saat *pretest*. Penggunaan instrumen yang sama dimaksudkan agar hasil *pretest* dan

posttest dapat dibandingkan secara akurat dan objektif. Pengumpulan data dilakukan dalam suasana tenang dan tertutup untuk menjaga konsentrasi dan kejujuran siswa dalam menjawab item-item yang bersifat afektif dan reflektif.

4. Analisis Data

Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik komputer (*software*), seperti *JASP*. Nilai signifikansi ($< 0,05$) menjadi indikator bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik, yang mengindikasikan bahwa intervensi menggunakan media film efektif dalam meningkatkan empati siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang bagaimana media film benar-benar mempengaruhi aspek emosional siswa, khususnya empati. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya pembelajaran yang menyentuh sisi afektif, bukan hanya kognitif, sebagai bagian dari pendidikan karakter yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata skor empati pada *pretest* adalah 2,557 dengan standar deviasi 11,789, sedangkan pada *posttest*, rata-rata skor meningkat menjadi 2,808 dengan standar deviasi 21,061. Ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0,251 pada skor rata-rata.

Jenis Tes	Mean	Standar Deviasi
Pre-test	2,557	11,789
Post-test	2,808	21,061

Uji Normalitas dan Homogenitas

Distribusi data diuji menggunakan Shapiro-Wilk. Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal ($p = 0,747 > 0,05$), sedangkan data *posttest* tidak berdistribusi normal ($p < 0,001$). Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa varians tidak homogen ($p < 0,001$).

Tabel Uji Normalitas

Jenis Tes	Shapiro-Wilk	Signifikansi
Pre-test	0,963	0,747
Post-test	0,621	$< 0,001$

Tabel Uji Homogenitas

Levene Statistic	Signifikansi
26,649	$< 0,001$

Uji Paired t-test

Hasil uji *paired t-test* menunjukkan nilai $t = 5,872$ dan $p = 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa

intervensi berupa pemutaran film '*Zootopia*' memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan empati.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, film '*Zootopia*' terbukti mampu meningkatkan empati siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa film dapat menyentuh aspek afektif melalui visualisasi dan alur cerita yang membangun pemahaman emosional. Karakter dan konflik dalam film memungkinkan siswa melihat dari perspektif tokoh, yang memperkuat komponen cognitive dan affective dari empati. Perbedaan hasil antar individu juga menegaskan bahwa pengalaman personal dan latar belakang memainkan peran dalam penerimaan pesan moral film.

Kesimpulan

Film '*Zootopia*' efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan empati siswa SMP. Terbukti melalui peningkatan skor empati setelah perlakuan. Walaupun terdapat kendala pada normalitas dan homogenitas data, hasil signifikan tetap menunjukkan bahwa film memiliki potensi sebagai intervensi edukatif yang bermanfaat dalam pengembangan karakter siswa.

SARAN

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan kelompok kontrol guna memperoleh validasi hasil yang lebih kuat. Dengan adanya kelompok kontrol, peneliti dapat membandingkan secara lebih objektif perubahan empati yang terjadi akibat perlakuan, sehingga dapat meminimalisir pengaruh faktor luar yang tidak diinginkan. Selain itu, penggunaan film sebagai media dalam pendidikan karakter sebaiknya diiringi dengan diskusi reflektif setelah pemutaran film. Diskusi ini penting agar peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga merenungkan dan memahami nilai-nilai yang disampaikan, sehingga pesan moral dapat lebih tertanam dan berdampak pada perilaku mereka.

Pemilihan film pun perlu disesuaikan dengan usia dan konteks budaya peserta didik, agar materi yang disampaikan relevan dan mudah dipahami serta tidak menimbulkan interpretasi yang keliru. Terakhir, instrumen pengukuran empati yang digunakan hendaknya ditinjau ulang secara berkala untuk memastikan bahwa aspek-aspek empati yang diukur benar-benar efektif dan mampu menangkap perkembangan empati yang paling signifikan pada peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih akurat dan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan intervensi pendidikan karakter yang lebih baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunau, E., Rahmani, E. F., Apriliawati, R., & Rosnija, E. (2023). An Analysis of Moral Values in The Zootopia Movie. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology (JSRET)*, 2(2), 860-874.
- Cipriano, C., Strambler, M. J., Naples, L. H., Ha, C., Kirk, M., Wood, M., ... & Durlak, J. (2023). The state of evidence for social and emotional learning: A contemporary meta-analysis of universal school-based SEL interventions. *Child development*, 94(5), 1181-1204.
- Li, W., He, Q. F., Lan, J. Z., Ge, M. W., Shen, L. T., Hu, F. H., ... & Chen, H. L. (2024). Empathy as a mediator of the relation between peer influence and prosocial behavior in adolescence: A meta-analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 1-22.

- Malti, T., Zuffianò, A., & Noam, G. G. (2022). Empathy and socio-moral development in adolescence. *Frontiers in Psychology, 13*, 936053.
- Mumpuni, T. A. (2022). Pengembangan Panduan Pelatihan Empati Menggunakan Teknik Sinema Edukatif. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*.
- Putri, A. M. M., Hartanto, D., Fauziah, M., & Kuswindarti, K. (2022). Upaya Meningkatkan Empati Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Berbasis Media Film Di Kelas X RPL 3 SMK PGRI 01 Sukorejo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4*(4), 1166-1175.
- Rosmiati, N. (2021). The Effectiveness of Cinema Therapy in Increasing Students' Empathy. *Jurnal Psikologi Insight*.
- Rubin, K. H., & Chronis-Tuscano, A. (2021). Perspectives on social withdrawal in childhood: Past, present, and prospects. *Child Development Perspectives, 15*(3), 160-167.