



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 4, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024
 Reviewed : 01/12/2024
 Accepted : 03/12/2024
 Published : 11/12/2024

Sayla Nafilatul Maula¹
 Yovitha Yulieajantiningih²
 Padmi Dhyah Yulianti³

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI EMOSI SISWA KELAS XI SMAN 1 KEDUNGWUNI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Metode penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) Model penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket kebutuhan guru BK, angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yaitu validator ahli media dengan perolehan nilai sebesar 100%, ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 95%. Kepraktisan media didapatkan dari hasil angket tanggapan guru BK yang memperoleh nilai sebesar 96,6%, tanggapan siswa dengan nilai 96,3%. Dengan demikian multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi nyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan BK. Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan multimedia interaktif pada materi lain.

Kata Kunci: Literasi Emosi, Multimedia Interaktif, Pengembangan.

Abstract

This study aims to develop interactive multimedia media to improve emotional literacy. The results of this study are expected to be useful theoretically and practically. This research method is a type of research and development R&D (Research and Development) This research model uses the ADDIE model. The subjects of this study were students of class XI SMAN 1 Kedungwuni. The data collection instruments in this study used a questionnaire on the needs of BK teachers, a questionnaire on student needs, a validation sheet for media experts and material experts. Data analysis techniques were carried out with qualitative and quantitative analysis. Based on the results of the study, namely the media expert validator with a score of 100%, material experts with a score of 95%. The practicality of the media was obtained from the results of the BK teacher response questionnaire which obtained a score of 96.6%, student responses with a score of 96.3%. Thus, interactive multimedia to improve emotional literacy is stated to be valid and practical for use in BK services. Suggestions for further researchers are expected to be able to develop interactive multimedia on other materials.

Keywords: Emotional Literacy, Interactive Multimedia, Development.

PENDAHULUAN

Emosi merupakan hal yang mudah untuk di ekspresikan oleh anak-anak dibawah umur hingga remaja. Anggapan remeh tersebut, pada dasarnya juga akan berdampak berbahaya bagi orang tua maupun guru (Pangastuti dan Wiryo, 2019). Jika, anak-anak bahkan remaja belum dikenalkan bagaimana menyampaikan emosi yang tepat, bagaimana memahami emosi lawan bicara, maka anak-anak atau remaja akan mendapatkan sebuah masalah jika tidak memahami pentingnya literasi emosi. Permasalahan yang akan didapatkan yaitu seperti tawuran, bully-ing, anti sosial, dsb. Sesuai dengan Data KemenPPA yang menunjukkan bahwa kekerasan di Indonesia pada awal tahun 2024 hingga sekarang mencapai 10.543 kasus Komnas Anak yang menunjukkan, kekerasan pelajar pada 2023 meningkat dibandingkan pada 2022, kekerasan fisik

^{1, 2, 3} BK, FIP, Universitas PGRI Semarang
 email: saylanafilatulmaula@gmail.com

mencapai 985 kasus atau naik 27% dibandingkan periode yang sama tahun lalu. Sementara kekerasan psikis mencapai 674 kasus atau naik 19 %. Peristiwa kekerasan antar pelajar (remaja) ini pada dasarnya terjadi dikarenakan kesalahpahaman, didukung dengan emosi yang tidak terkontrol sehingga mudahnya para remaja untuk berkelahi tanpa memikirkan resiko yang didapat. Dalam hal ini tidak jarang kasus-kasus remaja seperti tawuran bahkan sampai pembunuhan sadis berakar dari kemarahan yang diekspresikan dengan kurang tepat (Baqi, 2015).

Literasi emosi merupakan kemampuan untuk mengenali, memahami, menangani, dan mengekspresikan emosi dengan tepat yang berdampak pada perkembangan interaksi sosial (Apriliya & Cyntia, 2023). Dengan siswa memahami, mengenali dan mampu mengelola emosi diharapkan siswa mendapatkan perkembangan yang optimal sebagai bekal di masa depan, karena dengan literasi emosi yang baik sangat penting untuk membantu siswa mengatasi stres, meningkatkan keterampilan sosial, dan mengurangi risiko masalah kesehatan mental. Menurut Goleman (2007), emosi memiliki peran penting dalam proses belajar dan interaksi sosial di sekolah. Hal ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pemahaman emosi dapat meningkatkan hubungan sosial dan akademik siswa (Shrivastav dan Shailaja, 2022). Sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Cyntia, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan buku cerita anak bermuatan literasi emosi memiliki pengaruh yang sangat efektif terhadap peningkatan literasi emosi peserta didik.

Dengan memberikan materi tentang literasi emosi menggunakan multimedia interaktif, diharapkan siswa jadi lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diberikan, serta dapat menjadi pembiasaan baru di kehidupan sehari-hari dengan tujuan dapat meningkatkan literasi emosinya. Selain itu, multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan masing-masing sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Safitri dan Desi, 2023). Multimedia interaktif adalah suatu program kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif (Surjono, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat kegiatan PLP 2 di SMAN 1 Kedungwuni serta wawancara kepada guru BK, bahwa guru BK yang ada di SMAN 1 Kedungwuni seringkali menggunakan metode ceramah/diskusi hanya sesekali menggunakan media *powerpoint* ketika pemberian layanan BK. Didukung dengan berbagai penelitian yang telah menunjukkan keberhasilan penggunaan multimedia interaktif dalam berbagai pembelajaran, akan tetapi belum ada yang membahas mengenai literasi emosi. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Desi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran ekonomi terbukti valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian oleh Afnisah, dkk (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* telah terbukti efektif dalam mengelola dan meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mampu menarik minat belajar siswa.

Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif melalui *articulate storyline 3* tentang literasi emosi di SMAN 1 Kedungwuni, karena penggunaan media *articulate storyline 3* dapat membantu mengembangkan keterampilan membaca dan memahami pembelajaran secara kritis dan aktif dikelas maupun secara daring (Norsidi & Agus, 2024). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut peneliti memilih *articulate storyline 3* sebagai media karena efektif dan efisien, serta dapat dikembangkan untuk bisa diakses menggunakan *smartphone* berbasis android.

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan metode evaluatif. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu, kemudian dilakukan uji terhadap keefektifan produk (Sugiyono, 2015). Diantara model-model pengembangan saat ini salah satu model rancangan produk pembelajaran yang sering dipakai dalam penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Surjono, 2017). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti

mengembangkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan wawancara, angket kebutuhan guru BK dan angket kebutuhan siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validasi dan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian. Studi pendahuluan bertujuan untuk memperoleh sebuah informasi terkait kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan media. Hasil informasi diperoleh melalui wawancara, analisis kebutuhan guru BK, dan analisis kebutuhan siswa yang dilakukan di SMAN 1 Kedungwuni. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk aplikasi literasi emosi untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya secara mandiri, aplikasi ini dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil dari uji validitas oleh validator ahli serta hasil dari uji coba responden oleh siswa kelas XI F6 SMAN 1 Kedungwuni.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dikembangkan berdasarkan dari penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yaitu suatu metode untuk menghasilkan produk dan juga untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk. Pada penelitian pengembangan ini yang sesuai yaitu Model pengembangan ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.

1. Analysis (analisis)

Berdasarkan hasil wawancara, analisis kebutuhan guru BK dan kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa guru BK menggunakan media yang hanya mengandalkan spidol dan papan tulis, belum menggunakan media BK yang interaktif. Siswa memiliki kebutuhan yang kuat terhadap media BK yang inovatif, responsif, dan didesain secara efektif untuk mendukung pemahaman serta minat belajar mereka.

2. Design (Rancangan)

Selanjutnya adalah melakukan desain produk yang akan dikembangkan yaitu produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* pada pokok bahasan literasi emosi sesuai dengan kebutuhan siswa, diantaranya terdapat materi terkait faktor-faktor yang memengaruhi emosi dan dampak dari pengelolaan emosi yang dikemas secara singkat, jelas, dan mudah dipahami serta terdapat fitur-fitur interaktif yang diharapkan dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan penyusunan media sesuai dengan rancangan produk yang sudah dilakukan pada tahap desain. Berikut langkah-langkah pembuatan produk multimedia interaktif khususnya terkait materi "Literasi Emosi". (1) Mencari referensi serta tutorial pembuatan media menggunakan *articulate storyline* di youtube. (2) Mencari elemen-elemen sebagai bahan visualisasi yang akan digunakan pada media. (3) Menyusun cover, identitas, menu utama, profil pengembang, petunjuk menu emosi diri, dan menu materi pada *articulate storyline* dilengkapi dengan evaluasi. (4) Menyisipkan link youtube berkaitan dengan materi, dengan cara klik menu insert, pilih video from website, kemudian masukkan link youtube dan klik ok. (5) Setiap slide diberi icon dengan "trigger" agar dapat di klik kemudian bergerak ke slide yang dituju. Dan (6) Menyisipkan audio dengan cara "execute javascript".

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap ini, setelah multimedia interaktif terkait literasi emosi berbentuk produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap uji coba. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan produk multimedia interaktif dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian guru dan siswa.

5. Evaluation (evaluasi)

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi, evaluasi dilakukan dengan hasil validasi media dan validasi materi. Dari hasil validasi kedua ahli multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi dinyatakan memenuhi kriteria valid untuk penelitian di lapangan. Peneliti menghitung hasil angket tanggapan guru dan hasil angket tanggapan siswa.

Berdasarkan deskripsi data yang telah dipaparkan pada penyajian data sebelumnya, maka berikut hasil pengembangan design multimedia interaktif beserta uraian pembahasan tentang temuan penelitian sebagai hasil pengembangan produk:



Gambar 1. Menu Utama Multimedia Interaktif



Gambar 2. Menu Emosi Diri



Gambar 3. Menu Materi Literasi Emosi

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah produk multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni. Multimedia interaktif ini memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu menggunakan *articulate storyline 3*. Dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Multimedia interaktif *articulate storyline 3* dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru BK dan siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni.

Multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sudah melalui tahap validasi media dan validasi materi dengan kategori sangat valid. Uji validasi media tahap 1 dilakukan oleh Ibu Dr. Venty, S.Ag., M.Pd. dengan hasil validasi mendapatkan presentase 92,5%, kemudian validasi media pada tahap 2 mendapatkan hasil dengan presentase 100%. Pada uji validasi ahli materi tahap 1 yang dilakukan oleh Ibu Desi Maulia, S.Psi., M.Psi. Psikolog. hasil validasi mendapatkan presentase 73,3% kemudian validasi materi pada tahap 2 mendapatkan hasil dengan presentase 96,6%. Kemudian uji coba produk multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi dilakukan pada kelas XI F6 SMAN 1 Kedungwuni. Pada pelaksanaan uji coba langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti ialah memberikan angket tanggapan guru BK kelas XI kemudian memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Tahap berikutnya peneliti menggunakan produk multimedia interaktif pada layanan bimbingan klasikal di kelas XI F6 SMAN 1 Kedungwuni. Selesai layanan bimbingan klasikal angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa untuk menilai produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil tanggapan guru dapat dilihat dari aspek penyajian mendapat skor 23 dari skor maksimal 25, aspek materi mendapat skor 20 dari skor maksimal 20, aspek bahasa mendapat skor 15 dari skor maksimal 15. Hasil penilaian mendapat presentase 96,6% dengan kategori sangat praktis. Dan hasil tanggapan siswa pada dilihat pada pernyataan 1, 2, 3, 6, 8 diperoleh 30 siswa menjawab “Ya”, sedangkan pada pernyataan 4 diperoleh 29 siswa menjawab “Ya”, pernyataan 5 diperoleh 28 siswa menjawab “Ya”, pernyataan 7 diperoleh 28 siswa menjawab “Ya”, pernyataan 9 diperoleh 26 siswa menjawab “Ya”, pernyataan 10 diperoleh 28 siswa menjawab “Ya”. Maka hasil penilaian mendapat presentase 96,3% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam layanan BK khususnya pada materi literasi emosi. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dengan perolehan nilai sebesar 100%, ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 96,6% dan termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Hasil tanggapan guru BK yang memperoleh nilai sebesar 96,6%, tanggapan siswa dengan nilai 96,3% termasuk dalam kategori sangat praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi siswa kelas XI SMAN 1 Kedungwuni maka dapat disimpulkan bahwa, tahap pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi emosi yang dikembangkan dijelaskan sangat valid oleh dua validator dengan presentase ahli media sebesar 100% dan presentase ahli materi 96,6%. Tahap pengembangan multimedia interaktif yang

dikembangkan telah teruji, hal ini bisa kita lihat hasilnya dari nilai yang diperoleh dari angket tanggapan guru BK dan angket tanggapan siswa yang dikategorikan sangat praktis. Dalam hal ini multimedia interaktif dapat digunakan dan dapat memudahkan guru BK dalam menyampaikan materi pada layanan BK khususnya materi literasi emosi dan memudahkan siswa dalam memahami materi secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnisah, N., Ananda, L. J., Siregar, A., Simanjuntak, E. B., & Gandamana, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 066054 Kec. Medan Denai. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 3(2), 211-219.
- Apriliya, S., & Cyntia, C. 2023. The Urgency of Emotional Literacy Education for Elementary School Students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, Vol. 6, No. 1, pp. 321-328.
- Baqi, S. A. 2015. Ekspresi Emosi Marah. *Buletin Psikologi*, 23(1), 22.
- Cyntia, C. Seni A., Resa, R. 2022. Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Anak Bermuatan Literasi Emosi Terhadap Literasi Emosi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1090-1096.
- Goleman, D. 2007. *Kecerdasan Emosional: Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Norsidi, N., & Suwarno, A. 2024. Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32-40.
- Pangastuti, S. C., & Wiryo Nuryono 2019. Pengembangan buku cerita untuk meningkatkan literasi emosional dengan teknik metafora pada siswa kelas X di SMA Trimurti Surabaya. *Jurnal BK UNESA*, 9(3), 31-36.
- Safitri, W., & Desi Susanti . 2023. The Development of Teaching Media Based on Interactive Multimedia towards Economic Courses to Enhance Students' Learning Outcomes at Senior High School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 5337-5352.
- Shrivastav, D. S., & Shailaja, S. J. 2022. Experimental & Analytical Study on Effect of Emotional Literacy Programme Through Emotional Awareness on Social Skill Development of Primary Grade Children (3rd & 4th Standard) Students. *International Journal of Scientific Research*. 11(3), 45-49.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.