

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Setiap individu mengalami perkembangan dari berbagai aspek. Pengembangan diri tersebut sangat dipengaruhi oleh berbagai pengalaman belajar yang diperoleh baik dari hasil pendidikan formal maupun non formal. Ada berbagai faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar dan pengembangan diri, salah satunya aspek emosi peserta didik (Awang, Merpirah, & Mulyadi, 2019). Perkembangan emosi akhirnya sebagai faktor pendukung keberhasilan belajar anak (Raden dan Intan, 2016 dalam Cyntia, Apriliya & Respati, 2022). Ketidakmampuan anak usia sekolah dasar dalam mengelola emosi dikhawatirkan akan menyebabkan penurunan hasil belajar bahkan penyimpangan perilaku seperti *bullying*. Beberapa negara eropa telah memperhatikan ini dengan mengadakan program salah satunya SEL (*Social-Emotional Learning*) dengan fokus pada pengembangan beberapa kemampuan diantaranya empati, pengaturan emosi, penyelesaian masalah sosial, membentuk persahabatan dan perilaku asertif/tegas (Karikari, Brown, Ashirifi, & Storms, 2020). Sejalan dengan itu, pemerintah Indonesia melalui program GNRM mengusungkan Penguatan Pendidikan Karakter melalui Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal atas ketentuan Pasal 14 Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) (Kemendikbud, 2017). Di dalam program PPK tersebut, terdapat dimensi olah hati yang sebenarnya dapat menjadi peluang penguatan aspek emosi. Selain itu, pada kurikulum 2013 yang masih digunakan di SD sasaran belum adanya muatan yang mendukung pengembangan emosi secara eksplisit.

Namun, pada kenyataannya pendidikan di Indonesia belum secara optimal dan merata membentuk peserta didik yang berkarakter. Data KPAI menunjukkan kasus perundungan tahun 2022 dengan kategori kekerasan fisik dan mental yang terjadi di lingkungan sekolah sebanyak 226 kasus, termasuk 18 kasus perundungan di dunia maya (Peren, S., 2022). Kasus perundungan tahun lalu terjadi di Singaparna Kabupaten Tasikmalaya yang dialami oleh korban berinisial FH berusia

11 tahun dan duduk di kelas V. Kasus perundungan ini berbuntut tragis sebab video korban dirundung tersebar di media sosial memicu depresi hingga akhirnya menyebabkan korban tewas (Rachmawati, 2022). Tiga pelaku perundungan tersebut akhirnya didiversi setelah berjanji tidak akan mengalaminya (Iqbal, M., 2022). Kasus lainnya menimpa seorang peserta didik kelas IV di SDN 159 OKU Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Korban mengalami perundungan oleh segerombolan peserta didik. Korban mengalami penyiksaan oleh teman-temannya hingga mengalami trauma dan sulit diajak berkomunikasi (Sukmawati, R., 2022). Berdasarkan dua kasus tersebut terbukti bahwa peserta didik sekolah dasar belum mampu mengelola emosi dan empati sehingga perlu dilakukan internalisasi nilai-nilai yang baik melalui inisiasi pelatihan literasi emosi.

Emosi merupakan aspek yang kompleks dalam diri manusia. Pengendalian emosi hendaknya dapat dilatih sejak dini agar dapat berguna positif baik bagi diri maupun bagi orang lain. Literasi emosi dijelaskan sebagai kemampuan diri untuk menggunakan emosi bekerja untuk diri dan orang lain di sekitar alih-alih melawan kita (Steiner, 2003). Sering kali individu dihadapkan pada situasi emosional yang sulit berakhir menjadi sebuah pertengkaran, kebohongan, memukul atau menyakiti orang lain. Padahal situasi dapat terjadi sebaliknya seperti belajar untuk menikmati emosi yang penuh kasih, harapan dan kegembiraan. Sayangnya atas kejadian emosional yang menyebabkan trauma, sebagian situasi dirasa tidak ada jalan keluar dan menyebabkan seseorang lari dari masalah dan sulit mengendalikan diri.

Seseorang yang memiliki literasi emosi yang baik dapat dilihat dari munculnya aspek-aspek literasi emosi dalam diri yang tercermin dari sikap dan perilaku dalam berinteraksi. Untuk itu, literasi emosi dapat dibangun dari lima aspek antara lain: 1) mengetahui perasaan diri, 2) kemampuan untuk berempati, 3) kemampuan untuk mengakui emosi, 4) kemampuan untuk mengatasi dan memperbaiki kerusakan emosi, 5) kemampuan untuk lebih memahami dunia dan konteks sosial (Steiner dan Perry, 1997). Sama halnya dalam membentuk karakter, literasi emosi memerlukan stimulus dan pembiasaan yang membantu proses memahami emosi dengan lancar. Steiner (2003) mengemukakan bahwa literasi emosi dapat dibangun melalui pelatihan yang mendorong individu untuk melakukan transaksi atau sebuah interaksi mendalam melibatkan pembicaraan,

permintaan, berbagi dan menerima perasaan. Demikian pemahaman literasi emosi memerlukan media yang dapat mendukung suasana tersebut.

Namun, media pelatihan literasi emosi di Indonesia belum banyak dikembangkan. Adapun penelitian oleh Mega Allyasari dan Martadi (2021) menghasilkan media *flashcard* yang membantu peserta didik prasekolah terbatas pada kegiatan mengenal ekspresi emosi dengan bantuan ilustrasi menarik sehingga mudah dipahami anak. Padahal konsep literasi emosi di kurikulum Australia telah dikenalkan melalui aplikasi *Allen learns about feelings* didalamnya digunakan kartu emosi yang membantu pemahaman literasi emosi (Education, 2013). Lebih dalam lagi, hasil penelitian oleh peneliti luar yakni Chorney dan Rubenstein telah menghasilkan permainan *feelings detective* menggunakan media *flashcard* yang bermanfaat untuk membangun pemahaman akan perasaan diri dan orang lain melalui situasi spesifik dan berpikir perasaan spesifik (Chorney & Rubenstein, 2011). Spesifik yang dimaksud, media yang dikembangkan mampu mengkaji pengalaman-pengalaman yang kontekstual dan terjadi pada anak. Sementara itu, media *emotion card* juga digunakan dalam pelatihan literasi emosi dalam *Feelings are Funny Things* sebuah intervensi berbasis grup (Sharpe, Davies, & O'Connor, 2020). Maka disimpulkan bahwa media *flashcard* literasi emosi masih terbatas di Indonesia dan perlu dikembangkan lebih dalam. Produk tidak hanya sebatas mengenal ekspresi emosi tetapi ditambahkan suatu skenario aktivitas yang berkontribusi positif membangun literasi emosi.

Temuan berdasarkan hasil wawancara di SDN Jayamukti terhadap wali kelas IV mengungkapkan atas maraknya kasus *bullying* yang muncul menyebabkan dinas pendidikan daerah Kabupaten Tasikmalaya menghimbau dan menginstruksikan sekolah agar lebih ketat dalam penanaman karakter peserta didik. Wali kelas IVB mengungkapkan upaya intervensi yang dilakukan pada peserta didik yakni melalui himbuan dan teguran bila terdapat perilaku menyimpang. Sedangkan, upaya pelatihan literasi emosi belum pernah dilakukan. Pembelajaran yang dilaksanakan pun masih bersifat individual dengan mengacu pada buku LKS yang tersedia serta belum ada media pembelajaran yang dapat menumbuhkan literasi emosi, iklim harmonis yang membentuk karakter peserta didik di kelas. Sedangkan menurut wali kelas IVA peserta didik diberikan nasihat dan contoh kasus bila terjadi perilaku

negatif. Adapun media sementara yang digunakan yakni video pembelajaran berupa kartun. Tetapi guru mengungkapkan bahwa tidak spesifik apa, kapan dan bagaimana video berdampak pada literasi emosi anak.

Pengembangan media *flashcard* diproduksi dengan metode penelitian pengembangan ADDIE. Model ADDIE digunakan untuk mengakomodasi kompleksitas lingkungan belajar dengan dikembangkan produk berupa perangkat pembelajaran melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Branch, 2009). Pada akhir tahapan, produk yang dihasilkan akan dilakukan penilaian kualitas baik sebelum dan sesudah implementasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media *flashcard* sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian “Pengembangan *Flashcard* “Mari Berteman” sebagai Media Pelatihan Literasi Emosi untuk Anak” sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak?
- 1.2.2. Bagaimana hasil desain pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak?
- 1.2.3. Bagaimana hasil pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak?
- 1.2.4. Bagaimana hasil implementasi *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak?
- 1.2.5. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1.3.1. Untuk menguraikan hasil analisis kebutuhan pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.
- 1.3.2. Untuk menggambarkan hasil desain pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.
- 1.3.3. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.

Ana Anggi Anggraini, 2023

PENGEMBANGAN FLASHCARD “MARI BERTEMAN” SEBAGAI MEDIA PELATIHAN LITERASI EMOSI UNTUK ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3.4. Untuk menjelaskan hasil implementasi *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.

1.3.5. Untuk mengetahui hasil evaluasi pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak sekolah dasar. Sehingga peneliti berharap penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Untuk itu, manfaat penelitian diuraikan dalam poin berikut.

1.4.1. Manfaat Segi Teori

Hasil penelitian bermanfaat sebagai pengembangan teori dan ilmu pengetahuan pengembangan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak.

1.4.2. Manfaat Segi Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat secara praktis bagi pihak-pihak berikut.

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Produk media *flashcard* “Mari Berteman” dibuat situasi permainan bersama kelompok berguna bagi peserta didik dalam pelatihan literasi emosi.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Penggunaan *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak dapat membantu guru maupun orang tua sebagai pendidik atau fasilitator agar lebih mudah dan strategis mengajarkan literasi emosi pada anak.

1.4.3 Manfaat Segi Kebijakan

Produk *flashcard* “Mari Berteman” sebagai media pelatihan literasi emosi untuk anak diusulkan kepada sekolah sebagai media pelatihan literasi emosi dan lebih menggiatkan pemahaman literasi emosi.

1.4.4 Manfaat Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan wawasan bagi masyarakat agar meningkatkan pemahaman akan literasi emosi. Peneliti

selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi melakukan penelitian dengan topik yang relevan dengan variabel penelitian ini.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur penulisan ini dibuat sebagai kerangka dan pedoman skripsi penelitian sehingga dapat memudahkan melihat dan mengetahui pembahasan dalam penelitian ini secara komprehensif. Adapun skripsi penelitian ini disusun mengikuti alur struktur penulisan sebagai berikut.

1.5.1 Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, lembar pengesahan, surat pernyataan, ucapan terima kasih, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.

1.5.2 Bagian Utama

Bagian utama terbagi atas bab dan sub bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI meliputi landasan teori yang terdiri dari teori media pembelajaran, media *flashcard*, emosi dan literasi emosi, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN terdiri atas desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, definisi operasional, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN dibahas mengenai temuan dan pembahasan dari data-data yang diperoleh dalam penelitian. Adapun poin-poin yang ditemukan dan dibahas pada bab ini meliputi hasil analisis, hasil desain, hasil pengembangan, hasil implementasi dan hasil evaluasi.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI berisi hasil simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

1.5.3 Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Daftar pustaka berisi referensi sebagai bahan dan acuan melaksanakan penelitian. Lampiran-lampiran berisi dokumen pendukung yang digunakan dalam penelitian ini mencakup dokumen administrasi, instrumen, hasil penelitian dan dokumentasi selama pelaksanaan penelitian.