

E- Modul Self Regulation : Modul Pengendalian Emosi dalam Mengurangi Perilaku Agresif di SMK Negeri 1 Makassar.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License
CC-BY-NC-4.0 @2020 by author (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

(Received: January-2025; Reviewed: February-2025; Accepted: Maret-2025;
Available online: April-2025; Published: April-2025)

Cahaya Dewi¹, Abdullah Sinring,²
, Suciani Latif³

¹ Bimbingan dan Konseling
Universitas Negeri Makassar
Email: cahayadewi781@gmail.com

² Bimbingan dan Konseling
Universitas Negeri Makassar
Email: Abdullah.Sinring@unm.ac.id

³ Bimbingan dan Konseling
Universitas Negeri Makassar
Email: suciani.latif@unm.ac.id

Abstract. The increasing number of cases of violence among children in Indonesia in 2023 is an important background for this study. Based on the KPAI report, there were 2,355 cases of child rights violations, of which 723 occurred in educational units, including 236 cases of physical and psychological violence. In addition, data from SIMFONI-PPA revealed that in the first two weeks of 2025 in South Sulawesi alone, there had been 542 cases of aggressive behavior, with 127 male victims and 476 female victims. This finding emphasizes the need for appropriate interventions to deal with aggressive behavior in students. This study seeks to develop an e-module for self-regulation of emotion to reduce aggressive behavior in students at SMK Negeri 1 Makassar because aggressive behavior in students can have a negative impact on the learning environment and social relationships, it is important to create strategies to manage emotions. The objectives of the study include: 1) Identifying the need for an e-module to reduce aggressive behavior in students, 2) Designing an e-module prototype, 3) Assessing the validity of the e-module, and 4) Knowing the practicality of the e-module. The study used the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model, including the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data obtained were analyzed using quantitative descriptive techniques to measure percentages and scores, as well as qualitative analysis to understand in-depth insights from the interview results. The results of the study showed: 1) As many as 63% of students experience aggressive behavior and need media to improve emotional regulation, 2) The e-module prototype consists of 54 pages with 4 topics of emotional regulation and is equipped with a guidebook, 3) Expert validation states that this e-module is valid for use, 4) The results of the practitioner test by the BK teacher reached 98.3%, and the small group test was 90%, indicating that the e-module is very practical.

Keywords: E-Module, Emotional Regulation, Aggressive Behavior, Guidance and Counseling, Education.

Abstrak. Peningkatan jumlah kasus kekerasan di kalangan anak-anak di Indonesia pada tahun 2023 menjadi latar belakang penting penelitian ini. Berdasarkan laporan KPAI, tercatat 2.355 kasus pelanggaran hak anak, di mana 723 di antaranya terjadi di lingkungan satuan pendidikan, termasuk 236 kasus kekerasan fisik maupun psikis. Selain itu, data dari SIMFONI-PPA mengungkapkan bahwa pada dua minggu pertama tahun 2025 di Sulawesi Selatan saja, telah terjadi 542 kasus perilaku agresif, dengan 127 korban laki-laki dan 476 korban perempuan. Temuan ini menegaskan perlunya intervensi yang tepat untuk menangani perilaku agresif pada

siswa. Penelitian ini berupaya mengembangkan e-modul self regulation of emotion untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar karena perilaku agresif siswa dapat berdampak negatif pada lingkungan belajar dan hubungan sosial, penting untuk membuat strategi untuk mengelola emosi. Tujuan penelitian mencakup: 1) Mengidentifikasi kebutuhan e-modul untuk mereduksi perilaku agresif siswa, 2) Merancang prototipe e-modul, 3) Menilai validitas e-modul, dan 4) Mengetahui kepraktisan e-modul. Penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengukur persentase dan skor, serta analisis kualitatif untuk memahami wawasan mendalam dari hasil wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Sebanyak 63% siswa mengalami perilaku agresif dan memerlukan media untuk meningkatkan regulasi emosi, 2) Prototipe e-modul terdiri dari 54 halaman dengan 4 topik regulasi emosi dan dilengkapi buku panduan, 3) Validasi ahli menyatakan e-modul ini valid untuk digunakan, 4) Hasil uji praktisi oleh guru BK mencapai 98,3%, dan uji kelompok kecil sebesar 90%, menunjukkan e-modul sangat praktis.

Kata Kunci: E-Modul, Regulasi Emosi, Perilaku Agresif, Bimbingan dan Konseling, Pendidikan.

PENDAHULUAN

Perilaku agresif adalah luapan emosi sebagai tanggapan atau reaksi terhadap kegagalan seseorang, yang tercermin dalam tindakan merusak terhadap orang atau benda. Perilaku agresif termasuk elemen kesengajaan yang diungkapkan baik secara verbal maupun bentuk non-verbal (Yanizon & Sesriani, 2019). Perilaku negatif yang ditunjukkan remaja dalam bentuk perilaku agresif merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun mental, atau merusak benda di sekitarnya. Ketidakstabilan emosi pada remaja sering kali membuat mereka mudah marah dan sulit mengendalikan perasaan, terutama ketika tuntutan atau keinginan mereka tidak terpenuhi. Kondisi ini sering kali memicu perkelahian atau tawuran antar-remaja. Ketidakmampuan mengelola emosi membuat mereka cenderung meluapkan amarah secara spontan. Kemarahan yang dipicu oleh frustrasi atau ancaman sosial dapat memperkuat intensitas perilaku agresif, terutama pada individu yang memiliki keterbatasan dalam mengatur emosinya (Niswati et al., 2024). Dalam situasi ini, kemarahan dapat mendorong individu untuk melampiaskan emosinya dengan cara menyakiti orang lain, baik melalui komunikasi verbal yang melukai mental maupun tindakan fisik (Niswati et al., 2024). Masalah-masalah yang memicu konflik tersebut biasanya tidak bersifat besar atau signifikan, melainkan hal-hal sederhana seperti ejekan atau kesalahpahaman, yang kemudian memicu kemarahan dan berujung pada tindakan agresif (Putri, 2019).

Menurut Baron (Taufik, 2023), perilaku agresif adalah suatu bentuk reaksi yang ditujukan untuk mengurangi ketegangan dan frustrasi. Biasanya dilakukan dengan cara menyerang, menuntut, mendominasi, mengarahkan orang lain, melawan disiplin, memberontak, tidak setuju dengan pendapat atau perilaku orang lain, dan mengurangi ketegangan serta frustrasi melalui perilaku yang disebabkan oleh beberapa faktor tersebut, seperti faktor psikologis atau hambatan lainnya. Perilaku agresif ini sengaja dilakukan secara verbal atau fisik.

Meningkatnya kasus kekerasan selama tahun 2023 semakin marak terjadi pada anak-anak di Indonesia, sehingga dilansir oleh Jawa Pos, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat sebanyak 2.355 kasus pelanggaran yang masuk sebagai laporan anak sepanjang 2023. Dari data KPAI tersebut, ada 723 kasus kekerasan yang berhubungan dengan satuan pendidikan. Sebagaimana laporan tersebut, terdiri dari korban bullying atau perundungan sebanyak 87 kasus, korban kebijakan pendidikan 27 kasus, korban kekerasan fisik atau psikis 236 kasus, dan korban kekerasan seksual sebanyak 487 kasus. Selain itu, data yang dilaporkan oleh Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA) Sulawesi Selatan menyebutkan bahwa pada tanggal 1 Januari 2025 hingga 15 Januari, jumlah kasus perilaku agresif tercatat sebanyak 542 kasus, dengan 127 korban laki-laki dan 476 korban perempuan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 30 November 2023 bersama guru BK yang berinisial N di ruang bimbingan dan konseling mengatakan bahwa "*disekolah ini ada beberapa siswa memiliki perilaku agresif yakni masalah yang ditemukan di lapangan adalah keberadaan beberapa siswa di sekolah yang dengan sengaja menunjukkan perilaku agresif, seperti melakukan tindakan fisik seperti memukul dan mencubit teman mereka, mereka menggunakan kata-kata kasar, menghina, dan mengejek, serta merusak barang-barang milik sekolah dan teman-teman mereka dan akibatnya terjadi cedera fisik seperti memar dan luka (belum terlalu parah) pada korban tindakan fisik, serta perasaan tersakiti bagi siswa yang dihina, dan kerusakan barang-barang milik sekolah dan teman-teman mereka dan Faktor penyebab perilaku yang dimunculkan beberapa siswa disini mereka ini berasal dari keluarga broken home, lingkungannya memang tidak ramah, merasa kurang diperhatikan, dan biasanya jika temannya sudah melakukan perilaku agresif, temannya juga ikut memunculkan perilaku tersebut"*. (DP/wwc01/N/30112023)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut membuktikan bahwa terdapat permasalahan perilaku agresif pada siswa di sekolah yang memerlukan perhatian khusus, meliputi tindakan fisik (memukul, mencubit), verbal (menghina, mengejek), dan kerusakan barang (merusak milik sekolah atau teman), yang menyebabkan dampak negatif seperti cedera fisik, kerusakan fasilitas, serta perasaan tersakiti pada korban. Faktor penyebab perilaku ini meliputi kondisi keluarga broken home, lingkungan yang tidak ramah, kurangnya perhatian dari orang dewasa, serta efek sosial berupa kecenderungan siswa meniru perilaku agresif teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 1 Desember 2023 pada siswa yang berinisial A (laki-laki) menjadi korban perilaku agresi verbal dan agresi non-verbal dia mengatakan "*Saya sering diejek-ejek kak, dimintaki uang, disuruh-suruh belanjakan ke kantin, dipanggil pakai sebutan nama orang tua, dicallacalla, terus pernah juga saya dipukuli kak"*. (DP/wwc02/A/01122023) dalam hal ini diketahui bahwa siswa yang berinisial A ini selalu mengalami perlakuan agresi dari temannya tanpa adanya kesalahan yang dilakukan oleh korban. Perlakuan agresi yang diterima adalah dia pernah dipukuli.

Selain itu, berdasarkan angket/kuesioner yang peneliti bagikan di kelas X dan XI pada jurusan PPLG (Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim) dan MPLB (Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis) yang melibatkan 146 siswa melalui Google Form, hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik cenderung melakukan agresi verbal. Agresi verbal yang lebih cenderung terjadi adalah pada indikator memaki sebanyak 11,7% (17 orang), meninggikan nada suara sebanyak 19,2% (28 siswa). Sedangkan agresi non-verbal, peserta didik cenderung melakukan perilaku menyerang seperti mencubit dan menjewer sebanyak 15,7% (23 orang), serta pada indikator memukul sebanyak 21,2% (31 orang). Ketika orang di sekitarnya membuat mereka marah, mereka akan memukul.

Berdasarkan penjelasan diatas Menurut Gerungan (Taufik, 2023), tindakan agresif bukan didasarkan pada alasan rasional, tetapi dipicu oleh emosi seperti marah atau jengkel yang tidak tersalurkan dengan wajar, sehingga dilampiaskan secara negatif pada orang lain. Perilaku ini bertujuan untuk mencari kepuasan, tetapi justru mengganggu masyarakat dan merusak lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk belajar mengelola emosi mereka agar tidak melampiaskannya dalam bentuk kekerasan atau perilaku agresif. Perilaku ini sangat erat kaitannya dengan regulasi emosi yang buruk. Menurut Gross (2014), emosi dapat membantu atau merugikan individu, tergantung pada jenis, intensitas, dan durasinya. Regulasi emosi adalah upaya untuk mengatur emosi, baik dalam diri sendiri maupun orang lain, untuk mencapai hasil yang diinginkan. Gross menekankan bahwa regulasi emosi adalah inti dari kemampuan manusia untuk beradaptasi secara sosial dan psikologis.

Oleh karena itu, dari penjelasan diatas regulasi emosi sangat penting dalam mengelola emosi secara sehat. Ketidakmampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi secara adaptif membuat siswa lebih rentan terhadap perilaku agresif, baik sebagai mekanisme pertahanan maupun akibat pengaruh lingkungan dan teman. Pengembangan keterampilan regulasi emosi menjadi langkah penting untuk membantu siswa mengelola emosi secara sehat, mengurangi perilaku agresif, dan menciptakan interaksi sosial yang lebih positif. Menurut Gross dan Thompson (Marhan et al., 2021), Ketika seseorang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, mereka cenderung memiliki pandangan positif tentang diri mereka sendiri, hubungan yang baik dengan orang lain, dan tidak merasa malu karena mengalami emosi negatif. Ini adalah contoh dari kemampuan mereka untuk mengendalikan atau mengatur emosi mereka. Kecerdasan emosional, menurut Goleman (Savitri & Effendi, 2011), adalah kemampuan untuk memahami perasaan diri sendiri dan orang lain. Kemampuan ini diharapkan dapat memotivasi diri dan mengatur emosi baik pada diri sendiri maupun dalam hubungan dengan orang lain. Menurut Gross (2014) dalam bukunya, regulasi emosi membantu individu menentukan bagaimana mereka merasakan, memproses, dan merespons emosi untuk mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Gottman dan Katz (Teniwut, 2024), regulasi emosi merujuk pada kapasitas individu untuk menahan perilaku yang tidak sesuai akibat dorongan emosi yang intens, baik positif maupun negatif. Hal ini juga mencakup kemampuan menenangkan diri dari dampak psikologis akibat emosi yang kuat, serta fokus untuk mengatur perilaku agar sesuai dengan tujuan tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian Putryani dkk (2021), penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa faktor regulasi emosi menjadi pengaruh tinggi atau rendahnya perilaku agresif pada siswa SMK. Semakin tinggi regulasi emosi, maka perilaku agresif siswa SMK Swasta di Yogyakarta akan menjadi rendah. Sebaliknya, semakin rendah regulasi emosi maka perilaku agresif siswa SMK Swasta di Yogyakarta akan semakin tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasmawati dkk (2023), regulasi emosi dapat menurunkan perilaku agresif, terutama pada remaja. Salah satu studi di SMK Negeri 2 Kendari menemukan bahwa regulasi emosi memiliki peran signifikan dalam mengurangi perilaku agresif, dengan sumbangan efektif sebesar 11,4%. Peran regulasi emosi bersifat negatif, yang artinya adalah setiap kenaikan regulasi emosi akan diikuti oleh penurunan perilaku agresif.

Berdasarkan hal di atas, perilaku agresif sering kali muncul sebagai respons terhadap emosi negatif yang tidak dikelola dengan baik. Regulasi emosi, yang mencakup kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi, memiliki peran signifikan dalam mencegah dan mengurangi perilaku agresif. Seperti yang dikutip oleh James Gross (2014) dalam bukunya, menjelaskan bahwa regulasi emosi berperan penting dalam mengelola reaksi emosional yang dapat mempengaruhi perilaku individu. Karena regulasi emosi melibatkan kemampuan untuk mengontrol dan mengekspresikan emosi secara adaptif.

Berdasarkan informasi dari guru BK yang berinisial N mengatakan bahwa "*penanganan perilaku agresif siswa*

di sekolah biasanya dilakukan melalui konseling individual, konseling kelompok, dan pemanggilan orang tua jika kasusnya sulit ditangani. Dan sebagian besar siswa di sekolah ini memiliki perilaku agresif, dan masalah ini menjadi tantangan sehari-hari kami disini karena layanan bimbingan dan konseling masih seperti biasanya dan tidak adanya program pencegahan yang terstruktur dan media pendukung dari BK". (DP/wwc01/N/30112023).

Hasil wawancara dengan guru BK berinisial N mengungkapkan bahwa penanganan perilaku agresif siswa di sekolah saat ini dilakukan melalui konseling individual, konseling kelompok, dan pemanggilan orang tua untuk kasus yang sulit ditangani. Guru BK juga menyatakan bahwa sebagian besar siswa di sekolah tersebut menunjukkan perilaku agresif, sehingga menjadikan permasalahan ini tantangan besar dalam lingkungan pendidikan. Pendekatan layanan bimbingan dan konseling yang masih berfokus pada metode ceramah dianggap kurang efektif dalam menyelesaikan permasalahan siswa secara menyeluruh. Selain itu, ketiadaan program pencegahan yang terstruktur serta minimnya media pendukung menjadi kendala utama dalam menangani perilaku agresif siswa. Temuan ini menekankan pentingnya pengembangan strategi penanganan yang lebih inovatif dan media pembelajaran yang terarah untuk mengatasi masalah ini secara komprehensif.

Dari penjelasan di atas, tentunya guru BK membutuhkan sebuah alternatif solusi dalam penanganan perilaku agresif siswa yang tepat dimana tidak selalu melakukan proses konseling seperti biasanya yakni metode ceramah. Maka dari itu, peserta didik yang mengalami permasalahan dan memiliki perilaku agresif perlu adanya layanan bimbingan dan konseling yang lebih optimal dan memaksimalkan proses layanan. Memberikan layanan kepada siswa adalah salah satu aspek krusial dalam bidang pendidikan. Layanan yang dirancang secara tepat dan efektif berperan penting dalam membantu siswa mencapai keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi yang maksimal. Namun, pelaksanaan layanan seperti bimbingan klasikal masih menemui berbagai kendala, terutama kurangnya inovasi dalam penggunaan media untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Hasanah et al., 2024). Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menyampaikan informasi kepada siswa dengan lebih menarik dan interaktif. Sayangnya, banyak guru BK belum mengoptimalkan teknologi dalam layanan mereka, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pendukung untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Pratama, 2023). Layanan yang efektif dan sesuai sasaran dapat membantu siswa mencapai tujuan akademik dan pertumbuhan pribadi yang optimal. Memberikan layanan kepada siswa merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan. Layanan yang tepat dan efektif dapat mendukung siswa dalam mencapai tujuan akademik serta perkembangan pribadi secara optimal. Namun, pelaksanaan layanan, seperti bimbingan klasikal, masih menghadapi tantangan, terutama kurangnya inovasi dalam memanfaatkan media untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Hasanah, et al., 2024)

Adapun media layanan yang membuat peneliti tertarik untuk di kembangkan adalah media e-modul yang di dalamnya menggunakan berbagai jenis teknologi multimedia yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari sebuah materi, seperti teks, gambar, video, animasi, dan proporsi warna yang cocok, untuk membuat belajar peserta didik lebih menarik dan efektif. E-modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang disusun oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan prestasi siswa. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik juga memiliki peluang untuk belajar secara mandiri (Lestari et al., 2023). Didalam penelitian ini penggunaan media e-modul berbasis *hypercontent* yang berbentuk *flipbook* yang dimana kelebihan lain dari e-modul yang berbasis *hypercontent* adalah bahwa dalam penggunaannya, siswa dapat memilih topik atau materi yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu, baik secara acak maupun berurutan. Dengan menggunakan e-modul yang dibuat menggunakan *Flipbook* yang dapat menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, dan video, ke dalam satu *platform*. Dalam penelitian ini, kami menggunakan *Flipbook* karena perangkat lunak profesional ini memiliki berbagai fitur multimedia, seperti teks, gambar, video, audio,

hyperlink, dan elemen interaktif lainnya, yang sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Hal ini meningkatkan fleksibilitas dan daya tarik pembelajaran.

Flipbook adalah perangkat lunak profesional yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia, seperti *hyperlink*, video, gambar, audio, dan objek clipchart, ke dalam satu platform. Software ini dirancang untuk mengonversi file PDF, teks, gambar, dan video menjadi format yang menyerupai buku digital. Dengan *Flipbook*, pengguna dapat menambahkan fitur seperti pengeditan video, gambar, audio, *hyperlink*, hotspot, serta elemen multimedia lainnya ke halaman, sehingga proses pembuatan buku multimedia menjadi lebih sederhana dan praktis (Amanullah, 2020). Dan salah satu kelebihan dari flipbook adalah Flipbook memungkinkan pengimporan file dengan berbagai opsi, seperti: a) mengimpor file PDF untuk diubah menjadi buku digital dengan efek halaman yang dapat dibalik, b) mengimpor file gambar (JPG, BMP, JPEG, PNG, GIF), c) mengimpor film dan video (SWF, FLV, MP4), d) menambahkan musik latar untuk flipbook, serta e) menambahkan latar belakang dinamis untuk meningkatkan tampilan flipbook (Amanullah, 2020)

Menurut Nurmayanti, Bakri, & Budi (Larasati, et al. 2020), modul elektronik merupakan suatu bentuk presentasi materi belajar yang dapat diakses secara mandiri, yang disusun secara terstruktur dalam unit pembelajaran kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Modul tersebut disajikan dalam format elektronik yang mengandung animasi, audio, dan navigasi untuk meningkatkan interaktivitas pengguna dengan program tersebut. Pengembangan kecerdasan emosional memiliki peran penting dalam pendidikan Kecerdasan emosional, menurut Goleman (Savitri & Effendi, 2011), adalah kemampuan untuk memahami perasaan setiap orang, termasuk diri sendiri. Diharapkan kemampuan ini dapat memotivasi diri dan mengatur emosi baik dalam hubungan dengan orang lain maupun dengan diri sendiri. Melalui aktivitas yang direncanakan, siswa dapat diajarkan untuk mengenali emosi mereka dan mengetahui faktor-faktor yang memengaruhinya. Pada akhirnya, ini akan menjadi bagian penting dari proses pengelolaan emosi, yang akan berdampak positif pada perilaku dan prestasi belajar siswa (Aldirus, et al., 2020).

Berdasarkan hal tersebut E-modul berperan penting dalam membantu siswa meningkatkan kesadaran terhadap emosi yang mereka rasakan. Melalui berbagai latihan dan aktivitas refleksi yang terstruktur, siswa dapat belajar mengenali emosi saat mereka muncul serta memahami faktor-faktor yang memicu emosi tersebut. Kesadaran ini tidak hanya menjadi langkah awal yang krusial dalam proses regulasi emosi dan juga membekali siswa dengan kemampuan untuk memilih strategi regulasi yang tepat sesuai dengan situasi. Sejalan dengan pandangan Gross (2014) tentang regulasi emosi, e-modul ini membantu siswa memanipulasi pengalaman emosional mereka dengan cara yang lebih adaptif. Selain itu, penggunaan e-modul secara konsisten dapat memberikan dampak jangka panjang, seperti meningkatkan hubungan sosial, mengurangi perilaku agresif, dan mendukung prestasi akademik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berupaya untuk menghasilkan sebuah produk berupa e-modul berbasis *hypercontent* yang berbentuk *flipbook* sebagai media bimbingan dan konseling. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan E-Modul *Self Regulation Of Emotion* untuk Mereduksi Perilaku Agresif Siswa di SMK Negeri 1 Makassar". diharapkan dengan adanya media tersebut dapat membantu peserta didik meningkatkan regulasi emosi dan memiliki keterampilan dalam regulasi emosi untuk mengurangi perilaku agresifnya serta dapat menjadi media pendukung bagi guru BK dalam layanan bimbingan dan konseling.

METODE

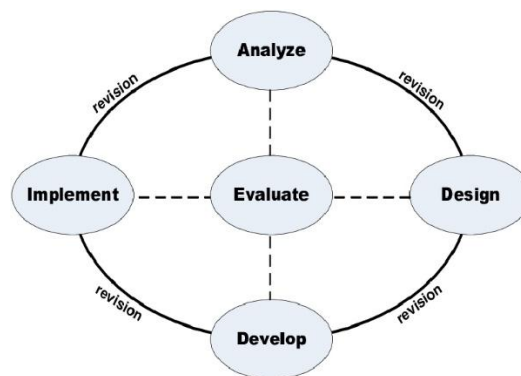
Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, model penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Wibowo et al., 2021). sedangkan Menurut Gay, Mills, dan Airasian (Emzir, 2012) dalam bidang Pendidikan tujuan utama penelitian

pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk -produk efektif untuk di gunakan di sekolah-sekolah. Penelitian dan pengembangan secara umum berlaku secara luas dalam istilah-istilah tujuan, personal, dan waktu sebagai pelengka serta produk-produk yang dikembangkan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail (Emzir, 2012)

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Makassar setelah terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang menunjukkan tingginya tingkat perilaku agresif di kalangan siswa. Data observasi awal, yang dilakukan pada 30 November hingga 1 Desember 2023, melalui penyebaran angket mengenai perilaku agresif siswa serta wawancara dengan guru BK dan tiga siswa, mengindikasikan adanya permasalahan terkait perilaku tersebut. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai dengan analisis kebutuhan pada 17-18 Juli 2024 melalui penyebaran angket berbasis *Google Form*.

Sekolah ini memiliki sekitar 1.318 siswa dengan total keseluruhan, serta menawarkan 5 jurusan, yaitu Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP), Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP), Usaha Perjalanan Wisata (UPW), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Fasilitas yang tersedia di sekolah ini meliputi ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, UKS, ruang BK, ruang OSIS, dan gudang. SMK Negeri 1 Makassar terletak di Jalan Andi Mangerangi No. 38, Bongaya, Kecamatan Tamalate, dan memiliki akreditasi A.

Penelitian dan pengembangan secara umum berlaku secara luas dalam istilah-istilah tujuan, personal, dan waktu sebagai pelengka serta produk-produk yang dikembangkan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail (Emzir, 2012). Menurut Sugiyono, model penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut (Wibowo, et al., 2021). Pernyataan ini menyoroti bahwa penelitian dan pengembangan tidak hanya bertujuan menghasilkan produk, tetapi juga memperhatikan tujuan, personal yang terlibat, serta waktu sebagai elemen penting dalam prosesnya. Penelitian pengembangan media e-modul berbasis *hypercontent* yang berbentuk *flipbook* untuk meningkatkan *self regulation of emotion* ini mengadopsi jenis penelitian Research and Development dengan menggunakan model ADDIE sebagai pedoman. Tahapan model ADDIE yang diterapkan mencakup *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 2.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE (Panji, 2022))

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Dalam fase ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik pada tahap pra-pengembangan melalui observasi hasil dan wawancara bebas. Analisis ini dilakukan terhadap produk media e-modul yang digunakan selama proses pembelajaran, fokus pada kebutuhan peserta didik, permasalahan yang timbul, dan upaya solusi untuk mengatasi masalah di lingkungan sekolah.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada proses pengembangan produk media e-modul, terdapat langkah-langkah perancangan yang melibatkan perancangan konten produk dan desain instrumen penelitian. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan produk yang dihasilkan, dengan menggunakan instrumen penelitian yang telah dirancang.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Fase pengembangan ini mencakup implementasi rancangan produk, khususnya bahan ajar, yang mencakup pembuatan dan perubahan bahan ajar sesuai dengan kerangka konseptual yang telah disusun sebelumnya. Proses dimulai dengan pemilihan dan penentuan spesifikasi perangkat lunak, perangkat keras, dan perangkat pembelajaran, serta pembuatan perencanaan rancangan. Setelah melalui langkah-langkah tersebut, akan dihasilkan media e-modul *self regulation of emotion* berbasis *hypercontent*.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mengumpulkan data tentang kepraktisan media. Ini diukur melalui tanggapan guru dan siswa terhadap media e-modul *self-regulation of emotion*. Penelitian ini menggunakan angket tertutup dengan skala Likert.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik, dan jika perlu, revisi dibuat untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi. Tujuan evaluasi melibatkan sikap siswa, peningkatan kemampuan siswa, dan keuntungan sekolah dari peningkatan kompetensi siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dua metode pengambilan data, angket dan wawancara, digunakan untuk mengumpulkan data untuk mengembangkan e-modul *self-regulation of emotion*. Peserta didik dan guru BK diwawancarai untuk mengetahui kebutuhan mereka.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif melibatkan proses mendeskripsikan, mengklasifikasikan, dan menghubungkan fenomena dengan konsep yang dikembangkan oleh peneliti. Fenomena yang diteliti harus dijelaskan secara akurat. Peneliti perlu menginterpretasikan dan menjelaskan data dengan jelas, sehingga diperlukan pengembangan kerangka konseptual dan pengelompokan data. Setelah itu, konsep-konsep dapat dirumuskan dan saling dihubungkan (Rofiah, 2022).

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket lembar evaluasi yang dihasilkan dari hasil uji kelompok. Proses validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan pendekatan validitas isi digunakan untuk menguji kelayakan. Metode ini digunakan untuk menilai seberapa dekat komponen instrumen dengan aspek yang diukur. (Af'idah, 2024).

Menurut format instrumen yang digunakan, jawaban dari angket dijumlahkan atau dikelompokkan. Sebagai berikut adalah persyaratan untuk memastikan bahwa data angket valid:

Selanjutnya, peneliti akan mempresentasikan hasil analisis data menggunakan rumus yang telah ditentukan:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma y} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

Σ^x : Jumlah skor yang diperoleh

Σ^y : Jumlah skor maksimal

Setelah menghitung persentase menggunakan rumus di atas, peneliti menafsirkan hasilnya ke dalam empat kategori kelayakan: sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Berdasarkan rumus di atas, kriteria kelayakan berikut akan digunakan dalam penelitian ini:

81 – 100% = Sangat layak/sangat valid

61 – 80% = Layak/valid

41 – 60% = Kurang layak/kurang valid

21 – 40% = Tidak layak/tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 1 Makassar dengan tujuan untuk mengevaluasi daya tarik media e-modul *self regulation of emotion* sebagai media pembelajaran bagi siswa dalam memahami dan belajar meregulasi emosinya, yang dimana akan dikembangkan dalam beberapa tahapan pengembangan. Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang pengembangan e-modul untuk meningkatkan regulasi emosi. Peneliti telah menggunakan model penelitian ADDIE untuk proses penelitian dan pengembangan ini. Analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah tahapannya.

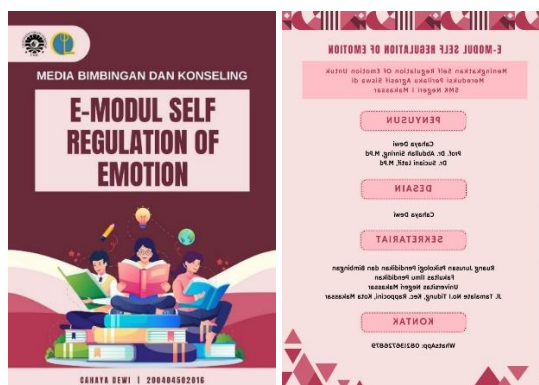
1. Gambaran kebutuhan terhadap e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif siswa di smk negeri 1 Makassar

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan metode yang di gunakan dalam analisis kebutuhan ini adalah angket dan wawancara dengan siswa serta wawancara dengan guru bimbingan dan konseling. Untuk itu, hasil dari analisis kebutuhan untuk e-modul *self regulation of emotion* bagi peserta didik adalah Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah hal yang umum dialami oleh sebagian besar responden, dengan 29 dari 45 siswa melaporkan pernah mengalami atau mengenal tindakan agresif . Sebanyak 27 responden mengidentifikasi perilaku seperti memukul dan mendorong sebagai bentuk perilaku agresif, sementara sebagian kecil tidak melihat tindakan tersebut sebagai agresi. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa di sekolah pada tanggal 22 Juli 2024, diketahui bahwa siswa tersebut cenderung memaksakan keinginannya kepada teman-temannya. Jika keinginannya ditolak, ia akan memaksa dengan cara menarik baju, menendang, atau memukul. Namun, siswa tersebut menganggap tindakan ini hanya sebagai candaan dan hal yang biasa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dibagikan kepada peserta didik, terlihat bahwa perolehan jawaban sebesar 52,2% untuk

materi utama aktivitas, ringkasan materi, dan kesimpulan. Kemudian gambaran penyampian materi yang diinginkan pada media e-modul *self regulation of emotion* adalah ilustratif yang artinya menggunakan contoh atau ilustrasi untuk menjelaskan materi dengan perolehan sebanyak 41,3%. Berdasarkan berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik yang diperoleh dari hasil wawancara dan pemberian angket yang dilakukan di SMK Negeri 1 Makassar. Sehingga dari hasil yang telah diperoleh rata-rata sebanyak 95,7% pada kebutuhan gambar, jenis huruf, dan warna yang diinginkan, angka ini menunjukkan bahwa dalam penyusunan media e-modul *self regulation of emotion* sangat penting memperhatikan kemenarikan dan kepraktisan untuk mengembangkan proses layanan kepada siswa.

2. Desain Pengembangan terhadap e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar

Desain media merupakan proses yang dilakukan untuk merancang sebuah produk yang akan dikembangkan. Oleh karena itu, *storyboard* digunakan sebagai proses perancangan media, di mana sebagian besar isi media terdiri dari desain grafis, gambar animasi atau yang lainnya, video, dan *icon*. Untuk membuat e-modul *self regulation of emotion*, aplikasi berikut yang digunakan adalah canva, dengan aplikasi canva ini akan memberikan kita kemudahan dalam mendesain tampilan media e-modul menjadi lebih menarik. web visual paradigm digunakan untuk mengubah file *pdf to flipbook* secara gratis yang dilakukan melalui web dari visual paradigm dan *web heyzine* mengubah PDF menjadi buku lipat Dengan Heyzine Flipbook, siswa dapat mengakses e-modul dengan mudah kapan saja dan di mana saja menggunakan ponsel mereka. Guru hanya perlu membagikan tautan, dan siswa dapat membukanya atau mengunduhnya secara gratis (Manzil, et al., 2022). Adapun tampilan e-modul *self regulation of emotion* yakni sebagai berikut:



Gambar 4.3 Tampilan Sampul



Gambar 4.5. Daftar isi dan Kata Pengantar



Gambar 4.6. Tata Cara Penggunaan & Pendahuluan



Gambar 4.7 Tujuan & Manfaat



Gambar 4.8 Pretest dan Materi



Gambar 4.9. Petunjuk Kegiatan Pembelajaran

3. Hasil uji validitas terhadap e-modul self regulation of emotion untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar

Pada tahapan pengembangan, media e-modul *self regulation of emotion* yang bertujuan untuk meningkatkan regulasi emosi pada diri, divalidasi dari sisi materi dan media oleh dosen ahli. Proses ini bertujuan untuk mendapatkan suatu masukan, kritik, revisi produk, serta menguji kelayakan e-modul untuk pengembangan secara lebih lanjut di lingkungan sekolah atau masyarakat. Validasi dilakukan oleh 4 validator di antaranya 2 validator materi oleh dosen bimbingan dan konseling dan 2 validator media oleh dosen teknologi Pendidikan. Peneliti memilih bapak amirullah, S.Pd., M.Pd dan Bapak aswar, S.Pd., M.Pd sebagai dosen validator materi. Serta bapak Dedy Aswan, S.Pd., M.Pd dan ibu Sella Mawarni, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen validator ahli media.

Berdasarkan hasil data kuantitatif validasi materi oleh validator I diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Berdasarkan hasil data kuantitatif validasi materi oleh validator II diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil data kuantitatif validasi media oleh validator I diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan hasil data kuantitatif validasi media oleh validator II diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

4. Hasil uji Tingkat kepraktisan terhadap E-Modul self regulation of emotion untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar.

Rancangan awal media pembelajaran dalam bentuk elektronik modul yang telah di kembangkan oleh peneliti kemudian di berikan kepada praktisi untuk dinilai. Data yang diperoleh dari penilaian praktisi mencakup uji kegunaan (*Utility*), uji kelayakan (*Feasibility*), dan uji ketepatan (*accuracy*). Berdasarkan hasil penilaian praktisi, presentase diperoleh yakni sebagai berikut:

Hasil penilaian tersebut menghasilkan persentase yang dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

a). Uji Kegunaan (*Utility*)

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh di atas, diketahui bahwa uji kegunaan (Utility) e-modul *self regulation of emotion* mencapai 100%, yang diinterpretasikan sebagai sangat layak atau, dengan kata lain, bermanfaat bagi siswa.

b). Uji Kelayakan (*Feasibility*)

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa uji kelayakan (feasibility) e-modul *self regulation of emotion* bagi peserta didik mencapai 100%, yang diinterpretasikan sebagai sangat valid, atau dengan kata lain, layak digunakan oleh siswa.

c). Uji Ketepatan (*Accuracy*)

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

$$P = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Berdasarkan skor yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa uji Ketepatan (*Accuracy*) e-modul *self regulation of emotion* bagi peserta didik mencapai 95%, yang diinterpretasikan sebagai sangat valid, atau dengan kata lain, layak digunakan oleh siswa.

Pada tahapan uji coba kelompok kecil, beberapa siswa dilibatkan dalam skala yang terbatas. Hasil dari uji coba kelompok kecil ini dijadikan dasar untuk pengembangan produk akhir peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 25 siswa dari kelas XI MPLB 4 dari SMK Negeri 1 Makassar sebagai subjek uji coba. Dan berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil uji kelompok kecil di peroleh presentase 90% yang di kategorikan sangat layak.

Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui angket yang disebarakan kepada peserta didik kelas X MPLB 4 dan wawancara dengan guru BK memberikan data awal yang penting untuk merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif merupakan hal yang umum di kalangan siswa SMK Negeri 1 Makassar. Sebagian besar siswa melaporkan pernah mengalami tindakan agresif, seperti memukul dan mendorong. Hal ini menunjukkan bahwa masalah perilaku agresif perlu ditangani dengan serius agar tidak berkembang menjadi masalah yang lebih besar di lingkungan sekolah.

Selain itu, wawancara dengan guru BK mengungkapkan bahwa sebagian siswa cenderung memaksakan keinginannya kepada teman-temannya dengan cara kekerasan. Misalnya, jika keinginan mereka ditolak, mereka akan menarik baju, menendang, atau memukul. Meskipun tindakan tersebut jelas mengarah pada perilaku agresif, beberapa siswa menganggapnya sebagai candaan atau hal yang biasa, yang menunjukkan kurangnya kesadaran tentang dampak

negatif dari tindakan tersebut. Temuan ini mempertegas pentingnya intervensi yang tepat, seperti pengembangan e-modul, untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pengendalian emosi dan mengurangi perilaku agresif di sekolah.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putryani dkk (2021), regulasi emosi memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku agresif siswa. Semakin tinggi kemampuan regulasi emosi seorang siswa, semakin rendah tingkat perilaku agresifnya. Sebaliknya, rendahnya regulasi emosi dapat meningkatkan risiko terjadinya perilaku agresif. Dengan kata lain, mengembangkan kemampuan regulasi emosi adalah langkah penting untuk membantu siswa mengelola emosi mereka secara lebih sehat. Oleh karena itu, intervensi yang tepat melalui layanan bimbingan dan konseling diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengendalian emosi. Kemampuan ini perlu dilatih melalui pemberian keterampilan yang sesuai, sehingga dapat membantu individu menunjukkan perilaku positif dan menghindari perilaku agresif (Wuri & Nurhidayah, 2023). Strategi-strategi tersebut merupakan bagian integral dari proses regulasi emosi, yang dapat membantu individu menghadapi situasi sulit dengan cara yang lebih konstruktif (Wuri & Nurhidayah, 2023).

Layanan bimbingan dan konseling berperan penting dalam membantu siswa mengelola kemarahan dan memahami tindakan mereka. Namun, layanan ini masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Guru BK selama ini menggunakan pendekatan seperti konseling individu, konseling kelompok, dan pemanggilan orang tua. Namun, metode-metode tersebut tampaknya belum cukup efektif karena kasus perilaku agresif terus terjadi setiap hari. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kreatif dan berbasis kebutuhan siswa. Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan layanan bimbingan dan konseling menjadi semakin penting. Sejalan dengan penelitian Penelitian Maula dkk (2024) menghasilkan multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi emosional siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan. Selain itu, media ini efektif dalam membantu siswa memahami serta melatih keterampilan regulasi emosi mereka melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan begitu, proses layanan bimbingan dan konseling dapat berjalan secara lebih optimal. Sekolah sebagai institusi pendidikan memiliki potensi besar untuk menyediakan layanan ini secara lebih inovatif dan terintegrasi (Pratama, 2023).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laraphaty dkk (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dan media pembelajaran sangat penting karena saat ini pembelajaran di sekolah tidak hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cetak dan media seperti papan tulis dan presentasi. E-modul ini sangat membantu guru BK dalam memberikan layanan di kelas dan dapat membantu siswa memahami bahan secara mandiri dan meningkatkan pemahaman mereka. Kemudian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh padwa & erdi (2021) menyatakan bahwa penggunaan modul elektronik lebih praktis dan efisien yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Sebagai langkah strategis, diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan regulasi emosi siswa melalui media yang menarik dan relevan. Media tersebut dapat membantu siswa memahami, melatih, dan mengembangkan keterampilan regulasi emosi mereka dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengurangi perilaku agresif, tetapi juga memberikan guru BK alat yang lebih efektif dalam menyampaikan layanan mereka. Sejalan dengan penelitian Penelitian Maula dkk (2024) menghasilkan multimedia interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi emosional siswa. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dinyatakan sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam layanan bimbingan. Selain itu, media ini efektif dalam membantu siswa memahami serta melatih keterampilan regulasi emosi mereka melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan begitu, proses layanan bimbingan dan konseling dapat berjalan secara lebih optimal. Karena pada dasarnya kemampuan individu dalam melakukan regulasi emosi menjadikan mereka sebagai individu yang mampu berjuang dari emosi negative yang dimilikinya

untuk memiliki pemikiran yang positif, memproduksi emosi negatif sebagai kegiatan yang positif dan menghasilkan individu memiliki kecerdasan emosi yang baik (Kumala et al., 2022).

E-modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang disusun oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan prestasi siswa. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik juga memiliki peluang untuk belajar secara mandiri (Lestari et al., 2023). Proses perancangan produk dalam pengembangan e-modul dimulai dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini mencakup berbagai elemen seperti desain media grafis, gambar animasi, video, dan ikon-ikon pendukung. E-modul yang dikembangkan berbasis *hypercontent* dengan format *Flipbook*, sehingga pada setiap topik disisipkan video. Kehadiran video ini bertujuan agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mendapatkan materi tambahan melalui media visual yang memperkuat pemahaman. Video tersebut menyampaikan materi yang tidak dimuat dalam teks, tetapi tetap relevan dengan topik yang sedang dibahas, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Menurut Nugroho et al., (Bangun et al., 2023), pembelajaran dengan bantuan video dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa. Salah satu keunggulan penggunaan video dalam pembelajaran adalah kemampuannya mengatasi keterbatasan waktu, karena siswa dapat menontonnya secara mandiri di mana saja dan kapan saja, serta memutarinya kembali sebanyak yang diperlukan.

Pengembangan e-modul ini didasarkan pada teori regulasi emosi oleh James Gross dan teori behavioristik. Gross menjelaskan bahwa regulasi emosi adalah kemampuan individu untuk memengaruhi emosi, menentukan kapan emosi dirasakan, dan bagaimana emosi tersebut diekspresikan (Lutfianawati et al., 2023). Teori ini menjadi landasan dalam merancang materi e-modul agar siswa dapat mengenali dan mengendalikan emosi mereka secara lebih efektif. Selain itu, teori behavioristik menekankan pentingnya penguatan dan pengendalian perilaku sebagai bagian dari regulasi emosi.

Penelitian yang dilakukan oleh Beatty (Lestari et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis komputer dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam eksplorasi, pemecahan masalah, dan kolaborasi, yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka melalui penggunaan perangkat lunak pembelajaran yang dirancang dengan baik. Desain produk e-modul dibuat menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital seperti Canva, *Visual Paradigm*, dan *Heyzine Flipbook*. Canva digunakan untuk menciptakan desain grafis dengan fitur *drag-and-drop* yang memungkinkan pengguna mengakses font, gambar, dan template menarik (Khairunnisa et al., 2023). *Visual Paradigm* merupakan platform untuk mengonversi file PDF menjadi *flipbook* secara gratis (Huda, 2022). Sementara itu, *Heyzine Flipbook* digunakan untuk menciptakan efek buku elektronik interaktif dengan halaman yang dapat dibalik seperti buku fisik (Rahayu, 2024). Kombinasi teknologi ini mendukung terciptanya e-modul yang menarik dan fungsional.

Aspek regulasi emosi menurut James Gross (Kumala, 2022) mencakup kemampuan individu mengendalikan emosi positif maupun negatif secara sadar dan otomatis. Pendekatan ini juga mencakup kemampuan menguasai situasi yang menekan dan menghadapi stres akibat masalah tertentu. Dengan menggunakan strategi penguatan dan hukuman positif, pendekatan behavioral dapat membantu siswa belajar mengelola emosi mereka dengan lebih baik, sekaligus meningkatkan interaksi sosial mereka.

Materi dalam e-modul ini disusun berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan siswa. Materi dibagi menjadi empat topik utama: (1) mengenal emosi positif dan negatif, (2) mengontrol keseimbangan emosi dalam diri, (3) seni menguasai situasi, dan (4) harmoni emosi. Setiap topik dilengkapi dengan aktivitas dan lembar kerja yang dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengembangkan keterampilan regulasi emosinya.

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi pertama memberikan persentase kelayakan sebesar 85%, sementara ahli materi kedua memberikan persentase kelayakan sebesar 87,5%. Sedangkan hasil validasi media pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95%, dan hasil validasi ahli media kedua juga menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95%. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa media e-modul *Self-Regulation of Emotion* telah memenuhi syarat validasi dan dinyatakan sangat layak dari segi kejelasan tampilan, warna, visual, audio, dan tampilan video.

Selanjutnya, sesuai dengan tahapan yang digunakan oleh peneliti, uji kelompok dilakukan kepada 25 siswa untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media e-modul *self regulation of emotion*. Keputusan untuk memilih 25 siswa sebagai subjek uji coba didasarkan pada kebutuhan untuk mengumpulkan data yang representatif tentang bagaimana siswa menanggapi media e-modul *self-regulation of emotion*. Jumlah ini dianggap cukup untuk menilai daya tarik dan efektivitas media secara menyeluruh. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Tampilan e-modul *self regulation of emotion* sangat menarik, dengan ketepatan dalam pemilihan warna, bahasa yang mudah dipahami, e-modul yang mudah diakses, dan topik yang menumbuhkan semangat dalam belajar. Pemberian aktivitas dan penyajian materi juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

E-modul ini juga mendukung guru BK dalam melaksanakan sesi konseling, baik secara individu maupun kelompok. Fitur *hypercontent* dalam e-modul membantu siswa memahami konsep regulasi emosi dengan lebih mendalam dan terstruktur. Layanan konseling menjadi lebih interaktif dengan adanya elemen seperti lembar kerja dan video panduan yang relevan, yang memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pengelolaan emosi mereka. E-modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang disusun oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu meningkatkan prestasi siswa. Dengan menggunakan e-modul, peserta didik juga memiliki peluang untuk belajar secara mandiri (Lestari et al., 2023). E-modul ini dapat dimanfaatkan sebagai upaya preventif untuk mengatasi perilaku agresif di lingkungan sekolah dengan mengajarkan siswa untuk mengidentifikasi tanda-tanda emosi negatif dan menerapkan strategi regulasi emosi. Sementara itu E-modul merupakan kumpulan media digital dan non-cetak yang disusun secara sistematis untuk tujuan intervensi dalam pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah mereka sendiri (Winata, et al., 2022). Sejalan dengan pendapat tersebut, Asih (Winata, et al., 2022) menyatakan bahwa e-modul adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan terkoordinasi, yang dirancang untuk mendukung siswa mencapai tujuan belajarnya, sehingga alat dan pengguna dapat terhubung dengan baik.

Namun, media ini juga memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kebutuhan akan perangkat yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, kuota internet, dan perangkat seperti handphone atau komputer untuk mengakses e-modul. Selain itu, meskipun e-modul sudah dibagikan, ada kemungkinan siswa memilih untuk tidak mengaksesnya, yang dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi atau ketidaktertarikan pada materi. Keterbatasan infrastruktur ini bisa menghalangi beberapa siswa untuk mengakses media e-modul. Meskipun e-modul menyediakan berbagai fitur interaktif, siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi pembelajaran mandiri mungkin tidak memanfaatkan fitur-fitur tersebut secara maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, e-modul *self regulation of emotion* sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Data angket menunjukkan bahwa 63% siswa pernah terlibat dalam perilaku agresif, sementara 87% siswa mengungkapkan pentingnya memiliki keterampilan regulasi emosi untuk mengelola emosi tanpa melibatkan perilaku agresif.

Prototipe pengembangan e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar dirancang dengan pendekatan yang komprehensif, menggunakan berbagai aplikasi dan *platform* untuk menciptakan media yang menarik dan efektif. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain grafis dan visual Paradigm serta *Heyzine* untuk mengubah file PDF menjadi *flipbook*, memberikan tampilan interaktif dengan kemampuan untuk menyertakan video, animasi, dan elemen multimedia lainnya. E-modul ini terdiri dari 54 halaman yang mencakup empat topik utama terkait regulasi emosi, dengan masing-masing topik dilengkapi aktivitas interaktif, video, dan lembar kerja.

Tingkat validasi media e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif di SMK Negeri 1 Makassar telah di uji melalui beberapa tahap. Dari hasil validasi oleh ahli materi 1 menunjukkan presentase sebesar kelayakan sebesar 85%. Dan hasil validasi ahli materi kedua menunjukkan bahwa 87,5%. Kemudian berdasarkan hasil validasi ahli media pertama menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95% dan berdasarkan hasil validasi ahli media kedua menunjukkan presentase 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa media e-modul *self regulation of emotion* sangat layak digunakan.

Tingkat kepraktisan media e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar menunjukkan efektivitas dan kemudahan penggunaan e-modul ini. Uji kegunaan, kelayakan, dan ketepatan memperoleh skor tinggi, dengan 100% pada uji kegunaan dan kelayakan, serta 95% pada uji ketepatan, yang mengindikasikan bahwa e-modul ini sangat bermanfaat, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Uji coba kelompok kecil dengan 25 siswa juga memperoleh skor 90%, di mana mayoritas siswa menilai e-modul menarik, mudah diakses, dan mendukung pemahaman mereka tentang regulasi emosi.

SARAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti telah menghasilkan produk berupa media e-modul *self regulation of emotion* untuk mereduksi perilaku agresif siswa di SMK Negeri 1 Makassar. Namun, peneliti menyadari masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan penyesuaian dan perbaikan. Oleh karena itu, diberikan saran-saran berdasarkan hasil pengembangan media tersebut.

1. Saran Pemanfaatan bagi Peserta Didik
Setelah dilakukan uji kelompok kecil, diharapkan agar peserta didik dapat memanfaatkan media e-modul untuk meningkatkan regulasi emosi sehingga mampu mengurangi perilaku agresif. dan juga dapat menyebarkan link yang telah diberikan untuk dibagikan kepada peserta didik yang lain agar informasi yang disampaikan tersebar secara menyeluruh.
2. Saran Pemanfaatan bagi Guru Bimbingan dan Konseling
Sebagaimana guru BK sebagai uji praktisi media yang dikembangkan oleh peneliti maka diharapkan guru BK dapat terbantu dan menjadikan media yang telah di buat sebagai salah satu media tetap dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling terkait dengan regulasi emosi serta disarankan agar guru BK secara rutin menggunakan e-modul dalam sesi bimbingan untuk membantu siswa mengelola emosi mereka.
3. Saran peneliti Selanjutnya
Penelitian ini lebih lanjut dapat dilakukan dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang pengalaman siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Af'idah, I. N., Afrida, F. N., & Nuraini, L. (2024). Pengembangan Video Penelitian Kuantitatif dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Data Mahasiswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 175-188.
- Al Idrus, S. F., Damayanti, P. S., & Ermayani. (2020). Pengembangan kecerdasan emosional peserta didik di sekolah dasar melalui pendidikan karakter. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 1-10.
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Bangun, A. A. R. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Program Linear di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Barusjahe TA 2023/2024.
- Emzir, E. (2012). *Metadologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gross, J. J. (Ed.). (2014). *Handbook of emotion regulation* (2nd ed.). Guilford Press.
- Huda, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian CV. Langsung Jaya Berbasis Website. *Technology and Informatics Insight Journal*, 1(1), 1-12.
- Hasanah, A. N., Warsih, D., Muslimah, H., Azmi, I., & Chusni, M. M. (2024). Pengaruh layanan pembelajaran dalam bimbingan dan konseling terhadap prestasi akademik peserta didik SMP. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori dan Praktik Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 49-61.
- Hasmawati, W., Suarni, W., & Sriwaty, I. (2023). Regulasi Emosi Terhadap Perilaku Agresif Remaja laki-laki. *Sublimapsi*, 4(2), 275-282.
- Jawapos.com. (2023, Januari 30). Kekerasan terhadap anak meningkat selama 2023: KPAl catat 2.355 kasus yang terjadi di Indonesia. Diakses pada (2023, Juli 19), dari <https://www.jawapos.com/nasional/013058347/kekerasan-terhadap-anak-meningkat-selama-2023-kpai-catat-2355-kasus-yang-terjadi-di-indonesia>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 2(2), 191-203
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2023, Juli 17). *Sistem Informasi Online Kekerasan terhadap Perempuan dan Anak*. Diakses pada [tanggal akses], dari <https://kekerasan.kemenpppa.go.id/register/login>
- Kumala, K. H., & Darmawanti, I. (2022). Strategi regulasi emosi pada mahasiswa dengan banyak peran. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 9(3), 19-29.
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071-2077.
- Laraphaty, F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, Vol. 4 (1): 145-156.
- Lutfianawati, D., Putri, A. M., Junaidi, J., Wijayanti, T., Vina, K. O., & Sari, J. R. (2023). Pelatihan Regulasi Emosi Pada Mahasiswa Baru. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(9), 3609-3622.
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 3(2), 112.
- Marhan, C., Suarni, W., Pambudhi, Y. A., & Qolbih, N. (2021). Regulasi Emosi dan Aggressive Driving Behavior Siswa. *Jurnal Sublimapsi*, 2(1), 51.
- Maula, S. N., Yulieajantiningasih, Y., & Yulianti, P. D. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan literasi Emosi Siswa Kelas XI SMAN 1 Kedungwuni. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 17460-17464.

- Niswati, H., Sinring, A., & Latif, S. (2024). Konseling Individual dengan Teknik Aversi untuk Menurunkan Perilaku Agresif pada Siswa Tunagrahita Ringan di SLB. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Pandahap*, 5(1), 27-34.
- Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOLIA: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28-32.
- Panji, F. (2022). Pengembangan Sistem informasi kehadiran siswa berbasis website. *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara*, 2(2), 136-145.
- Pratama, J., Dalimunthe, R. Z., & Nurmala, M. D. (2023). Pengembangan Modul Berbasis Ebook Untuk Meningkatkan Pengetahuan Bahaya Membolos Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 8(2).
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan e-modul dengan sistem project based learning. *Jurnal Vokasi Informatika*, 21-25.
- Putryani, S., Situmorang, N. Z., Bashori, K., & Syuhada, M. N. (2021). Perilaku Agresif Siswa Dilihat Dari Regulasi Emosi. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 19(02).
- Rahayu, E. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbentuk Flipbook Pada Materi Sistem Ekskresi untuk Kelas XI SMA. *Skripsi*, 8(4).
- Rofiah, C. (2022). Analisis Data Kualitatif: Manual Atau Dengan Aplikasi. *Develop*, 8(1), 33-46.
- Taufik, T. (2023). Pengaruh pengelolaan emosi terhadap perilaku agresif siswa UPTD SMP Negeri 6 Barru. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 18(1), 46-62.
- Teniwut, L., & Widiatoro, F. W. (2024). The Hubungan Antara Regulasi Emosi dan Agresivitas pada Mahasiswa Maluku Tenggara di Yogyakarta. *Journal of Education Research*, 5(4), 6100-6108.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100-5111.
- Winata, K. A., Fauzi, T., & Surtiyoni, E. (2022). Model Bimbingan Konseling Berbasis E-Modul: Upaya Preventif Terhadap Perilaku Pornografi Siswa MTs Negeri 1 Muratara. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 16-25.
- Wuri, D. A., & Nurhidayah, S. (2023). Pelatihan Regulasi Emosi Untuk Menurunkan Perilaku Agresivitas Pada Anak. *An-Nizam*, 2(2), 167-173.
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal KOPASTA*, Vol. 6 (1). www.journal.unrika.ac.id