ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi "*My Emo Card*" (MEC) untuk Mengembangkan Keterampilan Regulasi Emosi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kasembon” ini ditulis oleh Salsabila Isna Arifina NIM 1860306222044, dengan pembimbing Khilman Rofi’ Azmi, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Game Edukasi, My Emo Card, Regulasi Emosi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi bahwa sebagian peserta didik kelas VIII SMPN 1 Kasembon masih kesulitan mengelola emosi, seperti mudah tersinggung dan berkata kasar saat berkonflik dengan teman sebaya. Hasil *screening* menunjukkan 82,46% siswa berada pada kategori regulasi emosi "sedang", sementara layanan bimbingan klasikal masih dilakukan secara konvensional tanpa dukungan media interaktif. Hal ini diperkuat oleh tingginya kebutuhan media menurut guru BK (87,50%) dan siswa (82,68%).

Tujuan penelitian ini diharapkan mampu : (1) mendeskripsikan proses pengembangan media MEC; (2) mengetahui tingkat kelayakannya; dan (3) mendeskripsikan tanggapan guru BK dan peserta didik terhadap penggunaannya.

Metode Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, dianalisis secara kuantitatif dengan teknik persentase serta kualitatif secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) media MEC dikembangkan melalui lima tahap ADDIE menjadi 48 kartu refleksi dalam empat kategori *My Situation, My Attention, My Appraisal, dan My Respons*e dilengkapi buku pedoman; (2) validasi ahli materi memperoleh 90,67% dan ahli media 96,00%, keduanya kategori "sangat layak"; dan (3) respon guru BK sebesar 89% dan peserta didik 84,60%, keduanya kategori "sangat baik". Hasil refleksi peserta didik menunjukkan bahwa mereka mampu menyebutkan berbagai strategi pengelolaan emosi, seperti menenangkan diri, berpikir positif, dan mencari dukungan sosial, setelah menggunakan media MEC. Media game edukasi *My Emo Card* (MEC) layak dijadikan alternatif media bimbingan klasikal untuk mengembangkan keterampilan regulasi emosi peserta didik.

ABSTRACT

This thesis, titled "Development of the 'My Emo Card' (MEC) Educational Game Media to Develop Emotion Regulation Skills for 8th-Grade Students at SMPN 1 Kasembon," was written by Salsabila Isna Arifina (Student ID: 1860306222044) under the supervision of Khilman Rofi' Azmi, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Development, Educational Game Media, My Emo Card, Emotion Regulation

This research was motivated by the fact that some 8th-grade students at SMPN 1 Kasembon still struggle to manage their emotions, often becoming easily offended or using harsh language during conflicts with peers. Screening results indicated that 82.46% of students fell into the "moderate" category for emotion regulation, while classical guidance services were still being conducted conventionally without the support of interactive media. This situation was further underscored by the high demand for such media expressed by both guidance counselors (87.50%) and students (82.68%).

The study aimed to: (1) describe the development process of the MEC media; (2) determine its level of feasibility; and (3) describe the responses of guidance counselors and students regarding its use.

The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation, and were analyzed using both quantitative techniques (percentage analysis) and qualitative descriptive analysis.

The research results showed that: (1) the MEC media was developed through the five ADDIE stages into a set of 48 reflection cards categorized into "My Situation", "My Attention", "My Appraisal", and "My Response" accompanied by a guidebook; (2) validation by subject matter experts yielded a score of 90.67%, and media experts gave 96.00%, with both ratings falling into the "highly feasible" category; and (3) responses from guidance counselors and students were 89% and 84.60% respectively, both falling into the "excellent" category. Student reflections indicate that they are able to identify various emotion management strategies such as calming down, thinking positively, and seeking social support after using the MEC media. The My Emo Card (MEC) educational game is a suitable alternative medium for classroom guidance sessions aimed at developing students' emotion regulation skills.

امللخص

هذا البحث بعنوان "تطوير وسيلة اللعبة التعليمية «ماي إيمو كارد» (إم إي سي) لتنمية مهارة تنظيم الانفعالات لدى طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى كاسيمبون"، كتبته سلسبيلا إسنا عارفينا، برقم القيد ١٨٦٠٣٠٦٢٢٢٠٤٤، بإشراف الأستاذ خِلمان روفيع عزمي الماجستير.

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسيلة اللعبة التعليمية، ماي إيمو كارد، تنظيم الانفعالات

انطلق هذا البحث من واقع أن بعض طلاب الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية الأولى كاسيمبون ما زالوا يجدون صعوبة في ضبط انفعالاتهم، مثل سرعة الغضب واستخدام الألفاظ الخشنة عند حدوث خلاف مع الأقران. وأظهرت نتائج الفحص الأولي أن نسبة ٨٢,٤٦٪ من الطلاب يقعون في فئة "متوسطة" من حيث تنظيم الانفعالات، في حين أن خدمات الإرشاد الجماعي ما زالت تُقدَّم بطريقة تقليدية دون دعم من وسائل تفاعلية. ويؤكد ذلك ارتفاع الحاجة إلى الوسيلة التعليمية وفقًا لمعلمي الإرشاد والتوجيه بنسبة ٨٧,٧٥٪ والطلاب بنسبة ٨٢,٦٨٪.

تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف عملية تطوير وسيلة "ماي إيمو كارد"؛ (٢) معرفة مستوى صلاحيتها؛ (٣) وصف استجابة معلمي الإرشاد والطلاب تجاه استخدامها.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بنموذج «أدي» الذي يتكون من خمس مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وجُمعت البيانات من خلال المقابلة والملاحظة والاستبانة والتوثيق، وحُلِّلت كميًّا بأسلوب النسبة المئوية ونوعيًّا بأسلوب وصفي.

وأظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) تم تطوير وسيلة "ماي إيمو كارد" عبر خمس مراحل من نموذج «أدي»، حيث أسفرت عن ٤٨ بطاقة تأملية موزعة على أربع فئات، وهي: موقفي، وانتباهي، وتقييمي، واستجابتي، مرفقة بدليل استخدام؛ (٢) بلغت نتيجة تحكيم خبير المحتوى ٩٠,٦٧٪ وخبير الوسيلة ٩٦,٠٠٪، وكلاهما في فئة "صالح جدًّا"؛ (٣) بلغت استجابة معلمي الإرشاد ٨٩٪ واستجابة الطلاب ٨٤,٦٠٪، وكلاهما في فئة "جيد جدًّا". وأظهرت نتائج تأملات الطلاب قدرتهم على ذكر استراتيجيات متنوعة لإدارة الانفعالات، مثل تهدئة النفس، والتفكير الإيجابي، والبحث عن الدعم الاجتماعي، بعد استخدام وسيلة "ماي إيمو كارد". وخلص البحث إلى أن وسيلة اللعبة التعليمية "ماي إيمو كارد" صالحة لتكون بديلًا لوسائل الإرشاد الجماعي في تنمية مهارة تنظيم الانفعالات لدى الطلاب.