

## Analisis kebutuhan *flashcard* sebagai media pelatihan literasi emosi pada anak usia sekolah dasar

Ana Anggi Anggraini<sup>1</sup>, Seni Apriliya<sup>2</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

<sup>1</sup> [anaanggi@upi.edu](mailto:anaanggi@upi.edu), <sup>2</sup> [seni\\_apriliya@upi.edu](mailto:seni_apriliya@upi.edu), <sup>3</sup> [erwinrsaputra@upi.edu](mailto:erwinrsaputra@upi.edu)

### Abstract

Nowadays, bullying is a problem that is often experienced by elementary school-aged children. Low emotional literacy is analyzed as one of the causes of this problem. However, emotional literacy training media has not been widely developed. Thus, the research aims to present the product specifications needed in developing flashcards as an emotional literacy training medium. The approach in this research is descriptive qualitative using a needs analysis method with data collection techniques including interviews, observation, and literature study. At this stage, analysis is carried out including needs analysis and emotional literacy flashcard media content analysis. Based on the results of interviews and direct observations, emotional literacy abilities in elementary school-aged children are still considered low. Meanwhile, teachers' temporary efforts to overcome students' behavioral problems and emotional conflicts take the form of class agreements and advice. Meanwhile, the results of a literature study show that emotional literacy flashcard media for elementary school-age children has not been widely used and developed. Based on the results of the interview, emotional literacy flashcard media needs to be developed with the condition that it needs to be attractive in terms of color appearance, illustrations, and content. The emotional literacy training flashcard media being developed will contain five aspects of emotional literacy by following Steiner's emotional literacy training steps, including: 1) opening the heart; 2) surveying the emotional landscape; 3) taking responsibility.

**Keywords:** analysis, flashcard media, EL training.

### Abstrak

Dewasa ini, perundungan merupakan masalah yang marak dialami anak usia sekolah dasar. Rendahnya literasi emosi dianalisis menjadi salah satu penyebab masalah tersebut. Namun, media pelatihan literasi emosi (*Emotional Literacy*) belum banyak dikembangkan. Sehingga, tujuan penelitian untuk memaparsajikan spesifikasi produk yang diperlukan dalam pengembangan *flashcard* sebagai media pelatihan literasi emosi. Pendekatan dalam penelitian ini kualitatif deskriptif dengan metode analisis kebutuhan dengan teknik pengumpulan data diantaranya wawancara, observasi dan studi pustaka. Pada tahap ini dilakukan analisis meliputi analisis kebutuhan dan analisis konten media *flashcard* literasi emosi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung, kemampuan literasi emosi pada anak usia sekolah dasar masih dinilai rendah. Sedangkan upaya sementara guru untuk mengatasi masalah perilaku dan konflik emosi peserta didik berupa kesepakatan kelas dan nasihat. Sementara itu hasil studi literatur mengemukakan bahwa media *flashcard* literasi emosi untuk anak usia sekolah dasar belum banyak digunakan dan dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara, media *flashcard* literasi emosi dibutuhkan untuk dikembangkan dengan syarat perlu menarik dari tampilan warna, ilustrasi dan isi. Media *flashcard* pelatihan literasi emosi yang dikembangkan akan memuat lima aspek literasi emosi dengan mengikuti langkah pelatihan literasi emosi Steiner diantaranya: 1) *opening the heart*; 2) *surveying the emotional landscape*; 3) *taking responsibility*.

**Kata Kunci:** analisis, media *flashcard*, pelatihan EL.

## 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki pengaruh besar bagi kehidupan peserta didik. Terutama pada jenjang pendidikan dasar yang bertujuan untuk meletakkan dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketercapaian tujuan pendidikan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor. Misalnya faktor keberhasilan belajar dan pengembangan diri (Awang, Merpirah, & Mulyadi, 2019). Pengembangan diri peserta didik termasuk meliputi pengembangan dalam aspek emosi. Aspek emosi peserta didik sebagai faktor yang dapat

mempengaruhi keberhasilan belajar dan pengembangan diri. Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa kecerdasan emosional sebagai salah satu pengaruh signifikan dalam mencapai proses pembelajaran dikarenakan dapat mempengaruhi intelektual individu dalam merencanakan, beradaptasi dan berinteraksi dalam konteks sosial dengan teman sebaya (Ratu, Rai, & Savitri, 2021). Demikian perkembangan emosi yang optimal perlu diperhatikan karena sebagai faktor pendukung keberhasilan belajar anak (Cyntia, Apriliya & Respati, 2022).

Literasi emosi (*Emotional Literacy*, selanjutnya disingkat EL) dibangun dari kata literasi dan emosi. Literasi dipahami sebagai upaya meningkatkan kecakapan dan kualitas hidup. Konsep literasi dimaknai sebagai “kemampuan dan kemauan individu dalam mengakses, mengelola dan memanfaatkan teks baik manual maupun digital terutama dalam kegiatan baca tulis untuk keperluan tertentu yang berdampak pada meningkatnya kecakapan dan kualitas hidupnya” (Apriliya, 2022). Sedangkan emosi dimaknai sebagai reaksi psikologis dan fisiologis yang mencakup berbagai pengalaman batin baik menyenangkan atau tidak menyenangkan. Emosi dipahami sebagai berbagai perasaan misalnya senang, tidak senang, baik atau buruk (Susanti, Apriliya, & Hidayat, 2022).

Rendahnya EL dapat berdampak pada berbagai masalah perilaku baik yang berhubungan dengan ketidakmampuan mengelola diri yang dapat mengakibatkan pada masalah interaksi sosial. Perundungan adalah salah satu contoh perilaku kekerasan anak yang dilakukan kepada seseorang misalnya pada teman. Perundungan atau *bullying* biasanya menasar pada individu yang dianggap lemah dengan tujuan mendapatkan keuntungan atau kepuasan (Yuyarti, 2018). Pada jenjang sekolah dasar, perundungan erat kaitannya dengan kebiasaan dan menjadi budaya atau hal lumrah. Sejauh ini, di Indonesia pada tahun 2022 setidaknya sudah tercatat kasus perundungan sebanyak 226 kasus, termasuk di antaranya 18 kasus perundungan di dunia maya (Peren, S., 2022). Adapun kasus perundungan pada tahun 2022 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 menyebabkan korban tewas (Rachmawati, 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 kejadian tersebut, masalah rendahnya EL yang tidak dilatih sedini mungkin dapat membentuk perilaku kekerasan yang membahayakan baik bagi perkembangan emosi diri sendiri maupun orang lain.

EL hendaknya perlu menjadi bagian dari pengalaman belajar baik secara formal maupun non-formal. Beberapa negara eropa telah memperhatikan pentingnya menanamkan EL sejak dini. Misalnya COPE-R sebuah program yang digunakan untuk menyediakan dan mengajarkan dua nilai kompetensi SEL yaitu *self-awareness* dan *social awareness*. Setelah diuji coba, program tersebut memungkinkan meningkatkan empati, kemampuan prososial, keterampilan komunikasi dan mengekspresikan perasaan pada anak-anak (Cornell et al., 2017). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan literasi peserta didik diberdayakan melalui SEL (*Social Emotional Learning*), sebuah program yang berorientasi dalam diinternalisasikannya berbagai kemampuan seperti kemampuan berempati, pengaturan emosi, penyelesaian masalah sosial dan kemampuan membentuk persahabatan dan perilaku asertif/tegas (Karikari, Brown, Ashirifi, & Storms, 2020). Landasan mengapa pelatihan SEL ini perlu dijalankan dikarenakan bahwa ketercapaian akademik sangat rendah bagi peserta didik yang terlibat dalam perundung seperti korban perundungan, pelaku perundungan dan bahkan saksi perundungan.

Adapun EL di Indonesia belum optimal dijalankan secara merata di sekolah-sekolah kendati pengolahan emosi telah terkandung dalam program Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Selain 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 (Kemendikbud, 2017). Penguatan Pendidikan Karakter atau PPK dimaknai sebagai program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui sinergi dimensi olah hati (etik dan

spiritual), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi) dan olah raga (kinestetik) melibatkan publik dan kerja sama dengan sekolah, keluarga dan masyarakat sesuai dengan falsafah Pancasila dan Semboyan Bhineka Tunggal Ika. Oleh karena itu, hendaknya pendidikan dasar menjadi wahana dalam membentuk dan menguatkan karakter peserta didik termasuk di dalam peningkatan aspek emosi.

Dalam konteks mendidik, menghadirkan EL dengan cara yang menarik dan menyenangkan perlu didukung oleh penggunaan media. Media *flashcard* dikemukakan sebagai salah satu jenis media berupa kartu berisi gambar atau teks dengan tujuan agar peserta didik memahami dan mengingat suatu materi pelajaran. Media *flashcard* dapat diatur dalam bentuk permainan agar mendukung pembelajaran lebih interaktif karena melibatkan interaksi fisik, pemikiran dan mental ((Kristanto, 2016; Nurhaniyah, Soetjipto, & Hanurawan, 2015). Namun pada kenyataan di sekolah, media *flashcard* pelatihan EL belum pernah digunakan dan dikembangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Jayamukti Kabupaten Tasikmalaya, melalui pengamatan dan wawancara diperoleh data bahwa EL pada peserta didik masih kurang dicerminkan oleh adanya masalah perilaku negatif dan pertikaian di antara peserta didik. Upaya intervensi yang sementara dilakukan adalah dengan kesepakatan dan pemberian nasihat. Walau begitu, guru mengemukakan bahwa belum sepenuhnya dapat memastikan EL telah dimiliki oleh setiap peserta didik.

Pelatihan dipahami sebagai upaya, proses, cara, perbuatan, atau kegiatan melatih (KBBI, 2023). Sehingga pelatihan EL diartikan sebagai proses melatih EL yang memungkinkan peserta didik untuk menerima, menawarkan, mengekspresikan menanggapi, dan membicarakan berbagai perasaan dan masalah terkait emosi (Steiner, 2003). Dengan begitu, media yang digunakan perlu mendukung kegiatan tersebut. Manfaat media pembelajaran *flashcard* diantaranya 1) murah dan berdampak kuat; 2) mudah dipahami; 3) dapat dibuat beberapa mode belajar dan bermain; 4) mudah dibawa dan dimainkan dimanapun (Chotimah, 2021). Menilik manfaat media *flashcard* tersebut, EL dapat di ajarkan dan disajikan melalui skenario permainan dalam grup yang memungkinkan adanya interaksi melalui instruksi ataupun pertanyaan sehingga tercipta peserta didik saling berbicara dan memahami dirinya dan teman.

Media dikembangkan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai aspek yang perlu digenapi. Kemp dan Dayton (1985, hlm. 28) menilai bahwa suatu media pembelajaran perlu memenuhi tiga fungsi utama jika media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok dalam jumlah yang besar diantaranya, (a) berfungsi untuk memotivasi minat atau tindakan peserta didik, (b) berfungsi memberikan informasi kepada peserta didik, dan (c) berfungsi memberi instruksi kepada peserta didik. Media pembelajaran hendaknya dapat meningkatkan motivasi peserta didik melalui hiburan yang dihadirkan. Aktivitas penggunaan media mampu menstimulus peserta didik agar terdorong bertindak misalnya menanggung tanggung jawab, bekerja sama, dan lain sebagainya (dalam Kustandi, C. dan Darmawan, D., 2020).

Berkaitan dengan itu, penelitian terdahulu oleh Mega Allyasari dan Martadi dilaporkan bahwa media *flashcard* membantu peserta didik prasekolah mengenal emosi dengan bantuan ilustrasi menarik sehingga mudah dipahami anak (Aliyasari & Martadi, 2021). Sedangkan, konsep EL di kurikulum Australia telah dikenalkan melalui aplikasi *Allen learns about feelings* didalamnya digunakan kartu emosi yang membantu pemahaman EL (Education, 2013). Hasil penelitian 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). Sementara itu, media *emotion card* juga digunakan dalam penanaman EL dalam *Feelings are Funny Things* sebuah intervensi berbasis grup (Sharpe, Davies, & O'Connor, 2020).

Berlandaskan pada tinjauan yang dipaparkan, kemampuan EL peserta didik perlu dilatih dengan bantuan media guna menyajikan serangkaian aktivitas yang berkontribusi positif dalam membangun pemahaman akan perasaan diri, perasaan orang lain, masalah kerusakan emosi dll. faktor media

merupakan hal yang penting guna menjembatani tujuan tersebut. Sehingga, peneliti tertarik untuk mengumpulkan informasi sebagai analisis kebutuhan untuk mengembangkan media *flashcard* sebagai media pelatihan EL pada anak usia sekolah dasar. Media *flashcard* yang dirancang diharapkan dapat membantu menyajikan pelatihan EL dengan lebih menarik dan mudah dipahami.

## 2. Metode

Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan. Tahapan analisis menjadi tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE. Sehingga dalam penelitian pada tahap analisis, dideskripsikan fenomena yang dialami oleh subjek penelitian seperti pendapat atau persepsi, perilaku atau tindakan dalam bentuk kata-kata. Penelitian ini diorientasikan untuk menjelaskan mengenai permasalahan EL, kebutuhan media pelatihan EL dan spesifikasi produk yang cocok. Data yang mendukung tahap analisis diperoleh dari hasil pengamatan/observasi, wawancara dan studi pustaka. Pengamatan dan wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik di SDN Jayamukti Kabupaten Tasikmalaya. Pemilihan subjek dilandaskan pada pertimbangan relevansi dengan topik penelitian dan identifikasi karakteristik guru dan peserta didik.

Peneliti melaksanakan kegiatan studi pendahuluan dengan tujuan menganalisis situasi dan kebutuhan pengembangan produk. Wawancara dilakukan terhadap dua narasumber yakni guru kelas 4 dengan teknik semi terstruktur dan menggunakan instrumen pedoman wawancara dan alat perekam. Sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati perilaku peserta didik di dalam kelas dan di luar kelas. Sementara itu, studi pustaka digunakan untuk memperoleh materi mengenai EL yang dilakukan terhadap beberapa buku dan artikel jurnal penelitian terdahulu untuk memperoleh konten atau materi yang relevan dan mendalam mengenai pelatihan EL. Analisis data kualitatif mengacu pada teori Miles dan Huberman meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian, penarikan kesimpulan dan pelaporan.

## 3. Hasil dan Diskusi

Produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah kurangnya EL pada anak usia sekolah dasar. Maka, produk yang dikembangkan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan penggunaan *flashcard* EL sebagai media pelatihan EL pada anak. Informasi mengenai kebutuhan tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV dan observasi langsung terhadap peserta didik. Selain itu, konten atau materi yang disajikan dalam media hasil analisis konten dan studi literatur mengenai EL.

Tahapan analisis kebutuhan mengacu pada prosedur analisis Branch (2009) yang harus dapat menjelaskan kesenjangan kemampuan, tujuan yang akan dicapai, karakteristik pengguna atau sasaran, sumber daya yang diperlukan, menggambarkan potensi penyajian produk dan rencana pengelolaan produk hingga menghasilkan produk akhir (Branch, 2009).

### Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media *flashcard* EL dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung. Pada tahap ini dilakukan analisis awal dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 4 untuk mengetahui keadaan sebenarnya mengenai kemampuan EL EL peserta didik, masalah-masalah EL, upaya pelatihan EL, upaya menangani masalah EL, ketersediaan media dan kebutuhan pengembangan media *flashcard* EL. Sehingga melalui analisis kebutuhan ini dapat tergambarkan kesenjangan kemampuan, karakteristik pengguna serta tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan produk.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tentang kebutuhan penggunaan media EL pada anak dihasilkan data bahwa sejauh ini kemampuan EL pada anak masih kurang. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal yang berpengaruh pada perkembangan emosi anak. Sejauh ini, pelatihan EL oleh guru di kelas belum optimal. Adapun upaya mendidik pengendalian emosi peserta didik masih terbatas dan insidental. Ketika peserta didik mengalami konflik emosi dengan temannya guru menggunakan kesepakatan agar anak menyelesaikan masalah terlebih dahulu dengan mandiri. Selain itu, kendati telah memiliki fasilitas yakni berupa media *smartboard* yang digunakan

untuk menonton video kartun hal tersebut belum memberikan implikasi yang signifikan. Selain itu, berdasarkan wawancara dan observasi langsung kepada peserta didik memperlihatkan bahwa masih terdapat konflik emosi dan perilaku-perilaku rendahnya EL. Misalnya terjadi perselisihan antar peserta didik yang berubah menjadi upaya perundungan dan pengucilan oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan informasi ini diperoleh hasil analisis kesenjangan kemampuan EL pada peserta didik sebagai berikut.

**Tabel 1. Analisis Kesenjangan Kemampuan EL**

<b>Kemampuan Sebenarnya</b>	<b>Kemampuan yang diharapkan</b>	<b>Penyebab Utama</b>
Kurang menyadari perasaan emosi.	mampu dan berbagai	Anak usia sekolah dasar hendaknya sudah mampu mengontrol emosi dengan memahami emosi diri sendiri dan mengekspresikannya dengan cara yang benar
Kurang berempati terhadap kondisi/perasaan dialami orang lain	mampu terhadap yang	Anak usia sekolah dasar yang memiliki kemampuan EL mampu memposisikan dirinya pada kondisi/perasaan orang lain
Kurang mengekspresikan dan menerima emosi dengan optimal.	mampu dan dengan	Anak usia sekolah dasar yang sudah mampu memahami emosi diri mampu menerima emosi terhadap dirinya dan orang lain sehingga terhindar dari konflik emosi
Masih memerlukan bantuan dalam mengatasi dan memperbaiki kerusakan emosi	memerlukan mengatasi dan memperbaiki	Anak usia sekolah dasar yang memiliki kemampuan EL mampu mengatasi konflik emosi yang dialaminya sendiri maupun yang dialami oleh orang lain (prososial)
Masih memerlukan arahan dan penjelasan dalam memahami permasalahan di lingkungan sekitar.	memerlukan dan penjelasan memahami	Anak usia sekolah dasar yang memiliki kemampuan EL yang baik dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan memahami konflik yang terjadi.
Kurang berinteraksi dengan lingkungan.	mampu dengan	
<b>Pernyataan Tujuan</b>	<i>Flashcard</i> EL sebagai media pelatihan EL mampu mengembangkan kemampuan EL yang terdiri dari kemampuan memahami perasaan diri, kemampuan berempati, mengakui emosi, kemampuan mengatasi dan memperbaiki kerusakan emosi dan kemampuan memahami dunia dan konteks sosial.	

Sumber: Data penelitian (Angraini, A. A., 2022)

Hasil validasi kesenjangan kemampuan ini memberikan gambaran informasi mengenai keadaan yang sebenarnya terjadi dengan kemampuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara, kebutuhan guru terhadap *flashcard* sebagai media pelatihan EL sangat diperlukan. Guru mengemukakan bahwa pengembangan emosi peserta didik hanya melalui nasihat-nasihat dan menghadirkan contoh kasus. Selain itu, hal tersebut dilakukan ketika sudah terjadi permasalahan antar peserta didik. Sehingga guru belum pernah mengembangkan media untuk melatih EL.

Pada kegiatan wawancara tersebut pula diungkapkan mengenai kendala-kendala yang dialami untuk melatih EL. Guru memaparkan bahwa dikarenakan peserta didik yang terlalu banyak menyebabkan cara melatih EL dengan nasihat tidak berdampak signifikan dan merata. Guru tidak dapat menjangkau seluruh peserta didik telah memiliki EL yang tinggi atau rendah. Selain itu, nasihat dipandang sebagai cara yang didominasi oleh satu arah yakni guru. Contoh kasus yang dihadirkan pun hanya satu atau dua dan kurang mewakili pengalaman emosi yang sangat luas dimiliki manusia. Guru menjelaskan bahwa media EL untuk anak perlu dirancang dengan menarik dan menyesuaikan dengan karakteristik anak. Media tersebut haruslah menarik dari segi tampilan warna, ilustrasi atau gambar serta berisi materi yang menarik. Media *flashcard* yang menarik perhatian diyakini dapat merangsang otak untuk menyimpan memori (materi) lebih lama (Saputri, 2020).

#### **Analisis *Flashcard* sebagai Media Pelatihan EL**

Media *flashcard* pertama kali dipelopori oleh seorang ilmuwan bernama Glenn Doman sebagai kartu edukasi. Pada tahun 1995 ia mendirikan *The Institutes for The Achievement of Human* serta mengembangkan metode Glenn Doman. Metode tersebut merupakan cara belajar dengan merangsang perkembangan otak melalui penggunaan *flashcard* (Firdaus, K. N., Indahwati, L., dan Wati, L. R., 2019). Media *flashcard* berisi berbagai elemen meliputi kata-kata, gambar atau bahkan kombinasi dari keduanya. Elemen tersebut dirancang dengan baik sehingga dapat membantu pengguna dalam memahami materi yang disajikan (Wibawa, B. Dan Mukti, F., dalam Mulyorini & Hariani, 2014). Pada umumnya, media ini digunakan dalam pembelajaran mengenai moral dan khususnya bahasa (Mulyorini & Hariani, 2014).

Media *flashcard* dipahami sebagai media berbentuk kartu yang menyajikan proses internalisasi materi melalui suguhan kombinasi ilustrasi dan materi yang interaktif. Penggunaan media ini dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak. Merujuk pada pendapat Niki dan Hans (2014) *flashcard* dipandang sebagai sumber belajar yang membantu bagi pendidik baik guru maupun orang tua dalam membantu anak belajar mengenai perbendaharaan kata (dalam Chotimah, 2021). Media *flashcard* memiliki kelebihan yakni sangat fleksibel untuk digunakan. Media ini dapat digunakan dalam aktivitas bermain baik ditujukan untuk penggunaan individu maupun kelompok, baik di rumah atau di kelas (Chotimah, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Suryana (2000) bahwa *flashcard* dipahami sebagai permainan edukatif dengan menggunakan kartu yang mengandung gambar dan kata yang dirancang sesuai dengan tujuan pengembangannya (dalam Hayati, 2022). Manfaat lainnya yakni meningkatkan kemandirian dan motivasi dalam belajar. *Flashcard* yang dikembangkan dengan strategi pembelajaran kooperatif membantu anak untuk berinteraksi dengan teman, membagi peran dan dapat mengungkapkan pendapat serta tanggapan. Dampak lainnya yakni adanya peningkatan sikap optimisme, mau berupaya, dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas adalah bentuk dari adanya hubungan peningkatan motivasi dan *self-esteem* (Nurhaniyah et al., 2015).

EL dijelaskan sebagai salah satu konsep pengembangan diri yang berkontribusi bagi perkembangan emosi peserta didik. EL dalam konsep steiner mengandung lima aspek yang dapat memberdayakan individu yang literat terhadap emosi. Aspek-aspek tersebut diantaranya: 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, 2003). Sedangkan pelatihan EL menjadi langkah-langkah yang sistematis dalam menyampaikan dan melatih lima aspek tersebut.

Dewasa ini, pengalaman antarpribadi dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman emosi. pelatihan EL dipandang memfasilitasi hubungan yang kooperatif antar individu untuk menghindari pandangan terhadap kehidupan yang gelap (kurang baik). Pelatihan EL dilandasi oleh empat gagasan yakni diantaranya (1) *the connection between strokes and love* hubungan antara, (2) *the importance of fighting the Critical Parent* (3) *the usefulness of safety of cooperative contract* dan (4) *the validation of "paranoid" hunches as a way of training intuition and cleansing relationships of fear, suspicion and Critical Parent influences are cornerstones of emotional literacy training* (Steiner, 2003).

Berangkat dari esensi pelatihan EL tersebut, selanjutnya proses pelatihan EL disajikan dengan urutan langkah diantaranya: 1) membuka hati (*opening the heart*); 2) menelaah ruang lingkup emosi (*surveying the emotional landscape*); dan 3) mengambil tanggung jawab (*taking responsibility*) (Steiner, 2003). Adapun uraian mengenai kompetensi dan kemampuan yang akan dikembangkan dalam media pelatihan EL sebagai berikut.

**Tabel 2. Kompetensi dalam pelatihan EL**

Tahap	Kompetensi	Kemampuan yang ditunjukkan
Membuka hati	Kemampuan memahami perasaan diri	Mampu mengidentifikasi perasaan yang dialami saat ini.
		Mampu mengemukakan alasan perasaan yang dialami.
		Mampu memberi sanjungan terhadap orang lain.
		Mampu menerima sanjungan orang lain.
		Mampu memberikan sanjungan terhadap diri sendiri ( <i>self-love</i> ).
Menelaah ruang lingkup emosi	Kemampuan mengakui emosi	Mampu mengemukakan pengalaman emosi-emosi tertentu.
		Mampu mengidentifikasi kapan, mengapa dan bagaimana mengekspresikan emosi.
		Mampu mengidentifikasi emosi yang dialami seseorang.
	Kemampuan berempati	Mampu memposisikan diri pada emosi yang dialami seseorang.
		Mampu menduga kemungkinan alasan penyebab emosi yang dialami seseorang.
		Mampu mengatasi konflik emosi diri.
	Kemampuan mengatasi dan memperbaiki emosi	Mampu menyatakan perasaan yang timbul akibat konflik dengan seseorang.
		Mampu menerima pernyataan perasaan dari seseorang akibat konflik dengan seseorang.
		Mampu memahami konflik yang terjadi di sekitar.
Mengambil tanggung jawab	Kemampuan memahami dunia dan konteks sosial	Mampu meminta maaf.
		Mampu menerima permintaan maaf.

Sumber: Steiner (2003) dengan modifikasi

Mengacu pada konsep pelatihan EL steiner yang ditunjukkan pada tabel di atas, dapat digambarkan bahwa pelatihan EL tidak hanya berfokus pada kemampuan yang bermanfaat untuk diri sendiri tetapi juga dapat berdampak pada interaksi dengan orang lain. Terlebih, pelatihan EL dilakukan dengan tahapan yang sistematis dan mendasar dimulai dari memahami diri sendiri hingga pada sikap inisiatif dalam menghadapi konflik dan peristiwa dalam kehidupan sosial secara luas. Pada jenjang anak usia sekolah dasar, pelatihan EL diusulkan agar meningkatkan EL yang berkontribusi bagi keberlangsungannya dalam hidup berinteraksi sosial. Anak yang literat terhadap emosi dapat terhindar

dari permasalahan, seperti kurangnya percaya diri, perundungan, menarik diri, kurang berempati dan lain sebagainya.

Masalah mengenai rendahnya EL seperti perundungan di kalangan anak usia sekolah dasar telah terjadi di beberapa daerah di Indonesia. Misalnya perundungan yang terjadi pada korban kelas V di Kabupaten Tasikmalaya yang menyebabkan korban tewas. Perundungan lain terjadi pada korban kelas IV di Kabupaten Ogan Komering Ulu. Padahal menurut fase perkembangan emosi untuk anak usia sekolah dasar khususnya kelas tinggi seharusnya sudah mampu untuk merespons emosi orang lain, mengendalikan emosi dan menyelesaikan masalah emosi. Anak pada usia tersebut hendaknya telah memahami baik buruknya perilaku mereka dan memperhatikan norma yang berlaku dalam masyarakat (Dewi & Irdamurni, 2020 dalam Apriliya & Respati, 2022).

Melihat perlunya pelatihan EL, maka media EL sangat perlu dikembangkan. Penelitian terdahulu mengenai penggunaan media untuk melatih EL telah dilakukan. Misalnya penelitian oleh Nirmayanti dan Jafar (2022) dikembangkan media *flashcard* emoji untuk mengenalkan berbagai ekspresi emosi pada anak prasekolah. Tetapi hal tersebut tidak mewakili seluruh aspek emosi sehingga kegiatan EL hendaknya dilakukan secara berkelanjutan dengan menggunakan media yang lebih menarik (Nirmayanti & Jafar, 2022). *Flashcard* sebagai media pengenalan emosi juga dikembangkan oleh Aliyasari dan Martadi (2021) layak digunakan untuk anak karena dapat memvisualisasikan materi dan mudah dipahami (Aliyasari & Martadi, 2021). Peneliti lainnya juga menggunakan kartu ekspresi emosi untuk melatih empati yakni perilaku menolong dan perilaku agresif pada anak prasekolah memberikan efek positif (Zahro, 2017). Selain itu, pengembangan buku panduan pelatihan EL pada siswa kelas 7 smp telah dikembangkan oleh Rifani yang memberikan hasil yang baik melalui bantuan guru bimbingan dan konseling selaku konselor tetapi hal ini perlu dikembangkan kembali dengan teknik yang bervariasi dikarenakan banyak diisi dengan diskusi kelompok dan permainan (Rifani, 2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* EL belum pernah dikembangkan pada jenjang anak sekolah dasar. Selain itu, konten yang telah dikembangkan sebelumnya terbatas pada pengenalan ekspresi emosi, perilaku menolong dan perilaku agresif. Sedangkan pada penelitian Rifani diungkapkan bahwa untuk melayani bimbingan kelompok perlu variasi lain agar dapat memudahkan dan lebih menarik. Dengan demikian media *flashcard* sebagai media pelatihan EL dengan konten yang telah diuraikan peneliti diharapkan memberikan inovasi dan kontribusi positif baik bagi ilmu pengetahuan maupun penyediaan pelatihan EL untuk anak usia sekolah dasar.

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yakni media *flashcard* EL yang mengandung ilustrasi, instruksi dan cerita. Adapun instruksi yang dihadirkan dalam media akan mendorong anak untuk mengungkapkan, menceritakan, menanggapi dan berkomunikasi dengan teman. Sedangkan, penambahan cerita bertujuan agar anak mampu mengembangkan kemampuan berempati melalui cerita yang dihadirkan. Melalui cerita anak yang mengandung unsur pendidikan dapat menarik dan memudahkan pemahaman bagi anak sekolah dasar (Cyntia, Aprilliya, & Respati, 2022). Produk yang akan dikembangkan digunakan untuk kelompok kecil. Berdasarkan studi literatur diungkapkan bahwa kelompok kecil dengan dipimpin fasilitator dan lingkungan yang mendukung hubungan antar peserta program diidentifikasi sebagai komponen penting suksesnya program (Choi & Back, 2021).

Pengembangan media *flashcard* sebagai media pelatihan EL dipandang dapat menarik minat anak untuk belajar mengenai EL. Dengan dimanfaatkannya media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan EL yang berimplikasi pada kesuksesan belajar dan pengembangan diri. Sehingga melalui penggunaan media ini kemampuan EL dapat tumbuh dan berkembang serta terhindar dari perilaku negatif yang merugikan anak.

#### 4. Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini dapat berjalan dengan dukungan dari berbagai pihak. Sehingga, peneliti ucapkan terima kasih banyak kepada dosen pembimbing, kepala sekolah SDN Jayamukti, guru-guru dan tenaga kependidikan SDN Jayamukti serta tak lupa peserta didik SDN Jayamukti.

#### 5. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa anak usia sekolah dasar masih mengalami proses perkembangan emosi. Oleh karena itu, pelatihan EL perlu dilakukan pada anak usia sekolah dasar guna menghindari terjadinya perilaku negatif, kurangnya empati, kurangnya percaya diri, dll. Berdasarkan hasil penelitian dijelaskan bahwa setelah dilakukan analisis kebutuhan dapat disimpulkan dalam melatih EL pada anak usia sekolah dasar dibutuhkan media yang mendorong adanya interaksi antar pengguna dan dukungan fasilitator. Media *flashcard* sebagai media pelatihan literasi emosi yang dikembangkan dapat memfasilitasi tumbuhnya aspek-aspek literasi emosi melalui serangkaian tahapan pelatihan EL diantaranya membuka hati, menelaah ruang lingkup emosi dan bertanggung jawab. Kriteria *flashcard* yang akan dikembangkan perlu mengandung ilustrasi yang menarik serta materi yang memotivasi anak. Sehingga penelitian selanjutnya perlu dirancang desain media yang layak dan sesuai dengan analisis kebutuhan ini.

#### 6. Referensi

- Aliyasari, M., & Martadi. (2021). Perancangan Flash Card Sebagai Media Pengenalan Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Barik*, 2(2), 82–95.
- Apriliya, S & Cyntia. (2022). The Urgency of Emotional Literacy Education for Elementary School Students. *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Ke-6 (SNIP 2022)*. 6(299), 40154.
- Cyntia, Apriliya, S., & Respati, R. (2022). Literasi Emosi Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*. 9(3), 742–751.
- Awang, I. S., Merpirah, M., & Mulyadi, Y. B. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7946>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6\\_300893](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893)
- Choi, S., & Back, S. (2021). *The Effects of Emotional Literacy Programs on Inmates ' Empathy , Mindfulness , and Self- Regulation : A Random- Effect Meta-Analysis*. <https://doi.org/10.1177/00328855211010407>
- Chorney, A., & Rubenstein, F. (2011). *Feelings Detective Rules* (p. 4). p. 4.
- Chotimah, C. (2021). Flashcard as a Learning Media to Motivate Students. *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1), 67–75.
- Cornell, C., Kiernan, N., Kaufman, D., Dobe, P., Frydenberg, E., & Deans, J. (2017). *Developing Social Emotional Competence in the Early Years*. 391–411. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-3394-0>
- Cyntia, Aprilliya, S., & Respati, R. (2022). Pengaruh penggunaan buku cerita anak bermuatan literasi emosi terhadap literasi emosi peserta didik kelas v sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1090–1096.
- Education, Q. D. of. (2013). Allen Learns About Feelings. In *bullyingnoway.gov.au*. Retrieved from [https://bullyingnoway.gov.au/resource/early-childhood-to-year-2/Documents/Allen\\_learns\\_about\\_feelings.pdf](https://bullyingnoway.gov.au/resource/early-childhood-to-year-2/Documents/Allen_learns_about_feelings.pdf)
- Firdaus, K. N., Indahwati, L., & Wati, L. R. (2019). Perbedaan Efektifitas Antara Stimulasi Bahasa dengan Metode Glenn Doman Melalui Kartu Edukasi Bergambar dan Kartu Edukasi Tulisan Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Prasekolah di Kelompok B TK Al-Jihad Kota Malang. *Journal of Issues in Midwifery*, 3(3), 88–96. <https://doi.org/10.21776/ub.joim.2019.003.03.4>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard pada Materi Klasifikasi Makhluq Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>

- Nirmayanti & Jafar. (2022). Mengenalkan Emosi dengan Emoji Menggunakan Media Flash Card pada Anak Usia Dini di UPT PPRSA Inang Matutu Makassar. *ALGAZALI*, 5, 1–7.
- Karikari, I., Brown, J. R., Ashirifi, G. D., & Storms, J. (2020). Bullying Prevention in Schools. *Advances in Social Work*, 20(1), 61–81. <https://doi.org/10.18060/22928>
- Kemendikbud. (2017). Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Indonesian Ministry of Education and Culture, 1–10. Retrieved from [https://cerdasberkarakter.kemendikbud.go.id/?page\\_id=132%0Acerdasberkarakter.kemendikbud.go.id](https://cerdasberkarakter.kemendikbud.go.id/?page_id=132%0Acerdasberkarakter.kemendikbud.go.id)
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. *Jpgsd*, 02(02), 1–12. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/252327-penggunaan-media-flashcard-dalam-model-p-5fc479fe.pdf>
- Nurhaniyah, B., Soetjipto, B., & Hanurawan, F. (2015). The Implementation of Collaborative Learning Model “Find Someone Who and Flashcard Game” to Enhance Social Studies Learning Motivation for the Fifth Grade Students. *Journal of Education and Practice*, 6(17), 166–171. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1773221217?accountid=8330>
- Peren, S. (2022). *Membaca Statistik Tentang Kasus Bullying di Indonesia*. [online]. Diakses dari <https://www.depoedu.com/2022/12/13/edutalk/membaca-statistik-tentang-kasus-bullying-di-indonesia/>
- Ratu, A., Rai, N. G. M., & Savitri, E. D. (2021). Excellent academic achievement: Do intellectual humility and emotional intelligence matter? *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 265–278. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.35588>
- Rifani, A. (2016). Pengembangan program pelatihan emosi literacy pada siswa kelas vii smp negeri 10 salatiga. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga*.
- Saputri, S. W. (2020). Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *ABDIKARYA: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 56–61. <https://doi.org/10.47080/abdikarya.v2i1.1061>
- Sharpe, D., Davies, E., & O’Connor, G. (2020). *Feelings are Funny Things : Developing emotional literacy with storytelling*. Retrieved from <https://cavuhb.nhs.wales/files/resilience-project/resilience-project-logo-adjustments/6-session-storytelling-manual-primary-pdf/>
- Steiner, C. (2003). *Emotional Literacy ; Intelligence with a Heart By Claude Steiner PhD Table of Contents*. Fawnskin: Personhood Press.
- Sukmawati, R. (2022). *Viral Lagi Kasus Bullying Dilakukan Anak SD di Sumatra Selatan, Korban Diguyur hingga Kepala Diinjak*. [online]. Diakses dari <https://jabar.tribunnews.com/2022/11/20/viral-lagi-kasus-bullying-dilakukan-anak-sd-di-sumatra-selatan-korban-diguyur-hingga-kepala-diinjak?page=2>
- Susanti, S., Apriyana, S., & Hidayat, S. (2022). Peran Literasi Emosi dalam Kemampuan Interaksi Sosial bagi Peserta Didik Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah*, 6(2), 362–367. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/51673%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/51673/20430>
- Yuyarti. (2018). Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter*, 9(1), 52–57.
- Zahro, I. F. (2017). Pengaruh Pelatihan Empati Melalui Kartu Ekspresi Emosi Terhadap Perilaku Menolong Dan Perilaku Agresif Pada Anak Prasekolah. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.30736/jce.v1i1.1>