



Multimedia Alternatif terhadap Aktivitas Emosional Siswa

Fenty Shintiawaty^{1✉}, Junaidi H.Matsum², MariaUlfah³,vNurainiAsriati⁴, Achmadi⁵

Universitas Tanjungpura , Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail : fshintiawaty@gmail.com¹, prof.junaidimatsum@yahoo.com², maria.ulfah@fkip.untan.ac.id³,
nuraini_fkip@yahoo.co.id⁴, achmadi@fkip.untan.ac.id⁵

Abstrak

Pemanfaatan teknologi multimedia dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini mengkaji penggunaan penerapan multimedia alternatif terhadap aktivitas emosional siswa kelas XI Madrasah Aliyah. Tujuannya adalah untuk melihat pengaruh penerapan multimedia alternatif terhadap aktivitas emosional siswa dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain korelasi . Sampel terdiri dari 113 siswa kelas XI IPS, di mana data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi untuk mengukur penggunaan multimedia dalam pembelajaran serta aktivitas emosional siswa. Analisis data dengan bantuan SPSS versi 26.00 yang dapat menunjukkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara penggunaan multimedia dalam melihat aktivitas emosional siswa. Hasil penelitian ini memberikan pemahaman baru tentang bagaimana multimedia dapat meningkatkan aktivitas emosional siswa di lingkungan pendidikan, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif di Madrasah Aliyah.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, aktivitas emosional, pengaruh multimedia

Abstract

The use of multimedia technology in education is increasingly important to increase student engagement in learning. This research examines the use of alternative multimedia applications for the emotional activities of class XI Madrasah Aliyah students. The aim is to see the effect of implementing alternative multimedia on students' emotional activities using quantitative methods and correlation designs. The sample consisted of 113 class XI IPS students, where data was collected through questionnaires and observations to measure the use of multimedia in learning and students' emotional activities. Data analysis with the help of SPSS version 26.00 can show that there is a very significant positive relationship between the use of multimedia in viewing students' emotional activities. The results of this research provide a new understanding of how multimedia can increase students' emotional activity in the educational environment, as well as provide recommendations for developing innovative and effective learning strategies at Madrasah Aliyah.

Keywords: multimedia learning, emotional activity, influence of multimedia

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan telah menjadi semakin penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia seperti video pembelajaran, gambar, dan simulasi interaktif memiliki potensi untuk mempengaruhi tidak hanya pemahaman akademis siswa, tetapi juga aktivitas emosional mereka. Studi ini berfokus pada pengaruh penggunaan multimedia alternatif terhadap aktivitas emosional siswa kelas XI Madrasah Aliyah di Pontianak.

Madrasah Aliyah adalah salah satu lembaga pendidikan menengah yang telah mengintegrasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak dari penggunaan multimedia alternatif terhadap aktivitas emosional siswa di sekolah. Aktivitas emosional, menurut klasifikasi Sardiman dalam (Dewi, 2022), mencakup semangat belajar, kesenangan, kepuasan, kepercayaan diri, kegembiraan, dan keaktifan. Penelitian ini menggunakan indikator-indikator tersebut untuk mengukur efek penggunaan multimedia dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Studi sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Ismiyati, 2018) dan (Zega, 2020), menunjukkan bahwa multimedia, termasuk media video dan gambar, dapat signifikan meningkatkan berbagai aspek aktivitas belajar siswa. (Mayer & Moreno, 2016) menekankan bahwa multimedia yang menggabungkan elemen visual dan auditori dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, sementara penelitian oleh (Neni Isnaeni & Dewi Hidayah, 2020) pendidikan baiknya di tuntut untuk paham dengan penggunaan teknologi modern yaitu adanya teknologi dan media pembelajaran yang dapat menunjukkan bahwa multimedia yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa, serta motivasi dan prestasi akademik mereka.

Selain itu, (Park et al., 2015) meneliti dampak dari multimedia yang dirancang dengan mempertimbangkan elemen-elemen emosional pada siswa sekolah menengah. Dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan multimedia dengan mengintegrasikan aspek emosional mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan emosional dan motivasi belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sahronih et al. (2019) juga mengamati penggunaan multimedia interaktif dalam pengajaran sains dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta hasil belajar mereka. Mereka mencatat bahwa siswa yang terlibat dengan materi pembelajaran melalui multimedia interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rasa ingin tahu, kegembiraan, dan kepuasan belajar.

Dengan menganalisis pengaruh multimedia alternatif terhadap aktivitas emosional siswa Madrasah Aliyah di Pontianak, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di tingkat sekolah menengah. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan multimedia dapat membedakan pengalaman belajar siswa secara emosional dan akademis, serta memberikan dasar untuk rekomendasi praktis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lembaga pendidikan menengah.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan metode kuantitatif dengan rancangan korelasional untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan multimedia dalam pembelajaran serta aktivitas emosional siswa. Populasi yang diteliti adalah siswa kelas XI IPS Madrasah Aliyah di Pontianak, dengan jumlah total 157 siswa, dan sampel penelitian terdiri dari 113 siswa yang dipilih secara random. Populasi menurut Sugiono dalam (Hardani, S.Pd., M.Si Nur Hikmatul Auliya, 2020) adalah objek penelitian secara keseluruhan yang dapat menjadi sumber data dalam penelitian yang mempunyai kualitas dan karakteristik adalah menggunakan teknik proporsional pengambilan sampel acak. Alat yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuesioner dan pengamatan yang terdiri dari dua bagian utama. Pertama yang dilakukan dengan cara mengukur penggunaan multimedia dalam pembelajaran, mencakup indikator seperti Video Pembelajaran, Gambar, dan Simulasi Interaktif. Bagian

kedua mengukur aktivitas emosional siswa, mencakup indikator seperti Semangat Belajar, Kesenangan Belajar, Kepuasan Belajar, Kepercayaan Diri, Kegembiraan, dan Keaktifan. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik sampel dan variabel penelitian. Selain itu, analisis korelasional akan digunakan untuk mengevaluasi hubungan antara penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan aktivitas emosional siswa. Analisis data akan menggunakan software SPSS versi 26.00. Uji validitas akan dilakukan menggunakan korelasi product moment Karl Pearson, dengan kriteria nilai r hitung harus melebihi nilai r tabel, untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Uji reliabilitas akan menggunakan Alpha Cronbach dengan kriteria alpha $> 0,60$. Selain itu, uji normalitas data akan dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dan uji multikolinearitas serta uji heteroskedastisitas akan dilakukan untuk memverifikasi kesesuaian model yang digunakan dalam analisis data.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Sampel
IPS 1	40	29
IPS 2	39	28
IPS 3	39	28
IPS 4	39	28
Total	157	113

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi Monte Carlo (2-tailed) untuk variabel Multimedia dan Emotional Activities masing-masing adalah 0,713 dan 0,819, mengindikasikan bahwa kedua variabel memiliki distribusi normal.
2. Uji multikolinearitas menunjukkan bahwa nilai tolerance dan VIF untuk variabel Multimedia masing-masing adalah 0,221 dan 4,519, menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas yang signifikan dalam model regresi.
3. Uji Heteroskedastis menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel Multimedia adalah 0,784, menandakan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas dalam model regresi. Dalam uji Glejser menunjukkan nilai sig yang sangat kuat untuk variabel Multimedia adalah 0,784, ini menandakan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas dalam model regresi yang digunakan.
4. Analisis Regresi, menunjukkan korelasi yang sangat tinggi antara Multimedia dan *Emotional Activities* ($r = 0,829$, $p < 0,01$). Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,688 menunjukkan bahwa 68,8% variabilitas dalam Emotional Activities dapat dijelaskan oleh variabilitas dalam penggunaan Multimedia.
5. Model Regresi menunjukkan hasil Multimedia (2,078) sehingga setiap peningkatan 1 unit dalam Multimedia akan menyebabkan peningkatan sebesar 2,078 unit dalam Emotional Activities.

Pembahasan

Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah penggunaan media yang menggabungkan agar lebih efektif dan efisien. berbagai jenis informasi dalam satu aplikasi pembelajaran (Rolia et al., 2018). Menurut (Neni Isnaeni & Dewi Hidayah, 2020) Media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses

pembelajaran. Selain itu, menurut (Novitasari, 2016), multimedia pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya pengalaman belajar siswa dan memudahkan pemahaman konsep. Tujuan dari penggunaan multimedia pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Multimedia pembelajaran adalah teknologi yang memanfaatkan media visual dan audio sebagai pendukung dalam proses belajar mengajar. Dengan menggabungkan beberapa jenis media seperti gambar, audio, video, animasi, interaktif, dan teks, multimedia pembelajaran membentuk satu paket pembelajaran yang mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik. Peneliti hanya fokus pada media pembelajaran berupa video, gambar, dan interaktif (seperti simulasi atau permainan).

Dalam pembelajaran multimedia disini peneliti hanya melihat dari media pembelajaran berupa video pembelajaran, gambar dan interaktif (seperti simulasi atau game). Tujuan dari penggunaan multimedia pembelajaran adalah untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Multimedia pembelajaran adalah teknologi yang memanfaatkan media visual dan audio sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran menggabungkan beberapa jenis media, seperti gambar, audio, video, animasi, interaktif, dan teks, dalam satu paket pembelajaran yang berisi informasi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

a. Video Pembelajaran

Merupakan media yang menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan. Media ini dapat meningkatkan efektif pembelajaran karena menyampaikan informasi secara konkret. Video pembelajaran baiknya dirancang khusus untuk dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat merangsang sikap dan menampilkan situasi secara virtual serta realistik, dapat meningkatkan pengetahuan, dapat melatih keterampilan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, video pembelajaran dianggap mampu mengajarkan berbagai jenis topik pembelajaran, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam pemilihan dan pemanfaatan video pembelajaran, terdapat dua pendekatan yang dapat dilakukan. Untuk merancang video pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan beberapa aspek seperti konten, durasi video, format media, penggunaan warna, musik, ilustrasi, presenter, penggunaan bahasa, dan tugas yang diberikan melalui video. Pendekatan holistik terhadap semua aspek ini akan memastikan bahwa video pembelajaran tidak hanya informatif tetapi juga efektif dan menarik bagi peserta didik. Beberapa platform yang menyediakan video pembelajaran meliputi YouTube, TV Edukasi, LinkedIn Learning, Microsoft Education Center, Ruang Guru, Quipper, Zenius, dan Coursera. Menurut Sintia & Jasmidi, (2022) menyoroti keunggulan dan kekurangan penggunaan media video dalam pendidikan sebagai berikut:

Tabel 2. Keunggulan dan Kekurangan

Keunggulan	Kekurangan
Dapat diakses di platform media sosial seperti YouTube dan dimanfaatkan oleh berbagai komunitas.	Penggunaan video memerlukan media komputer serta perangkat tambahan seperti proyektor dan speaker saat digunakan di kelas.
Dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dan diakses kapan saja, asalkan kontennya masih relevan dengan materi yang diajarkan	Pembuatan video pembelajaran membutuhkan biaya yang cukup besar.
Menawarkan metode yang sederhana dan menarik yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dan mendukung guru dalam proses pengajaran	Proses produksi video memakan waktu yang cukup lama hingga video tersebut siap digunakan.

b. Gambar

Adalah satu jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada teks, terutama jika gambar tersebut dirancang dan disajikan dengan baik sesuai kebutuhan pembelajaran. Penggunaan media gambar yang tepat mampu meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mampu merangsang partisipasi penggunaan media gambar dalam pembelajaran, diharapkan gambar harus disesuaikan dengan usia siswa, termasuk ukuran, detail, warna, dan latar belakang yang diperlukan untuk memudahkan pemahaman. Gambar sangat berperan penting dalam pembelajaran ekonomi dan bisa digunakan secara kreatif untuk menjelaskan materi yang kompleks.

Tabel 3. Keunggulan dan Kekurangan

Keunggulan	Kekurangan
Media gambar mempermudah analisis dan pemahaman materi, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis. Materi visual juga lebih mudah diingat oleh siswa.	Kurang praktis dalam penggunaannya, hanya terdiri dari gambar dan teks sehingga tidak cocok untuk siswa dengan kebutuhan khusus seperti tunanetra
Mampu mengatasi keterbatasan pengetahuan siswa	Tidak memiliki suara, yang dapat mengurangi daya tariknya.
Meningkatkan minat siswa terhadap materi dengan pendekatan visual.	Biaya produksi cukup tinggi karena memerlukan pencetakan atau pembuatan fisik serta pengiriman sebelum dapat digunakan
Mudah untuk diaplikasikan.	
Tetap relevan sehingga peserta didik dapat memeriksanya berulang kali	
Meningkatkan minat siswa terhadap materi dengan pendekatan visual.	

(Hasmawati et al., 2022).

c. Interaktif (seperti simulasi atau game).

Pentingnya membuat materi pembelajaran menjadi interaktif, seperti melalui simulasi atau permainan, terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih efektif. Untuk mulai, kita dapat merancang pengalaman belajar yang memanfaatkan unsur simulasi atau permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan praktis. Materi interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Berikut adalah beberapa contoh cara untuk mengintegrasikan unsur interaktif dalam pembelajaran ekonomi :

- 1) Simulasi Bermain Peran : Simulasi bermain peran adalah metode pembelajaran di mana peserta mengambil peran atau karakter tertentu untuk memainkan situasi atau skenario yang mensimulasikan keadaan nyata.
- 2) Game Edukasi: membuat permainan edukatif yang memungkinkan siswa bermain sambil belajar. Misalnya, game teka-teki dan ular tangga untuk menguji pemahaman konsep tertentu.
- 3) Diskusi Interaktif Online: Gunakan platform daring untuk mengadakan diskusi interaktif. Anda dapat menyediakan pertanyaan atau masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan meminta siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi.
- 4) Proyek Kolaboratif: mengajak siswa untuk berkolaborasi dalam proyek pembelajaran. Misalnya, mereka dapat bekerja sama dalam pembuatan presentasi, video, atau proyek riset.
- 5) Kahoot! atau Quizzes Interaktif: membuat kuis interaktif menggunakan platform seperti Kahoot! atau Quizziz. Ini bisa menjadi cara menyenangkan untuk menguji pemahaman siswa secara formatif.

Tabel 4. Keunggulan dan Kekurangan

Keunggulan	Kekurangan
Media interaktif dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga dapat memperkuat motivasi belajar.	Pengembangan media interaktif memerlukan tim yang profesional.
Memberikan iklim afektif yang lebih individual, dengan kemampuan untuk memberikan umpan balik (respon) yang sesuai dengan keinginan siswa.	Pengembangan multimedia interaktif memerlukan tim yang profesional.
Meningkatkan motivasi belajar	
Multimedia ini sangat sabar dalam menjalankan instruksi yang diinginkan oleh pengguna.	

(Efrina, 2019)

2. Indikator Multimedia Pembelajaran

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan multimedia dalam konteks pembelajaran telah menjadi sebuah fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Multimedia, dalam berbagai bentuknya, menjadi sarana yang tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga menantang kita untuk merumuskan parameter keberhasilannya.

a) Frekuensi Penggunaan Media

Menilai sejauh mana pendidik menggunakan video pembelajaran, gambar, simulasi, dan game dalam proses mengajar.

b) Partisipasi dan Interaksi Siswa

Mengukur tingkat partisipasi siswa dalam memanfaatkan video pembelajaran, gambar, serta elemen interaktif seperti simulasi dan game serta menilai interaksi siswa dengan berbagai media yang digunakan.

c) Pemahaman Materi

Menilai pemahaman siswa terhadap materi ajar setelah penggunaan video pembelajaran, gambar, dan elemen interaktif serta mengukur peningkatan pemahaman dengan membandingkan hasil prates dan pascates dari masing-masing media.

d) Respons Positif Siswa

Menilai respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran, gambar, simulasi, dan game, apakah mereka merasa lebih tertarik atau termotivasi.

e) Efektivitas Pengajaran

Mengevaluasi efektivitas pengajaran dengan fokus pada penggunaan video pembelajaran, gambar, simulasi, dan game.

f) Kualitas Media

Menilai kualitas video pembelajaran, gambar, dan elemen interaktif seperti simulasi dan game yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Ciri ciri Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran. Menurut (Efrina, 2019) karakteristik multimedia pembelajaran meliputi:

a) Menggabungkan lebih dari satu media yang konvergen, seperti audio dan visual.

- b) Interaktif, dengan kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap respon pengguna.
- c) Mandiri, dengan menyajikan isi secara lengkap dan jelas sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan tambahan

Emotional Activities/Aktivitas Emosional

1. Pengertian Emotional Activities

Emotional Activities atau aktivitas emosional adalah kegiatan yang mengacu pada interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi perasaan atau emosi siswa, baik positif maupun negatif, maupun kegiatan yang terkait dengan perasaan atau emosi. Kegiatan emosional juga dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengatur emosi mereka sendiri. Aktivitas emosional menurut para ahli adalah kegiatan yang memengaruhi emosi siswa dan guru dalam proses pembelajaran dan pengajaran. (Astuti, 2014) Berpendapat bahwa emosi memiliki dampak signifikan pada kualitas dan kuantitas belajar. Emosi positif dapat mempercepat proses belajar dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, sementara emosi negatif dapat memperlambat atau bahkan menghentikan proses belajar sepenuhnya. Pembelajaran yang efektif dimulai dengan menciptakan emosi positif pada peserta didik. Sedangkan menurut (Guilmette et al., 2019) bahwa aktivitas emosional mempengaruhi perilaku, keterlibatan, dan kesadaran siswa, serta dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk mengatur emosi mereka sendiri.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aspek emosional dalam konteks pembelajaran tidak hanya mencakup aspek interaksi siswa dengan lingkungan belajar, tetapi juga memiliki dampak signifikan pada proses belajar itu sendiri. Emosi siswa memiliki peran penting dalam menentukan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, dan penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung emosi positif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Jenis jenis Emotional Activities atau Aktivitas Emosional

Menurut Sardiman dalam (Nurvitasari et al., 2022) menyatakan bahwa jenis-jenis aktivitas yang biasa dilakukan oleh siswa di sekolah adalah:

- a. Aktivitas Visual, yang termasuk di dalamnya adalah membaca, mencermati ilustrasi, demonstrasi, dan eksperimen.
- b. Aktivitas Lisan, seperti memberitahukan, mendeskripsikan, menanya, menyampaikan ulasan, mengungkapkan pikiran, melakukan tanya jawab, dan musyawarah.
- c. Aktivitas Mendengarkan, contohnya mendengarkan penjelasan, perbincangan, diskusi, angket, dan mencatat.
- d. Aktivitas Menulis, seperti menulis prosa, karya tulis, berita, kuesioner, dan menyalin.
- e. Aktivitas Menggambar, seperti menggambar, membuat diagram, denah, dan skema.
- f. Aktivitas Motorik, seperti melakukan eksperimen, membuat desain, model pembelajaran, mereparasi, bermain, berladang, dan berternak.
- g. Aktivitas Mental, seperti memahami, mengenali, menyelesaikan masalah, mengkaji, memperhitungkan hubungan, dan menarik kesimpulan.
- h. Aktivitas Emosional, seperti menaruh keinginan, merasa jemu, senang, aktif, antusias, berani, tenang, dan gelisah.

Menurut (Arbi, Imam Hanafi, Munzir Hitami, 2018) beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas emosional siswa antara lain kecerdasan emosional, penggunaan media pembelajaran, dan partisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler.

3. Indikator Emotional Activities

Menurut (Dianti, 2017) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran indikator emosional di pengaruh oleh berbagai aspek kegiatan siswa, termasuk aktivitas yang berkaitan dengan minat, kebosanan, keberanian, ketenangan, kegugupan, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Sardiman (Lestari, 2018) indikator emotional activities, seperti menaruh keinginan, merasa jenuh, senang, aktif, antusias, berani, tenang, gelisah. Menurut (GOOD, 2015) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran macromedia flash memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktifitas belajar siswa, menurut (Tannarong & Hafid, 2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi dan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan mengalami peningkatan, ditunjukkan dari peningkatan aktivitas siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas motorik, dan aktivitas emosional siswa dalam mengikuti pembelajaran, dibandingkan dengan kondisi sebelumnya yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan pandangan Diedrich dan Sardiman, dapat disimpulkan bahwa indikator aktivitas emosional melibatkan berbagai perasaan dan respons emosional siswa selama proses pembelajaran. Untuk itu peneliti menggunakan indikator aktivitas emosional sebagai berikut :

- a. Rasa kegembiraan; Siswa menunjukkan ekspresi wajah ceria, tertawa, atau menyatakan kegembiraan ketika terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah.
- b. Semangat belajar : siswa menunjukkan antusiasme dalam mengatasi tantangan dan mencari solusi untuk masalah yang diberikan
- c. Kesenangan : siswa terlihat menikmati kegiatan belajar, mungkin melibatkan senyuman, tawa, atau interaksi positif dengan rekan tim.
- d. Kepuasan : siswa menyatakan kepuasan terhadap hasil kerja mereka atau proses pemecahan masalah yang mereka lakukan.
- e. kepercayaan diri : siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, baik dalam menyampaikan ide, berdiskusi dengan rekan tim, atau mempresentasikan hasil kerja mereka.
- f. keaktifan dalam penelitian ini : siswa terlihat aktif dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan kelompok, diskusi, atau presentasi.

4. Faktor yang mempengaruhi Emotional Activities atau Aktivitas Emosional

Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas emosional dapat dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri individu. Faktor internal yang mempengaruhi aktivitas emosional meliputi :

- a. Kepribadian
Adalah kemampuan seseorang untuk mempengaruhi cara mereka mengekspresikan dan mengelola emosinya. Misalnya, seseorang yang memiliki kepribadian ekstrovert (merasa gembira dan antusias dalam situasi sosial) cenderung lebih terbuka dalam mengekspresikan emosinya, sedangkan seseorang yang memiliki kepribadian introvert (merasa nyaman dalam situasi yang lebih tenang) cenderung lebih tertutup dalam mengekspresikan emosinya.
- b. Kecerdasan emosional
Adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengelola, dan menggunakan emosinya secara efektif. Individu dengan kecerdasan emosional yang tinggi umumnya lebih terampil dalam mengekspresikan dan mengatur emosi mereka dengan sehat.
- c. Pengalaman
Pengalaman seseorang dalam hidup dapat mempengaruhi cara mereka mengekspresikan dan mengelola emosinya. Misalnya, seseorang yang pernah mengalami trauma emosional cenderung lebih sulit untuk mengekspresikan dan mengelola emosinya.

Faktor eksternal yang mempengaruhi aktivitas emosional meliputi :

1) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap cara seseorang mengekspresikan dan mengelola emosinya. Misalnya, seseorang yang tumbuh dalam keluarga yang mendukung dan penuh kasih sayang cenderung lebih mampu mengekspresikan dan mengelola emosinya secara sehat.

2) Lingkungan sosial

Seperti teman, guru, dan rekan kerja, juga dapat mempengaruhi cara seseorang mengekspresikan dan mengelola emosinya. Misalnya, seseorang yang berada dalam lingkungan sosial yang menekan cenderung lebih sulit untuk mengekspresikan dan mengelola emosinya secara sehat.

3) Budaya

Budaya juga dapat mempengaruhi cara seseorang mengekspresikan dan mengelola emosinya. Misalnya, di beberapa budaya, menangis di depan umum dianggap tabu, sedangkan di budaya lain, menangis dianggap sebagai cara yang sehat untuk mengekspresikan kesedihan

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting dalam konteks penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan pengembangan aktivitas emosional siswa Madrasah Aliyah di Pontianak:

1. Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Multimedia: Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan aktivitas emosional siswa. Implikasi utamanya adalah pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan memperhatikan aspek emosional siswa. Guru dan pendidik dapat memanfaatkan teknologi multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.
2. Perhatian Terhadap Aspek Emosional Siswa: Pendidikan tidak hanya sebatas pada pemahaman konsep akademik, tetapi juga pada pengembangan aspek emosional siswa. Metode pembelajaran yang memperhatikan kecerdasan emosional dapat membantu siswa dalam memahami dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, sehingga meningkatkan kualitas belajar mereka secara keseluruhan.
3. Relevansi dan Penerapan dalam Konteks Ekonomi: Studi ini memiliki implikasi khusus dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Guru ekonomi MA di Pontianak dapat menerapkan hasil Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek emosional siswa, seperti meningkatkan semangat belajar, kepuasan belajar, dan kepercayaan diri siswa.
4. Pengembangan Kebijakan Pendidikan: Temuan ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan pendidikan yang lebih inklusif dan progresif di tingkat sekolah. Pihak sekolah dan pengambil kebijakan dapat mempertimbangkan integrasi teknologi multimedia dalam kurikulum untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa secara holistik.
5. Penelitian Lanjutan: Temuan penelitian ini juga dapat mendorong penelitian lanjutan dalam bidang penggunaan multimedia dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap aktivitas emosional siswa. Studi lebih lanjut dapat melibatkan sampel yang lebih besar atau menerapkan desain penelitian yang lebih mendalam untuk memahami mekanisme yang mendasari hubungan antara media pembelajaran dan aktivitas emosional.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia alternatif dalam pembelajaran terbukti memiliki dampak positif dan signifikan terhadap aktivitas emosional siswa di MA di Pontianak. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia dapat secara substansial meningkatkan berbagai aspek aktivitas emosional siswa, seperti semangat belajar, kesenangan, kepuasan, kepercayaan diri, kegembiraan, dan keaktifan. Temuan ini mendukung hipotesis

bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, baik secara emosional maupun akademis, serta memberikan dasar untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di lembaga pendidikan menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Imam Hanafi, Munzir Hitami, H. (2018). Universitas islam negeri sunan kalijaga yogyakarta. *Profetika, Jurnal Studi Islam*, 20(0274), 11–15.
- Astuti, L. D. (2014). Peningkatan Oral Activities dan Emotional Activities Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray. *Jupemasi-Pbio*, 1(1), 125–128.
- Dewi. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak melalui Media Buku Cerita Gambar. *As-Sabiqun*, 4(5), 1345–1361. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2259>
- Dianti, Y. (2017). Aktivitas Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf>
- Efrina, N. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Biologi*. 66.
- GOOD, G. (2015). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April).
- Guilmette, M., Mulvihill, K., Villemaire-Krajden, R., & Barker, E. T. (2019). Past and present participation in extracurricular activities is associated with adaptive self-regulation of goals, academic success, and emotional wellbeing among university students. *Learning and Individual Differences*, 73(April), 8–15. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2019.04.006>
- Hardani, S.Pd., M.Si Nur Hikmatul Auliya, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue January).
- Hasmawati, H., Usman, U., & Ahsan. (2022). PENINGKATAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENJUMLAH BILANGAN PECAHAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR LUAS DAERAH DI KELAS VII MTs.N 1 ENREKANG. *Journal of Mathematics Learning Innovation (Jmli)*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i1.3259>
- Ismiyati, T. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diksus*, 1(2), 10–18. <https://doi.org/10.47239/jgdd.v1i2.74>
- Lestari, N. D. (2018). Penerapan Kurikulum 2013, Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Neraca*, 2(1), 68–79.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. M. (2016). mayer dan maren 2003. *Educational Psychologist: A Special Issue of Educational Psychologist: Volume 38*, 38(1), 43–52. <https://doi.org/10.4324/9780203764770>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hidayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurvitasari, N., Jaya, F., & Seituni, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 8(2), 257–267. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i2.344>
- Park, B., Flowerday, T., & Brünken, R. (2015). Cognitive and affective effects of seductive details in multimedia learning. *Computers in Human Behavior*, 44, 267–278.

3286 *Multimedia Alternatif terhadap Aktivitas Emosional Siswa* - Fenty Shintiawaty, Junaidi H.Matsum, MariaUlfah,NurainiAsriati, Achmadi
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7235>

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.10.061>

Rolia, R., Rosmaiayadi, R., & Husna, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Program Linier Kelas XI Smk. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 72–82. <https://doi.org/10.31932/ve.v8i2.39>

Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483*(March), 20–24. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>

Sintia, M., & Jasmidi, J. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning (PBI) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA pada Materi Termokimia. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 198–207. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i3.70>

Tannarong, Y., & Hafid, Y. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK IT Subulussalam. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 35(1).

Zega, N. A. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 522–528. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.833>