

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU
CERITA INTERAKTIF MENGENAL EMOSI PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Syifa Kartika¹, Mohamad Syarif Sumantri², Engga Dalion³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta

[1syifakartikaunj@gmail.com](mailto:syifakartikaunj@gmail.com), [2syarifsumantri@unj.ac.id](mailto:syarifsumantri@unj.ac.id), [3Engga_dalion@unj.ac.id](mailto:Engga_dalion@unj.ac.id)

ABSTRACT

The importance of this research is based on the emotional aspect in student development, particularly in recognizing various types of emotions and expressing them appropriately. Learning media can serve as a means for students to recognize and express their emotions. Therefore, the aim of this research is to analyze the needs of students and teachers for an interactive storybook as a learning medium to introduce emotions in the second-grade Indonesian Language subject at elementary school. The method used in this research is Research and Development (R&D), with focusing on the first stage of the ADDIE model, which is the need analysis stage. The research subjects consisted of 61 second-grade students (classes 2A and 2B) and two teachers at SDN Rawamangun 02. Data collection techniques consist of student needs questionnaires and teacher interviews, followed by data processing and analysis using the Responden Achievement Level formula and descriptive analysis. The result showed that 82% of students need a fun interactive storybook to help them recognize emotions during Indonesian Language learning. Teacher interviews also indicated a need for more varied media that are tailored to student conditions, especially for students with special needs. The conclusion of this research is the product to be developed will be designed by considering visual aspect, interactivity, and simplified language to match the developmental stage of second-grade elementary school students.

Keywords: learning media, interactive storybook, emotions

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh pentingnya aspek emosional dalam perkembangan siswa, terutama dalam mengenalkan beragam jenis emosi dan mengekspresikan emosi secara tepat. Media pembelajaran dapat menjadi sarana pembelajaran untuk siswa mengenal dan mengekspresikan emosi mereka. Karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran berupa buku cerita interaktif untuk mengenal emosi dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan fokus pada tahap awal model ADDIE yaitu tahap analisis kebutuhan. Subjek penelitian terdiri dari 61 siswa kelas 2A dan 2B serta dua orang guru wali kelas di SDN Rawamangun 02.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner kebutuhan dan wawancara guru, setelah itu data diolah dan dianalisis menggunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR) dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 82% siswa membutuhkan media buku cerita interaktif yang menyenangkan dan membantu mereka mengenal emosi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Wawancara guru juga menunjukkan adanya kebutuhan media yang lebih variatif dan sesuai dengan kondisi siswa, terutama siswa berkebutuhan khusus. Kesimpulan penelitian ini produk yang dikembangkan akan dirancang dengan memperhatikan aspek visual, interaktivitas, serta penyederhanaan bahasa agar sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas 2 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Interaktif, Emosi

A. Pendahuluan

Proses pendidikan berkaitan erat dengan pemahaman terhadap perkembangan individu, yang meliputi aspek fisik, psikologis, sosial, dan emosional. Salah satu aspek penting dalam perkembangan siswa adalah kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi. Pada jenjang sekolah dasar siswa mulai mengembangkan kesadaran sosial dan emosional melalui berbagai interaksi yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah. Menurut Crow & Crow dalam Rahmat (2018) di bukunya berjudul perkembangan peserta didik, emosi merupakan pengalaman efektif yang disertai penyesuaian diri dalam diri individu tentang keadaan mental dan fisik dalam suatu tingkah laku yang dapat diamati. Aspek emosional berkaitan dengan bagaimana siswa

merasakan dan merespons situasi yang mereka hadapi. Perkembangan emosi yang sehat berperan dalam membantu siswa menghadapi stress, menyesuaikan diri dengan perubahan, serta membangun hubungan sosial yang positif. Menurut teori perkembangan emosi yang dikemukakan oleh Daniel Goleman (2020) dalam bukunya berjudul "*Emotional Intelligence: 25th Anniversary Edition*", menyatakan bahwa kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi diri serta emosi orang lain adalah kunci meraih keberhasilan hidup.

Piaget berpendapat dalam teori perkembangan kognitif Piaget yakni anak berusia 7-11 tahun berada pada fase operasional konkret (Hadi, 2025). Pada fase ini, mereka mulai mampu memahami emosi jika disajikan dalam konteks yang konkret dan visual,

seperti melalui gambar, cerita, atau situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendapat Hurlock yang dimuat dalam buku Psikologi Peserta Didik (Purnomo, 2020) menyatakan perkembangan emosi sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan belajar dan seberapa jauh individu dapat mengerti rangsangan yang diterimanya. Oleh sebab itu pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang dengan pendekatan yang bermakna, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Media pembelajaran menurut (Fadillah, 2024) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan ide dan dapat membangkitkan minat belajar siswa melalui rangsangan terhadap pikiran, perasaan, dan motivasi. Media yang bersifat interaktif memiliki potensi yang cukup besar untuk mendorong siswa memberikan respons positif terhadap materi yang dipelajari (Rahmawati, 2021). Dengan demikian media pembelajaran yang interaktif menjadi alternatif solusi mengenalkan emosi pada siswa. Salah satu contoh media interaktif yang dapat diterapkan dalam

pelajaran Bahasa Indonesia adalah buku cerita interaktif yang memuat visual bergambar dan mengerjakan kegiatan interaktif pada buku cerita tersebut (Arruan, 2022).

Namun demikian, berdasarkan hasil penelitian di SDN Rawamangun 02 menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sebatas cerita yang ada pada buku paket kurikulum Merdeka tetapi hanya terdapat satu cerita emosi saja yang ditekankan yakni emosi "Marah". Media lain yang digunakan juga berupa gambar emoji perasaan, misalnya emoji berwarna merah mengartikan perasaan marah. Penggunaan media ini memang membantu siswa mudah mengenal jenis-jenis emosi akan tetapi masih bingung cara mengekspresikan emosi dalam diri mereka terutama saat dikaitkan dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Media yang telah dimanfaatkan guru sebenarnya memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi suatu media baru yang mencakup beragam emosi lainnya sehingga memudahkan siswa dalam mengekspresikan emosi mereka. Maka dari itu, peneliti menawarkan solusi inovatif media pembelajaran berupa buku cerita interaktif yang

dirancang untuk mengenal emosi. Buku ini memuat ilustrasi gambar yang menarik serta beragam aktivitas yang bisa dicoba langsung oleh siswa saat membacanya, peneliti juga memperhatikan kondisi siswa dalam pengembangannya. Hal ini dikarenakan membaca buku merupakan aktivitas yang melibatkan kemampuan kognitif di mana individu atau siswa dilatih untuk bisa mengenali huruf, memahami kata, dan menyimpulkan informasi (Valencia, 2024). Melalui kegiatan membaca ini diharapkan siswa dapat mengenal emosi mereka dan mengekspresikannya.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan dengan analisis pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dwi, 2024) menyoroti bahwa media buku cerita digital interaktif akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan kuesioner, mayoritas siswa merasa kesulitan belajar Pendidikan Pancasila dan membutuhkan media yang lebih menarik dan memiliki daya tarik visual.

Lebih lanjut penelitian yang serupa juga sudah dilakukan oleh (Langi, 2022) menyatakan bahwa

media cerita bergambar interaktif pada pembelajaran tematik layak digunakan karena dapat menumbuhkan minat baca siswa kelas II SD Gendongan 01 Salatiga.

Peneliti lain yang mengangkat media pembelajaran buku cerita interaktif tentang mengenal emosi telah dilakukan oleh (Valencia, 2024) membuat rancangan buku cerita interaktif berjudul "OTTO Mengenal Emosi" dengan *pop-up book* dan *moveable book* sebagai konsep buku tersebut untuk siswa ADHD yang dilengkapi dengan desain karakter dan elemen pendukung yang menarik.

Selanjutnya, analisis kebutuhan media ini menjadi penting karena media serupa telah diujikan oleh peneliti sebelumnya di Korea Selatan, seperti pada penelitian Hyonmee Wee (2024), tentang media *Picture Book Reading* diterapkan di kelas rendah yang berfokus pada aspek perkembangan bahasa dan emosional siswa. Dengan media ini hasil yang diperoleh adalah interaksi sosial dan emosi siswa meningkat ke arah yang positif dan siswa jadi rajin ke perpustakaan untuk membaca.

Perbedaan media yang hendak dikembangkan oleh peneliti dengan media yang sudah ada adalah media

ini berupa media cetak mengingat isi buku tersedia aktivitas mengenal emosi yang bisa dicoba atau dimainkan langsung oleh siswa. Keunikan lainnya terletak pada penyisipan nilai-nilai keteladanan setelah dihadapkan dengan situasi pengenalan emosi atau perasaan, serta adanya bagian refleksi untuk siswa yang relevan dengan pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD. Peneliti juga mempertimbangkan kondisi siswa dengan menyederhanakan penggunaan bahasa supaya lebih sesuai dan dekat dengan kehidupan siswa.

Dengan demikian melalui analisis kebutuhan ini, peneliti bermaksud memperoleh gambaran menyeluruh mengenai apa saja yang dibutuhkan yang dibutuhkan oleh siswa dan guru untuk media buku cerita interatif ini karena media ini bukan hanya sebagai sarana membantu pembelajaran melainkan juga sebagai sarana mengenalkan emosi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran

buku cerita interaktif tentang mengenal emosi yang disesuaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan *Research and Development (R&D)* yaitu proses penelitian untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Judijanto, 2024). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE dan difokuskan pada tahap pertama penelitian pengembangan ADDIE yakni *analyze* atau analisis kebutuhan siswa dan guru terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan selama 5 hari di SD Negeri Rawamangun 02 dengan melibatkan wali kelas dan 61 siswa dari kelas 2A dan 2B termasuk siswa berkebutuhan khusus sebagai sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *sampling* jenuh, yaitu seluruh siswa di kelas tersebut dijadikan responden supaya dapat dijangkau seluruhnya.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kebutuhan berupa kuesioner yang diisi secara *offline* kepada siswa. Kuesioner ini

diadaptasi dari penelitian terdahulu (Dwi, 2024) dengan penyesuaian pada bentuk skala dan indikator pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Kuesioner ini terdiri atas 15 butir pertanyaan dalam bentuk skala likert 5 poin dengan pilihan jawaban; Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Selain itu, juga melalui wawancara langsung bersama wali kelas 2A dan 2B.

Data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan menghitung persentase respon siswa menggunakan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR)= $(\text{Skor rata-rata})/(\text{Skor ideal maksimum}) \times 100\%$ (Rahmi, 2020). Selain itu diperkuat dengan melakukan penarikan kesimpulan terhadap respons wawancara guru. Hasil data dianalisis secara deskriptif untuk menjadi acuan dalam mengetahui kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran buku cerita interaktif mengenal emosi di kelas 2 Sekolah Dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengumpulan data yang diperoleh selama penelitian baik

berupa kuesioner kebutuhan siswa yang diisi oleh 61 siswa kelas 2 dan wawancara bersama wali kelas 2A dan 2B SDN Rawamangun 02 telah didapatkan hasil yang disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara deskriptif. Selain itu juga dilengkapi dengan beberapa dokumentasi pendukung selama penelitian.

Berikut merupakan hasil data kuesioner kebutuhan siswa yang telah melalui proses perhitungan rumus Tingkat Capaian Responden (TCR), didapatkan data yang telah dianalisis sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Media Buku Cerita Interaktif Menengah Emosi

<i>Hasil Analisis Kebutuhan Siswa</i>	
1.	53% siswa merasa kesulitan belajar Bahasa Indonesia
2.	76% siswa mudah mengenali emosi (perasaan)
3.	56% siswa sering bingung mengekspresikan emosi (perasaan)
4.	55% siswa kesulitan mengenal perasaan pada pelajaran Bahasa Indonesia
5.	85% siswa menjawab guru sudah menggunakan media pembelajaran saat belajar Bahasa Indonesia
6.	78% siswa terbantu dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas
7.	64% siswa merasa media yang digunakan belum membantu dalam mengekspresikan emosi
8.	88% siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan
9.	81% siswa menginginkan media pembelajaran interaktif untuk mengenal emosi dalam pelajaran Bahasa Indonesia
10.	84% siswa menyukai belajar melalui membaca buku cerita

11. 79% siswa merasa akan lebih mudah mengenal emosi melalui buku cerita interaktif
12. 84% siswa membutuhkan buku cerita interaktif yang berwarna dan bergambar menarik
13. 85% siswa senang jika buku cerita interaktif bisa dimainkan secara langsung
14. 80% siswa ingin belajar mengenal emosi dengan membaca buku cerita interaktif
15. 82% siswa membutuhkan buku cerita interaktif pada pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengenal emosi

Berdasarkan data kuesioner yang telah dianalisis tersebut diketahui bahwa sebagian siswa kelas 2 di SDN Rawamangun 02 masih mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Indonesia. Meskipun 76% siswa merasa sudah mengenal emosi diri mereka, dari 61 siswa terdapat 56% siswa merasa masih bingung dalam mengekspresikan emosi tersebut. Guru diketahui telah menggunakan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia, akan tetapi berdasarkan data tersebut 64% siswa merasa media yang digunakan oleh guru belum terlalu membantu mereka dalam mengekspresikan emosi (perasaan). Oleh karena itu, sebanyak 82% dari 61 siswa yang menjadi sampel penelitian membutuhkan adanya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mengenal

emosi pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk lebih memperjelasnya, data analisis tersebut juga dipaparkan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Grafik 1 Persentase Kebutuhan Siswa Kelas 2 terhadap Buku Cerita Interaktif Mengetahui Emosi

Selain kebutuhan siswa, peneliti juga mewawancarai guru supaya media yang hendak dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut merupakan hasil analisis wawancara guru untuk mendukung data kebutuhan siswa di atas.

Dari hasil wawancara guru wali kelas 2A dan 2B, peneliti mengetahui bahwa di kelas 2A terdapat 3 siswa berkebutuhan khusus yang telah diidentifikasi mengalami kesulitan membaca khususnya belum hafal huruf dan sulit mengucapkan kata serta merangkai kata menjadi kalimat, karena itu siswa tersebut memiliki jam tambahan setelah pulang sekolah

menjadi tantangan utama adalah pengondisian siswa untuk fokus mendengarkan materi. Pada perpustakaan juga didapati buku cerita tentang emosi marah.

Seperti yang diketahui, emosi yang dikenalkan lebih banyak hanya kepada salah satu emosi saja yaitu emosi “marah”. Karena itu, guru merekomendasikan buku cerita yang memuat berbagai jenis emosi untuk dikembangkan berisikan nilai teladan baik dan teladan buruk, dilengkapi gambar yang menarik karena untuk di kelas rendah sangat mengandalkan aspek visual dalam belajar. Pemilihan warna yang cerah dan bahasa juga disesuaikan memakai bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa. Kemudian, menyediakan refleksi berupa pertanyaan di akhir sesuai pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang hendak dikembangkan diharapkan membantu memudahkan saat menyampaikan materi dan memberikan kemudahan bagi siswa memahami materi.

Maka dari itu, penelitian ini menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran buku cerita interaktif mengenal emosi untuk kelas 2 SD. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang telah

membuktikan bahwa media buku cerita bergambar interaktif efektif meningkatkan kecerdasan emosional siswa berdasarkan hasil nilai rata-rata pada kelompok uji coba yang mencapai 3,5 atau termasuk kategori tinggi (Rahmawati, 2025).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Calista dan Marina (2024) yang mengembangkan buku cerita “OTTO Mengenal Emosi” mendesain buku tersebut menarik dan interaktif, dilengkapi dengan penggunaan font yang ramah anak, gaya visual minimalis, warna-warna sejuk, serta kalimat imperatif, terbukti efektif dalam menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami isi cerita.

Maka media buku cerita interaktif mengenal emosi yang akan dikembangkan oleh peneliti memiliki keterbaruan yakni fitur yang ditawarkan akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru mencakup emosi atau perasaan yang mencerminkan nilai teladan dengan visual ilustrasi gambar menarik dan dibuat interaktif sehingga siswa bisa bermain dengan buku tersebut secara aktif, bahasa yang digunakan juga akan disederhanakan mengingat kondisi siswa. Selain itu, yang

membedakan dengan media sebelumnya adalah media ini akan menyajikan refleksi berupa pertanyaan yang dikaitkan dengan unsur cerita seperti yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 2 SD.

E. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada menganalisis kebutuhan siswa dan guru terkait media pelajaran pada Bahasa Indonesia materi mengenal perasaan. Berdasarkan hasil data yang diperoleh menunjukkan perlunya pengembangan media tersebut karena 82% siswa kelas 2 SD Rawamangun 02 membutuhkan media buku cerita interaktif mengenal emosi di pelajaran Bahasa Indonesia. Wali kelas juga mendukung untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang memudahkan mereka dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Selanjutnya dari hasil penelitian ini akan dikembangkan menjadi produk pengembangan yaitu buku cerita interaktif mengenal emosi yang mempertimbangkan kondisi siswa serta isi buku yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan rekomendasi dari wali kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Azmi, R., dkk. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *JIPP*, 4(2), 303–314.
- Buchori, S., dkk. (2023). *Perkembangan Peserta Didik*. Padang: GetPress Indonesia.
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Absorbent Mind*, 4(1), 159–168.
- Dwi Kurnia Zamroni, A., dkk. (2024). Analisis Kebutuhan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Muatan Pendidikan Pancasila Di Sekolah. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2677–2688.
- Fadillah Nasution, U., & Tambunan, H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Digital Interaktif Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V Sd. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 02(01), 22–27.
- Goleman. (2020). *Emotional Intelligence: 25th Anniversary Edition*. Bloomsbury Publishing.
- Hadi, S. dkk. (2025). Rekeyasa Jean Piaget: Teori Perkembangan Kognitif dalam Konsepsi Anak di Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 9(1), 158–168.
- Judijanto, L. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori Dan Penerapan Metodologi Rnd)*. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Langi, A., dkk. (2022). Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5296–5303.
- Purnomo, H. (2020). *Psikologi Peserta Didik*. Yogyakarta: K-Media.
- Rahmat, Pupu Saeful. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, A. (2025). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasis Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini*. Pendidikan Islam Anak Usia Dini. UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri.
- Rahmawati, Y. E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Model Discovery Learning Materi Matriks. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO*, 6(2), 148–154.
- Valencia, C., & Wardaya, M. (2024). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Jurnal Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(1), 185–201.
- Wee, H. C. M. (2024). Picture Book Reading Program of School Libraries for Lower Elementary Multicultural Students: Focusing on Language and Emotional Development. *한국문헌정보학회지*, 58(4), 127–147.