
Pengembangan *E-Pocket* Perilaku Agresif Untuk Siswa SMP Tualang

Bening Muthmainnah Surya Ningsih Tambunan^{1)*}, Mahdum Adnan²⁾, Elni Yakub³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

* Bening Muthmainnah Surya Ningsih Tambunan
Email : bening.muthmainnah6007@student.unri.ac.id
mahdum.adnan@lecturer.unri.ac.id
elni.yakub@lecturer.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *E-Pocket* perilaku agresif yang valid dan praktis digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling (BK) bagi siswa Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation, namun penelitian ini hanya sampai tahap implementation. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan VIII SMP Negeri Tualang. Instrumen pengumpulan data mencakup lembar validasi ahli media, ahli materi, serta angket praktikalitas siswa. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase kevalidan sebesar 98,75% dengan kategori sangat valid, sementara validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas pada kelompok kecil memperoleh persentase 96,73%, sedangkan uji praktikalitas kelompok terbatas memperoleh persentase 96,88%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media *E-Pocket* perilaku agresif dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung layanan BK guna membantu siswa memahami bentuk-bentuk perilaku agresif dan mengelolanya secara mandiri di lingkungan sekolah.

Kata kunci: *E-Pocket*, Perilaku Agresif, Validitas, Praktikalitas, Media BK

Abstract

This study aims to develop a valid and practical *E-Pocket* media for aggressive behavior for Guidance and Counseling (BK) services for Junior High School students. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, but this study only reached the implementation stage. The test subjects in this study were students of grades VII and VIII of Tualang State Junior High School. Data collection instruments included validation sheets from media experts, material experts, and student practicality questionnaires. The validation results by media experts showed an average validity percentage of 98.75% with a very valid category, while validation by material experts obtained a percentage of 100% with a very valid category. The practicality test in small groups obtained a percentage of 96.73%, while the practicality test in limited groups obtained a percentage of 96.88%, both included in the very practical category. Based on these results, the *E-Pocket* media for aggressive behavior is declared very suitable for use as a supporting medium for BK services to help students understand forms of aggressive behavior and manage them independently in the school environment.

Keywords: *E-Pocket*, Aggressive Behavior, Validity, Practicality, Guidance and Counseling Media

PENDAHULUAN

Remaja berada pada masa transisi dari tahap kanak-kanak menuju dewasa, yang ditandai dengan perubahan signifikan baik secara biologis maupun psikologis, dimana individu mulai mencari jati diri dengan mempelajari peran sosial baru, serta menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan yang semakin kompleks baik yang bernilai positif maupun negatif. Hurlock (1990:205) menjelaskan bahwa masa remaja terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu remaja awal (12–15 tahun), remaja tengah (15–18 tahun), dan remaja akhir (18–21 tahun). Remaja awal, yang umumnya berada pada jenjang SMP, merupakan kelompok yang paling banyak mengalami gejolak emosi dan ketidakseimbangan dalam mengelola perasaan. Pada tahap ini, remaja berada pada proses pencarian identitas diri, sehingga mereka cenderung mencoba berbagai perilaku

tanpa mempertimbangkan risiko jangka panjangnya. Remaja awal biasanya berada pada jenjang SMP yakni pada usia 12 sampai 15 tahun, yang memiliki karakteristik emosi yang belum stabil (Desmita, 2016:36).

Perilaku agresif yang muncul pada remaja tidak hanya berdampak pada hubungan sosial, tetapi juga dapat mengganggu proses belajar mengajar dan menciptakan lingkungan sekolah yang tidak kondusif. Konflik antarsiswa, tindakan mengejek, membentak, atau bahkan berkelahi merupakan bentuk perilaku agresif yang sering ditemukan di sekola Hal ini sering kali memicu konflik, rasa frustrasi, serta tekanan sosial lainnya, yang dapat mendorong remaja bertindak agresif. Meningkatnya kasus kekerasan saat ini menjadi cerminan dari perilaku agresif yang ditunjukkan, baik dari perilaku agresif yang ditunjukkan, baik secara verbal, fisik (Isnaini, dkk 2021:235). Penjelasan ini dilengkapi pendapat oleh Krahe yang menyatakan bahwa agresi adalah perilaku yang memberikan pengaruh negatif atau merusak terhadap sasaran, baik itu berupa manusia maupun benda mati (Hanurawan, 2018:60). Dalam kehidupan sehari-hari, perilaku agresif dapat terlihat dalam bentuk verbal, fisik jika tidak segera ditangani perilaku ini dapat berkembang dan menjadi masalah serius disuatu hari. Agresivitas merupakan respon terhadap frustrasi yang diwujudkan dalam tindakan menyakiti orang lain, melalui cara verbal maupun non verbal (Jauhar,dkk 2014:241-243).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengungkapkan bahwa pada tahun 2023, terjadi peningkatan signifikan dalam kasus kekerasan terhadap anak di Indonesia. Sepanjang tahun tersebut 2.355 laporan pelanggaran yang berkaitan dengan anak. Dari data KPAI tersebut, salah satu nya terdapat sebanyak 326 kasus menyangkut kekerasan fisik atau psiskis, menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), bahwasannya kasus kekerasan dilingkungan sekolah sepanjang tahun 2024 terjadi paling banyak ditingkat SMP/MTs, yaitu sebanyak 40%.

Hasil pra-riset yang dilakukan di SMP Negeri Tualang memperkuat urgensi masalah ini. Berdasarkan wawancara dengan guru BK dan hasil angket pra-penelitian yang disebarakan pada tanggal 30 Juli 2025, diketahui bahwa 66% siswa berada pada kategori tinggi perilaku agresif. Bentuk agresi yang muncul mencakup agresi verbal seperti berkata kasar, mencarut, menghina, hingga agresi fisik berupa perkelahian, mendorong, atau merusak barang teman. Observasi juga menunjukkan bahwa perilaku agresif ditunjukkan baik oleh siswa laki-laki maupun perempuan, meskipun lebih dominan pada laki-laki. Fakta ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam mengelola emosi serta menyelesaikan konflik secara positif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunalia dan Etika (2020:38) menunjukkan bahwa perilaku agresif pada remaja tidak terbatas pada satu jenis kelamin tertentu, melainkan terjadi baik pada remaja laki-laki maupun perempuan yang menunjukkan agresi tinggi. Sementara itu, penelitian oleh Herlina (2021:34) juga menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan perilaku agresif remaja dari kedua jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan, menunjukkan tingkat agresivitas yang relatif tinggi dan sebanding. Berdasarkan hasil dari kedua penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa agresivitas remaja dalam kategori sedang hingga tinggi masih cukup dominan masih banyak ditemukan dikalangan siswa baik laki-laki maupun perempuan.

Selain itu, pra-riset juga mengungkap bahwa sebagian besar siswa membutuhkan dukungan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik mereka. Data menunjukkan bahwa 73% siswa menyatakan membutuhkan media digital dalam layanan bimbingan dan konseling, serta 70,8% siswa tertarik menggunakan *E-Pocket* sebagai sumber informasi karena dinilai mudah diakses, ringkas, dan menarik. Di sisi lain, guru BK menyampaikan bahwa selama ini layanan masih didominasi oleh media PPT, video, dan penjelasan lisan, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang fokus.

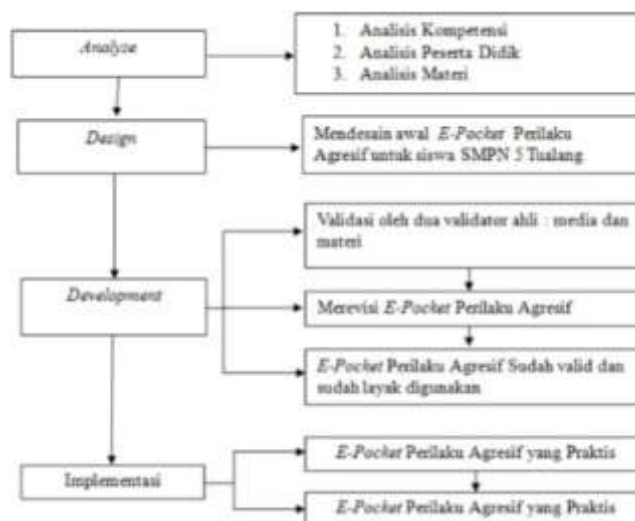
Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dengan media yang tersedia di sekolah. Belum tersedianya media digital yang khusus membahas perilaku agresif menegaskan perlunya inovasi untuk mendukung layanan BK. Media berbasis *E-Pocket* menjadi salah satu alternatif yang relevan karena bersifat ringkas, praktis, dan mudah diakses

melalui perangkat digital yang saat ini lekat dengan keseharian siswa. *E-Pocket* juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses materi kapan pun diperlukan. Hal ini diperkuat dengan penelitian . Husain & Puspasari, (2023:4) menyebut *E-Pocket* sebagai buku berukuran kecil berisi informasi penting dan mudah diakses. Menurut Husain & Puspasari, (2023:5) menambahkan bahwa *E-Pocket* dapat dikemas menarik, menggunakan gambar dan warna, serta menyajikan konten yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi ketiadaan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru BK. Masalah penelitian ini adalah belum tersedianya media *E-Pocket* perilaku agresif yang layak digunakan dalam layanan BK di SMPN 5 Tualang. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *E-Pocket* perilaku agresif yang memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku agresif serta membantu mereka mengelola emosi secara lebih positif di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation* (Sugiyono, 2019). Namun, pada tahap ini peneliti hanya sampai tahap *implementation* berupa uji coba terbatas untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk. Model ADDIE dipilih karena memberikan langkah-langkah sistematis dalam menganalisis kebutuhan, merancang produk, mengembangkan media, serta melakukan uji kelayakan produk yang dihasilkan. Pra riset penelitian pengembangan diambil data salah satu SMPN yang ada di Tualang dengan total sampel pra riset 70 orang. Berikut adalah alur rancangan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE, yang dijelaskan secara singkat dan mudah dipahami sebagai berikut



Gambar 1. Alur Pengembangan

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tualang, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Subjek uji coba terdiri atas validator ahli dan peserta didik. Validator ahli meliputi ahli materi dan ahli media yang berkompeten di bidangnya. Sementara itu, subjek pengguna pada tahap implementasi dengan uji praktikalitas adalah siswa SMP Negeri yang ada di Tualang pada kelompok terbatas sebanyak 15 orang. yang mencakup pengertian perilaku agresif, tanda dan gejala, faktor penyebab, dampak, serta upaya pencegahan dan penanganan. *E-Pocket* dipublikasikan dalam bentuk flipbook interaktif melalui platform Heyzine, sehingga dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop, atau ditampilkan melalui proyektor dalam layanan bimbingan dan konseling.

Data yang dikumpulkan meliputi data validitas media dan data praktikalitas pengguna. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket praktikalitas siswa. Lembar validasi digunakan untuk menilai aspek tampilan, kebahasaan, kegrafikan, kelayakan isi, serta kesesuaian materi dengan tujuan layanan BK. Angket praktikalitas digunakan untuk mengukur kemudahan penggunaan, kemenarikan, kebermanfaatan, serta efektivitas media *E-Pocket* bagi siswa.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan persentase rata-rata, kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi sangat valid, valid, cukup valid, atau tidak valid. Analisis ini digunakan untuk menentukan kelayakan media *E-Pocket* yang dikembangkan.

Tabel 1. Kriteria Skor Penilaian Uji Validitas Media

| No | Skor Penilaian | Kategori |
|----|----------------|--------------------|
| 1. | 1 | Tidak Setuju (TS) |
| 2. | 2 | Kurang Setuju (KS) |
| 3. | 3 | Setuju (S) |
| 4. | 4 | Sangat Setuju (SS) |

(Sumber: Modifikasi Widiyoko, 2025)

Kemudian data yang telah diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{Tingkat Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tingkat pengukuran skala ini menggunakan kriteria interpretasi kelayakan media dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakkan Media

| No | Kriteria Kelayakan (dalam %) | Tingkat Kelayakkan |
|----|------------------------------|--|
| 1 | 85,01 – 100 | Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi |
| 2 | 70,01 – 85,00 | Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil |
| 3 | 50,01 – 70,00 | Kurang Valid disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar |
| 4 | 01,00 – 50,00 | Tidak Valid atau tidak boleh digunakan |

(Sumber: Slamet, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan *E-Pocket* perilaku agresif dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, dan *implementation* dan *evaluation*. namun dibatasi sampai tahap implementasi sehingga fokus penelitian berada pada kelayakan dan kesiapan produk untuk digunakan dalam konteks layanan bimbingan dan konseling. Pada tahap analisis, diperoleh gambaran bahwa siswa SMP Negeri yang ada di Tualang memiliki tingkat perilaku agresif yang cukup tinggi. Pra-riset menunjukkan bahwa 66% siswa berada pada kategori tinggi perilaku agresif, yang mencakup agresi verbal, fisik, dan tindakan tidak langsung. Selain itu, 73% siswa menyatakan membutuhkan media digital dalam kegiatan layanan BK, dan 70,8% menunjukkan ketertarikan terhadap media *E-pocket*. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang praktis, mudah diakses, dan menarik menjadi kebutuhan penting dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku agresif.

Tahap *design* menghasilkan rancangan awal *E-Pocket* dengan struktur terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, uraian materi, refleksi diri, latihan mandiri, kuis interaktif, video animasi dan ringkasan. Struktur *isi E-Pocket* dirancang berdasarkan hasil kebutuhan siswa SMP

serta kajian teori Perilaku agresif. Penyusunan strukturnya mengikuti prinsip keringkasan, keterbacaan dan alur materi yang sistematis agar memudahkan siswa memahami konsep perilaku agresif secara bertahap. Selain itu, komponen ini juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP, sehingga setiap bagian dirancang dengan bahasa yang sederhana, ilustrasi yang relevan, dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Struktur *E-Pocket* terdiri dari beberapa bagian utama yang tersusun mulai dari bagian pengantar hingga informasi penutup. Rincian struktur isi disajikan, pada tabel berikut :

Tabel 3. Struktur isi *E-Pocket*

| No | Komponen | Isi |
|----|--------------------|--|
| 1 | Sampul | Logo ,judul, ilustrasi sampul, identitas peneliti |
| 2 | Kata Pengantar | Kata pengantar |
| 3 | Daftar Isi | Rangkaian judul bagian yang memudahkan pengguna menavigasi isi buku |
| 4 | Isi/ Konten Materi | Materi yang relevan terkait perilaku agresif |
| 5 | Refleksi Diri | Refleksi diri dan kuis/game untuk membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dibaca |
| 6 | Penutup | Rangkuman akhir serta ajakan bagi siswa untuk menerapkan pemahaman yang telah diperoleh dari materi |
| 7 | Daftar Pustaka | Daftar rujukan yang digunakan dalam penyusunan materi <i>E-Pocket</i> |

Desain media dibuat serupa *E-Pocket* agar lebih mudah diakses melalui telepon genggam, sesuai karakteristik siswa SMP yang cenderung menyukai media yang ringkas dan visual. Pemilihan warna cover menggunakan warna-warna lembut seperti biru, putih, coklat, merah dan abu muda yang memberikan kesan netral serta menenangkan. Warna yang tidak terlalu kontras dipilih untuk menghindari kesan tegang yang dapat meningkatkan sensitivitas emosional siswa. Elemen ilustrasi berupa gambar siswa yang melakukan agresif serta gestur interpersonal ditampilkan untuk menggambarkan bentuk-bentuk perilaku agresif secara visual.

Gambar 2. Cover Depan *E-Pocket*



Gambar 3. Cover Belakang *E-Pocket*



Selain dari sisi visual, *E-Pocket* perilaku agresif juga dilengkapi dengan beberapa fitur pendukung pembelajaran, yaitu materi ringkas, Refleksi diri, kuis interaktif, dan video animasi. Materi disajikan dalam bentuk paragraf pendek, poin-poin inti, dan ilustrasi sederhana agar siswa

lebih mudah memahami definisi, jenis perilaku agresif, faktor penyebab, dan strategi pengendalian diri. Penyajian materi yang ringkas bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh ketika membaca. Kuis interaktif berfungsi sebagai alat umpan balik langsung bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka setelah membaca materi. Pertanyaan kuis disusun dalam bentuk pilihan ganda dan pertanyaan refleksi ringan sehingga siswa dapat mengetahui sejauh mana mereka memahami konsep agresivitas setelah mengakses *E-Pocket*. Fitur video animasi menampilkan contoh situasi agresif di lingkungan sekolah, dilengkapi dengan penjelasan cara merespons konflik secara positif. Media video dipilih karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Kombinasi materi, kuis interaktif, dan video animasi ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Gambar 4. Materi



Gambar 5. Refleksi Diri



Gambar 6. Kuis Interaktif



Gambar 7. Vidio Animasi



Selain perancangan isi dan media, tahap *design* juga mencakup penyusunan instrumen penilaian produk. Instrumen validasi disusun berdasarkan standar BSNP (2024) dan Rosyidah (2022) untuk menilai kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Instrumen praktikalitas disusun untuk memperoleh tanggapan pengguna, dimodifikasi dari Mufidah (2016), dengan mencakup aspek tampilan, penyajian materi, dan kebahasaan. Instrumen ini dirancang untuk memastikan

bahwa buku saku digital tidak hanya layak secara konseptual, tetapi juga mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik.

Pada tahap *development*, *E-Pocket* dikembangkan menjadi produk digital dengan format yang mudah diakses pada perangkat telepon genggam. Setiap bagian materi dirancang dengan format paragraf singkat, poin inti, dan ilustrasi pendukung. Penyajian materi yang ringkas bertujuan mencegah kejenuhan dan memudahkan siswa memahami pesan yang disampaikan. Bagian refleksi diri memuat pertanyaan sederhana yang membantu siswa mengevaluasi perilaku mereka. Sedangkan bagian latihan mandiri berfungsi memberikan simulasi sederhana terkait cara merespons konflik secara positif. Kombinasi visual dan teks diharapkan memperkuat pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep perilaku agresif.

Validitas media dinilai oleh ahli media yang meninjau aspek tampilan, kebahasaan, kegrafikan, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

| No | Aspek | Indikator | Nilai Kevalidan | Rata-rata kevalidan | Kategori |
|----------------------------|-----------|-----------------------|-----------------|---------------------|---------------------|
| 1 | Tampilan | Desain Cover | 100,00% | 295,00% | Sangat Valid |
| | | Desain Isi Media | 95,00% | | Sangat Valid |
| | | Bentuk Tampilan Media | 100,00% | | Sangat Valid |
| 2 | Penyajian | Penggunaan Media | 100,00% | 100,00% | Sangat Valid |
| Total | | | | 395,00% | |
| Rata-rata Kevalidan | | | | 98,75% | Sangat Valid |

Nilai yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa media dirancang dengan sangat baik dari sisi teknis maupun estetika. Tampilan yang rapi, penggunaan font yang tepat, dan pemilihan warna yang lembut berkontribusi terhadap kenyamanan pengguna. Selisih penilaian antar-aspek sangat kecil, menandakan konsistensi kualitas desain dan fungsionalitas media. Kebahasaan yang digunakan dinilai jelas, efektif, serta sesuai perkembangan kognitif siswa SMP. Sementara aspek kegrafikan dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa media mudah dinavigasi, termasuk oleh siswa yang tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran digital.

Penilaian ahli materi yang ditampilkan pada Tabel 5 menunjukkan bahwa *E-Pocket* memiliki kelayakan isi yang sangat tinggi.

Tabel 5. Hasil Ahli Validasi Materi

| No | Aspek | Indikator | Nilai Kevalidan | Rata-rata Kevalidan | Kategori |
|----|----------------------|--|-----------------|---------------------|--------------|
| 1 | Kelayakkan isi | Kesesuaian materi sesuai SKKPD | 100,00% | 100,00% | Sangat Valid |
| | | Keakuratan materi | 100,00% | | Sangat Valid |
| | | Mendorong keingintahuan | 100,00% | | Sangat Valid |
| 2 | Kelayakkan penyajian | Pendukung penyajian | 100,00% | 100,00% | Sangat Valid |
| | | Penyajian layanan. | 100,00% | | Sangat Valid |
| | | Koherensi & keruntutan alur | 100,00% | | Sangat Valid |
| 3 | Kelayakkan bahasa | Lugas | 100,00% | 100,00% | Sangat Valid |
| | | Komunikatif | 100,00% | | Sangat Valid |
| | | Dialogis & Interaktif | 100,00% | | Sangat Valid |
| | | Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik | 100,00% | | Sangat Valid |
| | | Kesesuaian dengan kaidah bahasa | 100,00% | | Sangat Valid |

| | | |
|---|----------------|---------------------|
| Total | 300,00% | |
| Total Persentase Ideal Keseluruhan | 100,00% | Sangat Valid |

Skor sempurna menunjukkan bahwa materi yang disusun sudah sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan layanan BK, mudah dipahami, dan relevan dengan permasalahan perilaku agresif yang banyak ditemukan pada siswa SMP. Bahasa yang digunakan jelas, tidak berbelit-belit, dan sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik. Selain itu, materi yang tersaji tidak hanya menyampaikan definisi atau teori, tetapi juga menuntun siswa mengenali penyebab perilaku agresif, risiko yang ditimbulkan, dan cara menanganinya. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Pocket* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan sosial emosional.

Pada tahap *implementation*, uji praktikalitas pertama dilakukan pada kelompok kecil. Pada tahap ini, *E-Pocket* diuji coba kepada sejumlah siswa dengan jumlah yang terbatas untuk melihat respon awal terhadap media yang dikembangkan. Siswa diminta menggunakan *E-Pocket* secara mandiri, membaca materi, mencoba fitur kuis interaktif, dan menonton video animasi yang tersedia. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan, tampilan visualnya menarik, dan navigasinya jelas. Siswa menyatakan bahwa materi yang ringkas dan ilustrasi pendukung membantu mereka memahami isi secara lebih cepat. Fitur refleksi diri dan latihan mandiri juga dinilai bermanfaat karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi perilaku secara langsung. Nilai praktikalitas yang tinggi pada tahap kelompok kecil menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, serta kebermanfaatannya bagi siswa. Respon positif ini menjadi dasar bahwa media layak untuk diujicobakan pada tahap berikutnya dengan cakupan yang lebih luas.

Tabel 6. Hasil Praktikalitas oleh kelompok kecil

| No | Aspek | Indikator | Nilai Kepraktisan | Rata-rata Kevalidan | Kategori |
|--------------|---------------------------------------|---|-------------------|---------------------|----------------|
| 1 | Tampilan <i>E-pocket</i> | Kemudahan dan Akses Penggunaan | 100,00% | 100,00% | Sangat Praktis |
| | | Desain Tampilan Menarik | 100,00% | | Sangat Praktis |
| 2 | Penyajian isi/ Materi <i>E-Pocket</i> | Materi disusun Sistematis | 100,00% | 95,54% | Sangat Praktis |
| | | Sesuai Kebutuhan Siswa | 91,08% | | Sangat Praktis |
| 3 | Bahasa <i>E-Pocket</i> | Bahasa Mudah dipahami dan Sesuai Kaidah | 92,86% | 94,65% | Sangat Praktis |
| | | Komunikatif, Menarik Tidak Kaku | 96,43% | | Sangat Praktis |
| Total | | | | 96,73% | Sangat Praktis |

Setelah mendapatkan hasil yang baik pada kelompok kecil, uji praktikalitas dilanjutkan pada kelompok terbatas. Pada tahap ini, jumlah siswa diperluas untuk mengetahui stabilitas dan konsistensi penggunaan media dalam skala yang lebih besar. Siswa yang terlibat pada tahap ini juga menggunakan media secara mandiri dan diminta menilai berbagai aspek seperti tampilan, isi materi, kemudahan akses, serta kejelasan fitur. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media tetap memperoleh kategori sangat praktis, bahkan terdapat sedikit peningkatan nilai dibandingkan uji kelompok kecil. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak siswa yang menggunakan *E-Pocket*, kualitas pengalaman pengguna tetap terjaga. Siswa memberikan tanggapan bahwa fitur video animasi membuat pembelajaran terasa lebih hidup, sedangkan kuis interaktif memberikan umpan balik yang membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Mereka juga menilai bahwa *E-Pocket* praktis digunakan karena dapat diakses kapan saja melalui telepon genggam, sehingga tidak terbatas pada jam layanan BK di sekolah. Konsistensi nilai praktikalitas pada kelompok terbatas menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga fungsional dan efektif digunakan dalam berbagai skala uji.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas oleh kelompok terbatas

| No | Aspek | Indikator | Nilai | Rata-rata | Kategori |
|----|-------|-----------|-------|-----------|----------|
|----|-------|-----------|-------|-----------|----------|

| | | | Kepraktisan | Kevalidan | |
|--------------|---------------------------------------|---|--------------------|------------------|----------------|
| 1 | Tampilan <i>E-pocket</i> | Kemudahan dan Akses Penggunaan | 100,00% | 100,00% | Sangat Praktis |
| | | Desain Tampilan Menarik | 100,00% | | Sangat Praktis |
| 2 | Penyajian isi/ Materi <i>E-Pocket</i> | Materi disusun Sistematis | 96,67% | 94,17% | Sangat Praktis |
| | | Sesuai Kebutuhan Siswa | 91,67% | | Sangat Praktis |
| 3 | Bahasa <i>E-Pocket</i> | Bahasa Mudah dipahami dan Sesuai Kaidah | 95,42% | 96,46% | Sangat Praktis |
| | | Komunikatif, Menarik Tidak Kaku | 97,50% | | Sangat Praktis |
| Total | | | | 96,88% | Sangat Praktis |

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, *E-Pocket* perilaku agresif terbukti layak dan efektif digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling. Validitas media yang dinilai oleh ahli media memperoleh rata-rata 98,75%, sedangkan validitas oleh ahli materi memperoleh 100%, keduanya berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Pocket* memiliki kualitas desain, kelayakan isi, dan akurasi materi yang sangat baik sesuai kebutuhan siswa SMP.

Uji praktikalitas pada tahap implementation juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Pada uji kelompok kecil, media memperoleh nilai praktikalitas 96,73%, sedangkan pada kelompok terbatas meningkat menjadi 96,88%. Kedua nilai tersebut termasuk kategori sangat praktis, yang berarti media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami perilaku agresif melalui fitur-fitur pendukung seperti materi ringkas, refleksi diri, latihan mandiri, kuis interaktif, serta video animasi.

Konsistensi nilai pada kedua uji menunjukkan bahwa *E-Pocket* stabil digunakan baik dalam skala kecil maupun skala yang lebih luas, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif. Secara keseluruhan, *E-Pocket* perilaku agresif berhasil membantu siswa mengenali bentuk-bentuk perilaku agresif, memahami penyebab dan dampaknya, serta mengembangkan strategi pengelolaan emosi yang lebih positif, sehingga layak digunakan sebagai media inovatif dalam layanan BK di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *E-Pocket* perilaku agresif yang dikembangkan melalui model ADDIE berhasil menjadi media bimbingan dan konseling yang layak, praktis, dan efektif digunakan oleh siswa SMP. Media ini mampu menjawab kebutuhan peserta didik terhadap sumber belajar digital yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan permasalahan perilaku agresif yang mereka hadapi. Materi yang disusun secara ringkas, visual yang komunikatif, serta fitur pendukung seperti refleksi diri, latihan mandiri, kuis interaktif, dan video animasi membantu siswa memahami bentuk perilaku agresif, penyebab, dampak, serta strategi pengelolaan emosi yang lebih positif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media memiliki kualitas isi dan desain yang sangat baik, sedangkan hasil praktikalitas menunjukkan bahwa siswa merasa nyaman, terbantu, serta termotivasi menggunakan media ini dalam proses belajar. Dengan demikian, *E-Pocket* perilaku agresif dapat digunakan sebagai inovasi media BK yang mendukung pemahaman siswa dan membantu menciptakan perilaku yang lebih adaptif di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). Universitas Pendidikan Ganesha.
 Desmita. 2016. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
 Hanurawan, F. (2018). *Psikologi sosial terapan untuk pemecahan masalah perilaku sosial* (Ed. 1, Cet. 1). Rajawali Pers.

- Hurlock, E. (1990). *Psikologi Perkembangan*, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (terjemahan). Erlangga.
- Husain, M., & Puspitasari, D (2023). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Definisi Dan Ruang Lingkup Sarana Dan Prasarana Kantor Pada Siswa Kelas Xi Apk 1 Smkn 1 Surabaya. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 69–73.
- Isnaini, dkk (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242.
- Mufidah, A. (2016). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Geografi Pada Materi Dinamika Hidrosfer Dan Dampaknya Bagi Kehidupan Di Kelas X IPA SMA Negeri 1 Gedangan. *Swara Bumi*, 1(1).
- Rosyidah, P. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Flipchart dilengkapi Quick Response (QR) Code pada materi Virus Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri Umbulsari Jember Skripsi, Program Studi Tadris Biologi UIN Khas Jember.
- Slamet, F. A. (2022). *Model penelitian pengembangan (R & D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Widoyoko, S. E. P. (2025). Teknik penyusunan instrumen penelitian: Panduan bagi mahasiswa dan peneliti. Pustaka Pelajar.