

Peran Multimedia dalam Perspektif Kecerdasan Emosional Siswa

Irma Nurhalimah¹, Ida Nuraida², Cucu Komala³, Hamdan Sugilar⁴

^{1,2,4}Pendidikan Matematika, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. Soekarno Hatta Gedebage, Cibiru, Kota Bandung

³MTs Assasul Islamiyah Sukabumi

Jl. Cagak Cibatukembar Kabupaten Sukabumi

E-mail: Irmanur3ind@gmail.com

Abstrak

Untuk mempunyai sistem pendidikan yang berkualitas bagi negara-negara berkembang, media sebagai alat pembelajaran di sekolah menjadi kendala utama yang dihadapi. Upaya-upaya yang dilakukan untuk mendapatkan sistem pendidikan yang berkualitas bagi sebagian besar warga di negara berkembang telah menempuh berbagai strategi termasuk pemanfaatan teknologi multimedia. Namun, pemanfaatan multimedia pada pembelajaran di sekolah juga dapat mempengaruhi pada emosional siswa. Pada penelitian ini penulis akan memberikan ulasan dengan menggali bagaimana multimedia terbukti menjadi strategi atau alat pembelajaran matematika yang sesungguhnya untuk menjembatani menuju pendidikan yang berkualitas dan peningkatan emosional positif siswa pada saat belajar matematika. Metode pada penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan mendetail tentang fenomena yang akan diteliti dengan kajian kepustakaan (*library search*). Proses kajian kepustakaan dilakukan dengan cara melakukan kajian atau sumber informasi tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian dari berbagai studi yang telah melakukan penelitian bagaimana multimedia telah digunakan sebagai alat pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa sebagian besar solusi media pembelajaran yang digunakan sebagai alat pembelajaran menargetkan pada kenyamanan siswa selama pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran matematika digunakan sebagai alat yang bisa berdampak positif pada emosional siswa, seperti meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi rasa takut, dan menjadi siswa yang aktif.

Kata kunci: Multimedia, Strategi Pembelajaran, Emosional

Abstract

To have a quality education system for developing countries, the media as a learning tool in schools is the main obstacle they face. Efforts made to obtain a quality education system for the majority of citizens in developing countries have taken various strategies including the use of multimedia technology. However, the use of multimedia in learning in schools can also affect students' emotions. The method of this research is a qualitative approach to gain a deeper and more detailed understanding of the phenomenon to be studied by means of a literature search. The literature review process is carried out by conducting studies or written sources of information related to research topics from various studies that have conducted research on how multimedia has been used as a mathematics learning tool. From the results of this study, it shows that most of the learning media solutions are used as learning tools. targeting the comfort of students during learning. This shows that mathematics learning multimedia is used as a tool that can have a positive impact on students' emotions, such as increasing self-confidence, reducing fear, and being an active student.

Keywords: Multimedia, Learning Strategies, Emotional

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi sejalan dengan perkembangan dalam dunia pendidikan yang memiliki dampak positif bagi siswa dan masyarakat. Salah satu dampak positifnya adalah meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan kesempatan yang lebih baik bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan juga keterampilan yang dibutuhkan di era globalisasi ini. Dalam konteks pendidikan, teknologi dan inovasi menjadi salah satu faktor penting dalam menghadapi berbagai tantangan dan peluang yang dihadapi di masa sekarang dan di masa depan. Kemajuan teknologi memungkinkan kita untuk mengakses informasi secara luas dan memperkaya pengalaman belajar siswa di sekolah, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan efektif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan tenaga pengajar untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan ini terjadi tidak hanya pada media pembelajaran tetapi juga pada kurikulum, metode, serta penilaian. Kemajuan teknologi dalam pendidikan semakin menonjol sehingga alat bantu mengajar, media pembelajaran, audio, visual akan disesuaikan seiring perkembangan tersebut dan berdasarkan tuntutan kurikulum di sekolah sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Pendidikan ialah suatu proses pembelajaran yg melibatkan hubungan antara guru dan pelajar menggunakan tujuan untuk berbagi pengetahuan, keterampilan, serta perilaku yg dibutuhkan dalam menghadapi kehidupan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk karakter dan membuka peluang hidup yang lebih baik bagi individu maupun masyarakat. Pengembangan pendidikan tersebut diperoleh melalui beberapa instansi pendidikan, salah satunya pendidikan akademik yang kita kenal sebagai sekolah. Oleh karena itu, sekolah hendaknya mampu menciptakan suasana lingkungan sekolah khususnya di kelas yang nyaman bagi siswa atau gurunya, menyenangkan dan dapat memberi rasa semangat dalam proses belajar mengajar sehingga mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Matematika menjadi pelajaran yang penting karena di setiap jenjang sekolah memerlukan matematika. Dengan itu, banyak dari pelajar yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Terbukti penelitian yang dilakukan (Noor Fazariah Handayani dan Mahrita : 2020) menunjukkan salah satu sekolah di Kalimantan Selatan masih banyak siswa yang kesulitan dalam belajar matematika yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa dalam belajar matematika. Pada penelitian (Nani Restati Siregar : 2017) juga menunjukkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh matematika menjadi salah satu pelajaran yang cukup sulit bagi sebagian subjek yang diteliti, tetapi mereka menganggap bahwa matematika akan menjadi menyenangkan jika dilakukan seperti permainan yang ada pada ponsel. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis game membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika. Terdapat faktor internal dan eksternal yang mengakibatkan hal itu terjadi. Faktor yang termasuk pada faktor internal salah satunya faktor psikologi, sedangkan faktor eksternal adalah lingkungan. Salah satu faktor psikologi yang mengakibatkan pikiran negatif terhadap pelajaran matematika adalah kecerdasan emosional.

(Setyawan dan Simbolon, 2019) berpendapat bahwa dalam pembelajaran siswa menggunakan kecerdasan emosional unyuk memahami materi yang diberikan oleh guru dan menyelesaikan permasalahan matematika. Kecerdasan emosional merupakan hal yang sangat penting untuk ditekankan dan diajarkan kepada siswa. Hal ini, karena kecerdasan emosional dapat membuat siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya, dan meningkatkan kinerja akademiknya. Beberapa cara untuk mengembangkan kecerdasan emosional di sekolah

adalah dengan menyediakan program dan kegiatan yang membantu siswa mengenali dan mengelola emosi mereka. Misalnya dengan diadakan pelatihan tentang mengatasi stress dan kecemasan, atau program pemberian umpan balik yang konstruktif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola emosi. Studi yang dilakukan (Festus & Seraphina : 2015) menyebutkan bahwa kecerdasan emosional berperan penting terhadap proses pembelajaran. Karena kecerdasan emosional siswa dapat meningkatkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa di kelas

Di samping itu, matematika pun menjadi mata pelajaran yang sangat fundamental dan dibutuhkan setiap individu dalam kehidupan sehari-hari, serta dalam beberapa bidang seperti teknik, ilmu pengetahuan, bisnis, dan lain-lain. Pembelajaran matematika memerlukan pendekatan yang khusus dan berbeda dari pembelajaran mata pelajaran yang lainnya. Pembelajaran matematika tidak hanya membutuhkan pemahaman konsep-konsep matematika, tetapi juga kemampuan dalam menerapkan konsep-konsep matematika dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Untuk itu, pembelajaran matematika haruslah dilakukan dengan cara yang tepat dan efektif, agar siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Pada proses pembelajaran matematika, guru sebagai pengajar harus bisa menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat serta menyesuaikan kurikulum dengan perkembangan terkini dalam bidang matematika. Pendekatan yang dapat dicoba dan diuji dari perkembangan zaman adalah melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar, yaitu pembelajaran matematika dengan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai sarana belajar mengajar.

Terdapat inovasi yang dapat dikembangkan oleh seorang guru dalam rangka meningkatkan pembelajaran di kelas salah satunya adalah penggunaan lingkungan belajar yang efektif sehingga siswa mudah dalam memahami materi. Menurut (Dewi : 2008) mengatakan bahwa lingkungan belajar merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam menunjang kualitas belajar mengajar. Hal ini dikarenakan pembelajaran dari media dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran modern saat ini sangat penting karena dapat meningkatkan interaksi siswa dan materi yang diajarkan. Dalam multimedia pembelajaran, materi disajikan dalam bentuk seperti audio, video, gambar, teks, animasi dan lain sebagainya yang dapat mengakibatkan pembelajaran aktif dan menyenangkan dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Multimedia dalam pembelajaran matematika merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep matematika dengan lebih baik dan juga menarik. Keuntungan dari penggunaan multimedia pembelajaran matematika bisa menarik minat belajar siswa di kelas apalagi dengan pernyataan bahwa matematika menjadi pelajaran yang sulit. Dengan itu, semoga matematika bisa menjadi pelajaran yang mudah bagi semua siswa seperti pelajaran lainnya. Dengan multimedia dapat meningkatkan kemampuan visualisasi konsep matematika yang abstrak seperti grafik dan kurva.

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perkembangan teknologi yang terjadi seiring dengan perkembangan dalam dunia pendidikan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia ataupun sistem pendidikan dan memberikan kesempatan yang lebih baik untuk siswa dalam proses mencari ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan calon penerus bangsa pada era globalisasi ini. Namun, dengan beberapa fakta yang telah dilakukan peneliti bahwa matematika menjadi pelajaran yang sulit, ini menunjukkan terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran matematika, sehingga diperlukan cara-cara untuk mengembangkan kecerdasan emosional siswa agar dapat membantu meningkatkan kinerja akademik dan prestasi belajar mereka. Dengan demikian, penulis akan mendeskripsikan mendeskripsikan bagaimana

pengaruh multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika terhadap kecerdasan emosional pada penelitian ini.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Studi Kepustakaan (*Library Research*). Artinya, data yang dikumpulkan ialah melalui studi literatur yang memuat buku, jurnal, artikel, dan laporan terkait masalah yang akan diteliti yaitu mengenai pengaruh multimedia pembelajaran terhadap kecerdasan emosional siswa. Menurut (Sugiyono, 2012), studi kepustakaan adalah penelitian teoritis, referensi, dan literatur ilmiah lainnya yang mengacu pada budaya, nilai, dan norma yang berkembang dalam situasi tersebut yang mempelajari ilmu-ilmu sosial. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis isi dimana setiap sumber atau literatur yang digunakan dibandingkan dan dievaluasi dengan sumber lainnya, baik dari buku, jurnal, artikel, dan laporan dari peneliti terdahulu yang mempunyai topik yang sama, untuk menentukan kesesuaian konteksnya. dengan demikian, menggunakan metode studi pustaka diharapkan dapat memberikan informasi dan fakta-fakta yang komprehensif tentang pengaruh multimedia pembelajaran terhadap kecerdasan emosional siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

Pengertian media berasal dari bahasa latin yaitu "*medius*" yang artinya perantara atau sebagai pengantar. Media diartikan dalam bahasa arab diartikan sebagai pengantar pesan sampai kepada penerima pesan. Menurut (Gerlach & Elly) mendefinisikan media sebagai manusia, peristiwa, atau materi dimana pada kondisi tersebut siswa akan menerima materi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Gagne, media diartikan sebagai bagian dari situasi pembelajaran siswa yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut (Arsyad, 2006) mengartikan media sebagai sarana fotografis, grafis atau media elektronik untuk memproses dan mengatur ulang informasi.

Menurut (Moto, 2019) media pembelajaran merupakan pem belajaran yang dapat dipergunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu pembelajaran motivasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang dijadikan baik sebagai objek maupun di kondisi kelas siswa yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Wina Sanjaya, 2011) media membicarakan banyak hal tentang kegiatan atau perusahaan, misalnya dalam transmisi pesan media, perangkat penghancur panas, atau magnet dalam bidang teknik. Sedangkan media menurut (Yusufhadi Miarso, 2007) adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat melatih pikiran, perhatian dan perasaan dalam pembelajaran sehingga memudahkan pembelajaran.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses berbagi informasi. Sementara itu, Education Association (NEA) mengartikan media sebagai objek yang dapat dipegang, dilihat, didengar, dibaca dan diucapkan. Dengan penggunaan alat bantu yang benar dalam proses pembelajaran maka dapat mempengaruhi efektivitas belajar mengajar.

Dari uraian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan sehingga materi yang disampaikan pada proses belajar mengajar dapat tersampaikan dengan baik kepada setiap individu siswa.

Media pembelajaran dapat membantu dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran membantu siswa maupun guru memfasilitasi proses pembelajaran dan meningkatkan efektivitas efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran juga mempermudah pemahaman siswa tentang suatu konsep atau topik tertentu. (Wina Sanjaya, 2014) mengklasifikasikan fungsi media ke dalam beberapa komponen diantaranya adalah:

1. Fungsi Komunikatif

Komunikasi dalam proses belajar mengajar antara pengirim dan penerima pesan jika di sekolah antara guru dan siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi. Untuk itu penyampaian materi akan mudah terserap oleh siswa

2. Fungsi Motivasi

Fungsi dari media pembelajaran adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa akan lebih giat dan semangat dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

3. Fungsi kebermaknaan

Dengan menggunakan media maka pembelajaran tidak hanya ditujukan untuk peningkatan pemahaman materi berupa aspek kognitif saja, tetapi dengan media pembelajaran diharapkan tingkat kreativitas siswa menjadi tinggi.

4. Fungsi penyamanan persepsi

Setiap siswa memiliki isi kepala dan kemampuan menangkap materi yang berbeda, oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran bisa menyatukan informasi dan menjadikan pandangan siswa sama terhadap informasi yang diberikan. Dalam artian semua siswa dapat memahami materi.

5. Fungsi individualitas

Pengalaman belajar siswa, gaya belajar dan kemampuan siswa terhadap media pasti berbeda maka media pembelajaran dapat memenuhi semua kebutuhan setiap siswa terhadap cara belajar siswa.

Dari penjelasan fungsi yang diuraikan oleh Wina, Sanjaya, maka kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki daya tarik tersendiri karena variatif dan alternatif yang dapat digunakan, sehingga memungkinkan siswa untuk memilih media pembelajaran mana yang sesuai dengan gaya belajarnya. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran di kelas dapat menumbuhkan kreativitas dan pemahaman materi secara menyeluruh. Hal ini dapat membantu siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran

B. Multimedia sebagai media pembelajaran

Multimedia sebagai media pembelajaran merupakan suatu sistem pengajaran yang menggunakan berbagai media seperti gambar, teks, suara, video, animasi, dan interaktifitas

untuk membantu proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa pendapat para ahli mengenai multimedia sebagai media pembelajaran:

1. Menurut Jonassen (1998) multimedia sebagai media pembelajaran adalah sebuah sistem yang menggunakan media dan teknologi untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan keterampilan dalam pembelajaran
2. Menurut Mayer dan Moreno (2002) multimedia sebagai media pembelajaran adalah gabungan dari berbagai media seperti gambar, teks, dan suara yang dipadukan untuk meningkatkan pemahaman retensi informasi.
3. Menurut Osguthorpe dan Graham (2003) multimedia pembelajaran adalah penggunaan media yang berbeda seperti gambar, teks, suara dan video dalam sebuah presentasi terintegrasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

Pendapat yang diuraikan di atas, dapat kita simpulkan bahwa multimedia sebagai media pembelajaran menggunakan berbagai media seperti audio, video, animasi, gambar dan lainnya untuk membantu proses pembelajaran. Multimedia juga dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan keterampilan dalam pembelajaran, meningkatkan retensi informasi, serta meningkatkan efektifitas dan efisiensi belajar. Selain itu, multimedia juga dapat membantu siswa mengeluarkan kreativitas dalam proses pembelajaran melalui interaktivitas.

C. Emosional dan Kecerdasan Emosional

(Uno, 2012) memberikan definisi sederhana tentang kata emosi, yaitu sebuah "gerakan" yang bisa diartikan secara metaforis maupun harfiah, yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan seseorang yang sedang dirasakan. Pada dasarnya, emosi merupakan suatu dorongan atau impuls yang memotivasi seseorang untuk bertindak dan mengekspresikan perasaan yang sedang dirasakannya. Oxford English Dictionary mengartikan emosi sebagai suatu perasaan yang bergejolak termasuk pikiran, perasaan, dan keinginan yang muncul dalam kondisi mental yang kuat dan sedang meluap-luap. Dalam (Uno, 2012), Cooper mendeskripsikan emosi tidak hanya memiliki kecenderungan yang positif ataupun negatif tetapi dapat berfungsi juga sebagai sumber kebijaksanaan dan semangat manusia, kepekaan, dan kedermawanan yang dapat meningkatkan kecerdasan

Seperti yang dijelaskan (Riyanto, 2012) bahwa emosi meliputi perasaan, pemikiran khusus, kondisi biologis dan psikologis, serta kecenderungan untuk bertindak. Respon emosi biasanya muncul dari dalam diri individu maupun dari lingkungan luar. Sebagai contoh, kebahagiaan dapat merubah suasana hati seseorang sehingga ia menjadi tertawa, sedangkan kesedihan dapat memicu pada tangisan, dan kemarahan dapat memicu amarah pada seseorang.

(Uno, 2012) merujuk pada pengelompokan emosi yang dibuat oleh Goelman, yang terdiri dari beberapa kategori utama. Kategori pertama adalah emosi marah, yang meliputi perasaan kesal, marah, jengkel, tersinggung, dan amarah. Kategori kedua adalah emosi kesedihan, yang meliputi perasaan sedih, muram, dan putus asa. Kategori ketiga adalah emosi rasa ketakutan, yang meliputi perasaan cemas, takut, gugup, khawatir, dan bisa jadi fobia. Kategori keempat adalah emosi kenikmatan, yang terdiri dari rasa bahagia, senang, bangga, bahan terpesona. Kategori kelima adalah emosi cinta, yang meliputi perasaan penerimaan, persahabatan, kepercayaan, dan

hormat. Kategori keenam adalah emosi terkejut, yang meliputi perasaan terkesiap, terkejut, dan terpana. Kategori ketujuh adalah emosi jengkel, yang meliputi perasaan kesal, benci, dan tidak suka. Kategori terakhir adalah emosi malu, yang meliputi perasaan salah, malu, tidak enakan, dan canggung.

Masing-masing individu dapat mengelola dan mengendalikan emosinya karena emosi muncul dari dorongan dalam diri dan respons terhadap stimulus baik dari dalam maupun luar. Kecerdasan emosional diperlukan untuk mengendalikan emosi, yang mencakup kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan dalam menghadapi frustrasi, mengontrol dorongan hati, dan tidak berlebihan dalam kesenangan. Dengan mengoptimalkan kecerdasan emosional, individu dapat mengelola emosi mereka agar tidak berlebihan, sehingga sikap negatif terhadap diri sendiri atau orang lain dapat dihindari ketika emosi keluar secara tidak terkendali. (Uno, 2012)

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengenali, memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi dengan efektif. Terdapat empat aspek kecerdasan emosional, yaitu kesadaran emosional, pengaturan emosi, motivasi diri, dan kemampuan berinteraksi secara sosial. Berikut adalah penjelasan lebih lengkap mengenai kecerdasan emosional menurut para ahli:

1. Menurut Danie Goleman, kecerdasan emosional meliputi kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi dengan efektif. Goleman mengelompokkan kecerdasan emosional ke dalam lima kategori, yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.
2. Menurut Peter Salovey dan John Mayer, kecerdasan emosional meliputi kemampuan untuk memahami, mengenali, dan mengelola emosi. Kemampuan tersebut dapat dijadikan sebagai panduan dalam berfikir dan bertindak. Salovey dan Mayer mengelompokkan kecerdasan emosional ke dalam empat kategori, yaitu persepsi emosional, kemampuan memahami emosi, pemanfaatan emosi dalam memudahkan pemikiran, dan pengaturan emosi.
3. Menurut Reuven Bar-On, kecerdasan emosional terdiri dari kemampuan untuk memahami dan mengelola perasaan secara rasional. Bar-On membagi kecerdasan emosional ke dalam lima kategori utama, yang meliputi kesadaran diri, pengaturan emosi, keterampilan sosial, adaptabilitas, dan motivasi.
4. Menurut Howard Gardner, menyatakan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu dari delapan jenis kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Gardner mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengelola emosi, dan mengekspresikan emosi secara tepat dan efektif.
5. Menurut David Wechsler, menyatakan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk memahami, mengenali, serta mengelola emosi untuk mengatasi masalah dalam mencapai tujuan.

Dari pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional terdiri dari kemampuan untuk mengenali, memahami, mengatur, dan mengekspresikan emosi secara terstruktur, serta mampu menggunakan emosi dalam mengambil keputusan yang tepat

dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Kecerdasan emosional ini penting pada kehidupan pribadi seseorang, termasuk di dalam lingkup pendidikan.

Al-Qur'an menyebutkan berbagai jenis emosi dalam berbagai konteks. contohnya, emosi dalam surat Al-Baqarah :153 tentang orang-orang yang bersabar dalam menghadapi ujian cobaan, dan dalam surat Al-A'raf :96 disebutkan tentang kemarahan fir'aun dan dampak buruknya bagi diri sendiri dan terhadap orang lain. Al-Qur'an juga dapat memberikan manfaat yang positif terhadap panduan mengenai cara-cara untuk memperlakukan dan memanfaatkan informasi dengan seimbang. Dalam surat Ali Imran : 134 mengatakan bahwa orang-orang yang mengendalikan kemarahan mereka dan memanfaatkan kesalahan orang lain, dan dalam surat Al-Insyirah ayat 7 disebutkan tentang orang yang bersyukur dan merasa bahagia dalam keadaan apapun.

Dalam perspektif islam, kecerdasan emosional meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, mengatur, dan mengendalikan emosi diri sendiri serta mampu berempati atau peduli terhadap emosi orang lain. Kecerdasan emosional siswa juga meliputi kesadaran diri, pengendalian diri dari segi fisik, emosional, spiritual, dan moral, serta berkaitan dengan akhlak yang baik dan kesejahteraan mental. Dalam islam, pembangunan emosional siswa juga dapat disebabkan oleh situasi kondisi dan pendidikan yang diterima. Oleh sebab itu, penting bagi pengembangan kecerdasan emosional siswa, seperti memberikan pengajaran agama yang tepat, memberikan bimbingan yang baik, dan mendukung pengembangan kemampuan sosial dan emosional siswa.

Daniel Goleman, seorang psikologi dan penulis buku populer, membagi kecerdasan emosional menjadi lima faktor utama yang dikenal sebagai model EI dan EQ (Emotional Intelligence Quotient). Kelima faktor tersebut diantaranya:

1. Kesadaran diri (Self-Awareness) yaitu kemampuan atau keterampilan untuk memahami dan mengenali perasaan yang dimiliki diri sendiri serta bagaimana perasaan tersebut memengaruhi tindakan dan perilaku. Ini melibatkan kesadaran terhadap emosi, kekuatan dan kelemahan pribadi, serta bagaimana tindakan dan perilaku memengaruhi orang di sekitar.
2. Pengaturan diri (Self-Regulation) yaitu kemampuan atau keterampilan untuk mengelola emosi dengan efektif sehingga tidak mudah terpancing emosi negatif atau terbawa perasaan. Ini meliputi kemampuan untuk mengendalikan impuls, menahan diri dari tindakan yang merugikan, serta menyeimbangkan perasaan dengan logika dan akal sehat.
3. Motivasi (Motivastion) yaitu kemampuan atau keterampilan untuk memotivasi diri sendiri dalam mencapai tujuan serta mendorong diri kita sendiri untuk meraih kesuksesan. Ini melibatkan kemampuan untuk tetap termotivasi dan berfokus pada tujuan, bahkan dalam situasi yang sulit atau menghadapi rintangan.
4. Empati (Empathy), yaitu kemampuan atau keterampilan untuk memahami dan mengenali perasaan dari orang lain, serta merespon secara tepat dan membangun hubungan yang sehat.

5. Keterampilan sosial (Social Skills), yaitu kemampuan atau keterampilan dalam menciptakan hubungan yang positif dengan orang lain, memimpin, berkolaborasi, dan memecahkan konflik dengan efektif, memotivasi orang lain dan beradaptasi dengan situasi yang berbeda.

D. Pengaruh Multimedia Matematika Terhadap Kecerdasan Emosional

Multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika dapat memengaruhi kecerdasan emosional siswa dengan memberikan beberapa pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Multimedia pembelajaran matematika juga dapat memperkaya pengalaman siswa saat belajar dengan memanfaatkan gambar, video, suara, animasi, dan interaksi yang menarik yang menyenangkan.

Dari informasi-insormasi yang diperoleh bahwa multimedia pembelajaran matematika berpengaruh positif terhadap kecerdasan emosional siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan (Sriwijaya, 2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan emosional siswa, khususnya pada aspek pengenalan emosi dan regula emosi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Ariska, 2018) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran matematika memberikan efek yang positif terhadap kecerdasan emosional siswa, khususnya pada aspek emosi, ekspresi emosi, penggunaan emosi, dan regula emosi. Sedangkan (Susanto, 2018) menunjukkan pada penelitiannya bahwa penggunaan multimedia pembelajaran matematika berdampak pada peningkatan kecerdasan emosional siswa pada aspek pengenalan emosi dan penggunaan emosi.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang tinggi terhadap kecerdasan emosional siswa. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Yuanita dan Syarifuddin (2019) menemukan bahwa multimedia dalam pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa kelas VIII di salah satu SMP di Jakarta. Didapat hasil penelitiannya menunjukkan nilai kecerdasan emosional yang menggunakan pembelajaran menggunakan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran lebih tinggi dibandingkan siswa yang tidak memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran matematika.

Sementara itu, hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Mawaddah, Sari, dan Hidayatullah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika mengalami peningkatan terutama terjadi pada peningkatan kemampuan siswa dalam berpikir secara kritis dan kreatif siswa serta sikap terhadap pembelajaran matematika, artinya memiliki tatakrama pada saat pembelajaran matematika. Hal ini kemudian dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa karena keterampilan berpikir kritis dan kreatif sebagai salah satu bagian dari kecerdasan emosional yang penting

Dalam rangka meningkatkan kecerdasan emosional siswa, penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika dapat memberikan kontribusi yang positif. Dengan

memanfaatkan gambar, video, suara, animasi, dan interaksi yang menarik, multimedia pembelajaran matematika dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, dengan itu penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran dapat memperbaiki motivasi siswa dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa, terutama pada aspek pengenalan emosi, penggunaan emosi, dan regula falsi emosi. Selain itu, penggunaan multimedia juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta memperbaiki sikap siswa terhadap matematika, yang merupakan bagian dari kecerdasan emosional. Oleh karena itu, penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika dapat menjadi pilihan yang tepat dan solusi yang efektif bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

Secara umum, multimedia sebagai alat bantu pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif yang sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa, terutama jika multimedia tersebut dirancang dengan baik dan mempertimbangkan aspek-aspek yang mendukung pengembangan kecerdasan emosional, seperti kemampuan untuk merangsang emosi positif dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, jika multimedia pembelajaran matematika dirancang dengan kurang baik, misalnya terlalu fokus pada materi tanpa memperhatikan aspek-aspek emosional, maka dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa secara negatif. Beberapa efek negatif yang mungkin terjadi antara lain: Kebosanan: Jika multimedia pembelajaran matematika tidak menarik atau terlalu monoton, maka siswa dapat merasa bosan dan kehilangan minat pada materi. Hal ini dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa dengan menurunkan motivasi dan minat belajar; Kecemasan: Jika multimedia pembelajaran matematika terlalu sulit atau tidak memberikan penjelasan yang jelas, maka siswa dapat merasa cemas dan tidak percaya diri dalam belajar matematika. Hal ini dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa dengan menurunkan kepercayaan diri dan meningkatkan tingkat kecemasan; Gangguan: Jika multimedia pembelajaran matematika terlalu bising atau terdapat gangguan lain, maka dapat mempengaruhi konsentrasi dan fokus siswa. Hal ini dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa yang dapat menurunkan kemampuan untuk mengatur emosi dan mengelola stres.

Dalam rangka meminimalisir pengaruh negatif multimedia pembelajaran matematika terhadap kecerdasan emosional siswa, sebaiknya multimedia pembelajaran matematika dirancang dengan memperhatikan aspek-aspek yang mendukung pengembangan kecerdasan emosional, seperti merangsang emosi positif, meningkatkan motivasi belajar, memberikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami, dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Selain itu, sebaiknya juga dilakukan evaluasi terhadap multimedia pembelajaran matematika untuk mengetahui efektivitas dan dampaknya pada kecerdasan emosional siswa.

Referensi

- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*, 88-100.
- Ariska, R. (2018). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VIII MTsN Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 92-99.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.



- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Cooper, R. (. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Dewi, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasratuddin. (2012). Meningkatkan Kecerdasan Emosional Melalui Pembelajaran Matematika Realistik . *Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Ibrahim. (2012). *Pembelajaran Matematika dengan ICT Sebagai Sarana Pengembangan Kecerdasan Emosional Siswa Menuju Pembangunan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Fourier.
- Iqbal. (2022). *KECERDASAN EMOSIONAL SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 9 ACEH TIMUR*. Aceh Timur: ejurnalunsam. Retrieved from <https://ejurnalunsam.id/index.php/JDM>
- M.d. Abdulrahaman, d. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic Review. *Heliyon*.
- Maharani, A. (2014). Mengenal Kecerdasan Emosional dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Online Universitas Pekalongan, Vol. 2 No. 1*, 63-70.
- Manurung, P. (2020). MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. *Jurnal Ilmiah Al-Fikru, Vol. 14 No. 1* .
- Maritsa, A. S. (2021). PENGARUH TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan, Vol. 18 No. 2*, 91-100.
- Mawaddah, R. S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa SMP. *Unnes Journal of Mathematics Education, Vol. 8 No. 2* , 158-166.
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moto, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi*, 1-8.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Joernal of Primary Education, 3 No 1*.
- Muhsinin, M. A. (2016). *Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN Srengat III Kabupaten Blitar*. Malang: etheses.uin-malang.ac.id.
- Nisa, A. W. (2021). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Menumbuhkan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Pendidikan Islam*, 154-170.
- Noer, S. H. (2022). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN KEMAMPUAN AWAL TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE. *Program Studi Pendidikan Matematika, Vol. 11 No. 1*, 482-492. doi:<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4464>
- Nurfadhillah, S. W. (2021). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH. *Jurnal Edukasi dan Sains, 3*, 289-298. Retrieved April 27, 2023, from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, Vol. 14 No. 1*, 92-110.



- Riyanto, Y. (2012). *Teori dan Praktik Pengukuran, Evaluasi, dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sanjaya, W. (2011). *Media Pembelajaran. Kencana*.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari., H. I. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: etheses.uinsgd.ac.id.
- Sari., H. I. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: etheses.uinsgd.ac.id.
- Setyawan, A. &. (2018). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 186-196.
- Sriwijaya, Y. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 25 No. 2, 85-94.
- Sugianto, L. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Terintegrasi Kecerdasan Emosional dan Karakter. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan*, Vol. 8 No. 1, 61-76. doi:<http://dx.doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.984>
- Sukmana, A. I. (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERPENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA. *Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol 3.
- Surani, D. (2019). *STUDI LITERATUR : PERAN TEKNOLOG PENDIDIKAN DALAM PENDIDIKAN 4*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa .
- Susanto, A. S. (2018). The Effectiveness of Interactive Multimedia Learning on Emotional Intelligence Improvement in Mathematics. *Journal of Physics*.
- Uno, B. (Jakarta). 2012. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuanita, L. A. (2019). Pengaruh penggunaan multimedia terhadap kecerdasan emosional siswa pada materi bangun ruang di SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 5 No. 1, 62-69.