

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
PENGUATAN RESILIENSI DIRI TERHADAP PENYALAHGUNAAN
ALKOHOL PADA SISWA SMP**

Adibil Muchtar Alfariz¹, Wiryo Nuryono²

1. Universitas Negeri Surabaya, email : adibil.22156@mhs.unesa.ac.id
2. Universitas Negeri Surabaya, email : wiryonuryono@unesa.ac.id

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Resiliensi remaja; konsumsi alkohol; teman sebaya; augmented reality; analisis kebutuhan; bimbingan dan konseling</i>	<p>Resiliensi diri merupakan kemampuan penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam menghadapi tekanan sosial, termasuk tekanan teman sebaya yang berkaitan dengan perilaku berisiko seperti konsumsi alkohol, sehingga layanan bimbingan dan konseling di sekolah memerlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini merupakan tahap awal pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dalam mendukung penguatan resiliensi diri siswa. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang dibatasi pada tahap Analysis. Pengumpulan data dilakukan melalui angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa SMP serta wawancara pendukung dengan guru bimbingan dan konseling, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mendukung penguatan resiliensi diri siswa, khususnya dalam melatih kemampuan mengelola emosi, menolak tekanan teman sebaya, dan mengambil keputusan dalam situasi sosial yang berisiko. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan mampu menghadirkan simulasi tekanan sosial secara realistik sebagai dasar bagi tahap pengembangan media selanjutnya.</p>
Keywords : <i>Adolescent resilience; alcohol consumption; peer influence; educational technology; needs analysis; guidance and counseling</i>	<p>Abstract <i>Self resilience is an essential ability that students need to develop in order to cope with social pressure, including peer pressure related to risky behaviors such as alcohol consumption; therefore, guidance and counseling services in schools require appropriate instructional media that meet students' needs. This study represents the initial stage of instructional media development and aims to analyze the needs for learning media to support the strengthening of students' self-resilience. The research employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, limited to the Analysis stage. Data were collected through a needs analysis questionnaire administered to junior high school students and supported by interviews with guidance and counseling teachers, and were analyzed descriptively. The findings indicate that the instructional media currently used have not fully</i></p>

	<i>supported the development of students' self-resilience, particularly in training emotional regulation, resistance to peer pressure, and decision-making in socially risky situations. Therefore, instructional media that are interactive, contextual, and capable of presenting realistic social pressure simulations are needed as a foundation for subsequent stages of media development</i>
--	---

PENDAHULUAN

Masa remaja awal, yang umumnya dialami oleh peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), merupakan periode perkembangan yang ditandai oleh berbagai perubahan mendasar dalam aspek biologis, kognitif, dan sosial. Pada tahap ini, remaja mulai mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, meningkatkan kemandirian dalam berpikir dan bertindak, serta membangun relasi sosial yang semakin luas dengan lingkungan sebayanya. Proses perkembangan tersebut membuat remaja memiliki kebutuhan yang tinggi akan penerimaan sosial, sehingga mereka menjadi lebih peka terhadap pengaruh lingkungan di sekitarnya, terutama dari kelompok teman sebaya (Mubarok & Pierewan, 2018).

Pengaruh teman sebaya sering kali berperan besar dalam membentuk sikap dan perilaku remaja. Pada usia SMP, kemampuan regulasi diri dan pengambilan keputusan belum berkembang secara optimal, sehingga remaja cenderung mengikuti norma kelompok sebagai bentuk penyesuaian sosial. Dalam kondisi tertentu, tekanan sosial ini dapat mendorong remaja untuk terlibat dalam perilaku yang berisiko, terutama ketika perilaku tersebut dianggap sebagai bagian dari dinamika pergaulan (Arti & Faraz, 2025). Salah satu bentuk perilaku berisiko yang masih dijumpai pada remaja adalah konsumsi alkohol.

Hasil penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam konsumsi alkohol tidak hanya terjadi pada usia remaja akhir, tetapi juga mulai muncul pada usia sekolah menengah. Dorongan rasa ingin tahu, ajakan teman sebaya, serta minimnya pemahaman mengenai konsekuensi jangka panjang konsumsi alkohol menjadi faktor yang sering melatarbelakangi perilaku tersebut (Syahara et al., 2020). Temuan ini mengindikasikan bahwa upaya pencegahan perlu diarahkan sejak dini, khususnya pada jenjang SMP yang merupakan fase penting dalam pembentukan sikap dan perilaku remaja.

Keterlibatan remaja dalam konsumsi alkohol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, baik terhadap perkembangan akademik maupun

psikososial. Beberapa studi nasional melaporkan bahwa konsumsi alkohol dapat memengaruhi konsentrasi belajar, kestabilan emosi, serta meningkatkan kecenderungan perilaku menyimpang pada remaja (Ussolikhah et al., 2024). Selain itu, alkohol juga berkaitan dengan menurunnya kemampuan kontrol diri dan meningkatnya risiko konflik sosial di lingkungan sekolah maupun keluarga. Dampak tersebut menjadi lebih signifikan apabila terjadi pada usia SMP, mengingat siswa pada tahap ini masih berada dalam proses pembentukan karakter dan nilai-nilai dasar kehidupan.

Dalam ranah pendidikan, penguatan resiliensi siswa menjadi bagian integral dari upaya pengembangan aspek pribadi dan sosial. Sekolah memiliki posisi strategis dalam mendukung proses tersebut melalui kegiatan pembelajaran dan layanan bimbingan dan konseling (BK). Layanan BK tidak hanya berfungsi untuk menangani permasalahan siswa, tetapi juga berperan dalam upaya pencegahan dan pengembangan potensi siswa agar mampu menghadapi tantangan perkembangan secara optimal (Haryani et al., 2024). Namun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan preventif di sekolah masih menghadapi berbagai keterbatasan, terutama terkait dengan metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa sering kali belum mampu menjawab kebutuhan belajar remaja secara optimal. Siswa pada era digital cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan kontekstual agar lebih mudah memahami materi serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Sarudin et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat untuk melatih keterampilan berpikir, pengambilan keputusan, dan pengelolaan emosi siswa.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Sulistyowati & Asriati, 2024). Salah satu teknologi yang mulai banyak dimanfaatkan dalam pendidikan adalah Augmented Reality (AR), yang memungkinkan penggabungan objek virtual dengan lingkungan nyata secara

interaktif. Penelitian nasional menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih kontekstual (Zulfa et al., 2025).

Selain teknologi AR, pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) juga semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui simulasi, tantangan, dan pemecahan masalah yang mendekati situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini dinilai efektif dalam melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pengambilan keputusan siswa (Widiana, 2022). Dalam konteks pencegahan perilaku berisiko, permainan edukatif berpotensi menjadi sarana yang tepat untuk melatih siswa menghadapi tekanan sosial secara aman dan terarah.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada kesesuaianya dengan kebutuhan nyata siswa dan kondisi sekolah. Media pembelajaran yang dikembangkan tanpa didasarkan pada analisis kebutuhan berisiko tidak digunakan secara optimal atau tidak memberikan dampak yang signifikan. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi tahap awal yang sangat penting dalam proses perancangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, tingkat pemahaman terhadap isu perilaku berisiko, kemampuan resiliensi diri, serta preferensi siswa terhadap bentuk media pembelajaran yang digunakan (Putri et al., 2025).

Selain berfokus pada siswa, analisis kebutuhan juga perlu melibatkan guru, khususnya guru bimbingan dan konseling, sebagai pihak yang memiliki pemahaman langsung mengenai kondisi dan permasalahan siswa di sekolah. Informasi mengenai praktik layanan pencegahan yang telah dilakukan, kendala yang dihadapi, serta harapan terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan menjadi dasar penting dalam merancang media yang relevan dan aplikatif. Dengan demikian, analisis kebutuhan berperan sebagai landasan empiris untuk memastikan keselarasan antara tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Berbagai penelitian telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Augmented Reality, dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar siswa. (Mendoza et al. 2025) dalam penelitian berjudul "*Learning Media Needs Analysis Using Augmented Reality*

Educational Games" menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis AR memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Namun demikian, analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian tersebut masih terbatas pada preferensi umum siswa terhadap penggunaan teknologi dan media digital, tanpa menguraikan kebutuhan pembelajaran secara kontekstual berdasarkan karakteristik siswa, kondisi layanan, serta permasalahan spesifik yang dihadapi. Hal ini menunjukkan bahwa analisis kebutuhan belum sepenuhnya ditempatkan sebagai tahap awal yang komprehensif sebelum pengembangan media dilakukan.

Penelitian di konteks Indonesia juga menunjukkan pentingnya analisis kebutuhan media pembelajaran, meskipun fokus kajiannya masih terbatas. (Fadhillah et al. 2025) dalam penelitian berjudul "*Analisis Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Mengatasi Miskonsepsi Peserta Didik di Sekolah Dasar*" menegaskan bahwa analisis kebutuhan media diperlukan untuk membantu mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami siswa. Namun, penelitian tersebut lebih diarahkan pada rekomendasi penggunaan media sebagai solusi pembelajaran, dan belum mengkaji secara mendalam kesenjangan antara kebutuhan media dengan karakteristik media yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terbatas penelitian yang secara khusus memfokuskan diri pada analisis kebutuhan media pembelajaran sebagai landasan awal pengembangan media, terutama dalam konteks layanan bimbingan dan konseling yang memiliki tujuan preventif dan karakteristik berbeda dengan pembelajaran mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, analisis kebutuhan media pembelajaran merupakan langkah esensial dalam upaya memperkuat resiliensi diri siswa SMP sebagai strategi pencegahan penyalahgunaan alkohol. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan media pembelajaran siswa dalam mendukung penguatan resiliensi diri ketika menghadapi tekanan sosial. Hasil analisis kebutuhan ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai kondisi siswa dan sekolah, serta menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan nyata siswa di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan mengacu pada model ADDIE, yang pelaksanaannya dibatasi pada tahap Analysis sebagai studi awal pengembangan media pembelajaran (Branch, 2009). Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai kebutuhan, permasalahan, dan karakteristik pengguna sebagai dasar perancangan media. Pendekatan penelitian yang digunakan bersifat deskriptif dengan memadukan data kualitatif dan kuantitatif guna menghasilkan pemahaman yang komprehensif terhadap kondisi lapangan.

Penelitian dilaksanakan di salah satu SMP di Kota Surabaya dengan subjek penelitian meliputi murid kelas VIII dan guru Bimbingan dan Konseling. Pemilihan subjek Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Random sampling. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin. Dari total populasi sebanyak 256 murid kelas VIII, ditetapkan jumlah sampel sebanyak 100 murid. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penggunaan jumlah sampel tersebut menghasilkan margin of error sebesar 0,078 atau setara dengan 7,81%. Nilai ini menunjukkan tingkat ketelitian yang masih dapat diterima dalam penelitian pendidikan yang bersifat deskriptif, khususnya pada tahap analisis awal dalam pengembangan media pembelajaran.

Penetapan margin of error tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan sebagai dasar perancangan media (Creswell, 2009). Pada tahap ini, penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi empiris dan kecenderungan kebutuhan murid, bukan untuk melakukan generalisasi secara luas. Selain itu, jumlah sampel yang mencakup sekitar 39% dari total populasi dinilai telah cukup merepresentasikan karakteristik murid kelas VIII serta mempertimbangkan efektivitas dan keterbatasan pelaksanaan penelitian di sekolah.

Guru BK dipilih sebagai informan pendukung karena memiliki peran strategis dalam layanan pencegahan serta pemahaman terhadap kondisi psikososial murid di sekolah.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket tertutup. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru BK untuk menggali informasi mengenai kondisi empiris resiliensi diri terhadap penyalahgunaan alkohol, bentuk

layanan pencegahan yang telah dilakukan, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Angket analisis kebutuhan diberikan kepada murid untuk memperoleh data mengenai tingkat pemahaman tentang bahaya alkohol, kemampuan resiliensi diri dalam menghadapi tekanan sosial, serta minat terhadap media pembelajaran interaktif berbasis permainan dan teknologi Augmented Reality.

Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, dan angket analisis kebutuhan yang disusun berdasarkan indikator resiliensi diri dan pencegahan perilaku berisiko pada remaja. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menggambarkan kecenderungan kebutuhan murid terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

HASIL

Peneliti telah melakukan penyebaran angket kepada subjek penelitian di salah satu SMP Negeri di Surabaya yang terdiri dari tiga kelas. Berdasarkan data yang tersaji pada tabel di bawah, dapat diketahui gambaran resiliensi siswa terhadap alkohol yang mencakup regulasi emosi, kemampuan menolak tekanan sosial, kontrol diri dalam situasi berisiko, pengaruh lingkungan, serta pemahaman terhadap aturan.

Tabel 1: Hasil Angket Resiliensi diri penggunaan alkohol pada peserta didik SMP

No	Dimensi Analisis	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban	%
1	Resiliensi Internal	Regulasi emosi	Kemampuan mengatasi rasa cemas tanpa pelarian ke alkohol	Selalu	4
				Sering	22
				Jarang	46
				Tidak Pernah	28
2	Resiliensi Sosial	Tekanan teman sebaya	Kemampuan menolak ajakan teman untuk mengonsumsi alkohol	Selalu	11
				Sering	29
				Jarang	37
				Tidak Pernah	23
3	Resiliensi Situasional	Kontrol perilaku	Kemampuan mengendalikan diri	Selalu	11
				Sering	30

			dalam situasi sosial berisiko	Jarang	33
				Tidak Pernah	26
4	Resiliensi Lingkungan	Pengaruh teman sebaya	Pengalaman mencoba alkohol akibat pengaruh lingkungan sosial	Selalu	12
				Sering	22
				Jarang	33
				Tidak Pernah	33
5	Resiliensi Normatif	Pemahaman aturan	Pemahaman bahwa konsumsi alkohol di bawah umur dilarang	Selalu	10
				Sering	27
				Jarang	38
				Tidak Pernah	25

Berdasarkan tabel diatas sebanyak (46%) siswa menyatakan jarang dan (28%) tidak pernah mampu mengatasi rasa cemas tanpa pelarian perilaku negatif, sedangkan (22%) sering dan hanya (4%) selalu mampu mengelola kecemasan. Pada aspek tekanan teman sebaya, kemampuan siswa menolak ajakan mengonsumsi alkohol masih rendah. Sebanyak (37%) siswa jarang dan (23%) tidak pernah mampu menolak ajakan teman, sementara (29%) sering dan (11%) selalu mampu menolak. Pada aspek kontrol perilaku dalam situasi sosial, sebanyak (30%) siswa sering dan (11%) selalu merasa kesulitan menolak alkohol dalam acara sosial, sedangkan (33%) jarang dan (26%) tidak pernah mengalami kesulitan.

Pada aspek pengaruh lingkungan, sebanyak (22%) siswa sering dan (12%) selalu pernah mencoba alkohol karena pengaruh teman sebaya, sementara (33%) jarang dan (33%) tidak pernah terpengaruh. Pada aspek pemahaman normatif, hanya (10%) siswa yang selalu memahami bahwa konsumsi alkohol di bawah umur merupakan tindakan terlarang, (27%) sering, (38%) jarang, dan (25%) tidak pernah memahami hal tersebut secara konsisten.

Tabel 2: Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Peserta Didik SMP

No	Dimensi Analisis	Aspek	Indikator	Pilihan Jawaban	%
1	Kebutuhan Media	Jenis media	Penggunaan media pembelajaran visual (gambar, video, animasi) diperlukan dalam pembelajaran	Sangat Setuju	38
				Setuju	42
				Tidak Setuju	15

				Sangat Tidak Setuju	5
2	Karakteristik Peserta Didik	Gaya belajar	Media pembelajaran audio-visual memudahkan pemahaman materi	Sangat Setuju	40
				Setuju	36
				Tidak Setuju	18
				Sangat Tidak Setuju	6
				Sangat Tidak Setuju	
3	Ketersediaan Media	Sarana prasarana	Fasilitas sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran	Sangat Setuju	32
				Setuju	40
				Tidak Setuju	20
				Sangat Tidak Setuju	8
				Sangat Tidak Setuju	
4	Motivasi Belajar	Ketertarikan	Media pembelajaran yang menarik meningkatkan motivasi belajar	Sangat Setuju	45
				Setuju	35
				Tidak Setuju	15
				Sangat Tidak Setuju	5
				Sangat Tidak Setuju	
5	Efektivitas Pembelajaran	Pemahaman materi	Media pembelajaran membantu memahami materi pelajaran	Sangat Setuju	42
				Setuju	38
				Tidak Setuju	15
				Sangat Tidak Setuju	5
				Sangat Tidak Setuju	

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran, pada aspek kebutuhan media diperoleh bahwa 38% responden sangat setuju dan 42% setuju terhadap penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran, sedangkan 15% responden tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju.

Ditinjau dari karakteristik peserta didik, hasil analisis menunjukkan bahwa 40% responden sangat setuju dan 36% setuju bahwa media pembelajaran audio-visual memudahkan pemahaman materi, sementara 18% responden tidak setuju dan 6% sangat tidak setuju. Pada aspek ketersediaan media, sebanyak 32% responden sangat setuju dan 40% setuju menyatakan bahwa fasilitas sekolah

mendukung penggunaan media pembelajaran, sedangkan 20% responden tidak setuju dan 8% sangat tidak setuju. Pada aspek motivasi belajar, hasil analisis menunjukkan bahwa 45% responden sangat setuju dan 35% setuju bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, sementara 15% responden tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju. Selanjutnya, pada aspek efektivitas pembelajaran diperoleh bahwa 42% responden sangat setuju dan 38% setuju bahwa media pembelajaran membantu memahami materi pelajaran, sedangkan 15% responden tidak setuju dan 5% sangat tidak setuju.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa resiliensi diri siswa SMP terhadap risiko penyalahgunaan alkohol masih berada pada kategori rendah hingga sedang, terutama pada aspek regulasi emosi, kemampuan menolak tekanan teman sebaya, dan kontrol diri dalam situasi sosial berisiko. Kondisi ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa regulasi emosi dan kontrol diri merupakan komponen penting dalam resiliensi remaja ketika menghadapi tekanan lingkungan sosial (Dias & Cadime, 2017; Ilmiyah & Laka, 2025). Rendahnya kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu mengelola tekanan psikologis secara adaptif.

Selain itu, kuatnya pengaruh teman sebaya dalam mendorong perilaku berisiko juga terlihat dari hasil angket dan wawancara guru BK. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pada fase remaja awal, kebutuhan akan penerimaan sosial sering kali membuat siswa lebih mudah terpengaruh oleh tekanan kelompok dibandingkan pertimbangan rasional (Mubarok & Pierewan, 2018; Ostarini & Mardianto, 2025). Dalam konteks ini, pemberian informasi semata mengenai bahaya alkohol dinilai belum cukup untuk membekali siswa menghadapi situasi sosial yang menekan.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang mampu melampaui penyampaian materi secara kognitif. Media pembelajaran diperlukan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga siswa dapat mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa lebih efektif dalam

membentuk keterampilan perilaku dan pengambilan keputusan dibandingkan metode konvensional (Sarudin et al., 2024).

Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting sebagai alat pendukung layanan preventif. Layanan BK tidak hanya berfungsi menangani masalah, tetapi juga mengembangkan kapasitas siswa agar mampu menghadapi tantangan perkembangan secara optimal (Haryani et al., 2024). Oleh karena itu, media pembelajaran dipandang sebagai kebutuhan strategis untuk membantu guru BK menyampaikan materi penguatan resiliensi secara lebih menarik dan bermakna.

Pemilihan jenis media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dan pandangan guru Bimbingan dan Konseling. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan setuju terhadap penggunaan media pembelajaran visual dan audio-visual karena memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media visual dan audio-visual mampu meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran pada siswa di era digital (Sulistyowati & Asriati, 2024).

Media pembelajaran interaktif dipandang relevan karena memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir, mengambil keputusan, dan merefleksikan konsekuensi dari pilihan yang diambil. Hal ini penting dalam konteks penguatan resiliensi, karena siswa perlu berlatih menghadapi tekanan sosial secara langsung, bukan hanya memahami konsep secara teoritis. Pembelajaran aktif juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara lebih mendalam (Sarudin et al., 2024).

Pendekatan berbasis permainan dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menggurui. Game-based learning memungkinkan penyajian situasi sosial yang mendekati kehidupan nyata siswa dalam bentuk simulasi yang aman dan terkontrol. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konsep dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Widiana, 2022).

Selain itu, pemanfaatan teknologi Augmented Reality dinilai relevan dengan karakteristik generasi digital dan didukung oleh temuan penelitian yang

menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa (Zulfa et al., 2025). Teknologi ini memungkinkan penggabungan objek virtual dengan lingkungan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan imersif. Dalam layanan bimbingan dan konseling, penggunaan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam layanan preventif.

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang interaktif, berbasis permainan, dan didukung teknologi merupakan respons terhadap kebutuhan nyata siswa dan kondisi layanan di sekolah. Namun, penelitian ini masih terbatas pada tahap analisis kebutuhan, sehingga pengembangan dan pengujian efektivitas media pembelajaran dilakukan pada tahap penelitian selanjutnya sesuai dengan model ADDIE (Branch, 2009).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menghadapi tekanan sosial yang berkaitan dengan perilaku berisiko, khususnya dalam konteks konsumsi alkohol. Kesulitan tersebut tampak pada kemampuan menolak ajakan teman sebaya, pengelolaan emosi dalam situasi sosial yang menekan, serta pengambilan keputusan yang aman. Temuan ini mengindikasikan bahwa layanan bimbingan dan konseling di sekolah membutuhkan dukungan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk memperkuat aspek resiliensi diri siswa.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dan guru bimbingan dan konseling adalah media yang mampu menghadirkan situasi sosial yang realistik, memuat skenario tekanan teman sebaya, serta memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media yang bersifat satu arah dan informatif dinilai belum cukup efektif untuk melatih keterampilan resiliensi, terutama dalam konteks pencegahan perilaku berisiko. Oleh karena itu, kebutuhan media pembelajaran lebih mengarah pada media yang interaktif, kontekstual, dan mendukung latihan pengambilan keputusan secara mandiri.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa analisis kebutuhan media pembelajaran menjadi landasan penting sebelum dilakukan pengembangan

media dalam layanan bimbingan dan konseling. Temuan penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai jenis kebutuhan media, karakteristik media yang diharapkan, serta aspek resiliensi yang perlu diperkuat pada peserta didik. Hasil analisis ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar perencanaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan nyata siswa dan konteks layanan di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Arti, & Faraz, R. (2025). *Peer Influence And Risk-Taking Behavior In Adolescents*. 122–131.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Method Approaches* (3rd Ed.). Sage.
- Dias, P. C., & Cadime, I. (2017). *Protective Factors And Resilience In Adolescents: The Mediating Role Of Self-Regulation*. 37–43.
- Fadhillah, S. N., Hamdu, G., & Putri, A. R. (2025). Analisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran dalam mengatasi miskonsepsi peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 10(2).
- Fowo, M., Selly, J. B., & Djogo, H. M. A. (2021). *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Konsumsi Di Sman 6 Kupang*. 5, 26–33.
- Haryani, Adi, B. Setyo, Kurniawati, & Aprilia, T. (2024). *Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Untuk Mengembangkan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 1356–1362.
- Ilmiyah, N., & Laka, L. (2025). *Resiliensi Akademik Ditinjau Dari Regulasi Emosi Dan Dukungan Orang Tua (Studi Korelasional Pada Siswa Smk)*. 10, 268–278.
- Mendoza, M. D., Hutajulu, O., Rahmadani, R., Matondang, I., & Sari, R. D. (2025). *Learning media needs analysis using augmented reality educational games*.
- Mubarok, F., & Pierewan, A. (2018). *Pengaruh Penerimaan Teman Sebaya Terhadap Well-Being Pada Remaja*. 49–56.
- Ostarini, S., & Mardianto. (2025). *Pengaruh Peer Pressure Terhadap Perilaku Drinking Behavior Pada Remaja Kota Padang*. 9, 21403–21413.
- Putri, R. A., Julhijah, M., & Prasasti, A. I. (2025). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Siswa Kelas XI Sma Sebagai Dasar Rancangan Media Edpuzzle Dan Bamboozle Di Sman 11 Bulukumba*. 10, 200–209.
- Riskinandiya, J., & Darmayanti, N. (2024). *Upaya Guru Bk Dalam Mengatasi Perilaku Siswa Yang Menyimpang Dalam Bermedia Sosial Di Upt Smp*. 3(2), 286–291.

- Samsidar, S. (2025). Implementation of digital learning media in increasing elementary school students' interest in learning: A literature review.
- Sarudin, Mahfud, M., Fuad, M., & Agustin, P. D. (2024). *Pengaruh Teknik Pembelajaran Aktif Terhadap Prestasi Akademik Siswa : Analisis Literatur Komprehensif.* 10, 281–290. <Https://Doi.Org/10.37567/Jie.V10i2.3349>
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Dan Keterlibatan Belajar Di Era Digital Cicik.* 11, 1176–1188.
- Syahara, Nurhadi, & Rahman, A. (2020). *Konsumsi Alkohol Di Kalangan Remaja Di Kota Surakarta.* 3, 173–192.
- Ussolikhah, N., Marliana, L., Permana, H., Muslimah, & Fajri, R. I. (2024). *Understanding Underage Alcohol Consumption : Exploring Motivations , Influences , And Impacts Among Students.* 4(1), 51–59.
- Widiana, I. W. (2022). *Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.* 10(1), 1–10.
- Zulfa, A., Afriyadi, M. M., Baharudin, & Fiteriani, I. (2025). *Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Ips.* 4(3), 1040–1050.