

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anger issues merupakan manifestasi emosi dasar yang alami pada manusia secara biologis, namun pada siswa SMA di Indonesia sering mengalami eskalasi menjadi perilaku agresif, *bullying*, serta kekerasan fisik di lingkungan sekolah yang menunjukkan disfungsi regulasi emosi primer. Menurut data terbaru dari *Health and Community Center* (HCC) tahun 2024, sebanyak 34% siswa SMA di Jakarta menunjukkan indikasi gangguan mental emosional yang signifikan, di mana fenomena *anger issues* berupa marah berlebih dan konflik fisik berulang berkontribusi secara langsung terhadap 25 kasus bunuh diri pada anak sepanjang tahun 2025 akibat paparan *bullying* berkepanjangan.

Fenomena *anger issues* ini tidak hanya mengganggu dinamika proses belajar-mengajar secara keseluruhan, tetapi juga menimbulkan dampak jangka panjang terhadap kesehatan mental remaja melalui disfungsi regulasi emosi yang dipengaruhi oleh predisposisi psikososial seperti masa pubertas, tekanan akademik intensif, dan dinamika interaksi sosial yang kompleks sebagai prediktor signifikan resiliensi psikologis, sebagaimana dijelaskan dalam teori roda emosi oleh Plutchik (2001). Pada tingkat nasional, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat adanya peningkatan 20% kasus kekerasan antarpeserta didik sepanjang 2025,

sehingga menjadikan *anger issues* sebagai prioritas utama dalam pengembangan intervensi preventif melalui program bimbingan konseling (BK) di sekolah.

Di Kabupaten Madiun, Jawa Timur, kondisi lapangan di SMA Negeri seperti SMAN 2 Mejayan menunjukkan disfungsi deteksi dini *anger issues* oleh konselor atau guru BK karena minimnya media ekspresif digital yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan gaya hidup siswa remaja saat ini. Observasi awal peneliti tahun 2025 mengindikasikan bahwa 67% siswa kelas X-XII lebih memilih berbagi keluhan emosi ke teman sebaya atau media sosial seperti Instagram dan TikTok ketimbang mendatangi layanan BK formal di sekolah. Alasannya sederhana: metode konvensional seperti wawancara tatap muka atau kuesioner kertas dirasakan sangat memalukan, kurang privat, dan tidak sesuai dengan kebiasaan digital mereka sehari-hari.

Hal ini mengakibatkan eskalasi pola emosi harian seperti *anger issues* tidak terpantau secara efektif dan tepat waktu, di mana 40% kasus *bullying* baru terdeteksi setelah insiden fisik besar terjadi, seperti perkelahian atau kekerasan verbal ekstrem, sesuai laporan resmi Dinas Pendidikan setempat. Ketergantungan konselor pada observasi manual dan catatan harian tanpa tools interaktif modern seperti aplikasi QR code untuk tagging emosi terbukti sangat tidak efektif di era digital ini. Apalagi, siswa SMA di daerah tersebut menghabiskan 6-8 jam per hari secara online untuk belajar, bermain game, atau bersosialisasi, sehingga diperlukan pendekatan

teknologi yang lebih inovatif agar deteksi emosi bisa dilakukan secara real-time dan anonim.

Salsabila (2023) membuktikan efektivitas intervensi anger management yang terstruktur dengan menurunkan frekuensi perilaku agresif anak SD dari baseline rata-rata 21-19 kali per minggu menjadi hanya 6-8 kali pasca-implementasi fase A1-B-A2, di mana rekam pola emosi harian secara konsisten terbukti sebagai faktor kunci keberhasilan intervensi melalui pendekatan berbasis bukti (*evidence-based practice*). Demikian pula, Yasmine & Kurniawan (2021) secara komprehensif mendefinisikan *anger issues* sebagai respons emosional kronis dan maladaptif yang dipicu oleh kombinasi faktor psikologis seperti tingkat frustrasi tinggi serta faktor lingkungan seperti konflik keluarga yang berkepanjangan, dengan prevalensi mencapai 25-30% pada remaja SMA di Indonesia berdasarkan survei nasional yang representatif.

Namun, terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan dan nyata dalam konteks pendidikan menengah meskipun studi seperti Sholehah (2025) berhasil menunjukkan keberhasilan *art drawing therapy* sebagai metode regulasi emosi alternatif yang efektif untuk mengurangi intensitas *anger issues*, belum ada pengembangan media ekspresif digital spesifik dan inovatif seperti “*emo-tag*” (Barcode tag emosi yang terhubung melalui QR code ke dashboard website interaktif) yang dirancang khusus untuk monitoring preventif harian siswa SMA secara *real-time*,

anonim, skalabel, dan mudah diintegrasikan dalam program bimbingan konseling (BK) sekolah di era digital saat ini.

Oleh karena itu, pendekatan penelitian dan pengembangan (RnD) menurut Mulyatiningsih (dalam Rohaeni, 2020) menyatakan ADDIE lebih rasional dan lengkap dibanding model lain, cocok untuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, media, atau bahan ajar. Ia menekankan lima tahapan: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pendekatan ini dirancang menghasilkan media ekspresif digital yang tidak hanya valid secara konseptual tapi juga praktis dalam implementasi harian oleh konselor BK di sekolah negeri.

Model penelitian dan pengembangan 4D ini telah terbukti secara empiris efektif dalam pengembangan media pendidikan Indonesia, serupa dengan adaptasi model ADDIE oleh Branch (2009) yang menekankan iterasi berbasis data, sehingga mampu mencegah eskalasi *anger issues* menjadi gangguan mental serius seperti depresi klinis atau bunuh diri (25 kasus nasional tercatat tahun 2025). Tanpa inovasi monitoring preventif berbasis teknologi seperti “*emo-tag*”, layanan bimbingan konseling (BK) sekolah tetap bersifat reaktif dan pasca-insiden, padahal Buku Ajar Pembelajaran Sosial Emosional oleh Sari et al. (2025) secara eksplisit menekankan pentingnya integrasi teknologi digital inovatif untuk penguatan *Social Emotional Learning* (SEL) di lingkungan sekolah,

khususnya dalam membangun resiliensi emosional remaja di era digital saat ini.

Penelitian dan Pengembangan ini mengisi kesenjangan dengan mengembangkan "*emo-tag*" sebagai alat deteksi preventif *anger issues* , memungkinkan siswa menandai emosi harian (marah, frustrasi, tenang) melalui QR code yang otomatis menghasilkan dashboard pola emosi untuk konselor dalam menentukan intervensi dini seperti konseling individu atau kelompok. Produk akhir ini selaras dengan proposal PKM-PM Santi Kurniawati (2025) dan program semester genap 2025/2026 di SMA Madiun, berkontribusi pada optimalisasi layanan BK berbasis bukti untuk mengurangi kasus bullying sebesar 30-50%.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diuraikan menjadi enam pertanyaan spesifik yang mengikuti tahapan ADDIE, untuk memandu metodologi penelitian dan Pengembangan:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan desain-pengembangan prototipe "*emo-tag*" untuk deteksi *anger issues* siswa SMA?
2. Bagaimana kondisi *anger issues* peserta didik di SMA Negeri 2 Mejiyan?
3. Bagaimana implementasi uji coba dan evaluasi kelayakan serta efektivitas "*emo-tag*"?
4. Sejauh mana kelayakan "*emo-tag*" setelah seluruh tahapan R&D ADDIE?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dirumuskan paralel dengan rumusan masalah, yang berfokus ada pengembangan media ekspresif “*emo-tag*” untuk deteksi dini *anger issues* siswa SMA melalui model RnD ADDIE. Rumusan ini menekankan tujuan utama dan operasional yang spesifik, terukur, dan selaras dengan kebutuhan bimbingan konseling (BK) di sekolah.

1. Tujuan utama

Menghasilkan media ekspresif “*emo-tag*” yang layak dan efektif untuk deteksi dini *anger issues* peserta didik SMA melalui model R&D ADDIE.

2. Tujuan operasional:

- a. Menganalisis kebutuhan,
- b. Merancang dan mengembangkan prototipe,
- c. Mengimplementasikan uji coba,
- d. Mengevaluasi efektivitas,

Tidak hanya ini tapi juga serta merevisi produk akhir. Tujuan ini mendukung manfaat praktis bagi BK sekolah dan kontribusi teori pada asesmen emosi berbasis media ekspresif.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media ekspresif berbasis ADDIE untuk deteksi dini *anger issues* siswa SMA, dengan mengintegrasikan model emosi Plutchik dan prinsip bimbingan

konseling (BK). Penelitian juga menambah referensi metodologi R&D di bidang psikologi pendidikan Indonesia terkait identifikasi emosi remaja.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi guru BK

“*emo-tag*” sebagai alat praktis deteksi dini *anger issues* , memudahkan asesmen emosi siswa tanpa wawancara panjang.

2) Bagi peserta didik

Media ekspresif yang menyenangkan untuk melatih identifikasi dan ekspresi emosi marah, mengurangi risiko masalah perilaku.

3) Bagi sekolah

Meningkatkan efektivitas layanan BK dengan prototipe siap pakai, mendukung program kesehatan mental siswa sesuai Permendikbud.

4) Bagi pengembang media Pendidikan

Contoh desain tag emosi (kertas/QR digital) yang dapat diadaptasi untuk instrumen BK lainnya.

E. Spesifikasi Produk

Media “*emo-tag*” merupakan prototipe RnD berbasis model 4D (Thiagarajan, 1974) yang mengintegrasikan *art therapy digital* dan *social-emotional learning* (SEL) untuk merekam emosi secara anonim dan interaktif. Akses dilakukan via scan QR code menggunakan Google Lens, menuju halaman web responsif dengan desain visual menarik (warna cerah, ikon sederhana) yang kompatibel dengan smartphone Android/iOS tanpa

instalasi app tambahan. Tujuan utama adalah mengidentifikasi pola *anger* (misalnya kemarahan berkepanjangan) melalui input emoji dan teks reflektif, memungkinkan konselor BK melakukan intervensi preventif *bullying*. Produk ini mendukung Kurikulum Merdeka dengan fitur analisis data agregat untuk monitoring kelas, menargetkan siswa SMA usia 15-18 tahun dengan prevalensi *anger issues* 12,5% (Risikesdas 2023).

a. Fitur Teknis Utama

Pengembangan media “*emo-tag*” didasarkan pada Teori Emosi Robert Plutchik, yang menyatakan bahwa manusia memiliki delapan emosi dasar (*primary emotions*), yaitu *joy*, *trust*, *fear*, *surprise*, *sadness*, *disgust*, *anger*, dan *anticipation* (Plutchik, 1980). Setiap fitur pada media Emo-Tag dirancang untuk membantu peserta didik mengenali, mengekspresikan, serta mengomunikasikan kondisi emosinya kepada guru bimbingan dan konseling sebagai bagian dari deteksi dini *anger issues*.

1) Komponen Identitas

Media Emo-Tag dilengkapi dengan Quick Response (QR) Code unik yang dimiliki oleh setiap peserta didik. QR Code berfungsi sebagai identitas digital sehingga setiap data emosi yang diinput dapat dikaitkan dengan peserta didik yang bersangkutan secara aman dan akurat.

Setelah QR Code dipindai menggunakan perangkat bergerak (Android maupun iOS), sistem akan menampilkan formulir identitas yang memuat informasi berupa:

- a) Nama peserta didik;
- b) Nomor Induk Siswa (NIS/NISN);
- c) Tanggal dan waktu pengisian;
- d) Foto profil (opsional).

Data identitas disimpan secara terenkripsi sehingga hanya dapat diakses oleh guru BK melalui akun yang memiliki hak akses. Pengelolaan data dilakukan dengan memperhatikan prinsip kerahasiaan konseling serta perlindungan data pribadi peserta didik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2) Galeri Emoticon dan Pemilihan Berdasarkan Delapan Emosi Dasar Robert Plutchik

Fitur utama media “*emo-tag*” berupa galeri delapan emoji yang merepresentasikan delapan emosi dasar menurut Robert Plutchik.

Tabel 1.1 Emoji “*emo-tag*”

No	Emosi Dasar	Emoji	Makna Emosi
1	Joy (Kegembiraan)		bahagia, senang, puas
2	Trust (Kepercayaan)		aman, nyaman, percaya
3	Fear (Ketakutan)		takut atau cemas
4	Surprise (Terkejut)		terkejut terhadap suatu peristiwa
5	Sadness (Kesedihan)		sedih atau kecewa

6	Disgust (Jijik)		tidak suka atau muak
7	Anger (Kemarahan)		marah atau kesal
8	Anticipation (Antisipasi)		Memikirkan atau menunggu sesuatu

Desain emoji dibuat dengan karakter kartun yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA agar mudah dikenali.

Peserta didik diminta memilih satu emoji yang paling menggambarkan kondisi emosinya pada saat pengisian. Pemilihan satu emoji bertujuan agar peserta didik melakukan refleksi terhadap emosi dominan yang sedang dirasakan.

3) Penilaian Intensitas Emosi

Setelah memilih emoji, peserta didik memberikan penilaian terhadap tingkat intensitas emosi menggunakan rating bintang. Rating bintang merupakan adaptasi visual dari konsep intensitas emosi dalam teori Robert Plutchik.

Tabel 1.2 Tingkat Deteksi Dini

No	Rating	Tingkat Intensitas
		Sangat rendah
		Rendah
		Sedang
		Tinggi
		Sangat tinggi

Penggunaan simbol bintang dipilih karena mudah dipahami peserta didik dan lebih komunikatif dibandingkan penggunaan istilah psikologis seperti *annoyance*, *anger*, dan *rage*. Apabila peserta didik memilih emoji (*Anger*) dengan intensitas tinggi sistem

akan memberikan penanda (*flag*) kepada guru BK sebagai indikator awal perlunya asesmen lanjutan.

4) Pengolahan Data Persentase

Sistem hitung otomatis bobot emosi: total intensitas dibagi jumlah pilihan, tampil pie chart interaktif (via Chart.js) dengan persentase rinci (contoh: Senang 35%, Cemas 25%, Marah 20%, Motivasi 10%, Lainnya 10%). Data timestamped tersimpan di cloud Firebase (gratis tier), dengan breakdown harian/mingguan/bulanan. Ekspor CSV untuk analisis Excel, termasuk tren (misal: cemas naik 15% minggu ini).

5) Dashboard Guru bimbingan konseling dan Rekomendasi Layanan

Guru bimbingan konseling memperoleh akses ke dashboard yang menampilkan:

- a) riwayat hasil “*emo-tag*” setiap peserta didik;
- b) grafik perkembangan emosi;
- c) rekapitulasi emosi per kelas;
- d) daftar peserta didik dengan intensitas emosi tinggi;

Dashboard juga dilengkapi dengan sistem peringatan dini (*early warning*). Apabila seorang peserta didik secara berulang menunjukkan emoji (*Anger*) dengan intensitas tinggi sistem akan memberikan notifikasi kepada guru bimbingan konseling untuk melakukan asesmen atau layanan konseling lebih lanjut.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media “*emo-tag*” merupakan salah satu bentuk inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling di sekolah yang bertujuan membantu guru BK melakukan deteksi dini terhadap kecenderungan anger issues pada peserta didik. Perkembangan teknologi informasi serta meningkatnya kompleksitas permasalahan emosional remaja menuntut tersedianya media yang tidak hanya menarik dan mudah digunakan, tetapi juga memiliki dasar teoritis yang kuat. Dalam penelitian ini, media “*emo-tag*” dikembangkan berdasarkan teori emosi Robert Plutchik sehingga mampu memfasilitasi peserta didik untuk mengenali, mengekspresikan, dan mengomunikasikan kondisi emosinya secara lebih efektif.

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya dalam bidang pribadi dan sosial. Selain sebagai sarana ekspresi emosi, media “*emo-tag*” juga berfungsi sebagai alat asesmen awal yang dapat membantu guru BK memperoleh informasi mengenai kondisi emosional peserta didik secara lebih sistematis.

1. Urgensi Deteksi Dini di Konteks Pendidikan

Masa remaja merupakan periode perkembangan yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang sangat cepat. Pada masa ini, peserta didik sering menghadapi berbagai tuntutan akademik, tekanan dari teman sebaya, konflik keluarga, maupun perubahan lingkungan sosial yang dapat memengaruhi kondisi

emosinya. Apabila emosi negatif, khususnya kemarahan, tidak dikenali dan dikelola dengan baik, kondisi tersebut dapat berkembang menjadi perilaku agresif, konflik interpersonal, pelanggaran tata tertib sekolah, bahkan mengarah pada kecenderungan anger issues.

Dalam konteks pendidikan, deteksi dini terhadap kondisi emosional peserta didik menjadi sangat penting karena memungkinkan guru BK memberikan layanan preventif sebelum permasalahan berkembang menjadi lebih kompleks. Deteksi dini tidak bertujuan memberikan diagnosis psikologis, tetapi berfungsi sebagai upaya awal untuk mengenali peserta didik yang memerlukan perhatian, pendampingan, atau layanan bimbingan dan konseling lebih lanjut.

Melalui media “*emo-tag*”, peserta didik dapat mengidentifikasi emosi yang sedang dirasakan berdasarkan delapan emosi dasar Robert Plutchik, kemudian menunjukkan tingkat intensitas emosinya menggunakan rating Bintang . Informasi tersebut memberikan gambaran awal mengenai kondisi emosional peserta didik sehingga guru BK dapat melakukan pemantauan secara lebih objektif dan berkesinambungan. Dengan demikian, media “*emo-tag*” mendukung pelaksanaan layanan BK yang bersifat preventif, sistematis, dan berbasis data.

2. Kelebihan Pendekatan Penelitian dan Pengembangan untuk Media Ekspresif

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) karena bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media ekspresif yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Pendekatan R&D tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga pada proses validasi, uji coba, evaluasi, dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pengembangan media “*emo-tag*” melalui pendekatan R&D memberikan beberapa kelebihan. Pertama, media dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik dan guru bimbingan konseling di sekolah. Kedua, setiap komponen media dirancang berdasarkan landasan teori yang jelas, yaitu teori emosi Robert Plutchik, sehingga memiliki validitas konseptual yang kuat. Ketiga, media diuji melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna sehingga kualitas produk dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Selain itu, penggunaan pendekatan R&D memungkinkan peneliti melakukan penyempurnaan media berdasarkan hasil uji coba. Masukan dari validator dan pengguna dapat digunakan untuk memperbaiki desain, tampilan, isi, maupun mekanisme penggunaan media sehingga produk yang dihasilkan lebih efektif, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA.

Dengan demikian, pendekatan R&D menjadi metode yang tepat karena tidak hanya menghasilkan media yang inovatif, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut layak digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling.

3. Dampak Jangka Panjang bagi Layanan Bimbingan Konseling

Pengembangan media “*emo-tag*” diharapkan memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Melalui media ini, guru bimbingan konseling memperoleh alternatif asesmen yang lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital.

Bagi peserta didik, penggunaan “*emo-tag*” dapat meningkatkan kemampuan mengenali emosi (*emotional awareness*), mengekspresikan perasaan secara sehat, serta mengembangkan keterampilan regulasi emosi. Kemampuan tersebut merupakan bagian penting dari perkembangan sosial dan emosional yang mendukung keberhasilan belajar, hubungan interpersonal, serta kesejahteraan psikologis.

Bagi guru bimbingan konseling, media “*emo-tag*” dapat membantu proses identifikasi awal terhadap peserta didik yang menunjukkan kecenderungan mengalami *anger issues*. Informasi mengenai jenis emosi, tingkat intensitas, penyebab, dan pola kemunculan emosi dapat menjadi dasar dalam menyusun layanan bimbingan klasikal, konseling individual, konseling kelompok, maupun layanan konsultasi dengan orang tua.

Dalam jangka panjang, penggunaan media “*emo-tag*” diharapkan dapat memperkuat pendekatan preventif dan perkembangan (*developmental guidance*) dalam layanan bimbingan dan konseling. Guru BK tidak hanya menangani masalah setelah terjadi, tetapi juga mampu melakukan pemantauan kondisi emosional peserta didik secara berkala sehingga berbagai permasalahan dapat diantisipasi lebih awal. Dengan demikian, media “*emo-tag*” berpotensi mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang lebih aman, sehat secara emosional, dan kondusif bagi perkembangan peserta didik.

G. Definisi Istilah

1. *Anger issues*

Anger issues adalah kondisi ketika individu mengalami kesulitan menetralkan, mengontrol, dan mengekspresikan emosi marah secara adaptif, sehingga sering memunculkan perilaku *agresif*, *verbal abuse*, atau tindakan impulsif yang kemudian disesali. Di konteks remaja dan peserta didik, *anger issues* berkaitan dengan rendahnya regulasi emosi, kecenderungan perilaku agresif, serta risiko terlibat dalam *bullying*, kekerasan, atau konflik berulang di sekolah.

2. Definisi Media Ekspresif “*emo-tag*”

Media ekspresif adalah sarana atau alat yang digunakan individu untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, dan pengalaman batin melalui simbol, gambar, warna, tulisan, gerak, atau bentuk kreatif lainnya. Malchiodi menjelaskan media ekspresif dalam kerangka *art*

therapy sebagai medium nonverbal yang membantu klien menyalurkan emosi sulit (seperti marah, takut, sedih) ke dalam bentuk visual atau naratif sehingga lebih mudah dikenali dan direfleksikan. Pada konteks pendidikan, media ekspresif digunakan untuk memfasilitasi peserta didik mengenali, menamai, dan mengomunikasikan emosi, sehingga mendukung regulasi emosi dan pencegahan perilaku bermasalah.

“*emo-tag*” berasal dari dua istilah Bahasa Inggris yaitu “*emo*” *Emoticon* dan “*tag*” *Tag* yang artinya menandai emoticon pada media ekspresif “*emo-tag*” . Jadi *emo-tag* adalah media ekspresif digital berbasis website/aplikasi yang dirancang untuk merekam dan memetakan pola emosi peserta didik melalui pemilihan emoji, indikator suasana hati (*mood*), dan ungkapan teks singkat mengenai pengalaman harian. “*emo-tag*” dikembangkan sebagai alat deteksi dini *anger issues* , di mana data ekspresi emosi yang diinput peserta didik dianalisis secara berkala untuk mengidentifikasi kecenderungan kemarahan yang berulang, intens, atau berkepanjangan. Dalam program PKM-PM sebelumnya, “*emo.tag*” digunakan guru bimbingan konseling dan Tim Pencegahan dan Penanganan Kekerasan (TPPK) untuk memantau pola emosi peserta didik dan menindaklanjuti kasus yang mengarah pada bullying dan masalah psikologis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Anger issues* pada Peserta Didik

a. Pengertian *Anger Issues*

Menurut Lestari dkk (2021) *Anger issues* pada peserta didik merupakan kondisi emosional disfungsi yang ditandai dengan ledakan kemarahan berulang, tidak proporsional, dan sulit dikendalikan, yang mengganggu proses belajar, interaksi sosial, dan kesejahteraan psikologis di lingkungan sekolah. Fenomena ini sering kali memicu perilaku agresif seperti memukul, mengumpat, atau kurang menghormati guru, terutama pada masa remaja yang penuh gejolak emosi (*sturm und drang*). Teori manajemen kemarahan dari Novaco (1975) menjelaskan bahwa *anger issues* muncul dari interaksi stimulus pemicu, respons fisiologis, dan distorsi kognitif, yang relevan dengan konteks peserta didik di bawah tekanan akademik atau sosial.

Sedangkan pendapat ahli terbaru seperti dalam jurnal Sostech (2023) mendefinisikan *anger issues* sebagai kesulitan mengontrol kemarahan yang diekspresikan agresif, berkorelasi negatif dengan *self-control* dan keterampilan sosial. Jurnal Insight UNJ mengukur melalui indikator Spielberger (*Anger In*, *Anger Out*, *Anger Control*), sementara Pendidikan Dasar UNPAS menyoroti

ekspresi negatif pada siswa SD akibat tekanan emosional. Selain itu, menurut Kur'ani .dkk(2025) *Anger issues* pada peserta didik dapat dipahami sebagai kondisi ketika individu lebih mudah tersulut marah, sulit mengendalikan reaksi emosional, dan cenderung mengekspresikan kemarahan secara kurang adaptif, baik secara verbal maupun fisik. Dalam konteks remaja dan siswa, kemarahan yang tidak terkelola dapat memunculkan perilaku agresif, konflik sosial, dan gangguan hubungan dengan guru maupun teman sebaya. Beberapa sumber menjelaskan bahwa anger issue adalah masalah yang membuat seseorang menjadi lebih mudah marah kepada orang lain atau diri sendiri, dan bila dibiarkan dapat memicu kekerasan verbal maupun fisik serta merusak relasi sosial. Penelitian tentang siswa juga menunjukkan bahwa kemarahan berkaitan dengan agresivitas, seperti memukul, menendang, mengumpat, dan kurang menghormati guru.

Dalam konteks sekolah, remaja mengalami *anger issues* akibat transisi developmental, tekanan akademik, dan dinamika pergaulan, yang sering terdeteksi melalui pola ekspresi tidak adaptif seperti isolasi atau konflik interpersonal. Teori regulasi emosi Gross (2015) menekankan bahwa deteksi dini memerlukan pemantauan *antecedent-behavior-consequence* (ABC) marah untuk intervensi preventif di bimbingan konseling sekolah.