

BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH KETERBUKAAN DIRI

Sania Putri Salsabila¹, Guruh Sukma Hanggara², Vivi Ratnawati³, Laelatul Arofah⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email: salsabillahptri@gmail.com¹, kangguruh@hotmail.com², viviratnawati1@gmail.com³,
laelatularofah91@gmail.com⁴

ABSTRAK

Dasar pemikiran penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterbukaan siswa SMA agar siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan sekolahnya. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan buku panduan, (2) mengetahui kevalidan pengembangan buku panduan, (3) mengetahui keefektifan pengembangan buku panduan permainan Dam Quiz sebagai media untuk melatih keterbukaan diri. Penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut Hasyim (2016) yang terdiri dari 5 tahap yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, tetapi penelitian ini mengimplementasikan model ADDIE hanya 3 tahap antara lain, analisis, desain, dan pengembangan. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Al-Huda dengan guru BK dan para siswa dengan menggunakan buku panduan.

Kata kunci: Pengembangan, Buku Panduan, Keterbukaan Diri

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya, individu memiliki kebutuhan sosial yang semakin kompleks dan beragam. Keinginan untuk dekat dengan orang lain, untuk memberikan kebahagiaan kepada seseorang, untuk mendapatkan bantuan, untuk berteman, untuk berbagi kesenangan, untuk mendapatkan pujian dan sebagainya. Keterampilan sosial yang dibutuhkan individu sangat diperlukan agar individu mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Dan apa yang dikembangkan oleh individu dalam kehidupan sosialnya yang merupakan bagian dari aspek psikologis ini adalah bentuk penyesuaian sosial.

Dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial ini, perlu ada keterbukaan diri seseorang agar ia dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Menurut Roloff (Nurdin 2020: 125), keterbukaan diri adalah ekspresi yang diberikan seseorang ketika menyajikan informasi pribadi yang *deskriptif, afektif, dan evaluatif*. Keterbukaan diri adalah bentuk komunikasi ketika kita memberi tahu orang lain informasi yang biasanya kita simpan sendiri atau sembunyikan dari orang lain (Devito 2018:64). Pengungkapan diri adalah cara berinteraksi dengan orang lain dengan memberikan informasi diri dan perasaan. Seseorang yang mampu membuka diri (*self-disclosure*) mampu mengekspresikan diri secara tepat, terbukti mampu beradaptasi (*adaptive*), lebih percaya diri, lebih kompeten, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif, percaya diri, lebih *objektif*, dan mandiri.

Untuk membantu penyelesaian perihal keterbukaan diri guru BK perlu mengembangkan media BK yang inovatif. Media diperlukan untuk membantu guru BK dalam melakukan layanan konseling. Selain itu, peran media dalam layanan konseling dibutuhkan untuk meningkatkan keefektifan dalam mencapai tujuan. Nursalim (2015) menyatakan bahwa, media bimbingan dan konseling adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan bimbingan dan konseling yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik/konseli untuk memahami diri, mengambil keputusan, serta

memecahkan masalah yang dihadapi. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dam-daman yang didalamnya terdapat aspek-aspek keterbukaan diri.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Dari & Hanggara (2021) Board-game merupakan media BK yang bertujuan untuk meningkatkan kesiapan studi siswa. Puspitasari dkk (2021), dam-daman merupakan permainan tradisional yang terbuat dari papan kayu, kertas, atau bahkan langsung dimainkan di tanah yang digambar menggunakan kapur tulis yang berada dalam satu petak untuk dua orang pemain. Melalui permainan dam-daman tersebut, peneliti akan mengembangkan instrumen keterbukaan diri untuk mengukur keterbukaan diri pada peserta didik tingkat SMP. Alasan peneliti memilih *board game* dam-daman daripada *board game* lainnya adalah karena dalam permainan tradisional dam ini terdapat banyak petak-petak didalamnya. Peneliti dapat mengisi beberapa tantangan dan pertanyaan di dalam petak tersebut. Jadi pemain tetap dapat bermain dam-daman dan melakukan layanan konseling secara bersamaan. Selain itu, permainan dam-daman membuat peserta didik melakukan banyak interaksi dengan peserta didik lainnya, sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik lebih membuka diri dan dekat dengan teman-temannya.

Pembuatan buku panduan ini bertujuan untuk membantu para pengguna agar dapat bermain secara nyaman dan dengan adanya buku panduan diharapkan permainan ini dapat dimainkan secara turun temurun. Bagi konselor sekolah, penelitian ini bertujuan agar dapat membantu konselor sekolah untuk mengoptimalkan *self-disclosure* siswa dan sebagai inovasi dalam meningkatkan *self-disclosure* siswa serta memberikan informasi bagaimana cara meningkatkan *self-disclosure* menggunakan media ini. Buku panduan dapat mempermudah pengguna yang baru atau belum pernah memainkan permainan tersebut dengan penjelasan yang ada di dalamnya.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan yang ingin dicapai peneliti melalui penelitian ini adalah menghasilkan buku panduan permainan dam quiz untuk melatih keterbukaan diri, yang telah teruji oleh para ahli media BK dan ahli materi BK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2018). Implementasi model addie pada education game pembelajaran bahasa Inggris (studi kasus pada SMP Negeri 8 Pagaram). *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(03), 152-162.
- Arda, J. C. D., & Rina, N. (2022). PENGARUH KETERBUKAAN DIRI TERHADAP HUBUNGAN RELASIONAL ANTAR MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS TELKOM. *Medium*, 10(1), 135-148.
- Arofah, L., & Nawantara, R. D. (2018). Pengembangan Panduan Solution Focused Brief Counseling Untuk Guru BK Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Kota Kediri. *Jurnal Bikotetik*, 2(01), 100-104
- Boentoro, R. D. (2016). Perbedaan tingkat keterbukaan diri mahasiswa berdasarkan konteks budaya dan jenis hubungan (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- Dari, M. M. W., Hanggara, G.S. (2022). PERMAINAN BOARD GAME PETA SEBAGAI MEDIA DALAM MENINGKATKAN KESIAPAN STUDY LANJUT PADA SISWA SMA. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)*, 6(1), 18-22.
- Febrianti, A. (2018). Peningkatan Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) Dengan Teknik Petak Johari Melalui Bimbingan Kelompok Di Sma Negeri 2 Di Kota Bengkulu Kelas X Mipa F. *Jurnal Psikodidaktika*, 3(1), 21-31.
- Gainau, M. B. (2009). Keterbukaan diri (self disclosure) siswa dalam perspektif budaya dan implikasinya bagi konseling. *Widya Warta: Jurnal ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 33(01), 95-112.
- Idaningsih, E. (2023). MENINGKATKAN KETERBUKAAN SISWA MELALUI KONSELING INDIVIDU PERILAKU AITENDING (PTBK DI KELAS IX G SEMESTER GENAP SMP NEGERI 1 DARMARAJA TAHUN PELAJARAN 2021/2022). *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 1-10.
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface.
- Mirawati, M., Sulfasyah, S., & Rahmawati, R. Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 6(2), 253-262.
- Puspitasari, H., Husna, M. A., & Ulummudin, I. K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DAM-DAMAN DALAM MATA PELAJARAN FIQIH MATERI HAJI KELAS V MI AL MUSLIMIYAH RANDUBLATUNG BLORA. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 45-59.
- RAGIL WP, E. N. D. A. N. G., Ariyanto, R. D., Ratnawati, V., Ningsih, R., & Valdino, D. R. (2022). Keefektifan Teknik Modeling Berbasis Sinema Edukasi untuk Meningkatkan Efikasi Diri Akademik Siswa SMP. *Nusantara of Research*, 6(1), 50-59.
- Rahmah, S., Yahya, M., & Bustamam, N. (2021). KETERBUKAAN DIRI SISWA SMA TERHADAP ORANG TUA, GURU DAN TEMAN DI KOTA BANDA ACEH. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 6(1).
- Setiyadi, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 9(1), 30-38.

Widyati, D. R., & Nugrahanta, G. A. (2023). Kontribusi Permainan Tradisional Terhadap Karakter Keterbukaan Pikiran Anak Usia 10-12 Tahun. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(1), 1-14.