

Turnitin BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH KETERBUKAAN DIRI

by Nenci Yuniar Paramita

Submission date: 17-Aug-2023 07:20AM (UTC-0500)

Submission ID: 2146973510

File name: ARTIKEL_SALSA_5_fix.docx (199.68K)

Word count: 3873

Character count: 23238

2
**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: salsabillahpri@gmail.com¹, kangguruh@hotmail.com², viviratnawati1@gmail.com³,
laelatularofah91@gmail.com⁴

19
ABSTRACT

The rationale for this research is to ease the openness of high school students so that students can adapt to their school environment. This study aims to (1) describe the procedure for developing a guidebook, (2) determine the validity of developing a guidebook, (3) determine the effectiveness of developing a guidebook for the game Dam Quiz as a medium for practicing self-disclosure. This study uses the ADDIE model according to Hasyim (2016) which consists of 5 stages, namely ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), but this research implements the ADDIE model only in 3 stages, namely analysis, design and development. This research was conducted at Al-Huda Islamic Middle School with counseling teachers and students using guidebooks..

Keywords: Development, guidebook, self-disclosure

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

7
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

2 BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH KETERBUKAAN DIRI

Sania Putri Salsabila, Guruh Sukma Hanggara, Vivi Ratnawati, Laelatul Arofah

beradaptasi (4 *adaptive*), lebih percaya diri, lebih kompeten, dapat diandalkan, lebih mampu bersikap positif, percaya diri, lebih *objektif*, dan mandiri. 5

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. 10

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 20, 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. 3

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian R&D. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model penelitian dan pengembangan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi) yang 8

2
**BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH
KETERBUKAAN DIRI**

Sania Putri Salsabila, Guruh Sukma Hanggara, Vivi Ratnawati, Laelatul Arofah

dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, namun peneliti hanya sampai pada 3 tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan.

Validasi buku panduan permainan yang dikembangkan dianalisis dari segi kelayakan media dan kelayakan materi. Validasi media dilakukan oleh dua orang dosen ahli media. Aspek materi divalidasi oleh dua dosen ahli dalam pembelajaran berpengalaman. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah formulir validasi manual berbasis skala Likert, dimana seluruh data validasi ahli dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif dengan menentukan koefisien validasi isi atau indeks Gregory dengan menggunakan persamaan Gregory. Sebelum menentukan indeks Gregory, tingkat kepentingan peringkat kuat dan lemah kedua validator ditentukan dengan menggunakan tabel kontingensi yang disajikan pada Tabel 1.

1
Tabel 1. Tabel Kontingen untuk Menghitung Indeks Gregory

Matrix 2x2		Validator I	
		L emah 1-2	Kuat 3-4
Validator II	Lemah skor 1-2	A	B
	Kuat skor 3-4	C	D

Tabel kontingensi menunjukkan bahwa terdapat empat kategori sebagai berikut :

1. Jika kedua validator memberikan skor yang sama, dengan rentang skor 1-2, pada item yang sama, kategori relevansinya adalah lemah-lemah yang disimbolkan dengan A.
2. Jika pada item yang sama validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 3- 4, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 1-2 ,kategori relevansinya adalah kuat-lemah yang disimbolkan dengan B.
3. Jika pada item yang sama validator 1 memberikan penilaian skor dengan rentang 1- 2, sementara validator 2 memberikan penilaian skor dengan rentang 3-4, kategori relevansinya adalah lemah-kuat yang disimbolkan dengan C.
4. Jika kedua validator memberikan penilaian skor yang sama pada item yang sama dengan rentang 3-4, kategori relevansinya kuat-kuat yang disimbolkan dengan D. Langkah berikutnya adalah menentukan nilai koefisien validitas isi berdasarkan tabel matriks kontingens menggunakan rumus Gregory: Koefisien Validitas isi= $D/(A+B+C+D)$ Koefisien validitas isi selanjutnya diinterpretasikan ke dalam tiga kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks kesepakatan validator sebagai berikut.

Tabel 2. Indeks Kesepakatan Validator

Koefesien	Validitas
0,8 -1,0	Validitas Tinggi
0,4 – 0,79	Validitas Sedang
0,00 -0, 39	Validitas Rendah

1
Buku panduan permainan ini dapat dikatakan valid serta layak digunakan atau diujicobakan jika minimal tingkat validitas isi yang dicapai berada pada validitas sedang.

2 BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH KETERBUKAAN DIRI

Sania Putri Salsabila, Guruh Sukma Hanggara, Vivi Ratnawati, Laelatul Arofah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil validasi media (Dosen BK)

Validasi media dilakukan oleh dua orang dosen prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berkompeten dibidang media. Validasi media dan buku panduan meliputi evaluasi terhadap tiga aspek efektifitas strategi layanan yang ditinjau dari media permainan Dam Quiz. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 20 item sebagaimana dalam tabel dibawah ini.

1 Tabel 1. Hasil tabulasi dari dua validator ahli media

No.	Aspek penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori relevansi
		1	2	
1.	Media mudah digunakan	4	3	D
2.	Media mudah dibawa kemana-mana	4	2	B
3.	Ketepatan memilih bahan baku media	4	3	D
4.	Desain media yang menarik	4	3	D
5.	Gambar dan teks dapat terlihat jelas	4	3	D
6.	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	4	3	D
7.	Media dapat digunakan dalam layanan bimbingan	4	2	B
8.	Media dapat meningkatkan keterbukaan diri siswa	3	3	D
9.	Media dapat memotivasi siswa dalam mengembangkan potensi dirinya	4	3	D
10.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	3	D
11.	Sajian materi Dam Quiz yang menarik	4	2	B
12.	Ketersediaan buku panduan dalam media permainan Dam Quiz	4	4	D
13.	Tata bahasa pada buku panduan Dam Quiz mudah dipahami	4	3	D
14.	Kesesuaian model media permainan dengan siswa tingkat SMP	4	3	D
15.	Kesesuain isi kartu <i>Question & challenge</i> dengan materi keterbukaan diri	4	2	B
16.	Tata bahasa kartu <i>Question & challenge</i> media dipahami	4	3	D
17.	Ketepatan pemilihan warna pada media permainan Dam Quiz	3	3	D
18.	Kesesuaian warna <i>background</i> dan warna <i>font</i>	3	3	D
19.	Keunikan bentuk model media permainan Dam Quiz	4	3	D
20.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	3	D

27

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh dua ahli media memiliki penilaian yang sama dan tidak sama sesuai kategori pertanyaan yang disajikan oleh peneliti yang dapat dilihat dari tabel diatas. Hal ini dapat dijelaskan pada item satu, media dan buku panduan mudah digunakan validitor satu memberi nilai 4 sementara validator dua memberi 3 maka jika merujuk pada uji validitas Gregory menunjukkan kategori relevansi yang sama yaitu D. Seperti dijelaskan di bagian metode untuk kategori relevansi D maka kriteria ini dapat dilihat dari skor yang dihasilkan dari kedua validitor memberi nilai dengan rentang nilai 3-4 yang masuk kategori kuat. Dari tabel diatas aspek yang mendapatkan kategori relevansi D terdapat pada point tiga, empat, lima, dan seterusnya.

Terdapat juga kategori relevansi B yang bisa dilihat pada item dua, media mudah dibawa kemana-mana validitor satu memberi nilai 4 sementara validator dua memberi 2 maka jika merujuk pada uji validitas Gregory menunjukkan kategori relevansi kuat-lemah yaitu B. Kategori relevansi B diberikan jika terdapat perbedaan dalam penskoran antara validitor satu dan validitor dua. Validitor satu memberikan rentang nilai 3-4 yang masuk kategori kuat sementara validitor dua memberikan nilai dengan rentang 1-2 yang masuk kategori lemah. Jika terdapat nilai kuat-lemah maka bila merujuk pada kategori indeks uji validasi menurut gregory maka disimpulkan dengan nilai B. Kategori relevansi B pada tabel diatas ditunjukkan pada item dua, tujuh, sebelas, dan lima belas.

Setelah seluruh item diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji ahli media media permainan Dam Quiz memiliki kategori relevansi D yang berarti bahwa hasilnya sama-sama kuat dengan rentang skor 4-3 antara validator satu dan validator dua dengan jumlah 16 item. Kategori relevansi B menunjukkan perbedaan nilai dari validator satu dan validator dua yang artinya validator satu memberi skor kuat 4-3 dan validator dua memberikan rentang skor 1-2 yang berjumlah 4 item.

Selanjutnya data yang diperoleh dari uji validasi ahli media dapat ditampilkan dalam bentuk kontingensi antara validator satu dan validator dua yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Hasil penilaian validitor

Matrix 2x2		Validitor I	
		L emah	Kuat
Validitor II	Lemah	0	4
	Kuat	0	16

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{16}{0+4+0+16} = \frac{16}{20} = 0,8$$

Hasil koefisien validasi menunjukkan nilai 0,8 maka jika merujuk pada kesepakatan validitor maka masuk pada kategori validitas menunjukkan validitas tinggi. Untuk menentukan hasil validasi maka harus dilihat kriteria untuk setiap nilai yang ditunjukkan yaitu, validitas tinggi dengan nilai 0,8-1,0, validitas sedang 0,4-0,79, dan validitas rendah 0,00-0,39. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji validasi kedua validitor menunjukkan validasi tinggi

28 ng berarti media permainan Dam Quiz sangat valid dan media bisa digunakan dalam proses layanan bimbingan untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP.

Data hasil validasi materi (Dosen BK)

Validasi materi dilakukan oleh dua dosen prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berkompeten dibidang materi/teori dan proses layanan. Validasi materi meliputi evaluasi terhadap dua aspek yaitu kelayakan isi dan penilaian bahasa yang ditinjau dari media permainan Dam Quiz. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 13 17 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diserahkan oleh dua validator materi, yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil tabulasi dari dua validator ahli materi

No.	Aspek penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori relevansi
		1	2	
1.	Kesesuaian meteri dengan tujuan penelitian	4	4	D
2.	Kejelasan tujuan penelitian	4	4	D
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	4	D
4.	Kesesuaian media dengan materi yang disajikan	4	4	D
5.	Penggunaan kalimat yang baku	4	4	D
6.	Penggunaan kalimat yang efektif	4	4	D
7.	Ketepatan struktur kalimat	4	4	D
8.	Kemenarikan penyajian materi	3	4	D
9.	Kesesuaian media Dam Quiz dengan kemampuan memecah masalah keterbukaan diri	3	4	D
10.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	D
11.	Rumusan kalimat menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	3	D
12.	Tata penulisan buku panduan media pembelajaran tidak berantakan	4	3	D
13.	Tata bahasa pada buku panduan media Dam Quiz mudah dipahami	4	4	D
14.	Kecukupan materi dan quiz untuk pencapaian tujuan pengembangan media	3	4	D
15.	Kesesuain isi kartu <i>Question & challenge</i> dengan materi keterbukaan diri	4	4	D
16.	Tata bahasa kartu <i>Question & challenge</i> media dipahami	4	4	D
17.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	D

Validasi materi meliputi evaluasi terhadap dua aspek yaitu kelayakan isi dan penilaian bahasa yang ditinjau dari media permainan Dam Quiz pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua aspek dari keduanya memiliki kategori relevansi D. Kategori relevansi D bila validator

satu dan validator dua sama-sama memberikan skor dengan rentang nilai 3-4 yang termasuk pada kategori kuat-kuat yang dapat dilihat pada uji validasi Gregory masuk pada kriteria nilai D. sebagai contoh pada item satu, Kesesuaian materi dengan tujuan penelitian kedua validator sama-sama memberikan nilai 4. Maka jika merujuk pada uji validitas Gregory akan masuk pada kategori relevansi D dengan rentang nilai 3-4 menunjukkan kriteria kuat-kuat.

Dari item yang berjumlah tujuh belas dengan dua aspek penilaian pada tabel diatas maka bisa dijelaskan bahwa penskoran yang dilakukan pada media permainan Dam Quiz semua item mendapatkan rentang nilai 3-4 dengan kategori relevansi D pada setiap item yang ada. Selanjutnya, untuk mengetahui relevansi pada uji validasi dibentuk tabel kontingensi penilaian dari kedua validator sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil penilaian validator

Matrix 2x2		Validator I	
		L emah	Kuat
Validator II	Lemah	0	0
	Kuat	0	17

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{17}{0+0+0+17} = \frac{17}{17} = 1,0$$

Hasil yang dihitung pada koefisien validitas menunjukkan nilai sebesar 1,0 maka dilihat dari indeks kesepakatan validator masuk pada kategori validasi tinggi. Kategori validasi tinggi ditunjukkan pada nilai rentang 0,8-1,0 kategori validasi sedang terletak pada rentang 0,4-0,79 dan kategori validasi rendah pada rentang 0,00-0,39. Dapat disimpulkan bahwa materi yang ada dalam permainan Dam Quiz efektif atau valid sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP.

Data hasil validasi pengguna (guru BK)

Validasi pengguna diuji oleh guru BK yang ada di sekolah SMP Islam Al Huda dengan validator satu yaitu bapak Edwin Syohrin, S.Pd dan validator dua yaitu Rizqi Anugerah, S.Pd. Validasi pengguna menjelaskan satu aspek tentang kegunaan media permainan Dam Quiz dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kurangnya keterbukaan diri siswa di sekolah SMP Islam Al Huda. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 10 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diserakan oleh dua validator uji pengguna, yang bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil tabulasi dari dua validator ahli pengguna-guru BK

No.	Aspek penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori relevansi
		1	2	
1.	Media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama	4	4	D
2.	Media mudah digunakan	4	4	D
3.	Tampilan media yang disajikan sesuai dengan materi	3	4	D

4.	Media sesuai dengan tujuan penelitian	4	3	D
5.	Media dapat digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan	3	4	D
6.	Kesesuaian media Dam Quiz dengan kemampuan memecah masalah keterbukaan diri	4	4	D
7.	Tata bahasa pada buku panduan Dam Quiz mudah dipahami	4	4	D
8.	Kesesuaian isi kartu <i>Question & challenge</i> dengan materi keterbukaan diri	4	3	D
9.	Tata bahasa kartu <i>Question & challenge</i> media dipahami	4	4	D
10.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	D

Setiap item sebanyak sepuluh memiliki semua kategori relevansi menunjukkan D dengan rentang nilai 3-4 yang diberikan oleh validator satu dan validator dua, hal ini bila di implementasikan pada uji validasi Gregory maka hasilnya akan menampilkan kuat-kuat yang disimpulkan dengan huruf D. Misalnya pada item satu, media dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama kedua validator sama-sama memberikan nilai 4. Maka bila merujuk pada uji validasi Gregory akan masuk pada kategori relevansi D karena setiap validasi memberikan skor kuat-kuat dengan rentang nilai 3-4.

Dari sepuluh item yang ada pada tabel di atas dengan menjurus pada aspek kegunaan dari media permainan Dam Quiz maka bisa dijelaskan bahwa penskoran yang dilakukan pada media permainan Dam Quiz semua item mendapatkan rentang nilai 3-4 dengan kategori relevansi D pada setiap item yang ada. Selanjutnya, untuk mengetahui relevansi pada uji validasi dibentuk tabel kontingensi penilaian dari kedua validator sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil penilaian validator

Matrix 2x2		Validator I	
		Lemah	Kuat
Validator II	Lemah	0	0
	Kuat	0	10

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{0+0+0+10} = \frac{10}{10} = 1,0$$

Hasil yang dihitung pada koefisien validitas menunjukkan nilai sebesar 1,0 maka dilihat dari indeks kesepakatan validator masuk pada kategori validasi tinggi. Kategori validasi tinggi ditunjukkan pada nilai rentang 0,8-1,0 kategori validasi sedang terletak pada rentang 0,4-0,79 dan kategori validasi rendah pada rentang 0,00-0,39. Dapat disimpulkan bahwa media permainan Dam Quiz efektif atau valid sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa di sekolah SMP Islam Al Huda.

Kesimpulan dari hasil uji validasi yang dihasilkan dari dua validator ahli materi yaitu 1,0, dua validator ahli media yaitu 0,8, dan dua validator uji pengguna yaitu 1,0. Dari ketiga uji

validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media permainan Dam Quiz sebagai sarana keterbukaan diri siswa SMP Islam Al Huda memiliki hasil yang valid dari ketiga aspek dalam materi, media, dan pengguna.

Hasil penelitian mendapatkan beragam jawaban dari validator, baik jawaban sangat baik ataupun cukup. Para validator memiliki pandangan masing-masing mengenai buku dan permainan ini. Beberapa validator setuju jika permainan dibuat dengan bahan yang kokoh dan kuat agar dapat digunakan secara turun temurun dan tidak gampang rusak, tetapi ada juga validator yang lebih menyukai jika media menggunakan bahan yang lebih praktis dan murah agar menghemat biaya pembuatan. Namun secara keseluruhan respon para validator terhadap buku panduan dan permainan sangat baik.

Ditinjau dari tabel pertama validator setuju bahwa buku panduan memiliki tata bahasa yang cukup baik dalam menjelaskan permainan dam quiz tersebut. Dengan buku panduan yang mudah di mengerti akan sangat membantu kerja permainan dam quiz dalam melatih keterbukaan diri. Ditinjau dari 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. Dari permainan tersebut permainan dam quiz salah satu permainan yang cocok digunakan menjadi media bimbingan dan konseling karena dapat membantu siswa dalam mengambil keputusan dan melatih keterbukaan diri.

Selanjutnya ditinjau dari tabel yang kedua isi materi dalam buku panduan menurut validator cukup baik, pertanyaan pada kartu *question and challenge* juga cukup baik dalam membantu para siswa untuk dapat melatih keterbukaan diri. Pada kartu *question and challenge* terdapat beberapa question yang merujuk pada keterbukaan diri siswa seperti menanyakan mengenai hal yang disukai kemudian tentang pendapat mengenai sesuatu hal, tetapi tidak hanya itu di kartu *question and challenge* juga terdapat *challenge* yang menyenangkan agar para siswa dapat lebih aktif dalam permainan ini.

Terakhir, ditinjau dari tabel ketiga mengenai hasil uji pada guru BK, guru BK menyatakan bahwa buku panduan ini sangat mudah di mengerti sehingga dapat membantu para guru BK dan siswa dalam memainkan media tersebut. Guru BK juga menyatakan bahwa media tersebut cocok dalam membantu permasalahan keterbukaan diri.

PENUTUP

Kesimpulan

Guru BK dan para validator dari Dosen BK sendiri memiliki persepsi yang positif tentang media permainan serta buku panduan yang telah di kembangkan oleh peneliti. Para validator dan guru BK setuju bahwa media bimbingan dan konseling ini sangat mudah digunakan dan dapat menjadi media yang digunakan secara berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah dengan memfokuskan pada penelitian pembuatan buku media permainan yang dapat membantu untuk petunjuk permainan.

Berdasarkan simpulan di atas, berikut ini beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kepada beberapa pihak.

1. Bagi siswa

Bagi para siswa diharapkan lebih semangat dan aktif dalam mengikuti segala kegiatan yang ada, entah itu bimbingan atau konseling yang sedang dilaksanakan oleh guru BK. Dengan para siswa semangat dan aktif diharapkan tujuan yang dituju para guru BK akan lebih mudah tercapai.

2. Bagi guru

Bagi para guru hendaknya lebih cermat dalam menggunakan media dalam pembelajaran. Tidak hanya tampilan yang menarik, media harus sesuai dengan kebutuhan siswa

3. Bagi peneliti

Mengembangkan suatu produk atau media yang baik akan membantu siswa dalam pembelajaran. Diharapkan peneliti bisa terus mengembangkan produk media selanjutnya.

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.

**BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH
KETERBUKAAN DIRI**

Sania Putri Salsabila, Guruh Sukma Hanggara, Vivi Ratnawati, Laelatul Arofah

- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface.
- Mirnawati, 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.

Turnitin BUKU PANDUAN PERMAINAN DAM QUIZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELATIH KETERBUKAAN DIRI

ORIGINALITY REPORT

31 %
SIMILARITY INDEX

30 %
INTERNET SOURCES

8 %
PUBLICATIONS

6 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 jurnal.uns.ac.id 8 %
Internet Source

2 jurnal.uin-antasari.ac.id 8 %
Internet Source

3 docplayer.info 3 %
Internet Source

4 jurnal.ar-raniry.ac.id 2 %
Internet Source

5 proceeding.unpkediri.ac.id 2 %
Internet Source

6 Submitted to Universitas Negeri Jakarta 1 %
Student Paper

7 www.ejournal-s1.undip.ac.id 1 %
Internet Source

8 eprints.uad.ac.id 1 %
Internet Source

9 Yolanda Nur Anjeli, Nur Latifah.
"Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap 1 %

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN
Saga VI Kabupaten Tangerang", WACANA
AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan,
2021

Publication

10 repository.unpkediri.ac.id 1 %
Internet Source

11 journals.unihaz.ac.id <1 %
Internet Source

12 uia.e-journal.id <1 %
Internet Source

13 text-id.123dok.com <1 %
Internet Source

14 Anisa Nurfitriana, Eny Enawaty, Andi Ifriani
Harun, Rachmat Sahputra, Maria Ulfah.
"Pengembangan Media Video Animasi pada
Materi Perkembangan Model Atom",
EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2022
Publication

15 Submitted to Universitas Sebelas Maret <1 %
Student Paper

16 eprints.umm.ac.id <1 %
Internet Source

17 repository.usd.ac.id <1 %
Internet Source

Submitted to Universitas Negeri Malang

18

Student Paper

<1 %

19

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

20

ejournal.sunan-giri.ac.id

Internet Source

<1 %

21

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

22

Ni Ketut Erawati, Wayan Sugandini, Made Juliani. "Pengembangan Instrumen Penilaian Unjuk Kerja (Performance Assesment) dalam Melaksanakan Promosi Kesehatan", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2023

Publication

<1 %

23

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

24

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

25

journal2.um.ac.id

Internet Source

<1 %

26

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

28

Anik Febrianti. "PENINGKATAN KETERBUKAAN DIRI (Self-Disclosure) DENGAN TEKNIK PETAK JOHARI MELALUI BIMBINGAN KELOMPOK DI SMA NEGERI 2 DI KOTA BENGKULU KELAS X MIPA F", Psikodidaktika: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling, 2018

Publication

<1 %

29

Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021

Publication

<1 %

30

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On