

**Pengembangan Permainan Dam Quiz Sebagai
Sarana Keterbukaan Diri Untuk Siswa SMP Islam Al huda Lamongan**

Pewi Pike Mapala¹, Sri Panca Setyawati², Khususiyah³, Laelatul Arofah⁴

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3,4}

e-mail: pewipike@gmail.com, sripanca@unpkediri.ac.id, khususiyah@unpkediri.ac.id,
laelatularofah91@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya fenomena keterbukaan diri siswa rendah sehingga enggan untuk mengungkapkan diri. Kondisi tersebut mengakibatkan guru Bimbingan dan Konseling berupaya membantu siswa untuk mengatasinya dengan memberi nasihat atau bimbingan secara konvensional/tradisional. Namun upaya tersebut kurang efektif yang salah satu sebabnya adalah tidak menggunakan media yang inovatif dan menarik. Upaya yang dilakukan Tujuan penelitian adalah menghasilkan media layanan BK Dam Quiz untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa. Metode pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE dengan tiga tahap: *Analysis, Design, dan Development*. Hasil analisis data berdasar penilaian validator ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK) menunjukkan validitas sangat tinggi sehingga permainan Dam-Quiz layak digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling sebagai media layanan bagi siswa yang mengalami masalah keterbukaan diri rendah.

Kata kunci : media permainan, keterbukaan diri, layanan bimbingan.

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of student openness, so reluctant to express themselves. This condition resulted in the teacher of Bimbingan and counseling trying to help students to overcome them by giving advice or guidance conventionally/traditionally. However, this effort is effective, one of which is not using innovative and interesting media. The effort to do the research objective is to develop BK Dam Quiz service media. The development method used is the addie model with three stages: analysis, design, and development. The results of the data analysis show that the DAM-Quiz game is suitable for use by guidance and counseling teachers as a service medium for students who experience low disclosure problems.

Keywords : game media, self-disclosure, guidance services.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan individu yang akan saling terikat dan membantu satu sama lain dalam kehidupannya. Sebagai individu yang saling membutuhkan, sikap dan perilaku manusia tidak pernah lepas dari lingkungan tempatnya hidup berkembang (Khalilah, 2017). Menjalinkan ikatan sesama individu merupakan hal krusial dalam hidup seorang individu, misalnya dalam lingkup keluarga terjadi komunikasi antara individu dengan keluarganya, dalam lingkup bermasyarakat antara sesama individu, dalam lingkup di sekolah antara individu dengan guru dan siswa terjadi hubungan yang saling terikat (Hariko, 2017). Supaya hubungan interpersonal menjadi damai dan nyaman, hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan hubungan saling membantu yaitu keahlian untuk keterbukaan diri individu tersebut (Nadlyfah dan Kustanti, 2018). Sehingga keterbukaan diri amat dibutuhkan oleh setiap manusia agar mudah beradaptasi dengan lingkungannya.

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). Keterbukaan ini sangat dibutuhkan oleh semua kalangan manusia terutama siswa sekolah yang sangat membutuhkan sifat terbuka untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan yang lebih luas yaitu lingkungan sekolah. Tetapi tidak bisa dipungkiri masih banyak sekali siswa yang kesulitan membuka diri dengan kehidupan sekolahnya sehingga siswa mengucilkan diri dari lingkungan berada. Permasalahan banyaknya siswa kesulitan dalam keterbukaan diri terutama siswa tingkat SMP sehingga peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan siswa tentang keterbukaan diri pada siswa SMP.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mengamati sekolah di Lamongan yaitu SMP Islam Al Huda. Selama observasi terlihat fenomena siswa SMP memiliki keterbukaan diri yang rendah. Perilaku siswa belum mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolahnya. Siswa akan cenderung susah untuk bergaul dengan guru dan temannya sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu dalam penyampaian pendapat dan gagasannya. Kondisi tersebut merupakan masalah yang harus diatasi agar tidak menghambat perkembangan siswa dengan menemukan upaya untuk mengatasi permasalahan keterbukaan diri oleh guru BK disekolah.

Upaya mengatasi masalah tersebut sudah dilakukan oleh guru BK dengan memberikan layanan klasikal menggunakan tehnik konvensional/tradisional seperti ceramah atau memberikan nasehat. Guru BK juga sudah berusaha menggunakan media, namun sebatas menggunakan *power point* (PPT) atau memutar video materi. Cara dan media yang digunakan guru BK tampaknya tidak memberikan hasil yang efektif, sehingga perlu dicari solusi agar efektif, solusinya bisa dengan mengembangkan media BK yang membuat siswa tertarik dalam melakukan layanan bimbingan. Hal itulah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media permainan Dam-Quiz sebagai solusi terkait dengan masalah media. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Dam Quiz sebagai alat yang dapat digunakan oleh guru BK/konselor sebagai media layanan BK untuk membantu siswa meningkatkan keterbukaan diri mereka.

Pengembangan Dam Quiz sebagai media BK terinspirasi dari permainan tradisional Dam-daman yang sangat di gemari oleh seluruh masyarakat diberbagai kalangan sebagai hiburan. Tetapi di era sekarang permainan tradisional ini terlupakan oleh anak-anak dikarenakan perkembangan teknologi semakin maju. Hal ini disayangkan karena Dam-daman sendiri memiliki banyak sekali manfaat seperti berpikir kritis ketika menyusun strategi kemenangan, meningkatkan rasa sportif, membantu anak untuk lebih teliti, dan masih banyak lainnya. Agar

permainan tradisional ini tidak tergerus oleh zaman serta lebih bermanfaat dan memiliki nilai edukatif, peneliti menciptakan inovasi dengan memanfaatkan permainan Dam-daman ini menjadi media layanan dan akan dimanfaatkan dalam pemberian layanan bimbingan kepada siswa dapat meningkatkan keterbukaan dirinya.

Dari penelitian ini diharapkan siswa mampu menyelesaikan masalah pribadi yang berkaitan dengan keterbukaan diri, diharapkan siswa memperoleh wawasan dan ilmu tentang makna sikap membuka diri dan keterbukaan diri. Bagi konselor sekolah, dalam penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk mengoptimalkan *self-disclosure* siswa dalam meningkatkan *self-disclosure* siswa serta memberikan wawasan bagaimana meningkatkan *self-disclosure*. Permainan Dam Quiz diharapkan berguna tidak hanya pada siswa tetapi bagi masyarakat umum yang menggunakannya yang bertujuan untuk memberikan stimulasi untuk individu atau kelompok yang memiliki keterbukaan diri rendah.

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.
- Boentoro, R. D. (2016). Perbedaan tingkat keterbukaan diri mahasiswa berdasarkan konteks budaya dan jenis hubungan (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- 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 diri siswa melalui konseling individu perilaku aitingting (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*.
- Mirnowati, 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 fiqh materi haji kelas V MI Al Muslimiyah Randublatung Blora. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 45-59.
- 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.

