

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

by Nenci Yuniar Paramita

Submission date: 17-Aug-2023 12:02AM (UTC-0500)

Submission ID: 2145939718

File name: JURNAL_ILMIAH_Pewi_Pike_Mapala.pdf (428.4K)

Word count: 5210

Character count: 31378

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

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

8

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

15

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.

20

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of student openness, so reluctant to express themselves. This condition resulted in the teacher of Guidance 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). Menjalin 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 menyampaikan pendapat yang 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 pemenangan, 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.

12

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian R&D. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk yang akan diuji keefektifan suatu produk yang diciptakan (Suwono, 2017). Salah satu metode penelitian pengembangan adalah ADDIE, mencakup kegiatan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Gagne, Wager, Golas, dan Keller (2005) tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahapan pokok yang dilakukan pada langkah ini yaitu mengamati permasalahan atau kebutuhan menciptakan media pembelajaran, serta menganalisis keefektifan dan kebutuhan menciptakan media pembelajaran. Selanjutnya pengembangan memerlukan analisis, peneliti akan menganalisis kepastian dan kondisi pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran. Shelton, K dan Saltsman, G menyebutkan bahwa ada tiga fase yang akan dianalisis yaitu siswa, pembelajaran dan media menyampaikan materi edukasi (Nur Cholid, 2015), antara lain:

a. Media yang akan dikembangkan harus cocok untuk siswa.

Dalam penelitian ditemukan permasalahan yang dialami oleh siswa dari layanan yang dilakukan oleh guru BK sehingga peneliti membuat inovasi media permainan untuk membantu guru BK dalam pelaksanaan layanan untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa.

b. Media harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Guru BK dalam pemberian layanan bimbingan harus sesuai dengan standar kompetensi kemahiran peserta didik (SKKPD) yang mana peneliti harus menselaraskan media permainan dengan layanan bimbingan yang selaras dengan SKKPD.

c. Kemampuan siswa dalam menggunakan media.

Media permainan harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kegunaan yang benar dan tepat sehingga petunjuk atau cara bermain harus dijelaskan terlebih dahulu oleh guru BK sebelum melaksanakan layanan BK sehingga siswa mampu bermain dan dapat membantu menyelesaikan

permasalahan yang dialaminya.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran. Kegiatan merupakan tahapan sistematis yang diawali dengan menetapkan tujuan media pembelajaran, merancang bahan atau

kegiatan belajar mengajar, dan menilai pembelajaran. Desain ini bersifat konseptual dan berfungsi sebagai dasar untuk proses pengembangan selanjutnya. Dalam tahap ini peneliti merancang media permainan yang akan dikembangkan menjadi media layanan BK.

3. Pengembangan (development)

Tahap pengembangan dalam model ADDIE meliputi desain produk dan kegiatan implementasi. Pada fase sebelumnya, rencana yang telah disusun direalisasikan sebagai produk yang siap diimplementasikan dengan memperhatikan kelayakan untuk pengguna seperti siswa dan guru BK dengan melakukan uji ahli sebagai validasi..

4. Implementasi (implementation)

Desain dan produk yang direalisasikan diimplementasikan dalam situasi dan kursus nyata. Dari implementasi yang dilaksanakan akan diperoleh evaluasi awal untuk memberikan umpan balik terhadap penerapan media pembelajaran tersebut.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap ini dibagi menjadi fase formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan setelah pertemuan tatap muka, sedangkan penilaian sumatif mengikuti semua kegiatan pembelajaran. Penilaian sumatif digunakan untuk mengukur kompetensi akhir mata pelajaran pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media pembelajaran.

Dari kelima tahapan mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (ADDIE), dalam penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan yaitu: analisis, desain, dan pengembangan (ADD). Pelaksanaan ADD dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media Permainan Dam Quiz

No.	Tahapan	Pelaksanaan
1.	Analisis	<p>Dalam tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada di sekolah SMP Islam Al Huda dari dua sisi, siswa dan guru.</p> <p>Siswa: fenomena yang tampak pada siswa adalah belum mampu untuk menyampaikan pendapat dan masalahnya di depan umum, malu saat harus mengungkapkan jawaban ataupun idenya kepada temannya, enggan berinteraksi/berkomunikasi dengan teman, cenderung diam/pendiam, dan tidak suka bercerita/mengikuti obrolan teman-teman</p> <p>Guru BK: dalam prakteknya pemberian layanan bimbingan oleh guru BK cenderung monoton karena dalam pelaksanaan dijumpai guru BK dalam layanan klasikal hanya dengan memberikan ceramah atau nasehat dengan menampilkan PPT maupun memberikan video, hal ini menyebabkan kebosanan dan siswa dengan materi yang diberikan oleh guru BK.</p> <p>Data tersebut didukung saat sesi wawancara dengan guru BK bahwa saat layanan bimbingan guru BK hanya menggunakan media yang kurang efektif seperti penggunaan kertas yang menyebabkan media cepat rusak dan tidak bisa tahan lama. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk membuat inovasi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menciptakan media permainan yang berguna untuk layanan guru BK di sekolah SMP Islam Al Huda.</p>
2.	Desain	<p>Peneliti memutuskan memilih permainan tradisional Dam-daman sebagai sumber inspirasi. Dalam tahap ini peneliti membuat desain untuk media permainan untuk membantu menyelesaikan permasalahan keterbukaan diri dengan menyesuaikan media dengan SKKPD yang berlaku. Desain dimulai dengan membuat gambar tentang alat permainan yang dapat menstimulasi siswa untuk lebih terbuka yang bernama media permainan Dam Quiz. Setelah desain media selesai peneliti mulai mendesain kartu quiz yang berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa. Selanjutnya peneliti mendesain pion yang akan digunakan dalam permainan.</p>
3.	Pengembangan	<p>Pada tahap ini setelah peneliti membuat desain peneliti merealisasikan/mewujudkan desain tersebut menjadi media permainan Dam Quiz dengan wujud sebenarnya. Setelah peneliti membuat produk selanjutnya pengujian kelayakannya kepada validator. Peneliti menggunakan dua ahli materi, dua ahli media, dan dua ahli pengguna untuk memberikan penilaian serta masukan sebagai dasar sarana perbaikan sebelum dipakai saat pemberian layanan kepada siswa oleh guru BK di sekolah SMP Islam Al Huda.</p>

Validasi media permainan Dam Quiz akan dianalisis dari dua bagian yaitu kelayakan media dan kelayakan materi. Validasi bagian media dilakukan oleh dua orang dosen spesialis media. Bagian materi divalidasi oleh dosen bidang Bimbingan dan Konseling sebagai ahli materi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data validasi adalah formulir verifikasi media permainan Dam Quiz. Analisis kuantitatif deskriptif dilakukan terhadap semua data validasi ahli dengan menentukan koefisien validasi isi atau indeks Gregory dengan melakukan persamaan Gregory. Sebelum menentukan indeks Gregory, korelasi penilaian kuat dan lemah dari kedua validator ditentukan melalui tabel kontingensi yang ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 2. Rumus Uji Validitas Interater Gregory

		Rater 1	
Tabulasi Silang 2x2		Kurang Relevan Skor 1 – 2	Sangat Relevan Skor 3 – 4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1 – 2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3 – 4	C	D

Tabel kemungkinan menampilkan empat kategori berikut.

1. Apabila dua penguji memberikan nilai yang sama pada bagian yang sama, pada skala 1-2, maka kategori terkait lemah, dilambangkan dengan A.
2. Jika pada bagian yang sama, penguji 1 memberikan nilai evaluasi dalam rentang 3-4 dan penguji 2 memberikan nilai evaluasi dalam rentang 1-2, maka kategori yang bersangkutan kuat-lemah, dilambangkan dengan B.
3. Apabila pada bagian yang sama, penguji 1 memberikan rating pada rentang 1-2 dan penguji 2 memberikan rating pada rentang 3-4, maka kategori terkait lemah-kuat yang dilambangkan dengan simbol C.
4. Apabila dua penguji memberikan nilai yang sama pada bagian yang sama, dalam skala 3-4, maka kategori yang bersangkutan kuat, dilambangkan dengan D. Langkah selanjutnya adalah menentukan nilai koefisien efektivitas konten menurut tabel matriks dengan menggunakan rumus Gregory:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{ABCD}$$

Koefisien validitas isi kemudian diinterpretasikan menjadi lima kategori yang dinyatakan dalam bentuk indeks persetujuan validator sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Uji Validasi

No.	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8 – 1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6 – 0,79	Validitas Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Validitas Sedang
4.	0,20 – 0,39	Validitas Rendah
5.	0,00 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

Sumber: (Gregory dalam Retnawati, 2017)

Kriteria uji validasi menyebutkan bahwa suatu media yang mendapatkan rentang nilai 0,8-1 memiliki kriteria validitas sangat tinggi, rentang nilai 0,6-0,79 memiliki kriteria validitas tinggi, 0,40-0,59 memiliki kriteria validitas sedang, rentang nilai 0,20-0,39 memiliki validitas rendah, dan rentang nilai 0,00-0,19 memiliki rentang nilai sangat rendah. Media permainan Dam Quiz bisa dibilang valid dan layak dipergunakan atau diuji cobakan apabila tingkat minimal validitas isi yang didapatkan adalah sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media permainan Dam Quiz sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP dalam penelitian ini dikembangkan melalui development and research (R&D). Salah satu bagian krusial yang perlu diperhatikan dalam membuat produk yang bagus dan efektif ialah dengan melakukan uji validasi produk (Akker et al., 2013). Otentikasi media permainan Dam Quiz sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP ini didukung oleh validator pakar materi dan validator uji media dengan aspek validasi meliputi bagian desain dan bagian materi.

Data hasil validasi materi

Validasi materi dilakukan oleh dua dosen prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berkompeten dibidang ahli/teori dan proses layanan bimbingan konseling. Validasi materi meliputi evaluasi terhadap dua aspek yaitu keefektifan isi dan penilaian kebahasaan ditinjau dari media permainan Dam Quiz. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 17 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diujikan kepada dua validator materi seperti berikut.

Tabel 4. Hasil tabulasi dari dua validator ahli materi

No.	Aspek penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori relevansi
		1	2	
1.	Kesesuaian materi 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.	Kemenerikan penyajian materi	3	4	D
9.	Kesesuaian media Dam Quiz dengan kemampuan memecah masalah keterbukaan diri	3	4	D
10.	Kesesuaian isi instrumen dengan materi keterbukaan diri	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.	Kesesuaian 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 keefektifan isi dan penilaian kebahasaan ditinjau pada 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 antara kisi-kisi dengan kuesioner untuk peserta didik 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 5. Hasil penilaian validator

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

Validasi media diberikan oleh dua dosen prodi BK Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berkompeten dibidang media. Validasi media meliputi evaluasi terhadap tiga aspek antara lain kualitas produk, tampilan desain produk dan kegunaan produk dari efektifitas strategi layanan yang ditinjau dari media permainan Dam Quiz. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 20 item yang akan diujikan sebagaimana dalam tabel dibawah ini.

Tabel 6. 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 penelitian	4	3	D
7.	Media dapat digunakan dalam bimbingan kelompok	4	2	B
8.	Media dapat digunakan dalam waktu yang lama	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.	Kesesuaian 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

Hasil uji validasi yang diperoleh dari dua penguji 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 mudah digunakan validator 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 validator 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 validator 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 validator satu dan validator dua. Validator satu memberikan rentang nilai 3-4 yang masuk kategori kuat sementara validator 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 penguji satu memberi nilai kuat 4-3 dan penguji dua memberikan rentang nilai 1-2 yang berjumlah 4 item.

Selanjutnya data yang dihasilkan dari uji validasi ahli media dapat ditampilkan dalam bentuk kontingensi antara validator satu dan validator dua yang ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil penilaian validator

Matrix 2x2	Validator I	
	L emah	Kuat
Validator II	Lemah	0
	Kuat	0
		4
		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 validator maka masuk pada kategori validitas menunjukkan validitas tinggi. Untuk menentukan hasil validasi maka dapat 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 validator menunjukkan validasi tinggi yaitu 0,8 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 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 pengguna berjumlah 10 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diujikan oleh dua validator uji pengguna, ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil tabulasi dari dua validator ahli pengguna-guru BK

No.	Aspek penilaian	Penilaian		Kategori relevansi
		Validator		
		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 diimplementasikan 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 9. Hasil penilaian validator

Matrix 2x2	Validator I	
	L emah	Kuat
Validator II	Lemah	0
	Kuat	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 oleh 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.

Permainan Dam Quiz

Permainan tradisional adalah media permainan yang sangat membantu untuk menumbuhkan nilai-nilai yang harus dimiliki oleh siswa seperti perilaku sportif, kerja keras, gotong royong, sehingga media permainan tradisional tidak hanya sekedar hiburan tetapi juga memberikan pembelajaran kepada anak. Permainan anak-anak yang telah diwariskan dan diwariskan hingga saat ini merupakan nilai budaya yang tak tergantikan (Iswinarti, 2017). Berbagai permainan tradisional telah berkembang di masyarakat, salah satunya adalah permainan tradisional "Dam-daman". Permainan tradisional terdiri dari lapangan kotak-kotak, sejenis permainan catur yang hanya dapat dimainkan oleh dua orang (Sutini, 2018).

Hasil dari penelitian, peneliti mengembangkan suatu inovasi berupa media permainan Dam Quiz yang membantu dalam meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP. Kedalaman pengungkapan diri dapat dilihat dari interaksi yang dilakukan oleh individu dengan individu lainnya. Suasana yang nyaman dan perasaan senang bisa membantu individu dalam membuka diri dengan cepat. Selain itu, rasa saling percaya akan membuat individu akan memberikan tanggapan yang sesuai dengan simulasi yang diberikan. Dengan ini permainan Dam Quiz sangat dibutuhkan karena dengan permainan Dam Quiz banyak sekali konsep dan nilai-nilai karakter yang bisa ditingkatkan terutama menumbuhkan sifat keterbukaan diri.

Permainan Dam Quiz bisa mengasah kemampuan kognitif siswa seperti belajar berkonsentrasi, mengasah kreativitas untuk menyusun strategi permainan dan menyelesaikan masalah dengan permainan Dam Quiz. Media permainan Dam Quiz dikembangkan dengan pendekatan bimbingan kelompok sehingga memiliki beberapa manfaat yaitu mendorong siswa untuk berkerjasama dan menghargai kesepakatan yang akan menumbuhkan sifat keterbukaan diri siswa dengan adanya simulasi yang berasal dari quiz yang ada di permainan Dam Quiz. Permainan ini sangat menarik untuk dimainkan oleh teman, saudara, atau orang disekitar agar menumbuhkan keterbukaan diri.

Permainan Dam Quiz dapat dimainkan secara berkelompok dengan enam sampai sepuluh orang pemain. Permainan akan dibagi menjadi dua kelompok dengan setiap kelompok memiliki anggota terdiri dari tiga sampai lima orang pemain. Setiap pemain akan berdiskusi untuk menyusun strategi agar pion dapat didapat dari lawan. Jika salah satu pemain kehilangan pion maka pemain yang kehilangan pion harus mengambil kartu yang sudah disediakan. Kartu yang diberikan akan mengandung pertanyaan dan tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain yang pionnya terambil. Peneliti membuat media permainan Dam Quiz dengan memberpatikan kemanfaatan dan juga keunikannya yang dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Papan media permainan Dam Quiz

Papan media permainan Dam Quiz terbuat dari papan kayu, berukuran 30x60 cm, tebal 5 cm. Plat dilapisi dengan plat stainless steel ukuran 40x60 cm, tebal 0,24 mm dan tambahan stiker dengan cetakan satu warna. Nama permainan "Dam Quiz" ditambahkan di tengah papan. Permainan terbuat dari kayu bertujuan agar media permainan dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak karena bahan baku yang digunakan **erat dan kokoh**. Papan didesain dengan warna coklat yang menyerupai warna kayu dengan 20 titik **yang memiliki dua warna berbeda yaitu warna biru dan merah**. Warna tersebut bertujuan untuk memudahkan pemain meletakkan pion yang akan dimainkan. Papan memiliki garis yang saling berhubungan dan pemain dapat menjalankan pionnya sesuai dengan garis yang ditampilkan.



Gambar 2. Pion permainan Dam Quiz

Pion permainan Dam Quiz dari kayu dengan tinggi sekitar 4 cm. Pion dibuat dengan berbagai bahan kayu bertujuan agar tidak mudah rusak, ramah lingkungan dan tahan lama sehingga pion dapat digunakan dalam jangka panjang. Pion memiliki 2 bentuk untuk memisahkan masing-masing pemain agar pion tidak tertukar dengan pion lawan. Ada 20 buah pion permainan dan setiap pemain mendapat 10 buah pion untuk permainan dengan bentuk yang berbeda dari lawan mainnya. Pion didesain dengan bentuk yang unik dengan tujuan agar pemain tertarik untuk memainkan permainan Dam Quiz seperti yang dilihat bentuk pion ada yang berbentuk jamur dan ada tabung. Pion berwarna coklat bertujuan agar selaras dengan papan permainan Dam Quiz yang berwarna coklat juga.



Gambar 3. Quiz permainan Dam Quiz

Kartu quiz permainan terbuat dari kertas *art carton* tebal, ukuran 5x10 cm. kartu berwarna dominan coklat dan hitam dengan gambar yang lucu untuk menarik siswa agar mau memainkan permainan Dam Quiz. Permainan Dam Quiz terdiri dari quiz pertanyaan dan tantangan yang berjumlah 25 kartu yang dibedakan setiap levelnya. Kartu permainan dibagi menjadi tiga level yang akan digunakan oleh pemain untuk mengukur keterbukaan diri siswa. Quiz tersebut mencakup simulasi yang memungkinkan siswa membuka diri untuk bermain dan belajar dengan memainkan permainan Dam Quiz yang menyenangkan. Quiz berhubungan dengan diri sendiri sehingga dapat menstimulasi siswa untuk bercerita dan mengungkapkan pendapat, ide, serta pikiran yang ada pada siswa. Selain itu juga dapat mengungkapkan apa yang menjadi masalah sehingga guru BK tahu apa yang **menjadi hambatan siswa sehingga bisa dilakukan layanan bimbingan untuk menyelesaikan dan memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa**.

SIMPULAN ¹³

Berdasar **hasil uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan pengguna (guru BK) dapat disimpulkan bahwa permainan Dam-Quiz yang ¹³kembangkan dan dihasilkan oleh peneliti menunjukkan validitas sangat tinggi sehingga layak digunakan sebagai media layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan keterbukaan siswa**. Peneliti berharap media permainan Dam Quiz dapat menjadi alternatif media bagi guru BK agar layanan yang diberikan lebih efektif.

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

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 jurnal.uns.ac.id 3%
Internet Source

2 Submitted to Half Hollow Hills Central School District 1%
Student Paper

3 repository.radenintan.ac.id 1%
Internet Source

4 Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha 1%
Student Paper

5 journal.upgris.ac.id 1%
Internet Source

6 www.scribd.com 1%
Internet Source

7 www.neliti.com 1%
Internet Source

8 ejournal.sunan-giri.ac.id 1%
Internet Source

eprints.uny.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	ji.unbari.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
12	Nila Nila, Lathifah Abdiyah, Agus Dwi Prasojo. "Analisis Problematika Guru dalam Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Tematik di SD/MI", FONDATIA, 2021 Publication	<1 %
13	www.scilit.net Internet Source	<1 %
14	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
15	id.scribd.com Internet Source	<1 %
16	Isma Oktadiana. "The Analysis of Reliability Costs Toward INA-CBGS Rates in Patients With Hypertension in Pandan Arang Boyolali District Hospital In 2017", Jurnal Farmasi Indonesia, 2019 Publication	<1 %
17	Annisa Luthfi Maharani, Sudarman Sudarman, Nurul Farida. "PENGEMBANGAN HANDOUT MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DENGAN	<1 %

MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING PADA MATERI ARITMATIKA
SOSIAL", EMTEKA: Jurnal Pendidikan
Matematika, 2022

Publication

18

ejournal.unisbablitar.ac.id

Internet Source

<1 %

19

digilib.unimed.ac.id

Internet Source

<1 %

20

jonedu.org

Internet Source

<1 %

21

repository.lppm.unila.ac.id

Internet Source

<1 %

22

www.sciencegate.app

Internet Source

<1 %

23

Mayang Sari, Ahmad Amin, Wahyu Arini.
"Pengembangan Lembar Kerja Siswa Fisika
Berbasis Scientific pada Materi Elastisitas dan
Hukum Hooke", SILAMPARI JURNAL
PENDIDIKAN ILMU FISIKA, 2021

Publication

<1 %

24

jim.unsyiah.ac.id

Internet Source

<1 %

25

Alfi Rahmi, Nurhasnah Nurhasnah.
"Pengembangan Modul Seni Kreatif dalam
Memberikan Layanan Bimbingan Konseling

<1 %

Inovatif", ISLAMIC COUNSELING Jurnal
Bimbingan Konseling Islam, 2020

Publication

26

man3tangerang.blogspot.com

Internet Source

<1 %

27

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

28

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1 %

29

tempatwisataseru.com

Internet Source

<1 %

30

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 %

31

Nur Zaharah, Jefri Marzal, M. Haris Effendi-Hsb. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Quantum Learning pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

32

docobook.com

Internet Source

<1 %

33

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On