Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi **e-ISSN**: 2549-4236, **p-ISSN**: 1411-8939
Lembaga Penellitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Vol 23, No 3 (2023): Oktober, 2668-2676
DOI: 10.33087/jiubj.v23i3.4178

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

Pewi Pike Mapala, Sri Panca Setyawati, Khususiyah, Laelatul Arofah
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Correspondence: 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/tadisional. Namun upaya tersebut kuang 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 Bimbinangan and counseling trying to help students to overcome them by giving advice or guidance conventionally/taditionally. 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 Nurdin (2020), 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, 2015). 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 cendurung susah untuk bergaul dengan guru dan temannya sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu dalam penyampikan pendapat yan 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/tadisional 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 mengembangan 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 memilki keterbukaan diri rendah.

METODE

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 (Sugiyono, 2017). Salah satu metode penelitian pengembangan adalah ADDIE, mencakup kegiatan: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Gagne et al (2005) tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Analisis (*Analysis*)

Tahapan pokok yang dilakukan pada langkah ini yaitu mengamati permasalan atau kebutuhan menciptakan media pembelajaran, serta menganalisis keefektifan dan kebutuhan menciptakan media pembelajaran. Selanjutnya pengembangan memerlukan analisis, peneliti akan menganalisis kepantasan dan kondisi pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran. Ada tiga fase yang akan dianalisis yaitu siswa, pembelajaran dan media menyampaikan materi edukasi (Cholid, 2015), antara lain:

1. 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.

2. Media harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Guru BK dalam pemberian layanan bimbingan harus sesuai dengan standar kompetensi kemarian peserta didik (SKKPD) yang mana peneliti harus menselaraskan media permainan dengan layanan bimbingan yang selaras dengan SKKPD.
3. 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.

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. Dalm tahap ini peneliti merancang media permainan yang akan dikembangkan menjadi media layanan BK.

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 unttuk penguna seperti siswa dan guru BK dengan melakukanuji ahli sebagai validasi..

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.

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.

Tabel 1
Tahapan Pengembangan Media Permainan Dam Quiz

No.	Tahapan	Pelaksanaan
1.	Analisis	Dalam tahap ini peneliti menganalisi permasalahan yang ada di sekolah SMP Islam Al huda dari dua sisi, siswa dan guru. Siswa: fenomena yang tampak pada siswa adalah belum mampu untuk menyampaikan pendapat dan masalahnya didepan 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 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. 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.

2.	Desain	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.
3.	Pengembangan	Pada tahap ini setelah peneliti membuat desain peneliti merealisasikan/mewujudkan desain tersebut menjadi media permainan Dam Quiz dengan wujud sebenarnya. Selelah 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.

Sumber: data olahan

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 validitor ditentukan melalui tabel kontingensi.

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

Sumber: data olahan

Tabel 2 menjelaskan 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:

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

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

Tabel 4
Hasil tabulasi dari dua validator ahli materi

No.	Aspek penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori relevansi
		1	2	
1.	Kesesuaian antara kisi-kisi dengan kuesioner untuk peserta didik	4	4	D
2.	Kesesuaian antara kuesioner dengan tujuan penelitian	4	4	D
3.	Kejelasan kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner	4	4	D
4.	Kejelasan butir-butir pernyataan pada kuesioner	4	4	D
5.	Penjabaran item pernyataan sesuai dengan indikator keterbukaan diri	4	4	D
6.	Kejelasan skor penilaian dinyatakan dengan jelas	4	4	D
7.	Ketepatan struktur kalimat	4	4	D
8.	Tata bahasa pada kuesioner mudah dipahami	3	4	D
9.	Penggunaan kalimat yang baku	3	4	D
10.	Penggunaan kalimat yang efektif	4	4	D

Sumber: data olahan

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 askpek dari keduanya memiliki kategori relevansi D. Kategori relevansi D bila validitor satu dan validitor 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. Item yang berjumlah sepuluh dengan dua aspek penilaian 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.

Tabel 5
Hasil penilaian validitor

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

Sumber: data olahan

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

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

Hasil yang dihitung pada koefisien validitas menunjukkan nilai sebesar 1,0 maka dilihat dari indeks kesepakatan validitor masuk pada kategori validasi tinggi. Kategori validasi tinggi ditunjukkan pada nilai rentang 0,8-1,0 kategori validasi sedang terletak pada rentang 0,4-079 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.

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.	Kesesuain isi kartu *Question & challenge* dengan materi keterbukaan diri	4	2	B
16.	Tata bahasa kartu *Question & challenge* media dipahami	4	3	D
17.	Ketepatan pemilihan warna pada media permainan Dam Quiz	3	3	D
18.	Kesesuaian warna *background* dan warna *font*	3	3	D
19.	Keunikan bentuk model media permainan Dam Quiz	4	3	D
20.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	3	D

Sumber: data olahan

Hasil uji validasi yang diperoleh dari dua penguji memiliki penilaian yang sama dan tidak sama sesuai kategori pertanyaan yang disajikan. Hal ini dapat dijelaskan pada item satu, media mudah digunakan validitor satu memberi nilai 4 sementara validator dua memberi 3 maka jika merujuk pada uji validitas Gregory menujukkan 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. 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 menujukkan 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 ketegori indeks uji validasi menurut gregory maka disimbulkan dengan nilai B. Kategori relevansi B 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 nilai1-2 yang berjumlah 4 item. Selanjutnya data yang dihasilkan dari uji validasi ahli media dapat ditampilkan dalam bentuk kontingensi antara validator satu dan validator dua.

Tabel 7
Hasil penilaian validitor

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

Sumber: data olahan

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

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 dapat dilihat kriteria untuk setiap nilai yang ditujukkan 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 yang berarti media permainan Dam Quiz sangat valid dan media bisa digunakan dalam proses layanan bimbingan untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa tingkat SMP.

Tabel 8
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 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.	Kesesuain isi kartu *Question & challenge* dengan materi keterbukaan diri	4	3	D
9.	Tata bahasa kartu *Question & challenge* media dipahami	4	4	D
10.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	D

Sumber: data olahan

Setiap item sebanyak sepuluh memiliki semua kategori relevansi menunjukkan D dengan rentang nilai 3-4 yang diberikan oleh validator satu dan validitor dua, hal ini bila diimplemetasikan 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 validitor sama sama memberikan nilai 4. Maka bila merujuk pada uji validitas Gregory akan masuk pada kategori relevansi D karena setiap validasi memberikan skor kuat-kuat dengan rentang nilai 3-4. Dari sepuluh item yang apa pada tabel diatas dengan menjurus pada aspek kegunaan dari media perminan 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.

Tabel 9
Hasil penilaian validitor

Matrix 2x2		Validitor I	
		Lemah	Kuat
Validitor II	**Lemah**	0	0
	Kuat	0	10

Sumber: data olahan

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

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

Hasil yang dihitung pada koefisie validitas menunjukkan nilai sebesar 1,0 maka dilihat dari indeks kesepakatan validitor masuk pada kategori validasi tinggi. Kategori validasi tinggi ditunjukkan pada nilai rentang 0,8-1,0 kategori validasi sedang terletak pada rentang 0,4-079 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 validitor ahli media yaitu 0,8, dan dua validitor 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 dkk, 2018).

Hasil dari penelitian, peneliti mengembangkan suatu inovasi berupa media permainan Dam Quiz yang membantu dalam menambah 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.

Pernainan Dam Quiz dapat dimainakan secara berkelompok dengan enam sampai sepuluh oang 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. Penelitian ini membuat media permainan Dam Quiz dengan memperhatikan kemanfaatan dan juga keunikannya.



Sumber: data olahan

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 permianan dapat bertahan lama dan tidak muda rusak karena bahan baku yang digunakan kuat 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 memilki garis yang saling berhubungan dan pemain dapat menjalankan pionnya sesuai dengan garis yang ditampilkan.



Sumber: data olahan

Gambar 2
Pion permainan Dam Quiz

Pion permainan Dam Quiz dari kayu dengan tinggi sekitar 4 cm. Pion dibuat dengan berbahan kayu bertujuan agar tidak muda 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 di desain 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.



Sumber: data olahan

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 mengunkapkan 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

Berdasar hasil uji validitas oleh ahli media, ahli materi dan pengguna (guru BK) dapat disimpulkan bahwa permainan Dam-Quiz yang dikembangkan 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

A.Nurdin. 2020. *Teori Komunikasi Interpersonal Disertai Contoh Fenomena Praktis*, Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.

Agustine, E. M., Sutini, T., & Mardhiyah, A. 2018. Skrining perilaku remaja di Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) kelas II Bandung. *Jurnal Keperawatan Komprenshif*, 4,(1), 32-40.

Cholid, Nur., 2015, *Menjadi Guru Profesional*, Semarang: Presisi Cipta Media.

DeVito, Joseph A. et. al, 2015. *Messages: Building Interpersonal Communication Skills*, ed. 5. Toronto: Pearson Education

Gagne, R.M., Wager, W.W., Golas, K.C., Keller, J.M. and Russell, J.D., 2005, Principles of Instructional Design. *Performance Improvement*, 44, 44-46.

Hariko, Rezki., 2017, Landasan Filosofis Keterampilan Komunikasi Konseling, *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(2), 41-49

Iswinarti. 2017. Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang: UMM Press

Khalilah, E. 2017. Layanan Bimbingan dan Konseling Pribadi Sosial dalam Meningkatkan Keterampilan Hubungan Sosial Siswa. *JIGC (Journal of Islamic Guidance and Counseling)*, 1(1), 41–57

Nadlyfah, A. K. & Kustanti, E. R. 2018. Hubungan antara pengungkapan diri dengan penyesuaian diri pada mahasiswa rantau di semarang. *Jurnal Empati*, 7(1), 136-144

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.