



Model Media Game Action Molly untuk Melatih Self Disclosure Siswa

Nur Suci Izramadhani

Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

^{*)}Correspondence email: nizramadhani@gmail.com

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 media permainan Action Molly, (2) mengetahui kevalidan pengembangan media permainan Action Molly, (3) mengetahui keefektifan pengembangan media permainan Action Molly 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 SMKN 7 Makassar dengan guru BK dan para siswa dengan menggunakan media permainan Action Molly.

Kata Kunci: Pengembangan, Pengungkapan Diri, Aksi Permainan Molly

Abstract. The rationale for this research is to increase the openness of high school students so that students can adapt to their school environment. This research aims to (1) describe the procedure for developing the Action Molly game media, (2) determine the validity of the Action Molly game development media, (3) determine the effectiveness of developing the Action Molly game media as a medium for training self-disclosure. This research 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 with only 3 stages, including analysis, design and development. This research was conducted at SMKN 7 Makassar with guidance and counseling teachers and students using the Action Molly game as media.

Keywords: Development, Self Disclosure, Game Action Molly



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial dan diciptakan sebagai makhluk yang tidak dapat hidup sendiri, maka dari itu manusia membutuhkan interaksi dengan orang lain untuk bertahan hidup dan berkembang. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap manusia akan saling berinteraksi dengan teman, keluarga, rekan kerja dan masyarakat secara umum untuk belajar, tumbuh dan berkembang. Ketika seseorang berbicara tentang perasaan, mengungkapkan masalah ataupun berbagi cerita dalam hal tersebut menggunakan self disclosure. Sehingga, self disclosure adalah bagian integral dari hakikat manusia sebagai makhluk sosial.

Self disclosure (keterbukaan diri) sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena dengan keterbukaan diri individu dapat meningkatkan kesadaran diri, mengembangkan keterampilan komunikasi, membangun hubungan yang lebih mendalam, menyelesaikan konflik interpersonal dan dapat meningkatkan penerimaan diri pada siswa. Menurut Roloff (Nurdin 2020:125), keterbukaan diri adalah ekspresi yang diberikan seseorang ketika menyajikan informasi pribadi yang deskriptif, afektif dan evaluatif. Devito (2018) juga menjelaskan bahwa jika seseorang memiliki keterbukaan diri akan mendapatkan beberapa manfaat, yaitu memperoleh pengetahuan tentang diri, memiliki kemampuan menyelesaikan problem, membuat

komunikasi lebih efisien dan mampu menjalin hubungan yang dalam dan bermakna.

Untuk membantu mengembangkan keterbukaan diri peserta didik di sekolah agar memiliki pikiran yang positif dan lebih terbuka merupakan salah satu tugas dari guru bimbingan dan konseling (BK) untuk mengembangkan media BK yang inovatif dan interaktif. Dalam era perkembangan teknologi informasi yang pesat, pendidikan juga mengalami transformasi dalam menghadapi tantangan baru. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pemberian layanan. Self disclosure atau kemampuan untuk membagikan informasi pribadi dengan orang lain, merupakan aspek penting dalam pengembangan pribadi dan hubungan sosial peserta didik. Melalui self disclosure, siswa dapat mengembangkan pemahaman diri, meningkatkan hubungan interpersonal, dan memperoleh dukungan sosial yang penting.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik dapat menjadi solusi yang relevan. Salah satu media yang dapat membantu melatih self disclosure peserta didik adalah permainan action molly. Dalam proses pengembangan media game action molly, kami memperhatikan kriteria keberterimaan yang meliputi kegunaan, kelayakan, ketepatan, dan kepatutan. Keberterimaan media game monopoli ini sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya, memahami konten yang disajikan, dan merasa nyaman dalam proses self disclosure.

Dengan pengembangan media game monopoli ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan self disclosure mereka, mengembangkan pemahaman diri yang lebih mendalam, dan memperoleh keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, pengembangan media ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media layanan yang inovatif dan efektif yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam membuka dirinya sehingga peserta didik dapat menemukan motivasi belajar serta potensi yang ada pada dirinya, sehingga peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Game Action Molly Untuk Melatih Self Disclosure Siswa".

Metode

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan "penelitian pengembangan" (*Research and Development*). Setyosari (2013: 222) mengungkapkan "penelitian dan pengembangan ini kadang kala disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau disebut juga sebagai *research based development*". Penelitian ini muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, *Research and Development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui '*basic research*', atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui '*applied research*', yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik Pendidikan. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan layanan bimbingan klaksikal dengan menggunakan media action molly untuk melatih self disclosure siswa.

Sugiono (2019) juga menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian dan pengembangan (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi) yang dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, namun penelitian hanya sampai pada 3 tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan.

Validasi 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 pembelajar 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.

Tabel 1 kontingensi menunjukkan bahwa terdapat empat kategori yaitu: (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; (c) 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; (d) 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 diuraikan pada table 2.

Tabel 1. Tabel Kontingen untuk Menghitung Indeks Gregory

Matrix 2 x 2		Validator	
		Lemah 1-2	Kuat 3-4
Validator II	Lemah skor 1-2	A	B
	Kuat skor 3-4	C	D

Tabel 2. Indeks Kesepakatan Validator

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

Permainan ini dapat dikatakan valid serta layak digunakan atau diuji cobakan jika minimal Tingkat validitas isi yang dicapai berada pada validitas sedang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil data validasi media

Validasi media dilakukan oleh dua orang dosen prodi BK Universitas Negeri Makassar yang berkompeten dibidang media. Validasi media dan buku panduan meliputi evaluasi terhadap tiga aspek efektifitas strategi layanan yang ditinjau dari media permainan Action Molly. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli mdia berjumlah 20 item berikut telah dipaparkan dalam tabel 3.

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 validasi satu memberi nilai 4 sementara validator dua juga memberi nilai 4 maka jika merujuk pada uji validitas Gregory menunjukkan kategori relevansi yang sama yaitu D. Seperti yang telah dijelaskan dibagian 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 termasuk kategori kuat.

Terdapat juga kategori relevansi B yang bisa dilihat pada item tujuh, media dapat digunakan dalam layanan bimbingan klaksikal, validator satu memberi nilai 4 sementara validator 2 memberi nilai 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.

Setelah semua item diuraikn maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji ahli media-media permainan Action Molly memiliki kategori relevansi D yang berarti hasilnya sama-sama kuat dengan rentang skor 4-3 antara validator satu dan validator dua dengan jumlah 17 item. Kategori relevansi B menunjukkan perbedaan nilai dari validator satu dan validator dua yang artinya validator satu memberi skor kuar 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 table 4.

Tabel 3. Hasil tabulasi dari dua validator ahli media

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Kategori Relevansi
		1	2	
1.	Media mudah digunakan	4	4	D
2.	Media mudah dibawa kemana-mana	4	3	D
3.	Ketepatan memilih bahan baku media	4	4	D
4.	Desain media yang menarik	4	3	D
5.	Gambar dan teks dapat terlihat jelas	4	4	D
6.	Kesesuaian media dengan materi layanan	3	3	D

7.	Media dapat digunakan dalam layanan bimbingan klaksikal	4	2	B
8.	Media dapat meningkatkan keterbukaan diri siswa	3	3	D
9.	Media dapat memotivasi siswa dalam melatih self disclosure	3	3	D
10.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	2	B
11.	Sajian materi layanan Action Molly menarik	3	3	D
12.	Ketersediaan panduan dalam media permainan Action Molly	3	3	D
13.	Tata Bahasa pada media Action Molly mudah dipahami	4	2	B
14.	Kesesuaian model media permainan dengan siswa SMA	3	3	D
15.	Kesesuaian isi Question Card, Challenge Card dan Secret Card dengan materi self disclosure	2	4	B
16.	Tata Bahasa kartu Question Card, Challenge Card dan Secret Card media mudah dipahami	3	3	D
17.	Ketepatan pemilihan warna pada media permainan Action Molly	4	4	D
18.	Kesesuaian bentuk model media permainan Action Molly	3	4	D
19.	Keunikan bentuk model media permainan Action Molly	3	3	D
20.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	4	D
21.	Pemilihan media Action Molly unik dan kreatif	3	3	D

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator

Matrix 2 x 2		Validator	
		Lemah 1-2	Kuat 3-4
Validator II	Lemah skor 1-2	0	4
	Kuat skor 3-4	0	17

Untuk menghitung indeks Gregory dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$Koefisien\ validitas\ isi = \frac{D}{A + B + C + D} = \frac{17}{0 + 4 + 0 + 17} = \frac{17}{21} = 0,8$$

Hasil koefisien validasi menunjukkan 0,8 maka jika merujuk pada kesepakatan validator maka kategori tersebut 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 validitas kedua validator menunjukkan validasi tinggi yang berarti media permainan Action Molly sangat valid dan media bisa digunakan dalam proses layanan bimbingan untuk meningkatkan keterbukaan diri siswa pada fase E.

Data hasil validasi materi

Validasi materi dilakukan oleh dua dosen Prodi BK Universitas Negeri Makassar 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 Action Molly. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 17 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diserahkan oleh dua validator materi, yang bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil tabulasi dari dua validator ahli materi

No.	Aspek Penilaian	Penilaian		Kategori relevansi
		Validator		
		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	3	D
6.	Penggunaan kalimat yang efektif	4	4	D
7.	Kemenarikan penyajian materi	3	4	D
8.	Kesesuaian media Action Molly dengan kemampuan memecah masalah keterbukaan diri	4	3	D
9.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	D
10.	Tata bahasa pada buku panduan media Action Molly mudah dipahami	3	4	D
11.	Kesesuain isi Question Card, challenge Card dan Secret Card dengan materi keterbukaan diri	3	4	D

Validasi materi meliputi evaluasi terhadap dua aspek yaitu kelayakan isi dan penilaian bahasa yang ditinjau dari media permainan Action Molly 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 meteri 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 Action Molly 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 diuraikan di tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validator

Matriks 2 x 2		Validator	
Validator II	Lemah	Lemah	Kuat
	Kuat	0	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 Action Molly efektif atau valid sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa pada fase E.

Data hasil validasi pengguna

Validasi pengguna diuji oleh guru BK yang ada di sekolah SMKN 7 Makassar dengan validasi pengguna menjelaskan satu aspek tentang kegunaan media permainan Action Molly dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kurangnya keterbukaan diri siswa di sekolah SMKN 7 Makassar. Jumlah item yang ada di lembar instrumen validasi untuk ahli media berjumlah 9 item dengan beberapa kategori pertanyaan yang akan diserakan oleh dua validator uji pengguna, yang bisa dilihat pada table 7.

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 implemetasikan 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 validitas Gregory akan masuk pada kategori relevansi D karena setiap validasi memberikan skor kuat-kuat dengan rentang nilai 3-4.

Dari 9 item yang ada pada tabel diatas dengan menjurus pada aspek kegunaan dari media permainan Action Molly maka bisa dijelaskan bahwa penskoran yang dilakukan pada media permainan Action Molly 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 diuraikan pada tabel 8.

Tabel 7. 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	4	4	D
4.	Media dapat digunakan dalam kegiatan layanan bimbingan	4	4	D
5.	Kesesuaian media Action Molly dengan kemampuan memecah masalah keterbukaan diri	4	3	D
6.	Tata bahasa pada buku panduan Action Molly mudah dipahami	4	3	D
7.	Kesesuain isi Question Card, challenge Card dan Secret Card dengan materi keterbukaan diri	3	4	D
8.	Tata bahasa pada buku panduan media Action Molly mudah dipahami	3	4	D
9.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	3	4	D

Tabel 8. Hasil Penilaian Validator

Matriks 2 x 2		Validator	
Validator II	Lemah	Lemah	Kuat
		Kuat	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 Action Molly efektif atau valid sebagai sarana meningkatkan keterbukaan diri siswa di sekolah SMKN 7 Makassar.

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 Action Molly sebagai sarana keterbukaan diri siswa SMKN 7 Makassar memiliki hasil yang valid dari ketiga aspek dalam materi, media, dan pengguna.

Pembahasan

Keterbukaan Diri

Keterbukaan diri yang biasa disebut self disclosure merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Person (dalam Karina & Suryanto, 2012) mengartikan keterbukaan diri sebagai tindakan seseorang dalam memberikan informasi yang bersifat pribadi pada orang lain secara sukarela dan disengaja untuk maksud memberi informasi yang akurat tentang dirinya. Dengan mengungkapkan diri kepada orang lain, maka individu merasa dihargai, diperhatikan, dan dipercaya oleh orang lain, sehingga hubungan komunikasi akan semakin akrab.

Dari ulasan tentang keterbukaan diri bisa disimpulkan bahwa keterbukaan diri sangat penting untuk dilakukan karena dalam membuka diri kepada orang lain maka banyak sekali manfaat yang bisa diambil. Dalam membuka diri tidak menutup kemungkinan bisa membuat siswa menemukan apa kelebihan dan menyadari kelemahannya. Kelebihan itulah yang akan membuat siswa menemukan potensi pada dirinya sehingga menciptakan motivasi belajar pada siswa. Fungsi keterbukaan diri terdiri dari pertama, Ekspresi, mengatakan apa yang dirasakan dan bercerita tentang kekesalan hidup, keterbukaan diri seperti ini memberi kesempatan untuk mengekspresikan perasaan yang di rasa. Kedua, Penjernihan diri, dengan berbagi perasaan dan pengalaman pada seorang teman dapat meningkatkan pemahaman siapa dirinya yang sebenarnya. Membicarakan masalah yang dihadapi dengan seorang teman, membuat pikiran menjadi jernih dan dapat mengetahui titik dari permasalahan. Ketiga, Keabsahan sosial, dengan memceritakan apa yang

dirasakan membuat teman lawan bicara memberi repon atau tanggapan yang membuat pengetahuan suatu realitas sosial. Keempat, Kendati sosial, dengan pengungkapan diri, maka kita dapat mengemukakan atau menyembunyikan informasi tentang diri kita sebagai peranti kendali sosial. Kelima, Perkembangan hubungan, saling berbagi informasi dan saling mempercayai merupakan sarana untuk menjalin suatu hubungan atau menambah keakraban.

Media Bimbingan dan Konseling

Menurut Pewi & Sri (2020) Bimbingan dan konseling tidak hanya tentang seorang konselor dengan konseli saja, akan tetapi didalam bimbingan dan konseling ada sebuah layanan yang termasuk memiliki peranan penting dan bisa dimanfaatkan untuk penyampaian informasi baik secara tatap muka maupun secara online. Dari pernyataan para ahli dapat disimpulkan bahwa media bimbingan dan konseling merupakan sesuatu yang akan digunakan guru bimbingan dan konseling untuk menyalurkan sebuah pesan bimbingan dan konseling sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan siswa untuk memahami diri, mengarahkan diri, memecahkan masalah, serta dapat mengambil keputusan yang dihadapinya.

Di dalam pengembangan layanan media BK, memiliki tujuan dalam upaya memaksimalkan sebuah layanan bimbingan dan konseling pada siswa. Antara lain adalah: (1) Untuk mempermudah bagi guru bimbingan dan konseling dalam menyampaikan layanan sesuai materi kepada siswa; (2) Siswa dapat mudah menyerap atau menerima serta memahami materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling; (3) Dapat mendorong keinginan siswa untuk mengetahui lebih mendalam dan lebih luas terhadap materi layanan yang disampaikan guru bimbingan dan konseling; (4) Dapat mengatasi waktu; (5) Media bimbingan dan konseling digunakan guru atau konselor untuk membantu penyelesaian terhadap masalah yang terjadi pada siswa, memberikan layanan sesuai kebutuhan siswa dan sebagainya.

Permainan Monopoli

Husna (116:2016) mengatakan bahwa monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Sebelum Monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah The Landlord's Game yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa. Magie memperkenalkan permainan ini pada tahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksinya secara luas sampai tahun 1910 oleh The Economic Game Company di New York. Di Britania Raya permainan ini diterbitkan pada tahun 1913 oleh The Newbie Game Company di London dengan nama Brer Fox an' Brer Rabbit.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal juga mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut Auction Monopoly atau kemudian disingkat menjadi Monopoly. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan dan dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935 (Husna, 122:2016).

Pengembangan Permainan Action Molly

Produk yang yang dikembangkan yaitu media berupa permainan monopoli dengan nama Action Molly yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMA Fase E yang lebih menyukai media permainan dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam bidang pribadi-sosia. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah: (a) Media permainan monopoli diberi nama yaitu Action Molly sebab dalam proses permainannya siswa terlibat langsung untuk action di dalam media Action molly; (b) Media Action Molly yang dikembangkan berbentuk media cetak dengan ukuran 3m x 2,5m yang dikembangkan dengan variasi warna yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan bimbingan pribadi-sosial; (c) Permainan Action molly yang dikembangkan terdiri dari beberapa unsur diantaranya papan permainan yang di desain semenarik mungkin dan dicetak dalam bentuk baliho, satu buah dadu, satu set kartu yang didalamnya memuat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik, 18 Challenge card yang didalamnya memuat beberapa pernyataan bersifat tantangan yang harus dijalankan, 18 Questions Card yang

didalamnya memuat pertanyaan yang bersifat pertanyaan, kode QR yang di dalamnya terdapat Secret Card yang berisi pertanyaan-pertanyaan rahasia, pertanyaan I have a questions yang dimana siswa bebas memberikan pertanyaan kepada kelompok lain terkait keterbukaan diri, zona suportif yang memiliki instruksi yaitu memberikan support kepada siswa ain atas usahanya dalam belajar, zona maaf yang memiliki instruksi yaitu mengucapkan permohonan maaf kepada teman dan kepada diri sendiri, serta dilengkapi dengan panduan penggunaan permainan Action molly untuk siswa yang akan dibaca terlebih dahulu sebelum permainan dimulai; (d) Papan permainan Action molly berbentuk persegi panjang yang dikombinasikan dengan berbagai warna di setiap petak. Berukuran 3m x 2,5m dengan jumlah sebanyak 30 petak yang terdiri dari 7 petak Q (Question card), 6 petak C (Challenge card), 7 petak Kode Scan QR, 3 petak I have a questions, 2 petak Maju 2 langkah, satu petak mundur 2 langkah, 1 petak zona suportif dan 1 petak zona maaf dan 1 petak berisi pertanyaan; (f) Satu buah dadu berbentuk kubus yang terdiri dari enam angka berfungsi sebagai alat untuk menjalankan pion menuju pada petak-petak dalam permainan; (g) empat siswa yang menjadi pion yang berfungsi sebagai pemain; (h) Media permainan Action Molly dilengkapi dengan tata cara bermain yang ada didalam panduan dan juga terdapat dua macam kartu yang di setiap kartunya berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus dijalankan oleh peserta didik;

Tata cara memainkan permainan Action Molly adalah: (1) Guru BK terlebih dahulu menjelaskan materi layanan dengan memperlihatkan PPT; (2) Guru BK memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik; (3) Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan; (4) Anggota kelompok mulai mengocok dan pion bergerak; (5) Pion mengikuti instruksi setiap petak dan anggota kelompok menjawab instruksi dari setiap petak yang pion dapatkan; (6) Jika pion memasuki zona-zona tersebut, maka ikuti instruksinya :

C : Anggota kelompok bekerja sama untuk menjawab tantangan dari Challenge Card

Q : Anggota kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dari Questions Card

Barkot : Pemain melakukan scan pada barkot dan anggota kelompok bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dari secret card

I have a questions : Pemain bebas memberikan pertanyaan kepada kelompok lain seputar cara bagaimana ia bertinteraksi kepada orang lain

Zona suportif : Berikan support kepada teman kalian atas usahanya selama ini untuk terus belajar ataupun mengenai hal lain

Zona maaf : Ucapkan permohonan maaf kepada teman di kelas yang pernah kamu lukai perasaannya dan ucapkan maaf juga pada dirimu

- a. Jika peserta didik selesai menyelesaikan misi yang ada pada Action Molly, maka peserta didik akan membuat peta harapan yang berisi harapan-harapan peserta didik ke depan yang dituang dalam kertas flipchart yang telah dibagikan.
- b. Masing-masing kelompok membacakan harapan-harapan yang membuat peserta didik lebih terbuka yang telah dikreasikan pada kertas flipchart
- c. Peserta didik diminta melakukan penugasan pada LKPD tentang self disclosure.

Simpulan

Keterbukaan diri yang biasa disebut self disclosure merupakan kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi tentang diri sendiri kepada orang lain. Dengan mengungkapkan diri kepada orang lain, maka individu merasa dihargai, diperhatikan, dan dipercaya oleh orang lain, sehingga hubungan komunikasi akan semakin akrab. Keterbukaan diri sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pemberian layanan terkait keterbukaan diri sangat penting, dengan tujuan agar siswa bisa memiliki pikiran yang positif dan lebih terbuka yang biasanya diberikan oleh guru BK. Permainan Action Molly dikembangkan untuk membantu guru BK agar dalam memberikan layanan lebih efektif dan menarik. Action Molly adalah permainan berisi pertanyaan-pertanyaan, jika siswa mendapat pertanyaan maka siswa harus menjawab sesuai dengan pertanyaan yang disediakan dengan jujur. Pertanyaan yang diberikanpun seputar dirinya agar secara tidak langsung siswa membuka dirinya sehingga guru BK bisa mencoba untuk membantu siswanya yang mengalami masalah atau kesulitan. Dari media permainan ini diharapkan dapat membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan yang nyaman kepada peserta didik agar bisa meningkatkan keterbukaan diri.

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 layanan. 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 layanan. Diharapkan peneliti bisa terus mengembangkan produk media selanjutnya.

Daftar Rujukan

Hendyanto Dyas Dwiputra. (2016). *Pengembangan Media media monopoli penggolongan hewan kelas IV Sekolah Dasar*. Unnes Journal. Volume 2 No 2

Anik Febrianti. (2018). *Peningkatan Keterbukaan Diri (Self Disclosure) Dengan Tehnik Petak Johari Melalui Bimbingan Kelompok di SMA Negeri 2 Kota Bengkulu Kelas X MIPA*. Jurnal Psikodidaktika, 3(1), 21-31.

Azizah Nur. (2012). *Media monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDN Sidoarjo*. Jurnal Nasional Vol.2 No.34.

Septalia Meta Karina Suryanto. (2012_). *Pengaruh Keterbukaan Diri terhadap Penerimaan Sosial pada Anggota Komunitas Backpacker Indonesia Regional Surabaya dengan Kepercayaan terhadap Dunia Maya sebagai Intervening Variabel*. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Volume1 , No. 02

Setyosari P, (2013), *Metode Penelitian Pendidikan & Pendidikan*, (Cetakan Ketiga), Jakarta: Prenada Media Group

Nuridin, Dr. Ali. (2020). *Teori Komunikasi Interpersonal*. Pertama. Jakarta: Kencana

Devito, Joseph A. (2018). *Komunikasi Antarmanusia*. Lima. Tangerang Selatan: Kharisma Publising Grup.

Sugiyono, Prof. Dr. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2nd ed. Bandung: Alfabeta.